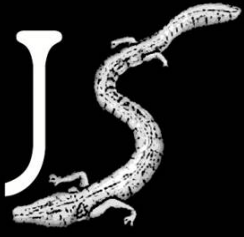


PROTEUS

Cahiers des théories de l'art



FIN
DE SÉRIE

WWW.REVUE-PROTEUS.COM

NUMÉRO NEUF
SEPTEMBRE 2015

Édito

L'art à l'époque de sa reproductibilité mécanisée nous a offert série après série de robots insoumis, mais de *Robocop* à *Terminator*, de *The Matrix* à *Wall-E* en passant par *Short Circuit* ou toute l'œuvre d'Asimov, l'issue du récit détermine la valeur attribuée à cette reproductibilité, et donc à son produit. Droïdes humanoïdes ou céphalopodes, cyborgs plus ou moins humains, mignonnes ou menaçantes, assassines ou protectrices, ces machines dont le règne à venir est parfois traité sur le ton de la plaisanterie fonctionnent comme un miroir de notre propre humanité, qu'elle soit représentée comme perdue, reconquise, chancelante ou inaliénable. Sur la chaîne de montage de l'industrie audiovisuelle, les produits se succèdent de manière hasardeuse. Parmi un océan de résurrections malheureuses, des bijoux isolés prolifèrent. Le succès d'un *Fury Road* est ainsi en partie dû à la surprise générale, quand le flop d'un *Genisys* était tout sauf imprévisible. Le fantôme menaçant d'un *Episode Sept* flotte encore en suspens, réminiscent d'une autre trilogie dont il devra se distinguer, mais qui a peut-être lancé à elle seule la mode actuelle du *reboot*. Sur les petits écrans, une ère nouvelle s'ouvre aux auteurs, acteurs, producteurs, jusque là cantonnés au grand. On pourra regretter que l'inverse ne soit pas aussi vrai, mais on est trop occupé à se réjouir de voir partout se renouveler les contenus. De l'exhumation d'une franchise abandonnée à la fin programmée des nouvelles séries, les traditions sont donc très activement chamboulées en ce début de siècle, indubitablement marqué par la vidéo à la demande. S'il ne s'agit en effet pas du seul élément à considérer, l'influence est flagrante d'HBO, puis ensuite de Netflix, sur le reste de la production, et ce pour ne rien dire des autres moyens de distribution. En peu de mots la recette change, on tourne aujourd'hui le dos au feuilleton infini, on cède sa place au cycle, qui par essence aspire à céder sa place à un autre. Il s'agit bel et bien d'une petite révolution. Quelques mentions honorables sont réservées à des œuvres qui n'ont pas trouvé de commentateurs dans nos colonnes. Premièrement ces séries qui survivent à une annulation, pour conclure leur déroulement selon leurs propres termes : *Futurama*, *Community*, ou à sa façon *Firefly*. On salue également la manière dont *Parks and Recreation* a quitté la scène en dédiant une saison entière aux adieux, et plus généralement l'importance nouvellement accordée à ces conclusions. Avec un clin d'œil, on espère d'ailleurs que celle de *Game of Thrones* sera à la hauteur des attentes qui pèsent sur elle.

Gary DEJEAN et Simon LEFEBVRE

Sommaire

Fin de série

Qui suivra verra – présentation du dossier Simon LEFEBVRE (UNIVERSITÉ PARIS 1, ACTE) et Gary DEJEAN (UNIVERSITÉ PARIS 1, ACTE).....	4
Les séries transmédiatiques Anaïs GOUDMAND (EHESS, CRAL).....	8
<i>Remake</i> et sérialité : séries sans fin ? Gaëlle PHILIPPE (UNIVERSITÉ GRENOBLE 3, GRESEC).....	19
Formule et déformulation Vladimir LIFSCHUTZ (UNIVERSITÉ LYON 3, MARGE).....	28
Dissoudre et sublimer Vanessa LOUBET-POËTTE (UNIVERSITÉ DE PAU, CRPHLL).....	38
De battre son cœur s'est arrêté Isabelle-Rachel CASTA (UNIVERSITÉ D'ARTOIS, TEXTES ET CULTURES).....	47
Contre l'architecture en série Phoebe CLARKE (UNIVERSITÉ PARIS 1, ACTE).....	59

Hors-thème

Le couple nature/culture dans le vécu et la conception de la spectatorialité d'art d'exposition Christian RUBY (CHERCHEUR INDÉPENDANT).....	68
--	----

Qui suivra verra

PRÉSENTATION DU DOSSIER

« [...] ce n'était pas tant la *suite* d'un roman qu'ils attendaient, que sa *fin*¹. »
Louis Aragon

Nous sommes en 1923 lorsque Louis Aragon décide d'écrire rétrospectivement sur *Les Vampires*, feuilleton cinématographique de Louis Feuillade dont les dix épisodes s'égrenèrent sur les écrans de cinéma de 1915 à 1916. Grand admirateur de la série – estampillée comme telle lors de sa campagne promotionnelle orchestrée par Gaumont –, l'écrivain propose de décrire sobrement l'engouement qu'elle suscita à l'époque, celle précisément de la première guerre mondiale qui, comme chaque guerre, avançait ses soldats sur le front sans omettre de produire son armada d'images à destination des lignes arrières que sont les foyers et les ménages. C'est, nous dit Aragon, la première raison de l'engouement pour *Les Vampires* : ce désir adolescent de tenir les images propres et polies des actualités à distance en leur préférant celles des bas-fonds, des meurtriers, des sociétés clandestines et secrètes ; celles également de la fameuse Musidora, dont la tenue ne faisait aucun mystère de ses courbes. Aller voir *Les Vampires* c'était donc d'abord descendre voir des images, des gens et des choses souterraines, chaque nouvelle sortie figurant une sorte de rendez-vous entre une société secrète – ces spectateurs – et une autre – les Vampires. C'était voir aussi comment ce petit monde survit et tente de survivre dans la saccade des épisodes, de l'un à l'autre, entre l'un et l'autre. Comment se sortir d'un épisode ? Revenir de l'un d'entre-eux ? Comment parvenir à en traverser un autre et un autre encore ? C'est que les Vampires vivent dangereusement, hors-la-loi affairés à commettre crimes et délits comme à échapper aux forces de l'ordre et autres voyous marchant sur leurs plates-bandes.

1. *Projet d'histoire littéraire contemporaine*, coll. Digraphe, éd. Gallimard, Paris, 1994.

Tout un programme certes, mais un programme dont la pérennité est forcément fragile. Comment tenir durablement un tel train de vie, et comment en tenir la cadence ? Pour combien de temps ? Il est vrai que, contrairement à *Fantômas*, dont Feuillade porta les aventures littéraires sur l'écran le temps de cinq films, les Vampires ne sont pas à l'image comme un poisson l'est dans l'eau. Plus à leur aise en rodant dans les zones d'obscurité qui l'entourent qu'en pleine lumière – ils sont ainsi nommés bien à propos – ils préfèrent s'en tenir le plus souvent à l'écart, ne l'attaquer que furtivement. Délivrer aux Vampires plus d'images, plus d'épisodes, c'est donc leur donner du fil à retordre ; c'est leur donner un temps qui joue de toute évidence contre eux. Ceux qui veulent vivre cachés, ou sont attachés à l'idée de disparaître, sinon de ne pas apparaître, sont les premiers à pâtir d'une image qui les poursuit et les révèle film après film, épisode après épisode.

Ainsi va la dure vie des Vampires, celle d'être poursuivis suite après suite par des images, leur essentielle lumière menaçant chaque fois de les piéger et de les anéantir. Affaire à suivre donc, mais affaire déjà classée en définitive. Les Vampires ne dureront pas éternellement et ce malgré l'éternité que leur promet leur surnom. Si l'aventure peut durer plusieurs épisodes, ceux-ci sont pour ainsi dire comptés et c'est donc moins le prochain qui est attendu que le dernier ; non pas la suite, nous dit Aragon, mais la fin. Leurs fins, leurs morts.

Un siècle plus tard, sommes-nous à nouveau bercés par les suites ou contemplons-nous toujours la fin qui arrive inexorablement ? Le « prochain » a-t-il gagné sur le « dernier » ? Pour répondre à ces questions, et sans chercher toutefois à leur donner à notre tour une finalité, on pourra considérer plusieurs éléments : disparition du titre « *the end* » pour clôturer les films, nouvelle – et le terme est de fait étrange – vitalité des *remakes* et *reboots*,

déploiement exceptionnel de suites au cinéma, passage de la série du cinéma à la télévision, de la télévision à internet...

Ce ne sont là que quelques indices qui, si l'on veut bien les étudier, permettrons d'observer une mise entre parenthèses de la fin, sinon de voire que son hypothétique avènement est repoussé *ad vitam æternam*. Tout, à vrai dire, semble aujourd'hui voué à continuer et le temps de l'arrêt semble plus celui d'une pause que d'une sentence définitive. Ainsi, tout revient et tout redémarre. Ceci n'est pas seulement affaire de *remake*, de *reboots* et autres remises au(x) goût(s) du jour. Chose assez nouvelle, sinon absolument effective aujourd'hui, la poursuite est également affaire de déplacement. Nous voyons ainsi passer des personnages de séries télévisées au cinéma quand nous ne voyons pas ceux de films continuer leur route dans des productions dédiées à être diffusées exclusivement sur nos écrans domestiques. On pourrait citer *The X-Files*¹, exemple le plus probant d'allers et retours entre petits et grands écrans et dont la phrase s'inscrivant en début de chaque épisode, « *The truth is out there*² », sonne comme le maître mot d'un plan d'évasion irréalisable – trouver la sortie, c'est aussi trouver la fin. Si la vérité n'est effectivement pas à trouver au terme d'un récit ayant couru le long de 201 épisodes de 1993 à 2002 – long cheminement s'il en est – il convenait sans doute d'aller voir ailleurs si elle y était (au cinéma³ pourquoi pas où, il est vrai, si les images seront moins nombreuses, seront plus grandes). Mulder et Scully en reviendront, à nouveau présents pour une dixième saison *The X-Files* dont le premier épisode sera diffusé le 24 janvier 2016 sur la FOX. Est-ce que l'enquête avancera ? A t-elle par ailleurs jamais avancé ? Voici peut-être l'une des pistes à explorer : l'impasse de la série est peut-être de ne pas en avoir, condamnée à continuer comme suivant une route qu'elle se déroule elle-même à mesure qu'elle avance, dérobant volontairement à sa

propre vue l'horizon vers lequel pourtant elle file. Le sacerdoce de Mulder et Scully est bien de ne pas trouver de réponses, d'éléments pour classer définitivement l'affaire qui est la leur. Telle est la malédiction de l'enquêteur condamné à enquêter à perpétuité et qui, malgré la profusion d'images qui le portent aux écrans jour après jour, semaine après semaine, année après année, ne parvient pas à bénéficier de leur lumière pour révéler les zones d'ombres lui permettant de savoir *enfin*.

Condamnation contre promotion, les enquêteurs de *CSI : Crime Scene Investigation*⁴ sont à ce point efficaces – ils résolvent tout – qu'ils n'ont plus rien à prouver. Ce n'est plus l'insuffisance des réponses qui invite à plus d'épisodes mais au contraire la performance qui oblige la répétition perpétuelle de l'exploit, si tant est que cette efficacité soit appréciée et suivie – ce qui de toute évidence, ne lasse pas de l'être. Ainsi les choses vont, continuent, s'exportent en d'autres villes comme autant de séries dérivées, et ce tant que les (tousjours) bons résultats suivent.

De l'impuissance à la performance, on aura peut-être fait un distinguo qui, s'il demeure sommaire, permet à sa manière d'envisager la place de la fin dans les séries. C'est que, plus qu'une différence, il faudrait parler de tension entre impuissance et performance du récit sériel : impuissance de ne pouvoir conclure et performance de l'endurance. La performance serait d'abord de parvenir à survivre dans les grilles de programmes, c'est-à-dire, d'y perdurer. Le moment redouté où les chaînes annoncent le renouvellement ou l'annulation de leurs séries dit tout de la difficulté d'obtenir le simple droit de continuer à continuer. L'impuissance quant à elle découle naturellement de cette logique de performance présidant à tout renouvellement : si tel est le programme, la série peut, sinon doit continuer. Si telle série doit revenir, elle reviendra. Or, si de programmation il s'agit, celle-ci oblige bien les récits à s'y adapter et à prendre en compte dans leurs diverses aventures, un programme qui sera le leur ; un programme avec lequel il faudra bien qu'elles négocient. Voyez les différents enquêteurs précédemment cités qui tan-

1. Chris CARTER, FOX 1993-2002 ; 2016-

2. « La vérité est ailleurs ».

3. Deux films ont été réalisés en 1998 et 2008, respectivement par Rob Bowman et Chris Carter. Les agents Fox Mulder et Dana Scully y sont interprétés, comme pour la série, par David Duchovny et Gillian Anderson.

4. Anthony E. ZUiker, CBS, 2000-

tôt sont condamnés à ne pas pouvoir classer l'affaire, tantôt sont condamnés à chercher encore et encore pour réitérer l'exploit, le tour de force de tout trouver à chaque fois. C'est la programmation qui décide, la chaîne qui enchaîne ou déchaîne et peu de séries auront le rare et grand privilège de pouvoir se déprogrammer par elles-mêmes.

C'est qu'en passant du cinéma à la télévision, celles que l'on appellera désormais « séries télévisées » se sont certainement vues attribuées une nouvelle responsabilité, celle de garder l'antenne et, le cas échéant, de garder les abonnés abonnés. Doivent-elles encore raconter cette histoire qui a un début et une fin ou doivent-elles redoubler d'efforts pour ne pas fermer le livre trop tôt si ce n'est définitivement ? Du *soap-opéra* à l'*anthology*, les modalités de réponses sont évidemment nombreuses et réclameraient d'ailleurs une définition initiale du terme « série ». Pour l'élaboration de ce numéro, nous l'avons volontairement pris dans sa forme la plus générale : la série désigne ce qui est ou a été produit en série.

Une telle acception dépasse donc le seul exemple des récits sériels et évidemment, dépasse le seul champ audiovisuel. Ce qui nous intéresse est d'envisager la fin de série comme une fin de production, une sortie de chaîne et surtout, de nous demander si une telle sortie existe ? Est-ce que la fabrication, la production, la reproduction des choses, s'arrête à un moment donné ? Ne voyons-nous pas, à l'inverse, de la série partout ?

Les images sont évidemment un moyen privilégié de voir cette grande chaîne de fabrication à l'œuvre, celle sur laquelle l'industrie audiovisuelle monte et assemble ses produits. Parmi les observations qui peuvent être faites, celle de voir, plus que jamais, des films ou séries actualisées, ici ou là, pour la télévision ou le cinéma.

C'est que la valeur du modèle a elle aussi sans doute changé. Le modèle désignait jadis – il n'y a pas si longtemps à vrai dire – une référence, une forme à copier d'une manière ou d'une autre ; à recopier pourquoi pas mais toujours en négociant le défaut d'imagination avec celle-ci (avoir l'air inédit, jamais vu). Un Indiana Jones en donnait quinze autres, nommés différemment, éponymes des récits qu'ils porteront ou non. D'où l'impression de voir le plus souvent les mêmes histoires

mais avec d'autres images et surtout, d'autres figures – d'autres, et rarement de nouvelles. On notera par ailleurs que, système dans le système, celui des stars annonçait à sa manière l'apogée sérielle actuelle. Justement, l'actualisation, terme présidant à la production de nombreux films aujourd'hui, a sans doute fini de transformer le modèle en exemplaire, faisant de la chose à (re)copier celle à décliner. Le modèle est une marque, la marque une enseigne, l'enseigne une gamme. Quelle raison – sauf celle d'un (bon) sens commercial – à cela ? À avoir trop bien vendu le rêve, jusqu'à épuisement des imaginaires, il convenait sans doute d'en récupérer les droits, dispersés dans les mémoires de milliards de gens. Ainsi les modèles reviennent-ils modelés par et pour l'époque. De retour, de nouveau. Rambo, Terminator, Rocky ou Mad Max sont sortis récemment de chaînes qui semblaient ne plus devoir ou ne plus pouvoir fonctionner. Quant à Han Solo, Luke Skywalker et leurs amis, les voici bientôt de retour pour un septième épisode de *Star Wars* nommé bien à propos *The Force Awakens*. Le réveil est moins ce qui signale la fin d'une mise en veille que ce qui figure qu'il y en a toujours eu une, et que l'arrêt définitif n'existe pas. Ceux qui vendent du rêve il est vrai, se doivent naturellement de veiller pour nous.

De nouveau, disions-nous, et à nouveau également. Ces deux « nouveau » pourraient peut-être esquisser les caractéristiques respectives des *reboots* et des *remakes*. Démêler leurs disjonctions et conjonctions sera la tâche de plusieurs articles de ce numéro.

Toute production en série n'est donc pas la même, ne répond pas à une même logique, un même plan. Il faudrait une nouvelle fois parler de programme. Déclinaisons, suites, poursuites, actualisations, collections, gammes, inspirations, expansions... toutes ces modalités de mise en place d'une série répondent à des programmes qui les commandent et dont les objectifs ne sont pas similaires. L'objectif pourrait justement être de ne pas envisager terminer quoi que ce soit en déployant autour d'une œuvre matricielle, une ou plusieurs autres œuvres. L'objectif pourrait également être le fait de perpétuer une lignée (chose répandue, par exemple, dans l'industrie automobile, où les modèles phares d'un constructeur sont

déclinés, améliorés, revisités au fil des époques). L'objectif pourrait être simplement, comme nous l'avons évoqué, de continuer l'histoire à merci et à perte. L'objectif pourrait aussi être celui de repousser l'échéance d'une fin inévitable en étirant un récit depuis l'intérieur, entre son début et sa fin connue sinon envisagée de tous.

C'est, et pour en revenir aux images, ce qui fait toute la particularité d'un certain nombre de séries aujourd'hui : leurs récits sont construits comme des tentatives de survies à l'intérieur d'un programme télé pour le moins carcéral et autoritaire. Nous disions *Des Vampires* que c'était là une série où les spectateurs aimaient descendre, que *Les Vampires* était elle-même une série mettant en scène la descente et la survie de personnages entre les images – entendu également, entre les épisodes. Si un programme semble avoir demeuré, malgré tous les bouleversements liés aux nouveaux procédés de production et de diffusion, c'est bien celui-ci : le récit en série, en épisodes, est toujours l'expérience d'une disparition et d'une apparition qui ne cesse d'advenir. C'est le grand programme du récit coupé, interrompu puis qui reprend ; qui s'arrêtera peut-être, et qui est de retour. Tout cela, rappelons-le, car l'antenne il faut aussi garder. Comment s'accommoder alors d'une telle chose ? Comment raconter une histoire si celle-ci est commandée (nombre d'épisodes) et programmée (renouvellement) de toute part ? Hypothèse : prendre en compte que cette histoire ne s'écrira pas sans tenir compte qu'elle est captive d'un programme qui la dépasse elle-même, qu'elle entre dans une organisation qui l'oblige. La grille carcérale du programme télé – entendu, le programme mis en place par chaque chaîne – est devenu dès lors un environnement dans lequel se déployer en creux, entre les lignes des tableaux du programme. Il ne s'agit plus d'en sortir, il s'agit de s'y réinventer dans les zones d'ombres, de parvenir à s'épanouir dans ce qui vise à tout concentrer. Ainsi verra-t-on dans *Eastbound and Down*¹ une vieille gloire du baseball, cramée à toutes les drogues qu'il est possible de consommer sur cette planète, tenter d'effectuer un come-back qui semble ne jamais finir. C'est d'épisode en épisode,

bien qu'il soit de chacun d'entre-eux, que ce personnage ne cessera jamais de revenir, d'être de retour, de dire qu'il revient et qu'il est déjà revenu. Voici ici le programme, le petit refrain d'un retour à perpétuité, d'un surgissement à la surface de l'image médiatique qui ne règle rien pour de bon. C'est que les images dans les séries télé sont toujours des creux. Elles ne fixent rien, ne s'arrêtent jamais, ne cessent de passer car c'est leur propre de ne jamais s'arrêter – garder l'antenne disions-nous, ne surtout pas la rendre. Dans *How I Met Your Mother*², plutôt que d'en venir à ses fins, toutes énoncées qu'elles sont dans le titre de la série, le narrateur Ted Mosby préfère plutôt s'étendre sur son passé, et trouver dans l'évocation de ce passé l'occasion de raconter des passés encore plus lointains. Le terme de l'histoire n'a jamais semblé aussi loin et plutôt que d'avancer, il convient de reculer, de se laisser s'enfoncer dans sa mémoire jusqu'à ce que celle-ci confine au délire.

Il y a un programme ? Longue vie au programme ! Il permet, dès lors qu'on y est, de mieux le déprogrammer, et de redoubler d'inventivité pour le faire. Walter White est devenu une icône et une idole des séries télé pour cette raison, lui dont le destin était scellé dès le premier épisode mais qui aura obtenu en cinq saisons les conditions de sa propre déprogrammation.

Les Vampires, bien que diffusée au cinéma, est toujours l'ancêtre de tous les protagonistes qui se débattent dans les grilles de programmes télé avec peine ou force : la série a sans doute toujours été ce lieu où, à défaut de pouvoir se cacher (beaucoup trop d'images) il fallait bien tenter de survivre et, au meilleur des cas, de s'évader, de se déprogrammer. « Il était facile, écrit Aragon, de généraliser du cas de Moreno ou d'Irma Vep à celui de toute créature humaine : l'impossibilité d'éviter la catastrophe terminale³. » Cette catastrophe dorénavant est celle de faire partie d'un programme n'envisageant pas nécessairement de terme.

Simon LEFEBVRE et Gary DEJEAN

1. Ben BEST, Jody HILL, HBO, 2009-2013.

2. Carter BAYS, Thomas CRAIG, CBS, 2005-2014.

3. *Op.cit.*

Les séries transmédias

DES UNIVERS SANS FIN ?

Depuis les débuts du roman-feuilleton au XIX^e siècle, le prolongement indéfini apparaît comme le principe narratif matriciel de la série narrative : il est possible de la poursuivre tant que le succès est au rendez-vous. Cependant, ces dernières années, on a pu assister au développement de séries polarisées par leur dénouement : l'exemple repoussoir de séries qui ont « raté » leur sortie ou livré « la saison de trop », qui nuit à l'ensemble de l'édifice, a amené les créateurs à attacher une importance primordiale à la conclusion. La fin de *Breaking Bad*¹, par exemple, a été l'objet d'un soin tout particulier de la part de Vince Gilligan et de son équipe.

Parallèlement et inversement à cette tendance, de nombreuses séries, qu'on qualifiera de transmédias, se déploient sur des supports sémantiques variés (bande dessinée, télévision, cinéma, internet...) : à la conception temporelle de l'histoire racontée (dotée d'un début, d'un milieu et d'une fin) se substitue la conception spatiale de l'univers fictionnel, au sein duquel chaque segment vise à compléter un monde virtuellement infini et en perpétuelle expansion, ainsi qu'en témoigne la notion de « *world-making* » proposée par Henry Jenkins :

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 correctement explorés ou épuisés dans une seule œuvre ou un seul média. L'univers est plus grand que le film, plus grand même que la franchise – car les spéculations et les élaborations des fans étirent ce monde dans de multiples directions².

1. Vince GILLIGAN, AMC, 2008-2013.

2. Henry JENKINS, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Ch. Jaquet (trad.), Paris, Armand Colin, 2013, p. 134-135.

L'analyse de la transfictionnalité, définie par Richard Saint-Gelais comme le partage d'éléments fictifs entre différentes œuvres³, en mettant l'accent sur le niveau diégétique et non plus sur le niveau textuel, a jeté le doute sur la valeur effectivement conclusive du mot « fin » : une histoire ne se termine jamais de façon certaine, elle est toujours susceptible d'être reprise à travers diverses opérations (*prequels*, *sequels*, *reboots*, etc.), et son dénouement n'est que relatif ; les personnages ont une vie après la fin du récit, et même après la mort de leurs créateurs. En régime médiatique, cette pratique est systématisée dans le cas des séries qui s'inscrivent d'emblée dans un univers qui les dépasse, puisque les arcs narratifs portés par les différents dispositifs sont idéalement interdépendants, marquant l'abolition des frontières narratives entre les médias. Henry Jenkins définit le *transmedia storytelling* comme « un processus à travers lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur plusieurs plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée⁴ », qui peut aboutir grâce à la « convergence médiatique » :

Par convergence, j'entends le flux de contenu passant par différentes plateformes médiatiques, la coopération entre une multitude d'industries médiatiques et le comportement migrateur des

3. Voir Richard SAINT-GELAIS, « *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Entretien avec Richard Saint-Gelais », propos recueillis par Richard Wagner, *Vox Poetica*, 20 avril 2012 : « Il y a transfictionnalité lorsque deux textes ou davantage “partagent” des éléments fictifs (c'est-à-dire, y font conjointement référence), que ces éléments soient des personnages, des (séquences d') événements ou des mondes fictifs ; quant aux “textes”, il peut s'agir aussi bien de textes au sens strict (romans, nouvelles, mais aussi essais dans certains cas) que de films, bandes dessinées, épisodes télé, etc. [...] » <<http://www.vox-poetica.org/entretiens/intStGelais.html>>, consulté le 28/07/2015.

4. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 95-96.

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 parler¹.

La fin d'une série n'est plus déterminée par le support à travers lequel elle s'est initialement développée : les comics *Buffy The Vampire Slayer* ont ainsi pris le relais à la fin de la septième saison de la série télévisée². On observe alors un déplacement de la dynamique narrative, dans la mesure où l'intrigue et les personnages d'une histoire se trouvent largement débordés par le monde dans lequel ils évoluent :

La transfictionnalité est un phénomène qui concerne non seulement (et par définition) la fiction, mais aussi, très largement, le récit et l'intrigue. On pourrait cependant avancer qu'elle joue les premiers contre les seconds – ou plus exactement, qu'elle s'appuie sur le postulat que le monde fictif « déborde » de l'intrigue qui s'y déroule³.

La manifestation la plus spectaculaire de ce phénomène est certainement le dispositif de la franchise, qui centralise et normalise les productions liées à un univers donné (*Star Wars*, *Star Trek*, *Marvel*, etc.). La narration transmédia favorise en outre une démultiplication de l'instance auctoriale puisque le destin des personnages d'une série n'est plus exclusivement maîtrisé par son créateur, auquel il n'est plus intrinsèquement lié. Enfin, elle encourage la participation active des fans à la construction de l'univers. Quand bien même cette production des fans n'est pas créditée du même degré de légitimité que les œuvres canoniques, elle contribue à une expansion de l'univers au-delà des limites fixées par le pôle de la production. Se pose dès lors la question suivante : les séries transmédiatiques rendent-elle la notion de fin caduque ?

Expansions, continuité. Vers une approche cognitive des univers diégétiques : le *storyworld*

Parmi les opérations transfictionnelles possibles, celle qui manifeste le mieux la propension à poursuivre les récits au-delà de leur conclusion est certainement l'expansion :

La relation transfictionnelle la plus simple, et à coup sûr la plus courante, consiste à proposer une expansion d'une fiction préalable, à travers une transfiction qui la prolonge sur le plan temporel ou, plus largement, sur le plan diégétique. [...] Un tel geste ne saurait être innocent dans une culture qui fonde sur l'idée de clôture sa conception de l'œuvre comme totalité autonome [...]⁴.

La notion de clôture textuelle se trouve ainsi fragilisée par le réinvestissement des personnages pour de nouvelles aventures, à travers un jeu sur l'illusion référentielle où il s'agit de faire comme si ceux-ci étaient dotés d'une existence autonome. Le caractère précaire de toute forme de dénouement se traduit notamment par la pratique courante du *sequel*, qui consiste à ajouter une suite à un récit achevé :

Manifestement, la pulsion de récit s'exerce et se pense plus volontiers vers l'aval, comme si le fil narratif était noué (ou coupé) à son terme, mais non à son amorce ; comme si le point de butée terminal était plus arbitraire, ou plus fragile, que le point de départ⁵.

Plusieurs autres cas de figure sont envisageables : il est possible de développer le récit en amont (*prequel*), ou de proposer des « expansions parallèles⁶ », qui se fondent sur une simultanéité temporelle entre les événements décrits par différents segments. Ce principe d'une narration augmentée culmine avec la création d'univers partagés : un monde unique se décline à travers de multiples histoires (les films *Star Wars* trouvent des prolongements à travers des romans, des jeux vidéo,

1. *Ibid.*, p. 22.

2. *Buffy the Vampire Slayer*, JOSS WHEDON, The WB (1997-2001), UPN (2001-2003)

3. R. SAINT-GELAIS, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011, p. 26.

4. *Ibid.*, p. 71.

5. *Ibid.*, p. 78.

6. *Ibid.*, p. 94.

des séries animées, etc.), qui se fondent en partie sur la capacité du récepteur à faire le lien entre elles. Le rôle du format sériel est fondamental : en effet, l'investissement par le récepteur des zones sous-déterminées du récit est particulièrement structurant dans le cas des séries, dans le sens où la diffusion de l'ensemble se fait de manière fragmentée. L'occupation du temps de latence qui sépare les épisodes est apparue aux producteurs comme un moyen particulièrement efficace pour fidéliser le public. Par exemple, le jeu en réalité alternée *The Lost Experience* est sorti pendant le hiatus entre la deuxième et la troisième saison de *Lost*¹, en mai 2006. Au contraire d'autres opérations transfictionnelles comme les versions, qui présentent des alternatives contrefictionnelles au récit initial, les expansions se caractérisent par la volonté d'établir une continuité logique et temporelle entre les épisodes de la série. Dans certains cas, le spectateur est encouragé par les créateurs à postuler un univers commun à différentes œuvres qui peuvent pourtant sembler narrativement indépendantes : ce procédé est utilisé notamment par Quentin Tarantino et Robert Rodriguez, qui encouragent une lecture sérielle de leurs films en mobilisant un réseau de références communes, que ce soient des objets (marques de cigarettes, sodas, burgers, etc.), ou des personnages (comme le shérif Earl MacGraw, qui apparaît dans *From Dusk till Dawn*², *Kill Bill vol. 1*³, *Death Proof*⁴, ou encore *Planet Terror*⁵). Ici, la continuité n'est pas établie par le biais de l'intrigue (le rôle de McGraw est anecdotique à chacune de ses apparitions, il a une fonction référentielle davantage que narrative), mais par le biais d'une toile de fond tissée entre les différents films, qui dessine un paysage partagé (continuité géographique plutôt que temporelle).

La notion de *storyworld*, développée par la narratologie cognitive, se révèle particulièrement utile pour comprendre le fonctionnement narratif de

tels ensembles, dans le sens où elle dépasse la *fabula* formaliste en prenant en compte l'activité cognitive du récepteur. David Herman la définit comme suit :

Les *storyworlds* sont des modèles mentaux des personnages, des événements, des lieux, des motivations et des comportements dans le monde dans lequel les récepteurs se projettent [...] durant le processus de compréhension d'un récit. [...] J'utilise ici le terme *world* (et *storyworld*) d'une façon plus ou moins analogue à celle dont les linguistes utilisent l'expression *modèle du discours*. Un modèle du discours peut être défini comme une représentation mentale globale qui permet aux interlocuteurs de faire des inférences à propos des éléments explicitement ou implicitement inclus dans le discours⁶.

Le *storyworld* désigne donc la représentation mentale que nous nous faisons de l'univers diégétique à partir des éléments encodés par le récit dans lequel nous sommes immergés⁷. L'intérêt des narratologues influencés par la psychologie cognitive pour les séries transmédias s'explique ainsi certainement par le fait qu'elles offrent une validation empirique à un modèle spéculatif qui prétend s'appliquer à la réception de tous les récits, comme le souligne Marie-Laure Ryan : « La

6. « [S]toryworlds are mental models of who did what to and with whom, when, where, why, and in what fashion in the world to which recipients relocate [...] as they work to comprehend a narrative. [...] [I] here use the term world (and storyworld) in a manner more or less analogous with linguists' use of the term discourse model. A discourse model can be defined as a global mental representation enabling interlocutors to draw inferences about items and occurrences either explicitly or implicitly included in a discourse [...]. » David HERMAN, *Story Logic. Problems and Possibilities of Narrative*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2002, p. 5, traduction de l'auteur.

7. À la suite de Baptiste Champion, qui lève ainsi une ambiguïté qu'on trouvait dans certaines occurrences chez Herman, l'expression univers diégétique pour désigner le monde représenté par le récit, et le mot *storyworld* pour désigner le modèle mental construit par le récepteur à partir des éléments effectivement inscrits dans le récit. Voir Baptiste CHAMPION, *Discours narratif, récit non linéaire et communication des connaissances. Étude de l'usage du récit dans les hypermédias de communication. Approche narratologique et sémio-cognitive*, Louvain-la-Neuve, Presses Universitaires de Louvain, 2012, p. 99.

1. J. J. ABRAMS, Jeffrey LIEBER et Damon LINDELOF, ABC, 2004-2010.

2. Robert RODRIGUEZ, 1996.

3. Quentin TARANTINO, 2003.

4. Q. TARANTINO, 2007.

5. R. RODRIGUEZ, 2007.

capacité de créer un monde, ou plus exactement d'inspirer la représentation mentale d'un monde, est la condition primordiale pour qu'un texte soit considéré comme narratif¹.» De même, selon Herman, la projection d'un *storyworld* est indispensable à l'actualisation du récit : « La compréhension narrative est un processus de (re)construction des *storyworlds* à partir des indices textuels et des inférences qu'ils permettent². » Les séries transmédias pousseraient ainsi jusqu'à son comble la logique de *storyworld* qui sous-tend toute réception : le monde représenté est mimétique du monde réel, dans lequel la notion de fin est toute relative. En d'autres termes, les séries transmédias posent comme principe narratif ce qui reste implicite dans les récits « classiques », à savoir la projection d'un *storyworld* qui permet au récepteur de remplir les vides laissés par ce qui est effectivement représenté par le texte. C'est pourquoi la dimension mythologique a une telle importance : le postulat d'univers autonomes, régis par leurs propres coordonnées, à l'instar de la Terre du Milieu de Tolkien, est au cœur de leur production comme de leur réception. Il ne faudrait pas exagérer la nouveauté d'un tel phénomène : on retrouve le fonctionnement du mythe, des cycles arthuriens, entre autres, et surtout l'influence déterminante de genres tels que la science-fiction et la *fantasy*, qui se fondent précisément sur la mise en place d'univers cohérents, alternatifs au monde actuel. Cependant, dans le cadre de la franchise, cette logique est poussée à son comble afin de démultiplier les sources de bénéfices : en marge des récits à proprement parler, les développeurs proposent des outils de contextualisation qui permettent au récepteur de se repérer lorsque l'espace fictionnel subit un nombre d'expansions tel qu'il empêche sa saisie synthétique (ouvrages de référence, dic-

tionnaires des personnages, chronologies). Les produits officiels sont relayés dans cette tâche de balisage de l'univers par des encyclopédies au sein des différents « fanons³ », dont on trouve des centaines d'exemples sur Internet, que celles-ci soient consacrées au *Buffyverse* (univers de *Buffy The Vampire Slayer*), ou encore à l'univers Marvel.

L'importance des données spatiales dans les séries transmédias ne signifie pas qu'il n'y a plus d'intrigues ou que le rôle des personnages devient secondaire, mais que le dénouement d'une intrigue ne correspond pas forcément à la fin de l'histoire du personnage, qui peut vivre ultérieurement de nouvelles aventures (comme protagoniste ou comme personnage secondaire), et encore moins à la fin de l'univers diégétique mis en place, car d'autres personnages peuvent se substituer au héros initial. Ryan insiste sur le fait que le *storyworld* ne se résume pas à une simple cartographie mentale, mais qu'il implique également des données dynamiques :

Le monde [*world*] suggère un espace, mais l'histoire [*story*] est une séquence d'événements qui se déroule dans le temps. Par conséquent, les *storyworlds* ne sont pas simplement des cadres statiques qui englobent les objets mentionnés dans une histoire, ce sont des modèles dynamiques de situations qui évoluent : des simulations mentales du développement de l'intrigue, pourrait-on dire. [...] Je propose de définir les *storyworlds* par la combinaison d'une composante statique qui précède l'histoire, et d'une composante dynamique qui saisit son déroulement⁴.

1. « *The ability to create a world, or more precisely, the ability to inspire the mental representation of a world, is the primary condition for a text to be considered a narrative.* » Marie-Laure RYAN, « *Transmedial storytelling and transfictionality* », *Poetics Today*, vol. 34, n° 3, 2013, p. 363-364, traduction de l'auteure.

2. « *[N]arrative comprehension is a process of (re)constructing storyworlds on the basis of textual cues and the inferences that they make possible.* » D. HERMAN, *op. cit.*, p. 6, traduction de l'auteure.

3. Néologisme formé à partir d'une contraction entre les mots « canon » et « fan », et qui désigne les tentatives de centralisation des conjectures et interprétations qui entourent une œuvre.

4. « *World suggests a space, but story is a sequence of events that develops in time. Storyworlds, consequently, are more than static containers for the objects mentioned in a story, they are dynamic models of evolving situations, we could say : they are mental simulations of the development of the plot. [...] I propose to define storyworlds through a static component that precedes the story, and a dynamic component that captures its unfolding.* » M.-L. RYAN, *art. cit.*, p. 364, traduction de l'auteure.

Les séries transmédias encourent dès lors une réception réglée sur le modèle cyclique, qui, suivant Anne Besson, privilégie la cohérence et la continuité de l'ensemble sur l'autonomie des parties qui le composent :

Retour évolutif, continuité de l'intrigue et totalisation : 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 de leurs apparitions, et même le doit pour préserver un quelconque intérêt et justifier ainsi son existence ; en tant que donnée de départ, il est d'emblée posé comme modifiable : évolutif, approfondissable. Les intrigues liées par la continuité chronologique, en se déroulant, altèrent le monde fictionnel¹.

Ainsi, chaque épisode de la série ajoute de nouveaux éléments à l'univers sans jamais le compléter, puisqu'il est par définition infini. Un univers dont l'expansion aurait pris fin ne serait ainsi pas pour autant achevé. Mais, paradoxalement, la dynamique narrative semble mue par une « pulsion de complétude² » : « [L]e cycle, succession de volumes, fait évoluer son monde, et va chercher à le compléter autant que possible : tâche sans fin puisque jamais un monde fictionnel ne saurait être complet ». Elle est suppléée le cas échéant par la « pulsion suturante » qui, selon Saint-Gelais, gouverne l'activité des fans :

[F]ace à un espace transfictionnel profus et segmenté en nombreux épisodes [...], la stratégie interprétative dominante consiste à jouer la carte de la continuité, de la cohérence globale de l'ensemble – quitte à prendre en défaut ses parties constitutives lorsque celles-ci s'ajustent imparfaitement³.

Les fans chercheront à justifier les éventuelles incohérences narratives d'une série en trouvant des explications plausibles : dans *Star Trek*⁴ par

exemple, les multiples changements d'apparence des Klingons sont essentiellement dus à des raisons budgétaires, mais les fans ont proposé diverses théories pour rendre plausible cette invraisemblance, prenant ainsi le relais de la production défaillante sur ce point. L'achèvement d'une histoire n'est donc pas synonyme de l'achèvement d'un monde : cette idée a été parfaitement comprise par le système des franchises médiatiques, qui par nature identifient les profits écrasants qui peuvent en être tirés.

Ce que la franchise fait à la transfictionnalité

Dans le contexte d'une économie globalisée, les séries transmédias sont souvent développées au sein de conglomérats qui en détiennent la propriété intellectuelle : les franchises.

Les industriels emploient le mot « extension » pour parler des efforts faits pour élargir leurs marchés potentiels en diffusant le contenu sur différents systèmes de fourniture, le mot « synergie » pour désigner les opportunités économiques issues de leur capacité à posséder et contrôler l'ensemble de ces manifestations, et le mot « franchise » pour nommer un effort coordonné pour mettre sur le marché, dans ces nouvelles conditions, le contenu fictionnel et lui associer une marque⁵.

Là où le cycle romanesque pouvait sembler hanté par l'inachèvement, celui-ci devient « une fin en soi » dans les univers transmédias. Les franchises peuvent se mettre en place après la production des premiers récits (comme c'est le cas pour *Harry Potter*⁶, dont le succès a largement dépassé les attentes de l'auteure), ou être planifiées à l'avance (*The Matrix*⁷, l'univers cinématographique Marvel⁸, *The Lord of the Rings*⁹...). Dans ce cadre¹⁰, les droits des personnages appar-

1. ANNE BESSON, *D'Asimov à Tolkien – cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS-Éditions, 2004, p. 23.

2. *Ibid.*, p. 136.

3. R. SAINT-GELAIS, *Fictions transfuges*, *op. cit.*, p. 413.

4. GENE RODDENBERRY, NBC, 1966-1969 (série originale).

5. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 39.

6. J. K. ROWLING, London, Bloomsbury Publishing, 1997-2007, J.-F. Ménard (trad.), Paris, Gallimard, 1998-2007.

7. Andy et Lana WACHOWSKI, 1999-2003.

8. Marvel Studios, 2008-.

9. Peter JACKSON, 2001-2003.

10. Auquel le droit d'auteur français fait exception (note de

tiennent à la franchise et non à leur créateur : ils sont des marques dont l'usage est régulé par un *copyright* ; les considérations économiques priment dès lors sur les considérations artistiques. La reprise allographe est ainsi au fondement même de la franchise. Dans certains cas une figure d'auteur unique se dégage (George Lucas, Andy et Lana Wachowski), mais une immense partie du travail d'écriture est déléguée aux différentes équipes. Plusieurs développements sont possibles : on peut distinguer une stratégie fondée sur le recyclage de récits et de personnages pré-existants (*The Lord of the Rings*, *Harry Potter...*), et une stratégie expansionniste, qui vise à compléter et étendre un récit originel (*Star Wars*¹, *The Matrix...*). Jenkins indique que la familiarité du public avec les personnages apparaît comme un atout : « Souvent, les personnages des récits transmédias n'ont pas tant besoin d'être introduits que d'être réintroduits, car ils peuvent être déjà connus grâce à d'autres sources². » La convergence pose de nombreuses difficultés en termes de production : elle suppose de trouver des réalisateurs, auteurs, etc., qui acceptent de travailler dans le cadre d'un univers partagé, avec les contraintes de coordination que cela implique (respecter la *storyline*, accueillir des acteurs recrutés pour les films précédents...).

En outre, la franchise remplit une fonction normalisatrice qui consiste à maintenir un équilibre entre une visée nettement expansionniste et l'impératif de la continuité. Cela peut donner lieu à des corrections rétrospectives qui rétablissent une cohérence narrative défailante. Par exemple, l'un des derniers plans de *The Return of the Jedi*³ donne à voir l'apparition des fantômes de Yoda, d'Obi-Wan Kenobi et d'Anakin Skywalker avant qu'il ne devienne Dark Vader⁴. Ce dernier, incarné à l'origine par Sebastian Shaw, a été remplacé par Hayden Christensen au moment de la sortie du film en DVD en 2004, afin que l'apparence du père de Luke soit conforme à celle des

épisodes I, II, et III. Les films ne sont donc pas conçus comme des produits finis, ils sont amenés à subir des ajustements en fonction des divers ajouts dans l'univers : la cohérence dans l'identité des personnages et dans l'univers diégétique prime par rapport à la conservation de l'œuvre initiale. Dans cette optique, qu'on pourrait qualifier d'« anti-patrimoniale », la stabilité de l'œuvre n'est jamais assurée, (ce qui est loin, bien entendu, de susciter l'unanimité des spectateurs⁵).

Pour Jenkins, *The Matrix* a joué un rôle pionnier dans le développement de ce phénomène :

Matrix, c'est le divertissement à l'âge de la convergence médiatique, qui intègre une multitude de textes pour créer un récit si vaste qu'il ne peut suffire à un seul média. Les frères Wachowski ont su parfaitement jouer le jeu du multimédia, produisant d'abord le film afin de stimuler l'intérêt du public, diffusant quelques comics sur le web pour alimenter la soif d'information des fans, sortant en même temps le jeu vidéo pour surfer sur la publicité, donnant une conclusion à l'ensemble du cycle avec *Matrix Revolutions*, puis livrant la totalité de la mythologie de cet univers à la multitude des joueurs en ligne⁶.

Il est intéressant de noter que Jenkins voit dans *The Matrix* un récit « vaste », mais non infini : l'intrigue trouverait son dénouement dans le dernier volet de la trilogie cinématographique, tandis que le jeu vidéo⁷, qui rempliraient ainsi une fonction informative plus que narrative, se chargeraient de compléter les informations manquantes concernant les données statiques de l'univers. L'expérience *The Matrix* aura donc été limitée dans le temps, ce qui semble cohérent avec son principe narratif : l'univers projeté est virtuellement le nôtre, l'objectif étant de rétablir la situation initiale du monde, d'abolir la domination des machines ; tout l'enjeu de *The Matrix* consiste ainsi dans l'annulation de son propre univers.

l'éditeur).

1. George LUCAS, 1977-2005.

2. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 139.

3. G. LUCAS et Richard MARQUAND, 1983.

4. Darth Vader en version originale.

5. Dans le même sens, mais sur un plan technologique et non plus diégétique, on peut signaler l'actualisation des effets spéciaux des épisodes IV, V et VI lors des différentes sorties en DVD.

6. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 119.

7. *Enter The Matrix*, Shiny Entertainment, 2003.

Tel est du moins le postulat laissé aux spectateurs à l'issue du premier film. Les deux derniers volets de la trilogie, en revanche, bousculent cette supposition : le rôle d'Élu de Neo (Keanu Reeves) s'avère ne pas consister en la destruction de la Matrice, mais en sa réinitialisation. En tant que jouet des machines, il se voit confier la mission de reconstruire la résistance après la purge de celle-ci. Pour couronner ce coup de théâtre, il lui est révélé que ce cycle s'est déjà répété cinq fois auparavant¹. À ce destin morbide, Neo trouve une alternative qui consiste en une sorte de paix entre humains et machines.

Ainsi, si la sortie en 2007 d'un coffret de DVD réunissant la trilogie de films, les courts métrages et la série animée *The Animatrix*², intitulé *The Ultimate Matrix Collection*, abonde dans le sens d'une fin effective de la série, la séquence finale de *The Matrix Revolutions*³ laisse ouverte la possibilité d'un retour prochain de Neo, pour ne citer que cet exemple. En a-t-on fini avec la Matrice ? Pour répondre à cette question, il faut peut-être se tourner du côté du public.

Malgré l'importance du pôle de la production, on peut noter un déplacement relatif du curseur du côté de la réception, ainsi que l'affirme Jenkins : « La convergence [...] est à la fois un système allant du haut vers le bas, dirigé par l'industrie, et un processus qui va du bas vers le haut, à l'initiative du consommateur. La convergence commerciale coexiste avec la convergence sociale⁴. » La survie d'une franchise dépend essentiellement de son public (d'où le développement de systèmes plus ou moins participatifs censés inclure les fans dans le processus créatif). En adoptant un point de vue pragmatique, on peut considérer qu'un univers diégétique touche à sa fin lorsque les récepteurs s'en sont lassés. La fin d'une série médiatique correspondrait donc au point de saturation du public :

1. On ne manque pas de relever le caractère satyrique de ce revirement, qui tourne en dérision la machine hollywoodienne (note de l'éditeur).

2. A. et L. WACHOWSKI, 2003.

3. A. et L. WACHOWSKI, 2003.

4. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 38.

Sans doute doit-il y avoir un point de rupture au-delà duquel les franchises ne peuvent pas aller, où l'on ne peut plus ajouter d'intrigues secondaires, identifier de nouveaux personnages, ni rendre tout à fait compréhensibles de nouvelles références. Mais nous ignorons encore où ce point se trouve⁵.

Degré de complexité supplémentaire : les fans peuvent réinvestir l'univers en écrivant des *fan-fictions*, dans le respect ou non de la continuité canonique. Si on ne considère plus seulement les expansions validées par la production, et qu'on prend en compte la création des fans, l'univers s'achève effectivement lorsqu'il ne suscite plus aucune addition officielle, ni aucune *fan-fiction*. Dans cette perspective, et au contraire de Jenkins qui insiste sur la notion de continuité, Lisbeth Klastrup et Susana Tosca proposent une définition des mondes transmédiatiques comme « systèmes abstraits de contenu » amenés à évoluer en fonction de leurs multiples actualisations :

Les mondes transmédiatiques sont des systèmes de contenu abstraits à partir desquels un répertoire d'histoires et de personnages fictifs peut être actualisé ou élaboré à travers différents médias. Un monde transmédiatique se caractérise par le fait que le public et les créateurs partagent une image mentale de sa « mondanité » (un certain nombre de traits distinctifs de cet univers). L'idée de la « mondanité » spécifique d'un monde vient principalement de la première version qui en est présentée, mais elle peut être perfectionnée et modifiée dans le temps⁶.

5. *Ibid.*, p. 144.

6. « *Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the "worldness" (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world's worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time.* » Lisbeth KLASTRUP et Susana TOSCA, « Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworlds Design », in *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society, 2004, p. 409-416, traduction de l'auteure.

La réception des fans n'est cependant pas la seule à prendre en compte. Les univers diégétiques partagés laissent la possibilité au récepteur de prolonger l'expérience sur d'autres supports que le récit premier – ou pas : le fait de visionner uniquement les films (ou la série télévisée) n'est pas un obstacle à la compréhension. Les auteurs ménagent ainsi la possibilité d'entrer dans l'univers à des points divers de la chronologie, ce qui suppose le maintien d'une forme de hiérarchie entre les différents produits au sein du canon : on peut regarder les films *The Matrix* sans jouer aux jeux vidéos, mais certains éléments de l'intrigue resteront flous si on joue aux jeux sans voir les films. En revanche, le grand public qui ne joue pas aux jeux vidéos manque des événements considérables, comme la mort de Morpheus dans *The Matrix Online*¹, en 2005, qui se déroule après les événements racontés dans *The Matrix Revolutions*². Différents degrés de réception sont programmés par les séries médiatiques, qui se destinent à la fois à un public de fans et à un public élargi, et prennent en compte l'investissement variable des spectateurs. Il y a fort à parier que pour la plupart des spectateurs, *The Matrix* commence au début du premier volet de la trilogie, et se termine à la fin du dernier, ce qui ne serait certainement pas l'avis des *gamers* : autant de fins que de profils de récepteurs donc.

Le modèle idéal décrit par Jenkins, dans lequel chaque support médiatique serait égal à l'autre, se révèle dans les faits impossible à atteindre, et la distinction entre un récit noyau et des récits périphériques résiste dans la mesure où les récepteurs effectifs naviguent rarement de façon fluide entre tous les médias. Pour que la série puisse dépasser le stade d'un public de niche, le récit matriciel doit conserver une autonomie par rapport aux autres. C'est ainsi que *Lost* s'est terminé en même temps que la série. La frustration ressentie par certains spectateurs quant à l'épisode final a peut-être été issue de cette tension entre un univers diégétique dont les promesses de déploiement étaient infinies et une intrigue polarisée par l'attente d'un dénoue-

ment qui ne pouvait pas apporter les réponses à toutes les questions laissées en suspens. Jason Mittell distingue les récits centrifuges, qui se caractérisent par une velléité expansionniste (*Lost*), des récits centripètes, essentiellement centrés sur le devenir des personnages (*Breaking Bad*³) : la possibilité de mettre un point final à une série dépendrait de la hiérarchie entre personnages et univers. Si le personnage l'emporte sur l'univers, le dénouement de l'intrigue principale programme la fin, tandis que des développements ultérieurs sont possibles dans le cas contraire. Cependant, même dans le cas de récits centrifuges comme *Lost*, la fin du parcours des personnages a été très largement perçue comme une borne terminale. Le personnage a donc une fonction fondamentale dans l'attachement au *storyworld*, ce qui pose la question suivante : un *storyworld* peut-il survivre à la mort de ses protagonistes ? Si la mort de Walter White marque bel et bien la fin de *Breaking Bad*, les autres personnages n'en ont pas pour autant dit leur dernier mot, ainsi que le montre le *spin-off Better Call Saul*⁴, qui met en scène les aventures de l'avocat véreux avant sa rencontre avec le héros de *Breaking Bad*. Les créateurs de *Six Feet Under*⁵ avaient quant à eux opté pour une solution radicale en portant à l'écran la mort de l'ensemble des personnages dans le dernier épisode, ce qui limite grandement les possibilités de réinvestir cet univers. Difficile donc de s'émanciper de la fonction centripète du personnage, du moins en ce qui concerne la télévision : voyons plus précisément ce qu'il en est dans le cas des franchises cinématographiques.

Étude de cas : *Harry Potter*, l'Univers cinématographique Marvel, *Star Wars*

Nous nous proposons pour finir de comparer le fonctionnement de trois des franchises les plus rentables actuellement : *Harry Potter*, l'Univers cinématographique Marvel, et *Star Wars*.

1. *The Matrix Online*, Monolith, 2005.

2. Cf. H. JENKINS, *op. cit.*, p. 144.

3. Voir JASON MITTELL, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Storytelling*, New York, NYU Press, 2015.

4. Vince GILLIGAN, AMC, 2015-.

5. Allan BALL, HBO, 2001-2005.

Harry Potter illustre un cas de ce que Ryan nomme « effet boule de neige¹ » : les films produits par Warner Bros. ne sont pas des continuations des livres mais bien des adaptations, le texte initial (à savoir les sept tomes de la série écrite par J. K. Rowling), demeure la référence principale. Les développements transmédiatiques ultérieurs sont dus à la demande, et non à une intention initiale de la créatrice. L'expansionnisme reste alors modéré : les jeux vidéos, produits par Electronics Arts, s'appuient sur les films et racontent la même histoire que ces derniers, qui racontent eux-mêmes la même histoire que les romans. Les éventuels ajouts à l'univers ont une fonction encyclopédique davantage que narrative (citons, dans le domaine officiel, le site *Pottermore*, les livres de référence *Le Quidditch à travers les âges*² et *Les Animaux fantastiques*³) : il font donc partie du paratexte du récit et non du récit lui-même⁴. Le récit quant à lui demeure centripète, et s'achève à la fin de la quête du héros. Cela n'interdit pas d'imaginer de possibles continuations, mais l'univers reste polarisé par une intrigue principale qui chapeaute l'ensemble. La franchise de *The Lord of the Rings* offre un exemple similaire : la série de films ne s'étend pas au-delà des œuvres de Tolkien, les aventures canoniques de la Terre du milieu ont pris fin avec la mort de Tolkien. Du côté des fans en revanche, la dimension mythologique de ces univers autorise des réinvestissements variés, les fans imaginant volontiers de nouveaux personnages (élèves de Poudlard, aventuriers de la Terre du Milieu...) qui vivent des aventures parallèles à celles qui se déroulent dans le canon.

1. « *The "snowball" effect* », M.-L. RYAN, *art. cit.*, p. 363. traduction de l'auteure.

2. *Quidditch Through the Ages*, J. K. ROWLING, London, Bloomsbury Publishing, 2001, J.-F. Ménard (trad.), Paris, Gallimard, 2001.

3. *Fantastic Beasts and Where to Find Them*, J. K. ROWLING, London, Bloomsbury Publishing, 2001, J.-F. Ménard (trad.), Paris, Gallimard, 2001.

4. Certaines créatures fantastiques, absentes des films, apparaissent sous forme d'occurrences dans les jeux vidéos, avant d'être reprises par les différents paratextes : la dimension mythologique de l'univers permet de développer un personnel qui débordent les romans et les films.

Le modèle proposé par *Star Wars* s'avère différent à bien des égards : les premiers épisodes tournés par George Lucas ont été d'emblée numérotés IV, V et VI, signalant une temporalité multi-générationnelle qui débordent largement les personnages. Dans ce cas, l'univers est d'emblée posé comme supérieur aux personnages qui l'habitent (récit centrifuge). Contrairement à *The Lord of the Rings* ou à *Harry Potter*, qui demeurent attachés à leurs créateurs, l'univers *Star Wars* ne limite pas le canon aux récits dus à George Lucas et obéit à une logique de démultiplication auctorielle et médiatique. L'univers étendu *Star Wars* (*Expanded Universe*) couvre des milliers d'années (de 25 000 ans avant *The Phantom Menace*⁵ à 140 ans après *Return of the Jedi*), des centaines de personnages, et un grand nombre de supports. Les films, qui sont crédités du plus haut degré de légitimité canonique, ouvrent des pistes qui sont ensuite explorées par les romans, les comics, les jeux vidéos, les séries animées... Par exemple, la série de romans *Jedi Apprentice*⁶ raconte les années de formation d'Obi-Wan, avant les événements de l'épisode I. Le projet multimédia *Shadows of the Empire*, qui se déploie à travers un roman, un comics et un jeu vidéo, se situe entre *The Empire Strikes Back*⁷ et *The Return of the Jedi*. De même en ce qui concerne les cinq saisons de la série animée *The Clone Wars*⁸, qui se déroule entre les épisodes II et III des films. Cela ne va pas sans poser de problèmes de cohérence narrative : suite à l'acquisition de Lucasfilm par Disney en 2012, et à la programmation d'un *sequel* des épisodes IV, V et VI, le nouveau groupe a annoncé en avril 2014 le remplacement de l'*Expanded Universe* par *Star Wars Legends*, qui prendra le relais de la continuité. Ainsi, tous les récits préalables qui se situent dans cette même période, et qui entrent ainsi en contradiction avec le scénario de la future trilogie, se trouvent de fait exclus du domaine canonique, quand bien même ils étaient régis par le *copyright* (ce procédé est appelé *ret-*

5. G. LUCAS, Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 1999.

6. Dave WOLVERTON, Jude WATSON, New York, Scholastic Inc., 1999-2002.

7. G. LUCAS et Irvin KESHNER, Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox, 1980.

8. G. LUCAS, Lucasfilm Ltd., 2008-2014.

con, ou continuité rétroactive). Le *storyworld* reste donc soumis à l'intrigue : l'annulation de l'*Expanded Universe* permet d'ouvrir les possibles narratifs des futurs films, qui auraient été trop prévisibles dans le cas d'adaptations de récits pré-existants. Ainsi, même dans le cas de *Star Wars*, qui est peut-être l'exemple qui pousse le plus loin la logique du storytelling transmédiatique, persiste une hiérarchie entre les différents supports (puisque'il s'agit de ménager pour le grand public la possibilité de choisir un point d'entrée, mais également un point de sortie satisfaisant) ainsi qu'entre les différentes intrigues (récit noyau/récits périphériques) : ce sont les films qui sont considérés comme la référence de toutes les autres œuvres, car le cinéma demeure le support le plus populaire, et donc le plus rentable.

L'Univers cinématographique Marvel (*Marvel Cinematic Universe*, que nous désignerons désormais par l'acronyme MCU) développe un projet à mi-chemin, en quelque sorte, entre *Star Wars* et *Harry Potter*. En effet, à l'instar des films *Harry Potter*, il s'appuie sur le recyclage de super-héros préexistants (Iron Man, Thor, Captain America, Hulk...), mais en les émancipant des événements racontés dans les comics : il s'agit de *reboots* (« redémarrages ») davantage que d'adaptations, même si la fidélité au matériau originel rentre largement en compte. L'intégration du MCU dans l'Univers Marvel (qui inclut les comics) se fait grâce au stratagème du « multivers », qui permet de justifier l'existence de versions contradictoires¹ : ce n'est alors plus un univers unique, mais de multiples univers qui se déploient sur de multiples récits. Ainsi, la continuité primaire de l'univers des comics (celle à laquelle est accordée le plus grand degré de légitimité) se déroule sur la Terre 616, tandis que le MCU prend place sur la

Terre 199 999. Ces terres sont aussi nombreuses qu'il existe de reprises de l'univers : par exemple, Terre 96 283 pour le monde de la trilogie *Spider-Man* de Sam Raimi (2002-2007). Notre monde actuel, dans lequel les personnages des autres univers sont des personnages de fiction, porte le numéro 1 218, conjecture vertigineuse qui en fait une infime partie d'un multivers dont les droits sont détenus par Marvel...

Les films offrent la possibilité d'une réception « sérielle » ou d'une réception « cyclique » selon le degré d'investissement du spectateur : dans la première phase (films produits de 2008 à 2012, d'*Iron Man*² à *The Avengers*³), la plupart des volets jouissent d'une certaine autonomie narrative : il n'est pas indispensable d'avoir vu *Iron Man* pour comprendre *Thor*⁴, ou d'avoir vu *Thor* pour comprendre *Captain America : The First Avenger*⁵, etc. Cependant, on assiste d'emblée à la mise en place progressive d'une intrigue qui prend en charge la continuité entre les films, à travers des séquences post-génériques qui annoncent la rencontre des super-héros dans *The Avengers* : la première apparition de Nick Fury (Samuel L. Jackson) à la fin d'*Iron Man* apprend à Tony Stark (Robert Downey Jr.) qu'il fait partie d'une écologie super-héroïque plus vaste. Le succès de ce premier ensemble a abouti au développement d'une deuxième phase et à la production d'un nombre considérable de séries dérivées qui viennent se greffer dans les interstices du récit matriciel : séries télévisées (*Agents of S.H.I.E.L.D.*⁶, *Marvel's Agent Carter*⁷, *Daredevil*⁸...), séries animées (*Avengers Assemble*⁹), comics (les *tie-in comics*, ou comics dérivés, dans la continuité du MCU, et dont les personnages prennent les traits des acteurs des films, à distinguer des autres

1. Ce stratagème avait déjà été mobilisé dans l'univers de DC Comics : voir notamment *Crisis on Infinite Earths* (Mark WOLFFMAN et George PEREZ, DC Comics, 1985-1986) qui « fait le ménage » au sein des différents mondes parallèles, devenus trop nombreux, à grand renfort d'anti-matière. On le retrouve également dans le film *Star Trek* (J. J. ABRAMS, 2009), qui se déroule explicitement dans un espace-temps alternatif à celui de la série, afin d'éviter les contraintes liées au respect de la continuité.

2. Jon FAVREAU, 2008.

3. JOSS WHEDON, 2012.

4. Keneth BRANAGH, 2011.

5. Joe JOHNSTON, 2011.

6. JOSS WHEDON, ABC, 2013-.

7. Christopher Markus, Stephen McFeely, ABC, 2015-.

8. Drew GODDARD, Steven S. DeKNIGHT, Netflix, 2015-. Il est à noter que la série de Netflix a depuis sa création été officiellement rattachée à l'univers « *Marvel Knights* », aux côtés donc des récentes adaptations cinématographiques de *The Punisher* et *Ghost Rider*.

9. Marvel Animation, ABC, 2013.

comics Marvel, dont l'intrigue est autonome de celle des films). Certains éléments plus ténus, plus difficiles à percevoir pour le spectateur qui n'est pas familier des comics livrent en outre des indications quant au programme narratif. Dans un certain nombre de films, l'histoire est relativement similaire : un super-méchant met la main sur une pierre dotée de puissants pouvoirs et menace l'intégrité d'une planète (la Terre ou autre), à charge pour le(s) super-héros de déjouer ses plans (*The Avengers*, *Thor : The Dark World*¹, *Guardians of The Galaxy*²...). Un personnage de *Guardians of The Galaxy*, le Collectionneur (Benicio del Toro) explique ce que les lecteurs des comics savent déjà, à savoir que la réunion de ces six pierres confère à leur propriétaire l'omnipotence divine. Thanos, personnage secondaire dans *Thor : The Dark World* et *Guardians of The Galaxy*, cherche à les rassembler, ce qui laisse présager une tâche d'ampleur pour les Avengers. Ainsi le récit est configuré par une structure ascendante : chacune des phases culmine avec un volet dans lequel les personnages s'allient pour vaincre un méchant qu'un seul d'entre eux ne pourrait défaire seul, tandis qu'un méchant qui surpasse tous les autres ménage une apothéose à venir, ce qui, nous semble-t-il, laisse ouverte la possibilité d'une fin, une fois que ce dernier aura été vaincu. En effet, le MCU peut difficilement se maintenir dans le temps – du moins en ce qui concerne les intrigues qui impliquent les Avengers –, guetté d'une part par l'épuisement des ficelles scénaristiques qui permettent de relancer l'intrigue sans lasser les spectateurs, d'autre part par des contraintes de productions très fortes. Des signes d'obsolescence commencent à apparaître, liés en particulier à la fin du contrat des acteurs, qui s'avèrent difficiles à remplacer sans passer par un *reboot*.

La dépendance des récits périphériques vis-à-vis du récit principal peut également s'avérer complexe à gérer : les révélations concernant le S.H.I.E.L.D. (agence d'espionnage qui est à l'initiative du projet Avengers) dans *Captain*

*America : The Winter Soldier*³ ont une influence immédiate sur l'intrigue de la série télévisée *Agents of S.H.I.E.L.D.*, qui les prend en compte à partir de l'épisode 17 de la saison 1, diffusé une semaine après la sortie du film. Ce qui impliquait donc que les spectateurs de la série devaient avoir vu le film dans sa semaine d'ouverture pour respecter l'ordre de visionnage qui permet de saisir les événements sans se faire gâcher l'un ou l'autre (épisode 16, film, épisode 17). L'importance du récit noyau apparaît ici clairement : il est peu probable que les séries dérivées continuent si la production des films cesse.

Ainsi, les séries transmédiatiques mettent en place des univers diégétiques dont le caractère infini reste une virtualité, et qui s'achèvent pragmatiquement lorsqu'ils ne donnent plus lieu à de nouvelles expansions. Nous espérons avoir montré que la notion de fin reste valide dans ce cadre : les coordonnées temporelles ont une importance cruciale au sein de l'univers, et l'attente d'un dénouement satisfaisant polarise la réception des différentes intrigues. La gestion coordonnée des potentialités infinies ouvertes par l'univers et de la temporalité de l'intrigue s'avère cruciale pour offrir aux récepteurs une expérience satisfaisante. On peut distinguer différents types de fins possibles pour les séries narratives : une fin planifiée par la production, qui correspond aux souhaits des créateurs ; une fin accidentelle, due à la lassitude du public, à un déficit d'audience et/ou à l'essoufflement du principe narratif ; une fin technique, liée, par exemple à des difficultés de calendrier. En ce sens, la problématique des séries transmédiatiques n'est finalement peut-être pas si différente des séries « classiques » : mettre un point final à l'ensemble avant que celui-ci ne se laisse gagner par l'obsolescence, qui apparaît invariablement comme un signe d'échec commercial et artistique.

Anaïs GOUDMAND

1. Alan TAYLOR, 2013.

2. James GUNN, 2013.

3. Anthony et Joe RUSSO, 2014.

Remake et sérialité : séries sans fin ?

REBOOTS CINÉMATOGRAPHIQUES ET TÉLÉVISUELS

Aborder le cinéma et la télévision sous l'angle d'industries culturelles mène naturellement à qualifier leurs objets comme produit en série, renvoyant à leur reproductibilité technique. Mais cette sérialité, dans une acception extensive, peut également faire écho à la satisfaction de la dialectique « innovation et répétition¹ », quel que soit le nom qu'on lui donne, propre aux industries culturelles fondées sur une économie du risque. Cette sérialité pourrait alors être assimilée à la notion de transtextualité de Gérard Genette : « tout ce qui met un texte en relation, manifeste ou secrète, avec un autre texte² ». À la manière de Julia Kristeva et de son acception d'« intertextualité » selon laquelle « tout texte est absorption et transformation d'un autre texte³ », tout serait alors sérialité. Le cinéma et la télévision, grâce à leur nature audiovisuelle, offrent un espace particulièrement intéressant de cette notion, celle-ci pouvant être liée au récit comme à sa mise en images. Chaque produit médiatique procède nécessairement d'un tissu de références, sur le fond comme sur la forme, et s'inscrit dans une parenté avec des objets antérieurs, qui peut être de différents ordres.

Gérard Genette, dans *Palimpsestes*, distingue cinq types de relations transtextuelles littéraires pouvant chacune s'appliquer aux produits télévisuels et cinématographiques, le texte étant alors entendu au sens large. L'intertextualité s'entend plus strictement ici comme « la relation de co-

présence entre deux ou plusieurs textes⁴ » – la citation ou l'allusion audiovisuelle répondent à cette définition. La paratextualité est la relation entre le texte et ce qu'il y a autour du texte alors que la métatextualité est la relation qui unit un texte à un autre texte dont il parle, les émissions de promotion d'œuvres peuvent, par exemple, entretenir une relation para et métatextuelle à l'œuvre, bandes-annonces ou interviews des participants à l'œuvre relevant du paratexte et commentaires d'intervenants extérieurs s'apparentant au métatexte. La relation transtextuelle peut également être d'ordre architextuelle par le biais du genre ou du concept d'émission, l'architextualité s'entendant comme la relation d'un texte à une classe de textes. Enfin, la parenté entre deux produits audiovisuels peut être hypertextuelle, l'hypertextualité se définissant comme « toute relation unissant un texte B à un texte antérieur A⁵ », ce qui est le cas par exemple du feuilleton, où chaque épisode est lié au précédent.

Cette acception de la sérialité implique alors une absence de limites. Pour la pertinence de la discussion, il est nécessaire de resserrer le propos à un type de sérialité audiovisuelle, d'abord limitée dans le cadre de cet article à sa nature fictionnelle, excluant les séries de films documentaires ou les séries d'objets télévisuels non fictionnels comme les enregistrements quotidiens d'un même jeu télévisé. Je réduis encore cette sérialité fictionnelle ici à une relation transtextuelle liée à la continuité du signifié, écartant l'architextualité, les séries anthologiques ou le regroupement sous forme de collections. Cet article a donc pour objet les séries télévisées et cinématographiques feuilletonnantes, chaque épisode étant lié au précédent par un même univers fictionnel et la continuité de son intrigue.

1. Umberto ECO, « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne », *Réseaux* n° 68, 1994, p. 9-26. L'auteur utilise également l'expression « ordre et nouveauté ». Laurent CRETON reprend la même idée sous l'appellation « standardisation-différenciation », ou « modalité progressive d'innovation » qu'il développe à propos du cinéma dans son livre *Économie du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2009, p. 35-36.

2. Gérard GENETTE, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, 1982, p. 7.

3. Julia KRISTEVA, *Sémiotikè, Recherches sur une sémanalyse*, Paris, Seuil, 1969, p. 85.

4. Gérard GENETTE, *op. cit.*, p. 8.

5. *Ibid.*, p. 11.

Réduire la sérialité à sa nature hyperfilmique¹, fictionnelle et narrative ne garantit aucunement une fin de série se résumant à la résolution de l'intrigue principale. Et je propose, dans le cadre de cet article, d'ajouter une dimension supplémentaire pour éclairer la question du statut de la fin en m'intéressant à la pratique du *remake* sériel. Je définis un *remake* comme une fiction audiovisuelle reprenant l'intrigue et les personnages d'un produit de même nature réalisé antérieurement². On peut distinguer deux types de *remake*. Le *remake* transnational adapte une fiction étrangère à un public local alors que le *remake* national, que j'appelle « *remake*-actualisation », remet au goût du jour une fiction antérieure de même nationalité. Mon objectif est alors d'étudier la relation entre *remake*-actualisation sériel et fin de série, en tentant par la même occasion de construire la catégorie du *reboot* cinématographique et télévisuel : dans quelle mesure la fin de série est-elle un enjeu du *reboot* ? Et présent sur le petit comme le grand écran, le phénomène permet une analyse comparative qui évite notamment l'écueil de réduire la sérialité audiovisuelle à la série télévisée.

Un échantillon de quatre *reboots* permet de discuter plus concrètement de la valeur de la fin de série mise en questions par la pratique : *Spider-Man* et *La Panthère rose* au niveau cinématographique et *Cupid* et *Battlestar Galactica* pour la télévision. *The Amazing Spider-Man* est un film réalisé par Marc Webb en 2012 auquel a succédé une suite en 2014, intitulée *The Amazing Spider-Man : Rise of Electro* du même réalisateur. C'est un *reboot* de la première adaptation cinématographique du personnage de Spider-Man initiée par Sam Raimi à partir de 2002 et composé de deux suites, l'une de 2004 et l'autre de 2007. *La Panthère Rose* est une série de huit films réalisés par Blake Edwards de 1963 à 1993. En 2006, un

reboot est réalisé par Shawn Levy, qui fera l'objet d'une suite réalisée par Harald Zwart en 2009. Concernant les *reboots* télévisuels, *Cupid* (*Love Therapy* en France) est une série de quinze épisodes de 42 minutes créée par Rob Thomas en 1998, qui a fait l'objet d'un *reboot* par le même créateur en 2009 également diffusé sur le réseau ABC. *Battlestar Galactica* est une série de science-fiction créée par Glen Larson en 1978 et diffusée sur ABC, dont le *reboot* développé par Ronald D. Moore de 2004 à 2009 était diffusé sur la chaîne Syfy. Cet échantillon n'a bien sûr pas vocation à l'exhaustivité mais sa diversité permet justement de ne pas émettre de généralités. En effet, les deux exemples choisis de chaque secteur se justifient par les différences considérables qui les séparent : ils ne relèvent pas du même genre, l'un fait suite à l'échec commercial de son original, l'autre à son succès, l'un intervient plus de vingt ans après son original, l'autre moins de dix ou encore l'un des *reboots* cinématographiques est une adaptation, l'autre est un produit purement cinématographique, l'un des *reboots* télévisuels est un *auto-remake* diffusé sur la même chaîne que l'original alors que l'autre non...

En revenant d'abord sur la sérialité, éclairée par la notion de fin, l'analyse propose de délimiter la définition du *reboot*, pour ensuite interroger la fin de série comme effet de la pratique.

Reboot et sérialité : la fin de série comme enjeu du renouvellement ?

Dans une perspective de délimitation du *remake* sériel, la fin de série apparaît comme un critère pertinent de définition : elle permet à la fois de préciser la teneur du caractère feuilletonnant imposé comme qualité nécessaire aux objets relevant de mon analyse et de détailler la distinction entre *reboot* et *remake*.

Typologie de la sérialité fictionnelle audiovisuelle et fin de séries

D'un point de vue narratif, c'est-à-dire au niveau de la construction du récit, il est possible de distinguer deux types de série en fonction de la

1. *Ibid.*, p. 176. Gérard Genette parle expressément d'hyperfilmicité lorsqu'il ouvre la possibilité d'appliquer sa théorie littéraire au cinéma. Je choisis d'utiliser le terme « hyperfilmique » pour montrer la spécificité audiovisuelle de l'hyper textualité abordée ici.

2. Gaëlle PHILIPPE, *Le remake-actualisation : une norme de création universelle ?*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, sous la direction de François Jost, université Paris 3 Sorbonne Nouvelle, 2013.

notion de fin. De la sorte, Gérard Genette distingue la suite de la continuation. Alors que la continuation poursuit une œuvre pour la mener à son terme, la suite « continue une œuvre pour la relancer au-delà de ce qui était considéré comme son terme¹ ». Par exemple, les producteurs de *The Matrix*, au vu du succès du film, ont pris la décision d'en faire une suite. Celle-ci se découpe en deux films distincts : *The Matrix Reloaded* et *The Matrix Revolutions* tournés simultanément entre mars 2001 et août 2002. Alors que le premier film se suffit à lui-même, les deux suivants sont conçus pour s'articuler et se compléter : le dernier film est d'ailleurs déjà produit avant la diffusion du deuxième. Alors que *The Matrix Reloaded* est une suite du premier film, *The Matrix Revolutions* est la continuation du deuxième. Il existe alors deux types de suites : l'une reprend les personnages d'une histoire et leur fait vivre une nouvelle aventure se déroulant avant (*prequel*) ou après (*sequel*) l'intrigue initiale ; l'autre reprend l'intrigue pour la faire vivre à de nouveaux personnages, ceux-ci ayant souvent un lien de parenté ou de connaissance justifiant la relation hyperfilmique. Par exemple, *The Amazing Spider-Man : Rise of Electro* est la suite des aventures du personnage mis en scène par le film de 2012. Et, *Grease 2*, réalisé par Patricia Birch en 1982, constitue la suite du film *Grease* de 1978 réalisé par Randall Kleiser mais ne met pas en scène la suite des aventures de Sandy et Danny Zuko mais les nouvelles péripéties rencontrées par Michael, le cousin de Sandy.

La fin peut aussi permettre la distinction entre série et feuilleton, la valeur de la fin de chaque épisode déterminant sa qualification. La série propose des épisodes dont l'intrigue principale se termine à la fin de l'épisode alors que le feuilleton propose une intrigue se déroulant sur plusieurs épisodes, la fin du feuilleton se traduisant alors par l'achèvement de l'intrigue. Le feuilleton relève alors de la continuation alors que la série est une suite d'épisodes. Cette distinction n'est pas imperméable. Ainsi, une grande majorité des séries audiovisuelles présente un caractère feuilletonnant

alors même que chaque épisode donne lieu à une intrigue fermée et résolue. Dans la série *Les Experts (CSI : Crime Scene Investigation)* créée par Anthony E. Zuiker et diffusée entre 2000 et 2015 sur CBS, si les protagonistes ouvrent et résolvent une enquête à chaque épisode, les relations entre les personnages, les idylles amoureuses ou par exemple, la progression durant les trois premières saisons de l'otosclérose, maladie dont souffre l'un des personnages principaux, relèvent du feuilleton. Il subsiste donc un caractère feuilletonnant même s'il n'occupe pas une place centrale au sein du récit. La condition feuilletonnante imposée à mon objet d'étude doit alors être entendue largement et illustre la volonté d'appréhender la fin de série comme la fin d'un univers fictionnel, et non comme l'achèvement d'intrigues singulières.

Ce critère apprécié extensivement interroge alors l'inclusion des séries ou films dérivés (*spin-off*) au sein de mon acception de sérialité. Les *spin-offs* peuvent être de deux ordres : ils peuvent soit recycler certains personnages d'une histoire et leur faire vivre de nouvelles aventures, soit recycler l'intrigue pour la faire vivre à de nouveaux personnages. Ainsi, la série *Marvel's Agents of SHIELD*, créée par Joss Whedon, Jed Whedon et Maurissa Tancharoen et diffusée sur ABC depuis le 24 septembre 2013, est une série dérivée du film *The Avengers* (Joss Whedon, 2012) reprenant le personnage de Phil Coulson, alors que la série *Caprica* créée par Rémi Aubuchon, David Eick et Ronald D. Moore et diffusée en 2010 sur Syfy, raconte les événements ayant mené 58 ans après à la série *Battlestar Galactica* dont elle est dérivée. Dans les deux cas, les séries ou films dérivés entretiennent une relation hyperfilmique narrative avec leur source, le nouvel opus poursuivant l'univers fictionnel mis en place, chacune des intrigues pouvant coexister. Des incursions, ou *cross-over*, sont donc possibles, comme Nick Fury, ancien directeur du SHIELD, fait des apparitions dans la série et dans les films *Avengers* de 2012 ou 2015. Le *spin-off* peut intervenir que l'objet initial soit terminé ou non. En effet, la série *Marvel's Agents of SHIELD*, tout comme les aventures de *Thor* ou *Captain America*, se déroule concomitamment à celles des films *The Avengers* alors que *Caprica*, bien qu'étant son prélude nar-

1. Gérard GENETTE, *op. cit.*, p. 229.

ratif, est produite après la fin de la série à succès *Battlestar Galactica*. La multiplication de ce procédé de recyclage illustre une façon de repousser toujours plus loin la fin d'une sérialité fictionnelle audiovisuelle et, tout en soulignant la complémentarité entre cinéma et télévision, interroge encore les limites de l'œuvre sérielle. La suite, que j'inclus automatiquement dans une œuvre sérielle, peut parfois présenter une hyperfilmicité moins prégnante que certains *spin-offs*, il est donc logique de ne subordonner la sérialité qu'à la continuité de l'univers fictionnel. Dans le cadre de cet article, les suites et continuations (*prequel* ou *sequel*) et les séries et films dérivés constituent avec leur hypotexte¹ une même œuvre sérielle. La fin de série, télévisuelle et cinématographique, semble pouvoir être repoussée à l'infini. Mais elle peut aussi ne pas être toujours anticipée. Ainsi, la fin de série feuilletonnante ne signifie pas toujours la fin de l'intrigue.

Je propose donc la typologie, non exhaustive, des fins de série suivante. La fin de série peut procéder d'une décision auctoriale, c'est-à-dire déterminée par les auteurs, scénaristes et réalisateurs en l'espèce (même si les producteurs peuvent avoir une influence sur la teneur narrative de la fin), ou éditoriale, décidée alors unilatéralement par les instances de production ou diffusion. La fin que nous qualifierons d'auctoriale coïncide avec une fin du récit, celle-ci pouvant être ouverte ou fermée. En revanche, lorsque la fin de série procède d'une décision éditoriale, elle peut correspondre à un achèvement du récit ou non. Ainsi, certaines séries terminées n'ont aucune fin narrative. Par exemple, la série *Cupid* s'est terminée sans même voir son dernier épisode diffusé, la fin de la série est donc éditoriale, la chaîne ayant interrompu la diffusion avant la fin de saison prévue par l'auteur, qui n'était déjà pas pensée comme la fin de la série. Au contraire, *Battlestar Galactica* a connu une fin que l'on peut qualifier d'auctoriale dans la mesure où David Eick et Ronald D. Moore avaient déclaré, dès l'annonce d'une

quatrième saison, que ce serait la dernière². Qu'elle procède d'une volonté de l'auteur ou du producteur/diffuseur et quelle que soit sa nature, la fin de série narrative ne semble pas définitive et peut être déplacée. La fin ouverte, éditoriale comme auctoriale, ouvre la voie vers la continuation, voire la suite si la nouvelle œuvre choisit de laisser en suspens l'intrigue initiale pour se concentrer sur une nouvelle intrigue principale coexistant avec l'univers fictionnel original. Et la fin fermée n'empêche pas toute suite ou *spin-off*. La fin de série doit donc, quel que soit son type, être appréhendée en fonction du contexte de sa mise en œuvre. Comme le démontre l'exemple récent de la série télévisée *X-Files* dont une suite télévisuelle sérielle est programmée pour 2015, une continuation peut être donnée à une œuvre plus de dix ans plus tard.

Et ce caractère ambivalent de la fin de série, mis en question par les suites, continuations et séries dérivées, interroge alors le rôle joué par le *remake*. En effet, s'il est aussi une pratique de recyclage, il n'a pas la même relation à la fin de série.

Remake et reboot : une fin de série comme condition au reboot ?

La multiplication des pratiques de recyclage et la volatilité des produits des industries culturelles sont deux facteurs influant sur la fin de série. Celle-ci se définit comme le terme de son univers fictionnel. Le *remake* s'oppose alors à la suite et aux séries ou films dérivés dans la mesure où il ne continue pas une histoire mais la redémarre. Ainsi, le récit du *remake* ne peut coexister avec l'histoire de l'original. Le *remake*, dans une certaine mesure, poursuit donc l'univers fictionnel de l'original mais dans une relation d'alternative et non de complémentarité.

2. Josef ADALIAN, « "Battlestar" burns out next year », *Variety*, 31 mai 2007. <<http://variety.com/2007/scene/markets-festivals/battlestar-burns-out-next-year-1117966089/>>, consulté le 14 juin 2015. Si *Caprica*, qui a été annulée et a donc connu une fin éditoriale, fait partie de la même œuvre sérielle, elle est une série dérivée préluce qui n'a pas modifié la fin auctoriale de l'intrigue de *Battlestar Galactica*.

1. Texte préliminaire du même auteur ou d'un autre, à partir duquel est dérivé le texte.

La distinction entre *remake*-actualisation et *reboot* peut éclairer le propos, bien qu'elle soit loin d'être définitivement arrêtée et univoque. Comme rappelé en introduction, j'entends par *remake* un produit audiovisuel reprenant l'intrigue et les personnages d'une fiction antérieure de même nature. Les critères constitutifs formels du *remake* sont donc la permanence médiale et la conservation du format de l'original, le critère de fond imposant la conservation de l'univers fictionnel, de l'intrigue et des personnages et l'absence de complémentarité narrative entre les deux œuvres. Le terme « *reboot* » marque une dynamique d'effacement plus forte que le *remake* de par son sens premier lié à l'informatique : le *reboot* remet les compteurs à zéro. Cette idée justifie la distinction courante entre *remake* et *reboot* fondée sur une relation hypertextuelle moins marquée pour le *reboot*. Or, je refuse de fonder la distinction entre les deux pratiques sur la réalité de l'hyperfilmicité de l'objet car ce critère de distinction, souvent utilisé, revient à imposer un régime de fidélité à la pratique du *remake*, loin d'être vérifié. Par exemple, le film *Rollerball*, réalisé par John McTiernan en 2002, unanimement considéré comme un *remake*, ne conserve de l'original que le concept du jeu et le prénom du personnage principal. Je choisis alors de lier la définition du *reboot* à la sérialité : un *reboot* est le redémarrage d'une œuvre sérielle. Pour autant, je ne limite pas le *reboot* au *remake*-actualisation sériel dans la mesure où je conserve son application à des domaines plus larges que ceux que j'accorde au *remake*, spécifiquement audiovisuel. Ainsi, *The Ultimate Spider-Man*, version modernisée du héros de comics Marvel, reste un *reboot* de *The Amazing Spider-Man*, série de comics depuis 1963, selon mon acception du terme. Dans la perspective d'une construction de l'étiquette « *reboot* » pour catégoriser plus spécifiquement les pratiques de recyclage, d'autres éléments, comme la teneur réelle de la condition de sérialité, méritent de plus amples développements mais ne sont pas ici l'objet de la discussion. Les objets relevant de mon propos sont les produits répondant à la fois aux définitions du *remake*-actualisation et du *reboot* : les objets cinématographiques et télévisuels sériels redémarrant l'histoire d'une œuvre sérielle de même nature réalisée antérieure-

ment. Mon échantillon d'analyse présenté en introduction, même réduit, démontre encore la complexité du *reboot* et de ses critères de définition. Les catégories du *reboot* et du *remake* recouvrent deux réalités différentes qui se superposent lorsqu'il est question des objets sériels audiovisuels. La fin de la série originale est-elle alors un critère de définition du *reboot* ?

Tout d'abord, une fin narrative ne semble pas être une condition nécessaire au *reboot* comme le démontre l'exemple télévisuel de *Cupid*. La série originale s'est terminée par la diffusion du treizième épisode. Un quatorzième épisode avait été tourné mais n'a jamais été diffusé. La fin de la série aux yeux des téléspectateurs est donc la fin du treizième épisode. Le *reboot* s'explique alors par la faible valeur patrimoniale de son modèle. À dix ans d'intervalle, il semble peu légitime de donner suite à une œuvre dont la valeur patrimoniale, réelle ou symbolique, n'est pas avérée. Pour *Battlestar Galactica*, la donne est différente. En effet, la série originale, en plus de son succès commercial lors de sa diffusion, a acquis une valeur symbolique certaine aux yeux des téléspectateurs qui l'ont élevée au rang d'œuvre culte. C'est alors l'intervalle de temps, de 1978 à 2003, qui semble légitimer le recours à la pratique du *reboot* plutôt qu'à la suite. La première trilogie *Spider-Man* a également acquis une valeur patrimoniale importante, notamment en termes de succès au *box-office*. Pourtant, seulement cinq ans après le dernier film sort un *reboot*. La pratique n'est pas ici mise en œuvre pour profiter d'un succès ancien ou redonner vie à un objet oublié. Un quatrième film était prévu mais l'équipe technique d'origine (et notamment Sam Raimi, le réalisateur) s'est retirée du projet en raison de divergences avec la production quant à l'imposition de courts délais de réalisation – cette contrainte s'expliquant par la perte des droits d'exploitation du personnage passé un certain délai. Sony a alors décidé de produire rapidement un *reboot* afin de conserver les droits de la licence convoitée par Disney Marvel. Se profile d'ailleurs à l'horizon un nouveau *reboot* de la franchise. En effet, le succès mitigé de *The Amazing Spider-Man : Rise of Electro* a éloigné puis annulé les projets de suites initialement prévues. En 2015, un accord conclu entre Sony et

Disney permettra de faire apparaître le personnage dans l'univers cinématographique Marvel et notamment dans les futurs films *The Avengers*. À cette occasion, Sony compte produire un *reboot* en 2017 consacré au personnage qui sera alors incarné par un nouvel acteur. Ainsi, les deux séries cinématographiques consacrées à *Spider-Man* constituent deux œuvres sérielles distinctes et indépendantes alors que le nouveau *reboot* appartiendra à l'œuvre sérielle englobant l'univers cinématographique Marvel. La sérialité n'est donc pas limitée à l'affiliation à un même auteur. *La Panthère rose* le confirme dans la mesure où *La Panthère rose 2*, le deuxième film dans le cadre du *reboot* de la série cinématographique originale, est attribué à un autre réalisateur que le film ayant initié le *reboot*.

Le *reboot* peut donc intervenir pour plusieurs raisons qui semblent moins liées au type de fin de la série originale qu'à des considérations économiques ou actoriales. Cependant, si la fin de série n'influe pas directement sur la mise en œuvre du *reboot*, la relation inverse s'avère plus significative.

La fin de série comme conséquence du *reboot*

Les pratiques de recyclage audiovisuel démontrent l'importance attribuée à la sérialité au cinéma et à la télévision. La fin de série n'apparaît jamais comme définitive. Pourtant, l'existence du *reboot* permet de préciser la teneur de cette présomption d'inachèvement de toute fiction dans le sens où le redémarrage semble imposer la consécration de la fin de la série originale. Cependant, si cette dernière semble être un effet du *reboot*, l'ambivalence de la relation hyperfilmique permet d'accorder deux statuts distincts à la fin de série.

Reboot et sentiment d'inachevé : une fin de la série originale consacrée ?

L'aperçu de la sérialité fictionnelle télévisuelle et cinématographique a mis l'accent sur son omniprésence et sur sa dépendance à des facteurs sou-

vent externes au récit. Malgré des différences de mise en œuvre pratique, la sérialité fictionnelle conserve la même essence au cinéma comme à la télévision. Ainsi, le caractère sériel inhérent à la série télé, comme son nom l'indique, ne semble pas revêtir de caractéristiques distinctives dans sa conception par rapport à la sérialité cinématographique. En effet, elle répond aux mêmes objectifs (la réduction du risque de la nouveauté), elle dépend des mêmes contraintes (le succès d'audience) et elle présente plusieurs possibilités d'existence, la série pouvant être conçue comme sérielle dès l'origine ou *a posteriori*. Par exemple, *Battlestar Galactica* a d'abord fait l'objet d'un pilote de trois heures dont le succès a entraîné la mise en œuvre de la série. Les différences se situent donc davantage dans les modalités pratiques, la sérialité télévisuelle étant par exemple plus institutionnalisée grâce à la programmation télévisuelle ou le risque du produit cinématographique étant plus rigoureusement estimé qu'en matière télévisuelle.

Cette sérialité, même limitée à une condition de continuité narrative, semble alors sans fin, chaque produit cinématographique ou télévisuel pouvant faire l'objet d'une suite, d'une continuation ou d'un *spin-off*. L'intervention du *reboot* produit alors un effet sur cette présomption d'inachèvement de toute fiction audiovisuelle. Le *reboot* ne met pas un terme à l'univers fictionnel, la pratique poursuit l'exploitation de celui-ci, non dans la continuité mais l'alternative. Par conséquent, le *reboot* fait suite à un sentiment d'inachevé à propos de l'univers fictionnel mis en place par l'œuvre originale. Cependant, alors que cet inachèvement est narratif pour la suite, et contextuel pour la série dérivée, il se situe à un niveau plus global pour le *reboot*. En effet, l'existence de ce dernier suppose également que l'œuvre originale n'a pas tout dit mais elle associe à ce sentiment d'inachèvement une idée d'alternative, voire de correction. Ainsi, si la suite ou la série dérivée permet la prolongation ou l'épaississement d'un même univers fictionnel, le *reboot* crée un univers fictionnel alternatif à celui de son modèle. Mais dans quelle mesure ces deux univers coexistent-ils ?

Jusqu'alors, chaque *reboot* de l'échantillon a mis fin à la série originale. Par exemple, Tobey Maguire n'a pas rendossé le costume de Spider-Man depuis 2007. Le personnage du *reboot* semble donc remplacer le héros de la première trilogie, comme le deuxième *reboot* prévu pour 2017 devrait mettre en scène un personnage plus jeune. De la même manière, le caméo de Richard Hatch, qui était le héros de la première version de *Battlestar Galactica* en nouveau personnage dans le *reboot* confirme l'absence de complémentarité entre les deux univers fictionnels. C'est pourquoi, en mettant un terme à la série originale, le *reboot* tend dans le même temps à effacer la première interprétation. Les deux interprétations coexistent, le Batman de Christopher Nolan n'a, par exemple, pas supprimé l'existence du Batman de Tim Burton mais les deux univers fictionnels alternatifs ne se développent pas simultanément. Cette absence de coexistence simultanée de deux mêmes univers fictionnels alternatifs est mise à mal par l'univers fictionnel DC Comics. Warner Bros produit le film *Justice League : Part 1*, réalisé par Zack Snyder, dont la sortie est prévue en 2017 et réunissant plusieurs super-héros comme le Superman du film *Man of Steel* (Zack Snyder, 2013) incarné par Henry Cavill ou le Batman du film *Batman v. Superman* (Zack Snyder, 2016), interprété par Ben Affleck. Le super-héros The Flash doit également intégrer cette Justice League mais ne sera pas interprété par l'acteur qui joue le rôle à la télévision. Ainsi, le personnage cinématographique du héros The Flash coexistera avec une version télévisuelle alternative, si la série télévisée de 2014 créée par Greg Berlanti, Andrew Kreisberg et Geoff Johns diffusée sur The CW perdure. La télévision, si elle peut jouer la complémentarité avec le cinéma, et réciproquement, pour alimenter un univers fictionnel, peut également se présenter comme le support d'un monde fictionnel alternatif. Ce double mouvement d'achèvement et d'effacement pose la question des frontières de l'œuvre cinématographique et télévisuelle. Si la série télévisée s'entend comme une œuvre unique, qu'en est-il du statut de chacun de ses épisodes ? De la même manière, si un long-métrage cinématographique est une œuvre à part entière, la série cinématographique ne constitue-t-elle pas une œuvre globale ? Le *reboot* ajoute

alors une dimension supplémentaire à cette question : les frontières de l'œuvre s'arrêtent-elles au terme de la série originale consacrée par le *reboot* ? En d'autres termes, peut-on considérer la série originale et le *reboot* comme composant une même œuvre ? La conception de Jean-Pierre Esquenazi de l'œuvre comme le nom d'un processus social permet de transformer la prise en compte du *reboot* dans la construction de l'œuvre et va donc dans le sens de la pluralité d'immanence de Gérard Genette, une œuvre existant en plusieurs objets « non tenus pour identiques et interchangeable¹ ». Le film original fait partie du *reboot* en tant qu'œuvre, tout comme « *The Big Sleep* a été entre autres un roman de Raymond Chandler, un projet de William Faulkner et Howard Hawks, un scénario de Brackett et Faulkner puis Furthman² ». Dans cette optique, parler de l'œuvre *Spider-Man* reviendrait à inclure les séries de comics, ses adaptations télévisuelles sous forme de dessins animés et ses adaptations cinématographiques dont le *reboot* de 2009. Chaque occurrence fonctionne alors individuellement comme une œuvre originale mais dans leur fonctionnement collectif, seul le matériau initial, la première série de comics *The Amazing Spider-Man* peut prétendre à la qualité d'original.

En proposant un nouveau regard sur un univers fictionnel préexistant, le *reboot* finit la vision proposée par l'original. La mise en œuvre d'un *reboot* est en définitive une décision éditoriale consistant à donner une nouvelle direction à un univers fictionnel. Implique-t-elle la reconnaissance d'une mauvaise direction initiale, le *reboot* pouvant s'interpréter comme une tentative de correction ? L'analyse des stratégies de promotion et de l'usage de la référence hyperfilmique peut éclairer cette question.

1. Gérard GENETTE, *L'œuvre de l'art*, t. I, Paris, Seuil, 1994, p. 187.

2. Jean-Pierre ESQUENAZI, *Sociologie des œuvres. De la production à l'interprétation*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 45.

Promesse et réception : une fin recyclée

La notion de promesse pragmatique s'entend au sens de François Jost comme l'horizon d'attente proposé aux spectateurs à propos de l'œuvre¹. Comment est utilisée l'étiquette « *reboot* » dans l'espace public, que ce soit via les stratégies de promotion des produits (paratexte), les critiques ou les commentaires des spectateurs (méta-texte²) ? Les affiches de *La Panthère Rose* et *The Amazing Spider-Man* ne mentionnent aucunement l'existence d'une version antérieure. Quant aux bandes-annonce, elles restent également silencieuses sur la qualité de *reboot* de l'objet. Celle de *The Amazing Spider-Man* va même jusqu'à utiliser comme accroche la phrase « L'histoire jamais révélée ». Cette mention, en insistant sur le caractère de nouveauté du *reboot*, tend quand même à admettre l'existence de versions antérieures du personnage. Il en est de même pour les *reboots* télévisuels, dont la parenté avec un objet antérieur n'est que rarement mise en avant, jamais par les supports promotionnels, la relation à un original n'étant souvent mentionnée que dans le cas d'interviews et la question provient alors du journaliste. Le modèle, s'il est la raison du *reboot*, n'est pas explicitement utilisé comme argument publicitaire. En revanche, la critique va avoir tendance à comparer le *reboot* avec l'original, comme le souligne par exemple le journaliste Rob Owen pour *Cupid* : « Il est impossible de ne pas comparer les deux castings ou de ne pas trouver que la nouvelle version n'est qu'une pâle imitation³ ». Ainsi, même si la promesse paratextuelle n'est pas hypertextuelle, la plupart des critiques mettent en avant cette qualité en proposant souvent une critique comparative. Et le spectateur, même dans le cas de *reboots* intervenant longtemps après l'original, a des chances de connaître la qualité de *reboot* de l'œuvre. Il existe trois types de spectateurs face à un *reboot* : le spectateur ignorant, qui

ne connaît pas la qualité de *reboot* de l'objet, le spectateur influencé, qui sait être face à un *reboot* sans pour autant avoir vu l'œuvre originale et l'« hyper-spectateur » qui a vu l'original. L'écart temporel entre un *remake*-actualisation et son original étant souvent important, la majorité des spectateurs de ce type de *remake* ne sont pas des « hyper-spectateurs ». Or, l'échantillon de *reboots* choisi met en avant un intervalle de temps entre les versions relativement court, augmentant le nombre d'hyper-spectateurs et présageant d'une différence de promesse entre le *remake* et le *reboot*.

La promesse paratextuelle met donc en avant une dynamique palimpsestuelle dans la mesure où la valeur patrimoniale du modèle, réelle ou créée, commerciale ou symbolique, est bien la raison du *reboot*, mais n'est pas explicitement utilisée comme argument publicitaire. Ainsi, le *reboot* cherche à effacer l'œuvre originale. Pour autant, il ne se présente pas nécessairement comme une meilleure version de l'histoire, écartant une dynamique automatique de correction de l'original. Le *reboot* de *Spider-Man* se présente comme une adaptation plus fidèle du *comic book*, *La Panthère rose* des années 2000 ne dévalorise jamais l'original de Blake Edwards et le *reboot* de *Battlestar Galactica* insiste sur les différences marquées par rapport à son original, notamment une science-fiction plus réaliste que *space opera*, pour s'en différencier sans pour autant émettre de jugement de valeur. Le *reboot*, par son caractère actuel, se fonde sur une conception événementielle du cinéma et de la télévision pour faire oublier la série qui l'a précédé sans pour autant souligner un défaut, un manquement de la série originale. Les stratégies de promotion du *reboot* mettent donc en place un double processus paradoxal de valorisation de la série originale, pour profiter de sa valeur patrimoniale, et de dévalorisation, afin de justifier la mise en œuvre de la pratique. La fin provoquée de fait par la mise en œuvre du *reboot* n'a ni vocation à mettre un terme à une erreur d'interprétation nécessitant une correction ni à construire une œuvre originale finie pouvant servir de référence. Cependant, et ce surtout en matière cinématographique, les critiques vont dans le sens d'une comparaison sou-

1. Cf. François JOST, *Introduction à l'analyse de la télévision*, Paris, Ellipses, 1999.

2. Cf. Gérard GENETTE, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987.

3. Rob Owen, « New "Cupid" not very lovable », *Pittsburgh Post-Gazette*, 31 mars 2009. <<http://www.post-gazette.com/ae/tv-radio/2009/03/31/New-Cupid-not-very-lovable/stories/200903310144>>, consulté le 03/09/2015.

vent peu favorable à la nouvelle version. Les critiques comparatives négatives participent alors à un mouvement de patrimonialisation de l'original qui consacre l'achèvement de la série originale et l'élève au rang d'œuvre influente, voire culte. *Battlestar Galactica* est l'exception de l'échantillon, la nouvelle version étant souvent jugée meilleure que l'originale.

Les différences de promesse présagent alors de la multiplicité des attitudes spectatoriennes, du cri au sacrilège au plaisir du renouvellement d'un univers fictionnel apprécié en passant par l'ignorance de l'œuvre originale. Or, la fin de série est souvent une préoccupation primordiale aux yeux des télé-spectateurs. L'hyper-spectateur peut à la fois reprocher au *reboot* de mettre un terme définitif à une œuvre appréciée et lui accorder le bénéfice d'être une chance d'améliorer la fin de la série initiale. Pour l'hyper-spectateur, la fin de série peut alors être l'enjeu du *reboot*.

Le *reboot* recycle la série originale. Il en provoque la fin mais celle-ci est à la fois consacrée et effacée, comme le recyclage détruit pour remplacer à partir du même matériau.

L'étude du *reboot* cinématographique et télévisuel à partir d'un échantillon de quatre occurrences a mis en évidence la complexité de l'objet tout en refusant sa spécificité médiatique, permettant une sérialité fictionnelle homogène dans sa conception. La fin de série, si elle n'est l'enjeu du *reboot* que pour certains hyper-spectateurs, semble être une conséquence de sa mise en œuvre. Ainsi, contrairement à la série dérivée qui peut être produite et diffusée alors que la série dont elle est issue n'est pas terminée, le *reboot* cinématographique et télévisuel impose la fin de série que celle-ci soit auctoriale ou éditoriale, ouverte ou fermée, narrative ou non.

Les possibilités de continuité fictionnelle sont multiples. Le *reboot* est une pratique de recyclage de la série parmi d'autres, dont la mise en œuvre est une décision éditoriale dépendant de facteurs externes au récit mis en scène par l'originale. Il a pour particularité de reposer sur une hyperfilmicité narrative substitutive au lieu de se fonder sur un lien hyperfilmique de continuité narrative : le *reboot* ne complète pas un univers fictionnel, il en propose une nouvelle version. Cependant, contrairement au sens courant du terme « recyclage », le recyclage audiovisuel ne concerne pas les objets hors d'usage mais au contraire, ceux susceptibles d'avoir encore du succès. Le recyclage audiovisuel fait donc également dans le « développement durable », même si celui-ci ne bénéficie pas de la connotation méliorative acquise par le terme courant, soit en prolongeant un univers fictionnel, chronologiquement par le biais de suites ou en termes de densité via les séries dérivées, soit en le recommençant grâce au *reboot*, créant alors des mêmes univers fictionnels parallèles. Les circonstances de mise en œuvre d'une pratique de recyclage sont variées et la relation entre cinéma et télévision permet la complémentarité comme l'alternative. Or, ce recyclage audiovisuel est-il sans fin ? En d'autres termes, ces pratiques de recyclage sont-elles cumulables à l'infini ? Si la prolongation de l'univers, horizontalement comme verticalement, paraît sans limite et compatible l'une avec l'autre, le *reboot* interroge la possibilité de révocation d'un univers fictionnel cohérent consacré par une multiplicité d'objets audiovisuels.

Gaëlle PHILIPPE

Formule et déformulation

Du rejet de la fin au nouveau paradigme

La problématique originelle de la série télévisée est de résoudre la délicate équation suivante : permettre le retour du programme en fournissant des récits inédits chaque semaine à la télévision. Pour y remédier, les producteurs et les chaînes mettent en place un système de production calibré sur le calendrier de diffusion. Pourtant, la question de la production ne résout qu'une partie du problème. Comment cultiver des nouvelles intrigues chaque semaine ? Comment assurer que la fiction aura toujours une nouvelle histoire à raconter ? La réponse semble venir par la mise en place d'une structure narrative récurrente qui assure un cadre dans lequel les histoires peuvent naître. De cette manière, le cadre défini permet au travail narratif une base solide décrite sous différents noms : modèle, matrice ou formule. C'est ce dernier terme qui nous intéresse ici et sur lequel nous allons bâtir notre réflexion. Ce terme désigne selon Jean-Pierre Esquenazi « le cadre strict d'une série¹ », soit l'ensemble des éléments récurrents de la fiction, à la fois son schéma narratif, son univers fictionnel, son approche formelle, etc. C'est une assurance structurelle qui permet à la production de tenir la cadence infernale des diffusions saisonnières aux États-Unis. Dans l'exemple de *Columbo*², la formule de la série repose sur un personnage principal reconnaissable à son imperméable, un univers spécifique (la criminalité dans la haute société de Los Angeles) ainsi qu'un schéma narratif similaire selon les unités qui débutent par le meurtre avant de s'achever par la résolution de l'enquête.

La formule définie par Jean-Pierre Esquenazi joue un double rôle. C'est à la fois l'écriture des épisodes (en tant qu'unité reproduite encadrée par une structure, ce qui assure une zone de confort,

de reconnaissance pour le téléspectateur), mais c'est aussi le leitmotiv scénaristique, le fil conducteur de l'ensemble de la série qui donne son identité à la fiction. En jouant ce double rôle, la formule permet la reproduction potentiellement infinie d'une fiction sérielle parce qu'elle permet à la série de s'exprimer d'une manière qui lui est propre. En trouvant sa voie, la matière narrative est orientée et permet l'émergence hebdomadaire d'intrigues.

Lorsque l'on se penche sur l'histoire des fins dans le cadre des séries télévisées, nous découvrons un récit tumultueux. Dès les années 1950 et pendant plus de trente ans, les fins de séries sont déconsidérées. Ce constat n'a rien d'étonnant dans la mesure où si l'on se rappelle leurs conditions pragmatiques d'existence, elles sont contraires à l'idée même de finalité. Lorsque les programmeurs planifient de fidéliser les téléspectateurs à leur chaîne par l'intermédiaire des séries télévisées, ils décident de penser la fiction sérielle comme un programme idéalement infini³. En effet, une série est à l'antenne tant qu'elle remplit sa mission première, la fidélisation. L'idée même de l'achèvement est contraire à cet objectif primaire. Rapidement, on constate qu'une série ne s'arrête pas, elle s'annule ou, plus exactement, est annulée. Les chaînes ne s'intéressent pas à une fiction en perte de vitesse parce que celle-ci ne remplit plus sa mission : pourquoi consacrer du temps et de l'argent à la mise en place d'une conclusion narrative alors même que l'on constate une érosion de l'audience ? Les arrêts (au contraire des fins) représentent alors l'échec d'une fiction et non son accomplissement. Ce constat est à mettre en rapport avec la forme dominante des fictions sérielles pendant les trente premières années de la télévision. S'affirme une forme de série dite à « dominance immobile⁴ », c'est-à-dire des récits

1. Jean-Pierre ESQUENAZI, *Les séries télévisées*, Paris, Armand Colin, 2014, p. 26.

2. Richard LEVINSON et William LINK, Universal, 1968-2003.

3. Marjolaine BOUTET, « Histoire des séries télévisées », dans *Décoder les séries télévisées*, Sarah SEPULCHRE (dir.), Bruxelles, De Boeck Université, 2011, p. 11-46.

4. Jean-Pierre ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 102-104.

dont la continuité s'opère, non par une poursuite des intrigues d'épisode en épisode, mais par la déclinaison d'une formule clairement identifiable. L'une des premières séries, *Dragnet*¹, propose des enquêtes criminelles différentes à chaque unité encadrées par une formule, c'est-à-dire les invariants qui se répètent à chaque unité (retour du policier Joe Friday, nouvelle enquête à Los Angeles, etc.). Les enjeux narratifs des fins sont donc, dans un premier temps, peu élevés, voire inexistantes, puisqu'il n'y a pas de fins narratives à proprement parler mais plutôt des arrêts de la programmation.

À partir de la fin des années 1960, le développement du feuilleton pose de nouvelles questions quant à la place de la fin. *The Fugitive*² propose une course-poursuite intense entre un médecin accusé à tort du meurtre de sa femme et un policier intransigeant convaincu de la culpabilité du praticien : « Le dernier épisode, où Kimble coince le manchot et découvre enfin qui a tué 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.³. » La fin est ici conçue comme l'achèvement d'un récit unique. Quelle que soit la multiplicité de ses péripéties, la série est alors considérée comme une seule narration qui trouve son achèvement avec son dernier rebondissement : pas de différence notable sur ce point avec le roman ou le film.

Bientôt, les séries ne vont plus se réduire ni à la suite potentiellement infinie d'épisodes autonomes, ni au feuilleton, et la question de la fin va prendre une autre envergure. Les audiences stratosphériques de *M*A*S*H*⁴ et bien plus tard, *Friends*⁵ démontrent que les téléspectateurs ne se désintéressent pas de la fin d'une série, bien au contraire, même quand celle-ci n'est pas conçue comme la terminaison d'un seul projet narratif.

Alors une question se pose : et si les fins de série pouvaient être autre chose qu'une sentence, voire une exécution de la fiction ?

La période charnière des années 1990 amène notamment les chaînes à reconsidérer ce que les américains appellent le *Series Finale*⁶. Les raisons sont avant tout économiques, la mutation numérique du paysage télévisuel avec notamment le succès des DVD, d'internet et les rediffusions, les obligent à repenser l'achèvement d'une fiction sérielle. En effet, l'existence d'une série semble prospérer à travers deux modes d'existence : une première vie liée à la diffusion initiale télévisuelle et une seconde que nous pouvons intituler « mode de réappropriation multi-médiatique ». C'est cette seconde vie qui est investie d'enjeux économiques forts. Si les chaînes veulent qu'une fiction sérielle connaisse un vrai succès post-première diffusion, il faut favoriser une fin qui donne envie de se réapproprier la série toute entière. En faisant de la fin, un événement en soi, souvent polémique (l'exemple de *Lost*⁷, reste fameux de ce point de vue), on laisse la série dans l'actualité et on prolonge sa vie. Il est donc nécessaire de soigner la fin d'une série pour espérer des recettes importantes dans la seconde vie d'une fiction. La vente de DVD saisonniers, d'intégrales, la VOD, le téléchargement numérique⁸ sont autant de moyens de prolonger la vie d'une série, mais aussi d'envisager des recettes importantes. Pour cela, « finir », c'est-à-dire construire une fin adéquate au projet même de la série, est indispensable. La grande transformation du marché des séries repose sur ce second mode d'existence qui oblige les chaînes à repenser leur stratégie pour répondre aux attentes du marché.

1. Jack WEBB, MCA, 1951-1959.

2. Quinn MARTIN et Roy HUGGINS, Worldvision, 1963-1967.

3. Alain CARRAZÉ, *Les séries télé*, Paris, Hachette, 2007, p. 239.

4. Larry GELBART, 20th, 1972-1983. 105 millions américains de téléspectateurs pour le *Series Finale* intitulé *Goodbye, Farewell and Amen*.

5. Marta KAUFFMAN et David CRANE, NBC, 1994-2004. 52 millions de téléspectateurs américains pour l'épisode final *The Last One*.

6. Le *Series Finale* est le dernier épisode produit pour une fiction sérielle. Ce n'est pas nécessairement la conclusion narrative de la fiction. Il arrive qu'une série soit annulée après le tournage du dernier épisode de la saison. Celui-ci devient alors le *Series Finale* de la fiction.

7. J. J. ABRAMS, Jeffrey LIEBER, Damon LINDELOF ABC, 2004-2010

8. Aux États-Unis, les enregistreurs numériques TiVo ont marqué une étape importante dans la possibilité de se réapproprier un contenu. Henry JENKINS, *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 103.

La déformulation ou comment finir ?

Comment finir une fiction dont la longévité s'étend parfois sur plusieurs dizaines d'heures ? Une série ne peut s'inscrire dans le temps que si elle est constituée autour d'une formule, ce cadre strict qui permet soit l'itération de la série soit la variation dans la répétition. On peut la concevoir comme un principe de développement d'un univers fictionnel : ce dernier étant donné (dans la très célèbre « bible » des professionnels), il s'agit de concevoir des formats narratifs qui, d'épisode en épisode, vont déployer cet univers, l'amplifier, ou l'augmenter. La formule d'une série définit tout autant son fondement narratif que son principe d'expansion : elle est une définition et une matrice, une armature et un potentiel¹. La formule est aussi un principe de communication vers le spectateur : elle condense ce que ce dernier reconnaît dans chaque nouvel épisode et qui lui permet de se ré-immérer dans l'univers de la série.

Une série qui s'achève doit donc renoncer à ce cadre pour amorcer sa clôture. Nous proposons d'intégrer à cette idée une théorie de Paul Ricœur autour de l'immanence et l'imminence des fins dans la fiction. Selon le philosophe, la fin passe par un point de passage lorsque le lecteur prend conscience de la proximité de la conclusion. Pour cela, l'immanence de la fin d'un récit repose sur le maintien en tension d'une « crise » qui empêche d'envisager une complétude immédiate. Cette « crise » peut être un objectif narratif à accomplir (prouver son innocence dans le cadre du *Fugitif* par exemple). Lorsque cette « crise » est résolue, l'immanence cède sa place à l'imminence de la fin². Ainsi, l'immanence (le retardement de la fin) est possible à travers la formule qui engage une répétition continue d'épisode en épisode. L'imminence de la fin d'une série semble reposer sur la rupture avec la formule, aussi nous proposons de penser cette théorie autour du terme de « déformulation ».

Une « déformulation » réussie serait donc la réponse à ce nouveau paradigme économique. La série doit rompre avec elle-même pour mieux accepter d'être un objet fictionnel de ré-investissement. Elle doit accepter de finir et donc, renoncer à ce qui la maintient en vie. Pour cela, la série doit abandonner l'immanence à laquelle la formule la rattache. La fiction doit construire son point de rupture qui amène un passage entre l'immanence et l'imminence de la fin. C'est dans ce moment de rupture que la déformulation trouve un moyen d'expression. L'un semble ne pouvoir aller sans l'autre.

Cette réussite doit bien entendu contenter les trois maillons de la chaîne télévisuelle : l'auteur, la chaîne/studio et le téléspectateur. Le premier veut construire une fin narrative satisfaisante, la seconde cherche à doper la vie économique de son produit et le troisième espère retrouver dans la fin les raisons qui l'ont poussé à regarder la série. C'est un numéro d'équilibriste délicat que doivent accomplir les scénaristes, qui consiste à donner une logique d'ensemble à plusieurs dizaines d'heures de fiction. Pour cela, Shawn Ryan, *showrunner* américain à succès (il est notamment l'auteur de *The Shield*³) propose de penser le problème d'une bonne fin de la façon suivante : « Pour moi la marque d'une série qui restera dans les annales de la télé, c'est une fin qui donne envie de réexaminer le début⁴. » L'observation de Ryan paraît réconcilier les points de vue : si la fin renvoie au début, voilà qui ne peut que satisfaire la chaîne comme le spectateur et présumer de la réussite de l'auteur : une fin qui donne envie de réexaminer l'ensemble pousse le téléspectateur à se réapproprier l'œuvre, cela augmente les chances de ventes multimédiatiques. La « déformulation » serait donc le moyen pour inciter une seconde lecture de l'œuvre. Alain Carrazé ajoute qu'une conclusion définitive à une série représente un risque : « [Pour] La plupart des séries ayant une vie (financière) en rediffusion, connaître la conclusion d'une longue intrigue peut diminuer le nombre de reventes⁵. » Entre conclu-

1. *Ibid.*, p. 94-96.

2. Paul RICŒUR, *Temps et Récit*, t. 2. *La configuration dans le récit de fiction*, Paris, Seuil, 1984, p. 49.

3. Shawn RYAN, FX, 2002-2008.

4. « La création de la dernière saison », interview Shawn Ryan, Bonus DVD saison 6 *Lost*, ABC, 2010.

5. Alain CARRAZÉ, *Les séries télé*, Paris, Hachette, 2007,

sion et ouverture, la « déformulation » doit trouver un équilibre qui lui est propre.

Les fins de série polarisent les attentes, les réactions et parfois des critiques sévères. Le final des *Soprano*¹ ou encore de *Lost* ont créé un intense débat entre internautes amateurs de ces séries. Une partie de l'audience a notamment perçu la fin de la seconde comme une trahison des auteurs, comme l'attestent certains tweets reçus par Damon Lindelof après l'achèvement de la fiction : « 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 enfer². » L'investissement accordé par les téléspectateurs semble exiger en contrepartie une satisfaction finale. La fin doit réussir une double et délicate convergence. L'univers fictionnel était, tout le temps que la série s'est poursuivie, un monde en expansion : sans cesse de nouveaux arcs narratifs, des personnages inattendus, des ramifications inédites sont apparues. Il s'agit maintenant de lier une dernière fois les gerbes et (re)donner à cet univers un foyer définitif. Par ailleurs, il faut attacher les unes aux autres les diverses interprétations (en tout cas les principales) qui ont été données de la série, il faut réconcilier les points de vue spectatoriels.

***Six Feet Under* : Mourir et se poursuivre**

Nous allons maintenant nous pencher sur des exemples concrets de fins ayant réussi à contenter une très grande partie du public. Pour ce faire, nous devons résoudre un dernier problème : quand commence la fin d'une série ? À quel moment, la formule cède-t-elle sa place à la « déformulation », l'immanence à l'imminence ? Les fins de série se composent parfois de plusieurs épisodes créant une inégalité de format dans l'appréhension des différentes conclusions. Nous proposons de penser la fin non pas au niveau de l'épisode, mais au niveau du point de

rupture qui entraîne l'imminence de la fin d'une série. Cette scission semble s'opérer, dans la très grande majorité des cas, lors des dernières minutes de l'épisode final. C'est donc sur ces derniers instants que nous allons penser le concept de « déformulation ».

Nous débuterons par une série en phase avec notre réflexion dans la mesure où son thème central est la mort. En choisissant une série qui ne cesse de s'interroger sur la fin de la vie humaine, nous avons une œuvre en phase avec la problématique qui nous passionne ici : *Six Feet Under*³. Cette fiction raconte le quotidien d'une famille américaine travaillant dans les pompes funèbres en Californie. Lors de l'épisode pilote, elle est frappée par la mort brutale du père, à la fois chef de famille et chef d'entreprise. À partir de ce drame, chaque membre de la famille Fisher doit apprendre à faire son deuil et à poursuivre sa vie. Chef d'œuvre télévisuel du début de la révolution HBO, mélodrame d'un nouveau genre, la série de Ball explore pendant cinq saisons un sujet tabou : la mort. Pendant cinq ans, pratiquement chaque épisode s'ouvre par une mort initiale qui fournit un « client » à la famille Fisher. La formule de la série repose ainsi sur le parcours du corps décédé depuis sa mort jusqu'à la veillée funèbre. En même temps, chacun de ces décès interroge les Fisher sur le sens de la vie. C'est finalement lors de l'épisode *Everyone's waiting* (saison 5, épisode 12) que la fiction s'achève en procédant à une déformulation lors des six dernières minutes de l'épisode. Dans ces derniers instants, Claire Fisher, l'adolescente artiste, quitte la maison familiale pour rejoindre New York. Elle quitte sa famille et prend la route. C'est à partir de ce départ que le point de rupture est atteint et que la fiction enclenche sa déformulation. L'immanence dans laquelle la série se trouvait est mise à mal par le départ de Claire. S'opère d'abord une première rupture d'ordre spatiale : alors que la maison Fisher constituait le lieu focal de la série, cet éloignement constitue une séparation avec le cœur de la série. Mais celle-ci ne constitue qu'un premier pas dans l'ordre de la déformulation, dont le principe est essentiellement temporel.

p. 151.

1. David CHASE, HBO, 1999-2007.

2. Christophe DASSE, « Lost : Les 5 messages les plus méchants reçus par Damon Lindelof depuis la fin de la série », <<http://www.unificationfrance.com/?11015-Lost-Les-5-messages-les-plus>>, consulté le 2 août 2015.

3. Alan BALL, HBO, 2001-2005.

Pour cela, la série réalise tout ce qu'elle n'a jamais fait. Dans un premier temps, la séquence se construit sur une dualité temporelle. Alors que Claire commence son voyage, une multitude de flashes dévoile l'avenir de chacun des personnages importants de la série, dont notamment leur mort. C'est ainsi qu'en six minutes, la série tue tous les personnages de la fiction. C'est dans cette décision radicale que l'imminence de la fin se réalise et que la déformulation peut tourner à plein régime. Chaque personnage est confronté à ses ultimes instants de vie en même temps que la série. La prise de conscience de ce point de non-retour s'enclenche par le voyage de Claire. L'actualité propre à la narration disparaît au profit d'une ample vision de la destinée. Chaque décès est l'occasion d'un *flashforward* conclu par un fondu au blanc en forme d'épitaphe avec le nom des protagonistes, les dates de naissance et de mort, selon les habitudes de la série (les morts ouvrant les épisodes sont annoncées de cette façon). La série procède à ce qu'on pourrait appeler une liquidation générale de ses personnages principaux :

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 générale¹.

Cette idée rejoint celle de la déformulation dans la mesure où elle met en avant la rupture finale qui s'opère dans les derniers instants de la fiction. Comme pour ne laisser aucun doute, le montage de la séquence finale de *Six Feet Under* rompt avec la formule esthétique, temporelle, sonore et narrative mise en place dans le pilote. Il fonctionne en effet sur une accélération continue d'un point de vue rythmique. À mesure que Claire avance dans son parcours, les flashes sont de plus en plus denses et rapides. Ils semblent gagner en vitesse à l'image de la voiture de la jeune femme lancée à toute allure dans les étendues désertiques

1. Laura ODELLO et Peter SZENDY, « Fins de séries », dans *Artpress 2 : séries télévisées formes, fabriques, critiques*, février/mars/avril 2014, n° 32, p. 36-41.



Figure 1 : les fantômes de Nathaniel Fisher père et fils apparaissent à Ruth Fisher mourante. *Everyone's Waiting*, réal. Alan Ball, s05e12, 01h 04' 27"

de la Californie. Par ailleurs, la séquence convoque le passé, le présent et l'avenir de la fiction à travers de courtes séquences. Le passé s'incarne dans le visage des disparus, ceux qui sont morts, mais qui réapparaissent tels des fantômes bienveillants. Le futur s'incarne logiquement par ces *flashforwards* décrivant les morts futurs de David, Ruth, Claire Fisher, qui donnent les pièces d'une mosaïque à venir que la séquence s'évertue à réorganiser. Jamais auparavant la série n'avait mis en tension dans une même séquence le passé, le présent et le futur. C'est un moyen de rompre avec la formule, mais aussi de convoquer la mémoire spectatorielle, les fantômes renvoient aux récits de la fiction, et les morts des personnages principaux invitent à se retourner sur la vie qu'ils ont vécue. D'une manière intéressante, la série est lancée à toute vitesse vers l'avenir alors même que le passé de la fiction hante chaque plan (cf. fig. 1).

La musique joue ici un rôle fondamental : Claire lance un CD au début de son voyage, *Breathe Me* de Sia. Les mots de la chanteuse australienne accaparent l'espace sonore de la séquence. La musique d'abord intradiégétique déborde vers l'extradiégé-

tique à travers les *flashforwards*. En s'emparant pleinement de l'espace sonore, la musique efface les paroles des protagonistes et donne son rythme à la séquence. À aucun moment, dans la série, une musique n'a joué un tel rôle, sur une durée aussi longue. Elle se substitue au dialogue, toujours très présent. Les paroles de la chanson donnent une certaine logique à l'idée qui parcourt la fiction : la seule raison de vivre est liée aux affects partagés avec les autres. C'est bien ce besoin presque désespéré des autres qui est au cœur des mots de Sia, la traduction du refrain seul permet de le constater : « Respire-moi ». La série d'Alan Ball est une fiction qui donne une place fondamentale à l'interaction avec l'autre.

Visuellement, les *flashforwards* sont traités d'une façon originale. Saturés par le blanc, ils apparaissent presque irréels, à la frontière du fantasme et du rêve. Un doute s'instaure, d'autant que la fiction n'a jamais donné à voir son avenir au travers des flashes. Il n'est pas sûr d'ailleurs que ça soit le cas ici comme le remarque Tristan Garcia : « *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 définitive¹. » C'est dans cette incertitude que la série réussit à trouver un équilibre entre conclusion et ouverture. Le montage final laisse au téléspectateur le soin de décider de la véracité de ces flashes ménageant une part d'interprétation dans son processus final. Pour notre part, la mort des personnages nous apparaît ici comme la suite logique du dispositif de la série. Rappelons que chaque épisode débute par un décès, une expérience de la mort. Les Fisher sont au contact de cette épreuve sans y être directement confrontés. L'ultime aventure des Fisher, c'est la fin de leur vie. Après avoir vécu au contact de cette idée, ils l'expérimentent pleinement. La fiction affirme alors sa pleine logique et son unité. Elle semble murmurer à l'oreille du téléspectateur : « voilà comment les personnages vont mourir, rappelez-vous comment ils ont vécu. » De cette manière, la fin de *Six Feet Under* remplit sa mission : celle de donner envie de réinvestir

l'œuvre, de l'unifier par une conclusion ouverte, et faire de la déformulation une expérience émotionnelle pour le téléspectateur. Les clés du succès de cette séquence reposent dans cette articulation réussie qui en fait une fin en phase avec les exigences de son époque. La fiction invite à une relecture en jouant sur les affects forts tissés avec le téléspectateur tout au long de ses 63 épisodes. La série prépare idéalement son seconde mode d'existence.

***Scrubs* : Le temps du souvenir**

Six Feet Under reste un *drama*, une fiction d'une heure diffusée sur une chaîne premium. Ces conditions pragmatiques d'existence nous empêchent de généraliser hâtivement le principe de la déformulation. De plus, nous n'avons pas répondu à une question fondamentale : la déformulation est-elle une question de format ? Les enjeux sont-ils similaires dans le cadre d'une sitcom ? Il nous apparaît pertinent de faire appel à une fiction de ce type pour mesurer la portée de notre hypothèse.

Nous allons nous intéresser à *Scrubs*², une *sitcom* médicale créée par Bill Lawrence. *Scrubs* est une *dramedy* qui raconte le quotidien d'un interne en médecine, John Dorian. À travers les huit saisons de la fiction, J.D. fait l'apprentissage délicat de son nouveau métier. Autour de ce personnage gravite une communauté d'internes, de médecins, d'infirmières loufoques qui l'aident dans son apprentissage. Le succès de *Scrubs* repose sur sa capacité à utiliser la comédie comme un moyen de mise à distance dans les difficultés du métier de praticien. Cette idée s'incarne autour des « fantaisies » de J.D., des rêveries éveillées conscientes du personnage qui déforment la réalité pour mieux l'affronter. La formule de *Scrubs* repose sur celle associée à la série médicale, chaque épisode est l'occasion pour les personnages de soigner de

1. Tristan GARCIA, *Six Feet Under : Nos sans destin*, Paris, PUF, 2012, p. 148.

2. Bill LAWRENCE, NBC-ABC, 2001-2010. 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. », dans *Dictionnaire des séries télévisées*, Nils C. AHL et Benjamin FRAU (dir.), Paris, Philippe Rey, 2011, p. 786.

nouveaux patients. Le dernier épisode de *Scrubs* intitulé *My Finale* (saison 8, épisode 18 et 19) procède à une déformulation de la fiction, que nous allons détailler.

La fin de *Scrubs* est simple : J.D. est devenu un médecin confirmé, il quitte l'hôpital dans lequel il a fait son apprentissage, le Sacré Cœur. Lors des neuf dernières minutes de la série de l'épisode, J.D. fait ses adieux à l'hôpital. C'est dans ce déplacement final, un employé quittant son lieu de travail pour la dernière fois, que la rupture immanence/imminence de la fin se produit. En se rapprochant vers la sortie, la déformulation provoque l'imminence de la fin. L'élaboration de cette séquence rompt avec tout ce qui a été fait dans la série. D'abord parce que chaque épisode se conclut par une morale liée aux personnages, celle-ci intervient ici à la moitié de l'épisode et elle s'adresse directement aux téléspectateurs. À mesure que J.D. quitte l'hôpital, il s'interroge sur la meilleure manière de finir par le procédé récurrent de la voix *over* :

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 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 vie¹.

À travers, un métadiscours final, l'auteur s'adresse aux téléspectateurs autour de la question de la fin. Finir devient pour lui un moyen de revenir sur le passé. En effet, alors que J.D. se dirige vers la sor-

1. « 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, feel a little better. After that, it's all about the people that you let into your life. » épisode 18, saison 8, 11'14", traduction de la version DVD française.

tie, il imagine croiser tous les personnages importants qui ont contribué à façonner son expérience. Il croise ainsi son frère, ses anciennes petites amies, ses anciens patients, ses collègues, etc. Ces apparitions progressives se concluent par l'apparition, au détour d'un dernier croisement, d'une véritable haie d'honneur de personnages. L'ensemble de ces protagonistes incarne la mémoire de la fiction (comme l'avait fait *Six Feet Under*), chaque visage est une expérience partagée avec le téléspectateur. Lors de sa progression, J.D. est interpellé par les personnages à travers des phrases courtes qui renvoient clairement à des récits de la fiction. Un exemple de ce procédé concerne le personnage de Mme Tanner, qui apostrophe le médecin pour savoir s'il a tenu sa promesse d'organiser un pique-nique, une promesse qui remonte au début de la fiction (*My Old Lady*, saison 1, épisode 4). Le *show* utilise un système de références en convoquant sa propre histoire. La série semble se retourner sur elle-même pour examiner le chemin parcouru. Une telle fantaisie est inédite dans *Scrubs*.

La rupture finale s'opère alors par la convocation du passé de la fiction, mais aussi par une vision de son avenir. Lorsque J.D. quitte l'hôpital, il est confronté à la projection d'un film de son avenir où il se marie et devient père. Le montage de la séquence gagne en rythme et en accélération à mesure que le personnage croise ses souvenirs et qu'il devient en même temps le spectateur de son avenir. La séquence joue alors sur la confusion du point de vue entre téléspectateurs et personnages en ayant recours à des plans subjectifs récurrents notamment lorsque le médecin croise ses anciens patients et collègues. Cette idée atteint son paroxysme lorsque J.D. regarde l'objectif de la caméra après la vision de son avenir possible. Il ne s'agit pas ici de s'identifier au personnage mais plutôt de mesurer le chemin parcouru ensemble. Nous sommes les témoins des expériences de Dorian puisque nous avons partagé des souvenirs communs et des espoirs pour l'avenir.

Visuellement, la vision du futur dans cette fin de *Scrubs* marque une nette disparité avec le style précédemment employé (à nouveau comme *Six Feet Under*) : les couleurs sont accentuées lors de la projection du film de l'avenir de J.D. créant une rupture avec la forme de la série. On se rapproche



Figure 2 : Bill Lawrence (le technicien) vient achever sa série.

My Finale, réal. Bill Lawrence, s08e19, 00h 37' 56"

alors d'une référence à la pellicule Super 8 au succès conséquent dans les années 1970. Portée par une musique extradiégétique omniprésente qui donne des allures de clip musical à la séquence, la vision de l'avenir apparaît beaucoup plus comme une vision idéalisée ou enchantée que réaliste du passé et de l'avenir. Les fantaisies de J.D. composent une très grande partie de la séquence. Seul instant ancré dans la réalité, la fin de la séquence avec le départ du personnage qui quitte l'hôpital pour la dernière fois. La série se referme sur l'idée de boucle, le départ final renvoyant à l'arrivée initiale lors du premier épisode de la série, unifiant ainsi la série autour du parcours de l'apprentissage. Juste avant de quitter le parking du Sacré Cœur, J.D. fait la rencontre d'un technicien qui le sort de ses fantaisies (cf. fig. 2). Il s'agit de l'auteur de la série, Bill Lawrence, qui vient lui-même interrompre les rêveries de son personnage pour procéder à une rupture finale. L'auteur semble ici décider lui-même du moment de sa fin. Ce simple geste apparaît alors comme un acte fort et une déclaration claire : « Je suis le créateur de cette série, je décide de sa fin. »

En peu de mots, la conclusion de *Scrubs* met en tension la problématique même de la fin : c'est à la fois un moment du souvenir, un moment d'espoir, un moment émotionnel fort et une rupture avec une habitude. La vision de l'avenir de la fiction fonctionne sur le même rapport ouverture/conclusion que pour *Six Feet Under* : tout reste possible. Par ailleurs, en se repliant sur elle-même, la fiction invite à un visionnage tout en unifiant l'ensemble de la série par le départ de J.D. Les différences de format, de genre, de réalisation entre *Six Feet Under* et *Scrubs* n'empêchent pas d'effectuer un constat similaire. La série, quelque soit son format, déploie les mêmes enjeux en tant que forme narrative. Elle crée un lien fort avec le téléspectateur et cherche à explorer cette connexion dans sa fin pour ne pas être oublié. La question de la déformulation est pleinement d'actualité puisqu'elle permet de réussir la transition entre deux modes d'existence économiques pour la série. Il semble qu'on tende désormais vers des séries que l'on conclut et non des séries qu'on annule.

Se reformuler : l'avenir de la série ?

Formule et déformulation régissent la vie d'une série télévisée contemporaine. Elles évoquent la manière dont la fiction permet sa répétition et les moyens pour y mettre un terme. Pourtant, certaines séries semblent prendre un nouveau chemin ou, tout du moins, une volonté manifeste de rompre avec une certaine idée de la fiction sérielle. Il faut rappeler la raison principale pour laquelle le feuilleton fut, dans un premier temps, mis de côté, les chaînes craignaient qu'un feuilleton soit trop difficile à suivre pour le public. Surtout, ils avaient fait le constat que le feuilleton ne manifeste pas de porte d'entrée pour les téléspectateurs après le lancement de la série. En effet, il est difficile d'attraper un récit continu en cours de route. À l'inverse, la sérialité permet de visionner n'importe quel épisode sans être perdu¹. Néanmoins, l'avantage du feuilleton repose sur sa capa-

1. Paul RUDRIS, *Battlestar Galactica : Les origines, Les coulisses, La Mythologie*, op. cit., p. 90-91.

citée à favoriser un public fidèle et passionné. La complexification des réseaux d'intrigues dans les séries favorise désormais ces séries à dominances évolutives¹.

Les chaînes et les auteurs semblent ménager des micro-déformulations au cours de la fiction pour mieux relancer une nouvelle formule. L'idée est donc de proposer plusieurs rapports formule/déformulation au cours de la série, notamment dans le cadre de la fiction à dominance évolutive, favorisant ainsi des portes d'entrée pour les téléspectateurs. C'est comme s'il y avait plusieurs séries au sein d'une même série. Ce phénomène, relativement récent, est une nouvelle manière de se démarquer du flux de la concurrence :

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 médias².

Afin de ne pas lasser son audience, certaines séries n'hésitent pas à conclure leur macro-récit, leur grand arc narratif mettant à mal la formule de la série. L'exemple de *Homeland*³ donne une idée de cette reformulation possible. La série repose sur le retour de Nicholas Brody, un soldat américain, prisonnier en Irak. Carrie Mathison, agent de la CIA est convaincue que le soldat a été retourné par ses geôliers et qu'il s'apprête à commettre un attentat sur le sol américain. Pendant trois saisons, Carrie lutte contre sa hiérarchie pour prouver la culpabilité de ce soldat alors qu'elle en tombe pro-

gressivement amoureuse. La formule de la fiction s'intéresse alors au point de vue des deux personnages. Lors de l'épisode *The Star* (saison 3, épisode 12), la série procède à une « liquidation générale » qui s'apparente à une déformulation. L'exécution de Nicholas Brody clôt le macro-récit entamé au moment du pilote. Les dernières minutes de la troisième saison, en forme d'épilogue, semblent conclure l'ensemble de la fiction. Le geste d'amour final de Carrie qui dessine sur un mémorial, une étoile en mémoire de Brody apparaît comme le point final qui unifie la série. Pourtant, la série ne s'arrête pas, au contraire, une quatrième saison a été diffusée et une cinquième est en cours de production. Il ne s'agit donc pas d'une déformulation mais d'une reformulation qui serait donc la capacité d'une série à s'amputer d'une partie de sa formule initiale pour se poursuivre en recomposant alors sa formule. *Homeland* abandonne le macro-récit de Nicholas Brody pour se recentrer sur son genre, celui de l'espionnage. Alors que les trois premières saisons se passent majoritairement aux États-Unis, la quatrième saison change de cadre avec la Turquie. La reformulation se recentre sur Carrie et sur les agents de la CIA. De cette manière, *Homeland* ne rompt pas avec l'ensemble de sa formule, mais seulement avec une partie. Les fidèles téléspectateurs ne sont donc pas face à une nouvelle série et les nouveaux peuvent rejoindre la fiction sans crainte d'être perdus. D'autres exemples confirment cette tendance et la définition de la reformulation. *Hannibal*⁴ repose sur la chasse à l'homme entre William Graham, le policier et Hannibal Lecter, le tueur en série. Lors du dernier épisode de la deuxième saison (*Mizumono*, saison 2, épisode 13), nous assistons à une liquidation générale, à une reformulation qui modifie profondément 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 découverte et la capture du personnage de Lecter est mis à mal par la « victoire » du serial-killer. *Antipasto* ouvre la troisième saison de la fiction avec un épisode centré uniquement sur le personnage d'Hannibal Lecter,

1. Jean-Pierre ESQUENAZI, *Les séries télévisées : L'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2010, p. 135.

2. « 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. », Michael Z. NEWMAN, « From Beats to Arcs : Toward a Poetics of Television Narrative », in *The Velvet Light Trap*, n° 58, automne 2006, p. 16-28, traduction de l'auteur.

3. Alex GANSA et Howard GORDON, Showtime, 2011-.

4. Bryan FULLER, NBC, 2013-2015.



Figure 3 : Will Graham et Hannibal Lecter dans le bureau du psychiatre.

Mizumono, réal. David Slade, s02e13, 00h 11' 26"

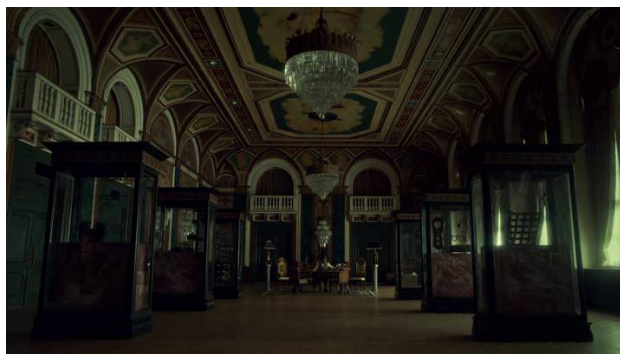


Figure 4 : Hannibal Lecter dans son nouveau bureau en Italie sans Will Graham.

Antipasto, réal. Vincenzo Natali, s03e01, 00h 21' 34"

une première. Sans la présence du poursuivant (Will Graham), la dynamique de la fiction n'est plus la même. La série amorce une reformulation puisque celle-ci ne repose plus sur la découverte de l'identité de Lecter. Par ailleurs, cette troisième saison a pour cadre l'Italie, rompant avec les deux premières saisons (cf. fig. 3 et 4). Il s'agit donc d'un nouveau départ pour la série qui abroge une partie de sa formule pour mieux se poursuivre¹. Enfin, la chronologie du récit de cette troisième saison est complexe, les flashbacks et les flashforwards s'entremêlent établissant un rythme inédit. L'arc narratif majeur reste bien la capture du docteur Lecter mais le cadre initial de la formule a profondément changé.

La reformulation est donc la capacité de la série à modifier sa formule sans rompre pleinement avec. La dialectique fin/début est donc plus que jamais d'actualité dans le cadre des séries contemporaines. On pourrait s'interroger sur les nombreuses possibilités qu'offrent la reformulation, comme la tentative de suivre l'évolution du public visé, notamment dans le cadre de séries pour les adolescents qui cherchent à accompagner le vieillissement du public. Dans ce cadre là, la reformulation pourrait ajuster la formule à la cible visée. Quoiqu'il en soit, les séries qui se refor-

mulent le font d'abord pour lutter contre la fin, pour trouver un moyen de se poursuivre. C'est aussi une manière de lutter contre la concurrence et de proposer des intrigues qui se renouvellent dans l'espoir de fidéliser davantage un public en quête de nouveauté.

Vladimir LIFSCHUTZ

1. À la date de publication, la série a été annulée (en juin 2015) après sa troisième saison. Une reprise ultérieure n'est cependant pas exclue puisque la situation concerne les droits d'exploitation du personnage de Jodie Foster dans le film original. Note de l'éditeur.

Dissoudre et sublimer

L'ÉPISODE FINAL DE *BREAKING BAD*, ENTRE PÉNOMBRE ET LUMIÈRE

Au moment où nous rencontrons Walter White dans la série de Vince Gilligan *Breaking Bad*, diffusée de 2008 à 2013 sur la chaîne AMC, il est un personnage au bord de sa vie, discret, en demi-teinte. Écrasé par la routine, que ce soit celle d'un emploi de professeur de chimie pour lequel il est surqualifié ou celle de son mariage sans grande passion, il reçoit un triste cadeau du destin pour ses cinquante ans : le couperet du diagnostic d'un cancer du poumon en stade terminal. Autant dire que Walter White est un héros tout sauf flamboyant, magistralement campé par Bryan Cranston, déjà habitué au rôle du père moyen dans la série comique *Malcolm in the Middle*¹. Mais alors qu'elle pourrait sonner le glas d'une existence manquée, cette nouvelle va être le catalyseur d'un instinct et d'une force de vie jusque là masqués par l'accablement. La série établit donc le principe notable d'une narration engendrée par un événement terminal.

En choisissant d'exercer ses talents de chimiste pour fabriquer de la méthamphétamine, Walter White plonge dans la voie de l'illégalité sous couvert du projet légitime de subvenir aux besoins financiers de sa famille, trouvant son Mr. Hyde dans le redoutable Heisenberg, homonyme du physicien allemand, père de la mécanique quantique. Les 62 épisodes de la série narrent alors une longue déchéance physique, morale et sociale, mais paradoxalement mue par la volonté d'un père désormais prêt à tout, d'un homme qui décide de revenir à la vie quand celle-ci lui échappe. D'une terrible noirceur, ce parcours décadent n'est pas sans rappeler celui de Tony Montana, héros de *Scarface*², référence cinématographique d'ailleurs souvent convoquée dans la série ; il apparaît aussi comme le pendant négatif

de celui de Nancy Botwin dans *Weeds*³ qui, partant d'une situation assez semblable, semble mue par une volonté de survie et une jubilation supérieures, sans doute aussi induites par le format court et le genre comique de la série de Jenji Kohan.

Pourtant, *Breaking Bad* se termine par une chute que l'on peut qualifier de lumineuse. Lumineuse parce qu'elle rend manifeste une intelligence de l'esprit en suivant une dernière fois les agissements de Walter White préparant méticuleusement sa sortie, revenu faire, comme il le dit, un « *proper goodbye*⁴ ». Lumineuse aussi parce qu'elle lève enfin le voile sur les sentiments profonds et sincères des personnages principaux. Au terme des cinq saisons de la série, l'épisode *Felina* (saison 5, épisode 16) met en scène le paradoxe d'un désastre total (familial, personnel, moral) exaltant. Mais il n'y a là rien de très étonnant pour le spectateur qui a tout au long de la série été le témoin de plusieurs prodiges, de plusieurs mélanges d'éléments disparates fusionnant, interagissant, se transformant, à l'image de l'improbable association de ce professeur sans histoire avec un petit dealer à la manque, couronnée de succès par la fabrication d'une drogue la plus pure qui soit. Autant de miracles dignes de l'alchimie dont cet article rend compte pour mieux considérer comment ils deviennent éclatants dans le dernier épisode, sublimant la fin de la série, confirmant le célèbre aphorisme de Lavoisier, selon lequel « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme » et déposant dans l'imaginaire du spectateur une empreinte indélébile.

1. LINWOOD BOOMER, FOX, 2000-2006.

2. BRIAN DE PALMA, 1993, référence à laquelle on associera le film original d'HOWARD HAWKS, en 1932, mettant en scène Tony Camonte, bien que la performance d'Al Pacino soit la plus présente dans la série.

3. JENJI KOHAN, Showtime, 2005-2012. Devenue brutalement veuve, Nancy Botwin (Mary Jane Parker) décide de se lancer dans le commerce de marijuana pour subvenir aux besoins de sa famille.

4. À sa femme qui lui rappelle que tout est fini et que sa présence n'est pas souhaitée, Walter répond : « *I needed a proper goodbye.* » (30'41"), soit « Il me fallait des adieux corrects. » (traduction de l'auteur).

Contrastes, produits réactifs

Parmi les jeux de contrastes efficients, le premier notable est celui induit par le travail de la lumière. Alors qu'elle explore les noirceurs de l'âme humaine, *Breaking Bad* est une série extrêmement lumineuse du fait de sa localisation à Albuquerque et ses environs. L'atmosphère aride du Nouveau-Mexique confère une lumière extérieure caractéristique, blanche, crue, éblouissante. À l'inverse, les intérieurs sont tamisés et obscurs. À l'image du jaune primaire du restaurant *Los Pollos Hermanos* servant de couverture pour le blanchiment d'argent au trafiquant Gustavo Fring, cette lumière éclatante signale mieux encore par contraste les secrets tramés dans les espaces sombres, souterrains et intimes, ceux des laboratoires clandestins pour la fabrication de la drogue ou ceux des non-dits et des secrets du foyer familial. Le dernier épisode de la série ne rend que plus manifeste cette opposition par une construction binaire entre des temps de la journée et des temps de la nuit. Alors qu'il est acculé de tous côtés, en rechute et recherché par la police, Walter White décide de quitter sa cachette dans le New Hampshire – une cabane au milieu d'une forêt enneigée, un terrier digne d'un animal traqué – pour retrouver le soleil plombant du sud du pays et entreprendre sa dernière aventure. La scène d'ouverture souligne d'ailleurs cette symbolique du retour au jour et à la vie sociale, grâce au déneigement progressif des vitres de la voiture, laissant passer de plus en plus de lumière dans l'habitable. Resserrés sur deux jours et deux nuits, les agissements de Walter vont concerner toutes les autres personnes en relation avec lui, sa famille ou son commerce illégal ; chaque lieu et temps de confrontation est marqué par une lumière particulière, alternativement artificielle ou naturelle, rythmant harmonieusement l'ensemble dans un effet de clair-obscur permanent.

Un autre jeu des contrastes concerne les registres : durant les cinq saisons où il suit le destin de Walter White, le spectateur est passé par tous les sentiments : le *pathos* face à la maladie, les difficultés financières ou la médiocrité des personnages ; la jubilation comique voire burlesque lors des instants d'apprentissage où il s'agit de s'aguerrir au nouveau statut de baron de la

drogue ; le plaisir de la complicité lors des situations reposant sur le quiproquo ou le mensonge ; l'alarme dramatique une fois installée la mécanique bien connue du trafic, vérifiant l'adage qui veut que la douleur de la chute soit proportionnelle au prodige de la réussite. Le dernier épisode est marqué par une grande unité de ton, conforme à la solennité des derniers rendez-vous, ultimes occasions de dire la vérité, de toucher l'adversaire, de plaider pour sa cause. S'il a précédemment joué sur les variations d'un mutisme tour à tour gênant, inquiétant, lamentable ou même collusoire, Walter White pèse le poids de chacun de ses mots, faisant (enfin) preuve d'une (atroce) sincérité.

La forte dualité du couple Walter White et Jesse Pinkman (Aaron Paul), qui ont été tour à tour alliés et rivaux, est une autre mécanique du contraste. Activée depuis les premiers instants de la série, elle n'a cessé de fonctionner à plein régime : Walter White est un professeur, socialement installé, père de famille, accablé par les vicissitudes de sa vie modeste ; Jesse Pinkman est son ancien élève, apprenti trafiquant de drogue, lui-même dépendant, sans entourage familial proche, vivant sans se soucier du lendemain. Leur collaboration, à première vue invraisemblable, nourrit la complexité psychologique des personnages. Doublement Pygmalion dans leur apprentissage respectif de l'illégalité, ils profitent chacun des talents de l'autre pour accéder à un autre qu'eux-mêmes : poussé au crime, Jesse se révèle plus mature et loyal qu'au départ et, à l'inverse, Walter fait preuve d'une corruption initialement insoupçonnée. Ces devenir semblent d'ailleurs contenus dans leurs patronymes mêmes, en opposition chromatique et symbolique : *white*, le blanc aux multiples connotations parmi lesquelles la pureté, la neutralité ou l'absence ; *pink*, le rose comme couleur de la légèreté, de l'enfance et de l'ambivalence identitaire¹. Les désignations ont également

1. Ajoutons sur ce point que le processus de fabrication de la méthamphétamine utilisé dans la série repose sur le principe du *Red, White and Blue Process*. Les trois couleurs désignent les trois éléments principaux de la préparation : le phosphore (rouge), la pseudoéphédrine (blanc) et l'iode (bleu). On peut considérer qu'elles symbolisent aussi les pôles actanciels de la série : l'objet (la drogue obtenue par

du sens. S'adressant à Walter en disant « *Mr. White* », Jesse reconnaît en lui la figure du mentor, le professeur qu'il a toujours été et par rapport auquel l'ancien élève continue de s'identifier. Ce poids de l'institution scolaire ou du marquage social, garant de statuts respectifs, persiste d'ailleurs presque anormalement, en dépit des événements. Walter, lui, est le seul à nommer Jesse par son prénom. Tous les autres lui préfèrent son patronyme « *Pinkman* », qui signale cet état transitoire entre l'enfant (par la connotation de candeur de l'adjectif *pink*) et l'homme (par le suffixe *man*¹).

Au terme de leur parcours respectif, ils figurent deux versants d'une obsession narrativement et psychologiquement productive. Une fois prise dans l'engrenage de la productivité, la volonté tenace de Walter d'assurer l'avenir de sa famille devient progressivement monomanie, de sorte que tous les moyens qu'il met en œuvre pour s'affranchir de l'implacable finissent par l'emprisonner dans une spirale de violence, de mensonges et de secrets. Jesse opère une trajectoire inverse, il se défait de ses dépendances initiales – à la drogue, à la reconnaissance affective – éprouvant dans la douleur qu'elles lui ont dicté de mauvais choix, et termine libéré de ses chaînes, réelles et mentales, dans une fuite en avant qui n'a pour limite que la seule imagination du spectateur,

les personnages qui est pure mais bleue), le sujet (Walter White, le blanc) et celui qui occupe plusieurs postures actancielles (Jesse Pinkman, le rose, nuance mêlée de rouge et de blanc, destinataire, destinataire, adjuvant ou opposant).

1. Ce jeu des oppositions et des signifiants onomastiques n'est pas sans rappeler une scène importante du film *Reservoir Dogs* de Quentin TARANTINO, sorti en 1992. Invités à adopter des pseudonymes les rendant anonymes les uns aux autres et à s'abstraire ainsi de leur vie « civile », les différents gangsters se satisfont plus ou moins du choix de la couleur qui leur est associée. Mr. Pink (Steve Buscemi) s'indigne d'avoir hérité d'un alias peu effrayant (« *Mr. Pink sounds like Mr. Pussy.* ») et envie celui de Mr. White (Harvey Keitel), « *a cool-sounding name* ». Réactivant de nombreuses références aux films de gangsters, par cette intertextualité, la série joue le jeu de la connivence avec le spectateur. Si la scène du film insiste sur la dimension comique et dramatique (au sens où elle génère de l'action, comme de coutume chez Quentin Tarantino) de la parole, elle identifie aussi fortement et individuellement les membres de la bande réunie, grâce à ces effets de connotations.

comme le suggère d'ailleurs Vince Gilligan lui-même :

Mon sentiment personnel est qu'il [Jesse] s'enfuit. Il est cependant plus probable de penser, aussi négatif que cela puisse paraître, qu'on va trouver ses empreintes partout dans le laboratoire et qu'on va finir par le retrouver au bout d'un jour, d'une semaine ou d'un mois. Et qu'il sera toujours tenu responsable du meurtre de deux agents fédéraux. Mais oui, même si cette issue est la plus probable, j'imagine qu'il fuit, qu'il part en Alaska, qu'il change de nom et qu'il a une nouvelle vie. C'est ce qu'on veut pour le gamin. Il le mérite².

Assurant le succès de la série, public et critique, par l'obtention de nombreuses récompenses pour ses acteurs³, la relation duale et duelle enrichit considérablement le propos moral ; bien plus qu'un faire-valoir, Jesse ne sert pas seulement à la dialectique du maître et de l'élève. Alors qu'il devait initialement mourir à la fin de la première saison⁴, il est le garant, dans la lutte éthique de Walter White, d'un équilibre précaire mais productif, puisqu'il incarne à la fois le marginal à ne pas devenir et un adulte en puissance potentiellement bon. Face au déterminisme et à la finitude figurés par le personnage de Walter, sa perfectibilité ne cesse d'ouvrir les horizons de la série, et ce

2. « My personal feeling is that he got away. But the most likely thing, as negative as this sounds, is that they're going to find this kid's fingerprints all over this lab and they're going to find him within a day or a week or a month. And he's still going to be on the hook for the murder of two federal agents. But yeah, even though that's the most likely outcome, the way I see it is that he got away and got to Alaska, changed his name, and had a new life. You want that for the kid. He deserves it. », « Vince Gilligan: Kingpin of the Year 2013 » dans *GQ*, <<http://www.gq.com/moty/2013/vince-gilligan-men-of-the-year-kingpin>>, traduction de l'auteur, consulté le 10/04/2015.

3. Un inventaire des nominations et des récompenses est disponible sur le site *Imdb.com*, <<http://www.imdb.com/title/tt0903747/awards>>, consulté le 10/04/2015.

4. La performance de l'acteur Aaron Paul a, entre autres, motivé ce choix scénaristique, comme en témoigne Vince Gilligan lors d'une *masterclass* en 2010, *Breaking Bad, Cast and Creators Live at the Paley Center*, <<https://www.youtube.com/playlist?list=PL9EE68B588AC82CA5>>, consulté le 30/05/2015.

jusque dans les tous derniers instants, puisqu'on le quitte par une coupe brutale alors qu'il fuit en voiture en hurlant, le raccord nous ramenant d'autant plus violemment à la solitude de Walter au plan suivant.

À l'image de cet effet de montage qui fait se succéder cri et silence, soulignons pour terminer cet inventaire des contrastes signifiants, que l'ultime épisode exploite pleinement les variations d'intensité sonore déjà efficaces dans le reste de la série. Les dernières vérités sont cinglantes car elles rompent le mutisme habituel de Walter, en opposition avec la hâblerie de son avocat véreux mais sincère Saul Goodman (Bob Odenkirk) ou l'impudence de Jesse. Elles résonnent d'autant plus fortement qu'elles sont proférées lors de rencontres dans lesquelles la violence est étouffée par les circonstances (la proximité d'un bébé qui dort, un lieu public).

Catalyse, la densité temporelle

Comme dans une expérience de chimie, une fois mis en contact, ces différents éléments deviennent efficaces et produisent des réactions, parfois grâce à un catalyseur, déclencheur ou accélérateur de la transformation. Émettons ici l'hypothèse que le traitement de la temporalité ait pu tenir fonction de catalyse. Dès le premier épisode, le spectateur est averti que Walter n'a que deux ans à vivre. Les cinq saisons se déploient dans cet intervalle, jalonné par les trois anniversaires successifs de Walter, et le rituel du bacon disposé en forme de chiffres au petit-déjeuner (voir fig. 1, 2 et 3).

Si ce n'était ce compte à rebours inversé, il s'avérerait plutôt difficile de mesurer ce temps diégétique, tant le rythme est aléatoire (un épisode peut rendre compte d'une seule journée comme de plusieurs semaines) et tant la narration met en avant des états transitoires, des situations d'attente ou des étapes de latence plus que les événements eux-mêmes¹. Pour preuve, malgré l'avènement du double Heisenberg, la série ne précipite jamais le

1. Par exemple, le climat aride d'Albuquerque ne laisse rien voir des saisons qui passent. La grossesse de Skylar White et la croissance du nourrisson sont plutôt laissées en arrière-plan et ne tiennent pas lieu de repères.



Figure 1 : compte à rebours inversé
Pilot, réal. Vince Gilligan, s01e01, 5'20



Figure 2 : *Fifty-One*, réal. Rian Johnson, s05e4, 13'51''



Figure 3 : *Live Free or Die*, réal. Michael Slovis, s05e01, 0'33''

cours des actions, comme c'est le cas dans les modèles classiques des films de gangsters, et ce même lorsque la tension est à son comble ou que la violence est l'unique issue possible. C'est ainsi que Walter White reste jusqu'au bout un Heisenberg *en puissance*. Ce choix scénaristique crée de nombreux moments d'expectative, de contemplation, voire même d'ennui et, en conséquence, laisse au spectateur le loisir d'éprouver – dans tous les sens du terme – le temps qui passe. La perception du temps est focalisée sur Walter White, ce qui renforce la perspective eschatolo-



Figure 4 : fuir le temps.
Felina, réal. Vince Gilligan, s05e16, 6'53"

gique de la série et l'isolement du personnage. La construction de la dernière saison en est aussi un indice. Diffusée sur deux ans (en 2012 et en 2013), elle ménage une pause médiane conçue sur le principe du *cliffhanger*, puisque Hank Schrader (Dean Norris), agent de la DEA sur la piste du trafic de méthamphétamine et non-accessoirement beau-frère du héros, a découvert que Walter White et Heisenberg ne sont qu'une seule et même personne. Les deux épisodes liminaires (saison 5, épisode 1, *Live Free or Die*, et saison 5, épisode 9, *Blood Money*) débutent de la même manière par un *flashforward* nous projetant plusieurs mois en avant, le jour du 52^e anniversaire de Walter, dernier jour de sa vie et de la série. L'ellipse et le sommaire sont utilisés dans l'épisode 5 de la saison 5, *Granite State*, pour éluder ou condenser les conséquences de la confrontation de Walter et de sa fuite afin de « rattraper » le temps diégétique en cours amorcé par les deux *flashforwards*. Ces manipulations temporelles et les effets de surprise ou d'attente qui en résultent produisent un certain relativisme entre le temps narré et le temps vécu ; il n'est donc pas anodin de remarquer qu'un des premiers gestes de Walter revenu de son exil est d'abandonner sa montre (voir figure 4¹).

1. Cette valeur symbolique diffère de la justification avancée comme accidentelle par Vince Gilligan : parce qu'il ne porte pas de montre dans les *flashforwards* tournés avant l'épisode final, le raccord nécessite que Walter la retire. Parce que c'est un cadeau de Jesse pour son 51^e anniversaire, ce geste peut alors signifier la rupture avant l'affrontement avec son adversaire. « It was a symbol of Walt, seeing the end is near, cutting ties with one of his "arch-nemeses", Jesse. » « C'était un symbole pour Walt, qui, voyant la fin

De semblables fluctuations de la densité temporelle sont à l'œuvre dans le dernier épisode, puisque, alors que la chute est amorcée, toute tentative d'emballage ou de précipitation est tenue à distance, retardant la confrontation finale avec Jesse à la 47^e minute d'un épisode qui en compte 55. Ainsi, bien qu'ils aient tous deux de multiples raisons de vouloir leur mort respective, le présumé déferlement de violence est finalement étouffé ou plutôt endigué par la vengeance dirigée sur tous les autres malfrats².

En accordant plus d'importance aux préparatifs de la sortie qu'à la sortie elle-même – fatale –, l'épisode *Felina* est construit comme une pièce de théâtre en plusieurs actes, avec les changements de temps, de lieux et de protagonistes qu'ils supposent. Successivement, Walter rencontre : Elliott et Gretchen Schwartz (Adam Godley et Jessica Hecht), ses anciens collègues scientifiques qui l'ont évincé de leur projet commun, désormais mandatés pour léguer sa fortune à ses enfants ; deux anciens partenaires (Matt L. Jones et Charles Baker) ; deux trafiquants, Todd Alquist (Jesse Plemons) et Lydia Rodarte-Quayle (Laura Fraser) ; Skyler son épouse (Anna Gunn) ; d'autres trafiquants et enfin Jesse. À chaque fois, il agit, parle et échafaude des plans dans le but de régler les dernières affaires, mais l'acmé émotionnelle est atteinte lors du face à face avec son épouse. Servi par une minutieuse mise en scène jouant des effets de caché, dévoilé ou reflété, il s'impose comme l'ultime moment de vérité. Avouant qu'il a pris du plaisir à être bon dans cette voie du trafic illégal et qu'il l'a fait pour lui, pour se sentir exister, Walter lève enfin le voile sur ses motivations profondes et libère sa femme et sa famille de la culpabilité d'être les motifs de ses choix : « Je l'ai fait pour moi. Ça me plaisait. J'étais bon. Et j'étais vraiment... j'étais vivant³. » À ce moment de

s'approcher, coupe les liens avec son "ennemi juré", Jesse. » traduction de l'auteur. Vince Gilligan, propos cités par *Vulture.com*, <<http://www.vulture.com/2013/09/breaking-bad-finale-facts-learned-on-talking-bad.html>>, consulté le 10/04/ 2015.

2. Walter retrouve Jesse retenu prisonnier pour cuisiner de la méthamphétamine par ceux qui ont repris le marché. Il les abat tous et laisse partir Jesse.

3. « I did it for me. I liked it. I was good at it. And I was



Figure 5 : Demeure pour l'éternité
Felina, réal. Vince Gilligan, s05e16, 53'49"

parole cathartique, succèdent deux scènes « d'adieu » à ses enfants – un nourrisson endormi et un fils observé de loin –, le silence, la distance physique et morale symbolisant alors toute la retenue d'un père qui n'a jamais vraiment trouvé sa juste place auprès de ses enfants. Tendre un piège à ses ennemis, trouver un moyen de transmettre sa fortune à ses enfants et dédouaner ses proches pour ses propres actes, les actions de la première partie de l'épisode concernent son héritage et augurent que la vie continue. La seconde partie, elle, a pour visée que tout s'arrête : les ennemis sont exécutés, la collaboration avec Jesse est définitivement terminée et Walter succombe à sa blessure.

Transformation, opération de sublimation

Finalement, le temps de l'agonie se trouve lui aussi transformé par ce traitement de la durée, puisque le dernier plan de Walter mourant le fige pour l'éternité dans le lieu où il se sentait le plus vivant, c'est-à-dire le laboratoire (voir fig. 5).

Si la mort suppose une altération du corps, du point de vue de la fin de la série, elle touche moins à la matière qu'au symbole, puisque la dégradation physique de Walter était amorcée depuis le premier épisode. En tant que professeur, il enseigne à ses élèves que la chimie est l'étude du changement.

really... I was alive. » saison 5, épisode 16, 33'20", traduction de l'auteur.

Vous voyez, techniquement, la chimie, c'est l'étude de la matière, mais je préfère penser que c'est l'étude du changement. Les électrons changent de niveau d'énergie. Les molécules changent leurs liaisons. Les éléments se combinent et deviennent des composés. Mais tout cela c'est de la vie, non ? C'est la constante, c'est le cycle. C'est la solution, la dissolution. Et ainsi de suite, encore et encore. La croissance, puis la décomposition, et la transformation¹.

Valable autant dans la chimie que dans la vie (pour les sentiments, les relations ou les échanges), cette théorie de la muabilité concerne aussi la mécanique du scénario, qui transforme la ruine et la décadence en sortie sublime. En physique, la sublimation est l'un des changements d'état de la matière, passant de l'état solide à l'état gazeux, sans passer par l'état liquide. Dans l'imaginaire collectif et le sens commun, l'idée qu'un corps solide puisse devenir gazeux, c'est-à-dire aérien et invisible, suppose une force d'élévation, une opération de dématérialisation, un passage de la terre au ciel (duquel n'est pas exempt un certain symbolisme religieux que nous laissons volontairement de côté). La psychanalyse reprend à son compte cette notion de sublimation pour désigner chez Freud une énergie créatrice émanant de pulsions sexuelles détournées de leurs objets premiers². La philosophie nietzschéenne admet la sublimation comme réponse à la question suivante : « Comment quelque chose peut-il naître de son contraire, par exemple la raison de l'irrationnel, le sensible de l'inerte, la logique de l'illogisme, la contemplation désintéressée du vouloir avide,

1. « You see, technically, chemistry is the study of matter, but I prefer to see it as the study of change. Electrons change their energy levels. Molecules change their bonds. Elements combine and change into compounds. But that's all of life, right ? It's the constant, it's the cycle. It's solution, dissolution. Just over and over and over. It is growth, then decay, then transformation. » saison 1, épisode 1, *Breaking Bad*, 7'36", traduction de l'auteur.

2. Sur les différentes conceptions de la sublimation en psychanalyse, on pourra consulter Henri REY-FLAUD, « La sublimation de Freud à Lacan : le fil rouge de l'amour courtois », *Figures de la psychanalyse* 2/2002 (n° 7), p. 137-148, [www.cairn.info/revue-figures-de-la-psy-2002-2-page-137.htm], consulté le 10/04/2015.

l'altruisme de l'égoïsme, la vérité des erreurs¹ ? » pour le premier aphorisme de *Humain, trop humain*, « Chimie des idées et des sentiments ». La métamorphose de ces forces opposées n'est le fruit ni d'un miracle, ni du hasard, puisqu'elle résulte du fait que ces éléments ne sont qu'*en apparence* contraires, mais qu'ils sont devenus « sublimations dans lesquelles l'élément fondamental semble presque volatilisé et ne trahit plus son existence qu'à l'observation la plus fine² ».

Seule une « observation la plus fine » qui soit, nourrie de la rigueur et la précision de l'expérience chimique, met donc en évidence les principes essentiels et les subtiles phases de changement. C'est en quelque sorte ce qu'exécute le scénario, à l'échelle de la série, en explorant les caractères et les psychologies. Considérée depuis son terme, la série fonctionne comme un système global, dans lequel tous les éléments font sens les uns par rapport aux autres. Le spectateur avisé se plaît à identifier des jeux de coïncidences et de correspondances, les fans à accompagner la diffusion de décryptages échangés sur les réseaux numériques. Le titre de cet ultime épisode, *Felina*, prénom ou surnom énigmatique, a ouvert le champ à plusieurs interprétations, et ce plusieurs semaines avant même la diffusion : anagramme de « *finale* », allusion à une chanson récurrente de l'épisode – la ballade country *El Paso* interprétée par Marty Robbins en 1959³ – ou encore combinaison des éléments fer (Fe), lithium (Li) et sodium (Na), soit symboliquement le sang, la drogue et les larmes. S'il n'est une unique vérité et interprétation, ces tentatives de rendre signifiants tous les éléments (comme un numéro d'immatriculation, « JG8-516 », pouvant désigner le 16^e épisode de la 5^e saison ou encore le rang de ce der-



Figure 6 : dernier reflet
Felina, réal. Vince Gilligan, s05e16, 53'23"

nier épisode, 62, correspondant au samarium (Sm), élément utilisé pour les radiothérapies), signalent surtout le plaisir du code, qu'il soit scriptural, chimique ou intermédiaire. Plaisir, ou du moins souci, même intradiégétique, pour Walter qui utilise les chiffres d'un ticket de loterie pour se souvenir des coordonnées GPS de l'endroit où il a enterré son magot. Laisser ainsi mûrir une glose herméneutique est un excellent moyen pour la fiction de favoriser la proximité avec un univers et un personnage, aussi corrompu soit ce dernier, et assurer la continuité de la fiction.

En droite ligne des plus beaux anti-héros de la littérature et du cinéma, Walter White ne peut guère laisser le spectateur indifférent, tant il trouble la frontière entre le bien et le mal, entre le martyr et le démon, entre le protecteur et l'agresseur. C'est en toute logique que sa sortie est un véritable chant du cygne, pour l'intelligence de son entreprise (qui simultanément sauve tous « les gentils » et punit tous « les méchants »), mais aussi pour l'éclat du tout dernier plan. Seul dans le dernier laboratoire où cuisinait Jesse, il contemple le matériel au son des premières mesures de *Baby Blue* par Badfinger⁴, morceau qui clôt la série. Des gyrophares de police apparaissent au loin. Avant de s'effondrer, son dernier geste se porte sur une cuve de métal. Un gros plan sur sa main ensanglantée laisse entrevoir une dernière fois son reflet, flou, déformé, déjà absent (cf. fig. 6) semblable à celui aperçu au travers d'une vitre

1. Friedrich NIETZSCHE, *Humain, trop humain I* (1876) G. Colli et M. Montinari (trad.), Paris, Gallimard, 1968, p. 23. Cité par Charles Baladier, « La sublimation selon Freud », dans *Dictionnaire Robert*, Paris, Seuil, <[http://robert.bvdep.com/public/vvp/Pages_HTML/\\$\\$SUBLIME3.HTML](http://robert.bvdep.com/public/vvp/Pages_HTML/$$SUBLIME3.HTML)>, consulté le 10/04/2015.

2. *Ibid.*

3. Cette ballade narre le triste destin d'un cowboy amoureux de Feleena, exilé pour avoir voulu défendre l'honneur de cette dernière et revenant en ville pour finalement se faire tuer.

4. Les paroles polysémiques expriment à la fois regret et sincérité pour un « amour » perdu, « Baby Blue », pouvant désigner aussi bien une personne (Skyler, Jesse, ses enfants) que la drogue (l'honneur et la fierté de son ouvrage).

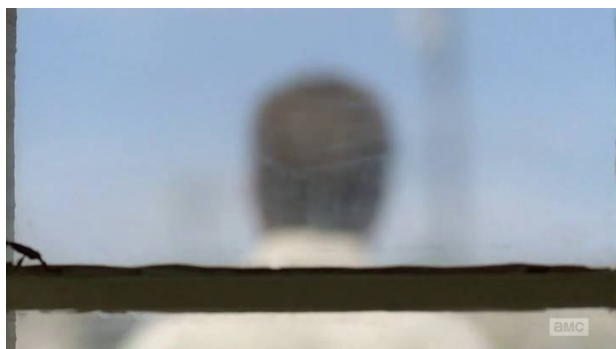


Figure 7 : tourner le dos à sa vie
Felina, réal. Vince Gilligan, s05e16, 36'56"

lorsqu'après avoir dit « au revoir » à son fils, en jetant sur lui un dernier regard affectueux, il tourne le dos à cette (sa) vie¹ (voir fig. 7).

S'ensuit un travelling vertical dans l'axe de son regard souriant, qui s'élève haut et lentement bien au dessus de lui, du laboratoire et des policiers qui se pressent. Le choix de ce plan en mouvement n'est pas sans évoquer d'autres fins notables comme celle de Travis Bickle dans *Taxi Driver*² qui, mortellement blessé, s'assoit et fait mine de se tirer une balle dans la tête. Son regard frontal trouble une dernière fois le spectateur, qui quitte ce tueur paranoïaque et schizophrénique grâce au travelling vertical, qui met littéralement à distance la violence, comme pour mieux la concevoir. C'est également par un travelling vertical que le spectateur est invité à « sortir » de la maison de Tony Montana dans *Scarface* ; mais ce plan répond à la brutalité de la chute, physique (et sociale) du malfiat, accompagnée par un plan en contre-plongée et un travelling descendant. L'élévation finale sert à mieux contempler les ruines de cet empire perdu. Dans un registre autre, les derniers plans de la série *Lost*³ figurant la mort de Jack Shepard ont recours à un mouvement similaire. Toutefois, un montage de cette vue surplombante avec des images mentales charge cette fin d'une fonction

1. Ajoutons pour renforcer encore cette idée d'une abstraction du personnage à son monde que lors de sa confrontation avec Skyler, il est présent avant que le spectateur ne le découvre masqué par un poteau. Marquée par un très léger travelling, son apparition est saisissante, comme celle d'un fantôme.

2. Martin SCORSESE, *Taxi Driver*, 1976.

3. J. J. ABRAMS, Jeffrey LIEBER, Damon LINDELOF, *Lost*, ABC, 2004-2010.

narrative de résolution beaucoup plus forte que celle de *Breaking Bad*. S'il n'y a plus rien à dire de l'intrigue, s'il n'y a plus à juger le personnage ou ses actes, alors que signifie ce travelling vertical ? De quoi est-il l'expression ? Avançons deux réponses. Pour celui qui croit en l'âme humaine, il peut figurer un mouvement de séparation du corps et de l'esprit, une élévation spirituelle, céleste, divine. Mais pour celui qui n'y croit pas, il peut être considéré comme une variante du zoom arrière (sauf que dans ce cas, la caméra ne bougerait pas), réduisant à une taille infime un objet d'abord grossi, jouant des effets de relativisme et d'échelle. Alors une fois encore, la chimie est opérante, en tant que science de l'infiniment petit. Walter White appartient à cette seconde catégorie, lui qui, dans un *flashback* du troisième épisode de la saison I, *And the Bag's in the River*, établit la liste des composants chimiques du corps humain et, constatant qu'il *manque* un élément, qui pourrait être l'âme, conclut : « L'âme ? Il n'y a rien d'autre que de la chimie ici⁴. » S'il n'y a rien d'autre que la chimie, c'est qu'il n'y a rien d'autre que le changement à observer. S'il n'y a pas d'âme, c'est qu'il n'y a rien à sauver. Et nulle douleur à perdre son âme s'il n'y en a point.

Désormais diffus dans l'esprit du spectateur comme était diffuse l'image insaisissable de Heisenberg dans l'esprit de ceux qui le redoutaient, Walter White a son nom inscrit au panthéon des criminels et concourt à la pérennité de ces figures rendues mythologiques par le cinéma et les séries télévisées. Il aura même contribué à complexifier un peu plus ces modèles, en adjoignant au discours habituel sur l'ambition, la violence et la reconnaissance sociale, les thèmes moins fréquents et plus pathétiques de la morbidité et de la routine familiale. Mieux, Vince Gilligan produit une fin alternative, mettant en scène Bryan Cranston dans son rôle de Hal dans *Malcolm in the Middle*. Ce bref *spin-off*, dont la visée parodique ravit les spectateurs en convoquant des références à d'autres séries encore, renvoie à un trait commun des deux séries, à savoir ce père inapte mais

4. « The soul ? There is nothing but chemistry here. » saison I, épisode 3, 46'04", traduction de l'auteur.

toujours attachant. Il laisse d'abord croire que la vie de Walter White n'était qu'un (mauvais) rêve, avant d'insinuer par des signes encore à décoder, tels un chapeau semblable à celui d'Heisenberg ou le lapsus entre les prénoms des deux épouses, Lois (Jane Kaczmarek) et Skyler, que cette parenthèse est peut-être encore entrouverte. Subtil moyen de ne pas tout à fait en finir.

Vanessa LOUBET-POËTTE

De battre son cœur s'est arrêté

MOURIR EN SÉRIE DANS *BUFFY THE VAMPIRE SLAYER*

En proie à ces réflexions et cédant au découragement, peu d'entre eux goûtèrent au repas du soir, peu allumèrent du feu [...]. Ils se couchèrent chacun à la place où il se trouvait ; mais le chagrin, le regret [...] les empêchaient de dormir. C'est dans cet état d'esprit que toute l'armée passa la nuit¹.

Ces quelques mots de l'*Anabase* de Xénophon pourraient parfaitement commenter le tout dernier épisode (saison 7, épisode 22, « Chosen », « La fin des temps 2eme partie ») de *Buffy the Vampire Slayer*², tant l'ancrage héroïque et mythique est fort – jusque dans ses traits de dérision, les combattantes se promettant par exemple, au cas improbable où elles s'en tireraient, une énorme virée shopping – ce qui à coup sûr ne viendrait pas à l'idée des guerriers précités. Buffy est, comme le dit le titre, une « tueuse », désespérée de ce don empoisonné, qui la transforme bien malgré elle en (super-)héroïne à la *Xena la guerrière*³, ou à la *Elle-qui-doit-être-obéie*⁴ – pour évoquer les deux références les plus souvent citées – y compris littéralement, puisque Willow, dans l'épisode 6 de la saison 2 suggère à Buffy de se déguiser en Xena, ce que Buffy décline évidemment.

Mauvais film puis série-culte (mais aussi fictions dérivées, jeux vidéo et comics), l'œuvre *Buffy the Vampire Slayer* est un parangon de transmédiabilité

et de « résistance », au sens interprétatif. Générateur des *Buffystudies* et du *Buffyverse*, l'univers de la Tueuse est donc centré sur la notion, discutée et discutable d'héroïsme ; un héroïsme d'ailleurs la plupart du temps détesté et refusé, et sur la tragédie de la rédemption. Jeune lycéenne, blondinette gracile, rien ne prédispose Buffy Summers à accéder au rang eschatologique d'un messie ayant « sauvé le monde », comme l'indiquera mélancoliquement sa pierre tombale (saison 5, épisode 22). Pourtant, elle est désignée par une forme de Conseil des Sages, dans l'arbitraire le plus total et l'injustice la plus grande, pour endosser le costume et les capacités d'une « Tueuse de vampires » (comprendons : démons, morts-vivants, esprits malins, corrupteurs, agents du chaos... bref, un panel infiniment plus diversifié que les « vampires » du titre).

C'est précisément à l'endroit de cette tension, souvent drôlatique, parfois tragique, entre héroïsme de fait et « insupportation » permanente que nous souhaiterions porter notre propos : les héros sériels meurent-ils toujours « à l'ancienne », autrement dit une seule fois, pour toujours, sans espoir de retour ? Cet indécidable, ou cet imparfaitement conceptualisable, indique-t-il notre vacillement devant des notions frappées d'un léger discrédit, d'un « ridicule » au sens étymologique (qui provoque le rire) comme les épouvantards de *Harry Potter* ?

Lorsqu'au soir du dernier combat (saison 7, épisode 22) Buffy s'arrache à Sunnydale, la ville maudite, en sautant sur le toit du « bus » qui emmène les quelques survivants de sa petite troupe, elle se *déshéroïse* du même coup, puisqu'elle ne sera plus « la seule » Tueuse au monde – la wiccan Willow ayant réussi à multiplier le Pouvoir, à le distribuer entre toutes les filles « aspirantes tueuses ». Mais lorsqu'on est mort et ressuscité, comme elle, quelle vie « normale » est-il permis d'attendre ? « La Mort est ton cadeau », ne cesse de lui répéter l'esprit de la première Tueuse.

1. XÉNOPHON, *L'Anabase*, P. Chambry (trad.), Paris, GF 1996, III, 1.

2. Joss Whedon, The WB (1997-2001), UPN (2001-2003).

3. La série éponyme *Xena : Warrior Princess* (John SCHULLIAN, Robert TAPERT, 1995-2001), spin-off de la série australienne *Hercules: The Legendary Journeys* (Christian WILLIAMS, 1995-1999), commence deux ans à peine avant Buffy et s'achève en même temps que la saison V – qui devait être la dernière rappelons-le ; de plus, Xena est toujours accompagnée de sa fidèle Gabrielle, une « barde », exactement comme Willow la wiccan chemine aux côtés de la « guerrière » Buffy. Il y a là plus que des coïncidences : des archétypes.

4. Ce cycle de Henry Rider HAGGARD (1887) narre les amours et les exploits d'une sorte de déesse, Ayesha ou « She », qui attend l'homme qu'elle aime pendant 20 siècles.

L'épique et le trivial peuvent-ils coexister ?

Son « chariot de feu » à elle, c'est l'autocar, et elle en prend essentiellement trois, tous très chargés symboliquement : l'un en fin de saison 2, pour quitter Sunnydale et laisser derrière elle les pesanteurs de son élection et les malheurs de son amour impossible pour le vampire Angel. Elle fuit alors purement et simplement. Au cœur de la saison 5, elle emmène ses proches avec elle dans un camping-car délabré, bardé de vieilles couvertures d'obturation, pour tenter d'échapper à la double menace de Glory (ficus), déesse du mal, et des Chevaliers de Byzance (« La Spirale », saison 5, épisode 20). Enfin, l'autocar de l'épisode final concentre toute la mythologie américaine de la diligence en même temps que de l'arche, non plus marine mais terrestre, où rassembler une ultime fois les survivants éclopés ou veufs de l'épopée magnifique qui s'achève dans les flammes, la « tabula rasa », l'anéantissement de Sodome et Gomorrhe ou la fuite hors d'Égypte !

Juste avant de préciser les trois moments de notre analyse « sémio-pragmatique », notons que comme pour tous les actuels « univers sériels », la conception de *Buffy* s'entend à construire un monde pour le diégétiser, et ceci selon quatre modes, inégalement minorés et majorés : le mode fictionnalisant, le mode fabulisant, le mode documentarisant et le mode spectacularisant. La question d'un héroïsme mal supporté, d'une « élection » constamment tournée en dérision pourrait ainsi se décliner en trois rubriques ; nous nous interrogerons d'abord sur l'Histoire d'une solitude, puis nous devons nous avouer que « *Death is your art* » (« la mort est ton métier (sic) », comme l'affirme Spike à Buffy), avant de nous confier au Soleil noir de la mélancolie.

L'Histoire d'une solitude

Buffy contre les dieux ? Ce serait trop dire. Pourtant elle connaît tour à tour l'angoisse de Gethsémani et la souffrance du Golgotha. Rappelons rapidement le traitement iconique qui en est donné.

La croix sans la bannière

Dans leur lutte contre les démons de tous ordres, les personnages de la série ont très souvent recours à des objets provenant du culte chrétien. Ainsi, les plus utilisés sont certainement la croix et l'eau bénite. Cette dernière se présente sous la forme de flacons que l'on achète à la boutique de magie : en effet, jamais au cours des 144 épisodes, nous ne verrons les personnages entrer en contact avec un prêtre pour s'en procurer.

Le motif de la croix, lui, est omniprésent : on en trouve de toutes les tailles, du pendentif discret offert à Buffy par Angel dès le premier épisode à la croix démesurée sur laquelle se lamente Spike au début de la septième et dernière saison, et de différentes matières (en bois, en pierre ou en argent). En revanche, il est à noter que le Christ « chrétien » n'y est jamais représenté, et qu'aucune espèce d'explication n'est donnée sur le fait que ces deux objets n'agissent que sur les vampires, sans lien avec une quelconque croyance¹.

Ces objets sont d'autant plus détachés de leur symbolique religieuse qu'ils n'ont aucun effet sur les autres démons². La conception du mal est donc

1. Plus encore, une croix est nécessaire afin de parfaire le rituel annulant l'invitation à « entrer chez soi » faite à un vampire. Et Willow, personnage de confession juive, de remarquer que son père trouverait plus qu'étrange cette croix clouée au mur ! De fait, les croix et l'eau bénite sont surtout utilisées en tant qu'héritage de la tradition classique du vampire initiée par Bram Stoker avec son *Dracula*, qui en fait un être érigé contre le pouvoir de Dieu. Ainsi, vidées de leur symbolisme religieux ce ne sont plus que des armes parmi d'autres au même titre que les pieux, les épées ou le feu.

2. Tout est bon pour venir à bout des monstres (cymbales, lance-missile, dynamite !) et dans le cas particulier du vampire, croix et eau bénite font partie du lot. Il est tout de même possible d'y voir un lien avec la question religieuse : le créateur de la série, Joss Whedon, explique ainsi que si la présence d'une croix repousse le vampire, c'est qu'elle touche le démon qui en a investi le corps jadis « humain ». En effet, les

à rapprocher de celle de Saint Augustin dans ses *Confessions*. Il divise ainsi les maux du monde en deux catégories : les maux « naturels » (maladie, catastrophes, etc.) et les maux « moraux », qui sont produits par notre seule volonté. Buffy elle-même prétend que lorsque quelqu'un devient un vampire, une âme démoniaque remplace l'âme humaine : c'est cela qui fonde son critère d'élimination dans sa chasse aux démons, bien plus qu'une prétendue supériorité « ontologique » du genre humain.

Dès lors on comprend davantage qu'elle ne puisse intervenir radicalement lorsqu'un être fait de mauvais choix comme ce fut le cas pour Faith, la Tueuse rebelle, ou Willow à la fin de la sixième saison. Ainsi, ce clivage suggère l'idée d'une rédemption, éventuellement possible pour les vampires¹.

Il est une autre notion que la série est parvenue à redéfinir : celle du récit eschatologique. En effet, tout au long des sept saisons, Buffy en tant que super-héroïne a été régulièrement confrontée à des antagonistes dont le but était de mettre fin au monde ou au genre humain. Ainsi, il n'est pas non plus possible de parler d'Apocalypse au singulier, car elle s'éloigne dès lors de la représentation qu'elle revêt dans le *Livre de la révélation*.

La fin du monde côtoie toujours l'idée de sacrifice, faisant ainsi écho aux propos tenus par la Première Tueuse à Buffy : « La mort est ton cadeau ». Buffy attache une croix autour de son cou lorsqu'elle comprend que sa mort est inévitable face au Maître, Angel doit offrir son sang pour réveiller le démon Acatla (et subséquemment seul son sang le rendormira), Alex pousse Willow à tenter de le tuer dans le but de l'empêcher d'invoquer le démon Proserpexa, et enfin par un sacrifice ultime, Buffy offre sa vie dans une victoire messianique à la fin de la cinquième saison.

vampires n'ont, eux, pas d'âme et ne peuvent faire que le mal.

1. Dans les cas d'Angel et Spike, deux vampires ayant récupéré leur âme par des moyens et pour des raisons diverses (le premier est victime d'une malédiction l'obligeant à se confronter à sa culpabilité, le second a été la rechercher pour devenir un homme aux yeux de Buffy), cette explication de Whedon ne tient plus, car s'ils ont bien récupéré leur âme, ils n'en sont pas moins toujours sensibles à l'eau bénite et aux croix. Le démon serait-il alors dans la chair et non dans l'âme ?

Cette scène de sacrifice s'apparente à une représentation d'une *pietà* rendue plus sensible par le saut salvifique que la Tueuse effectue dans le vortex, abolissant les barrières entre toutes les dimensions existantes. Le corps de Buffy se retrouve ainsi au sol, brisé bien qu'en apparence intact, tandis qu'un à un ses amis l'approchent, telles les « saintes femmes » à la descente de la Croix, et entrent tous dans le champ de la caméra, revêtant ensemble alors l'aspect sacralisant d'une « passion » parvenue à son terme.

Un panthéon bien réticent

On remarque aussi que les divinités issues des panthéons gréco-romains (Hécate, Diane ou Janus) et égyptiens (Osiris ou Sobek) sont mentionnées dans la série à des fins magiques. En effet, à l'exception d'Osiris qui fait une brève apparition dans la série avant d'être vaincu par Willow, ces dieux sont invoqués par les personnages dans divers rituels magiques dont le but est de les conjurer d'agir sur notre réalité en exauçant des vœux, à la manière d'une pensée animiste.

Ainsi, la sorcière Amy Madison fait appel à Hécate ou à Diane lorsqu'elle souhaite métamorphoser un ennemi (ou elle-même) en rat, tout comme Ethan Rayne, l'adorateur du chaos, convoque Janus pour ensorceler les déguisements d'Halloween et semer la pagaille dans Sunnydale.

Finalement, la seule représentation divine « physique » se trouve dans Glory, dont l'histoire de rivalité rappelle par certains côtés les mythes grecs. La manière dont les scénaristes ont forgé le caractère de ce personnage est intéressante : bien que déesse – et de fait assez puissante – elle n'en est pas moins capricieuse et burlesquement auto-centrée. Elle n'a de « divin » que le nom, puisqu'il semblerait qu'elle ait obtenu ce titre par le fait qu'elle existait bien avant l'apparition de l'écriture et qu'elle dispose d'un grand pouvoir physique. Elle n'a aucune autre caractéristique hiérophanique au sens chrétien du terme : il n'est jamais fait mention de son rôle dans une quelconque création du monde, ou de la manière dont s'établissait son règne. En revanche, il est possible d'imaginer que le but des créateurs était d'appréhender ce qu'il adviendrait d'un dieu coincé dans la peau d'un

mortel. Ainsi, peut-être les réels pouvoirs de Glory sont-ils bridés par son enveloppe charnelle, variation intéressante sur la place de Dieu au sein de l'univers.

Paradoxalement, la mention de tous ces dieux ou entités divines (nombre de démons sont affiliés à une notion telle que la peur, le chaos, à la manière d'un polythéisme inversé) réunis dans leur mixité, met à jour une notion fondamentale de la série : mourir n'est presque jamais une fin, puisque la perte du corps « charnel » n'empêche quiconque de revenir sous forme de spectre, hanter les vivants. En effet, aucun des personnages principaux n'est pratiquant et ne s'en remet à Dieu dans les moments de crise (hormis dans le cas d'un rituel magique), et même si l'on sait que Willow est juive, cela relève davantage de l'anecdote de caractérisation (ce sera d'ailleurs le seul personnage dont on connaîtra l'appartenance religieuse). Pensons tout de même au personnage de Drusilla, très pieuse, qui finira changée en vampire le jour de la prononciation de ses vœux.

En revanche, l'idée de « culte » funèbre est toujours représentée par les adorateurs du mal. L'Ordre d'Aurélius, la sororité de Jhé, le culte de Machida de la confrérie des Delta Zeta Kappa, ou même les bouffons de Glory font tous preuve d'une implacable bigoterie. Quant au prêtre Caleb, bras droit du Premier lors de la dernière saison, il montre bien que les personnages religieux de la série sont souvent (toujours ?) des ennemis. Au bout de sept ans (chiffre symbolique s'il en est), Buffy elle-même ne se prononce pas sur la question de l'existence de Dieu lorsqu'un vampire lui demande son avis. Cette (non-)réponse de la Tueuse pourrait sembler étonnante, quand on sait ce à quoi elle a été confrontée lors de son récent retour du paradis.

Mais l'ensemble des téléspectateurs, métissé et culturellement diversifié, est œcuménique, et les scénaristes ne veulent conforter ou invalider aucune croyance, d'aucune communauté. C'est en tant qu'œuvre fantastique que *Buffy the Vampire Slayer* est capable de convoquer et de mettre en images tout un ensemble de mythologies macabres, occidentales pour la plupart. Les symboles religieux sont finalement amenés au même niveau que le reste des créatures héritées du genre (loups-garous, vampires, sorcières...). Ainsi, la

force de cette série est de parvenir à les englober et à leur faire tenir un discours original en déplaçant leur fonction première : au sein de la diégèse, ils font partie de sa propre mythologie sacrificielle et messianique.

Éléments surnaturels, mais vidés de tout contenu sacré, leur existence ne justifie pas la nécessité d'une religion ou d'une foi dans une entité divine. Même le mot « apocalypse » perd de son sens et s'entend ici comme un simple synonyme de « fin du monde », devenant une sorte de « *running joke* » ambiguë entre les personnages.

« *Après la première mort* » (Dylan Thomas)

L'univers de la série n'est donc pas facilement assignable : il se focalise bel et bien sur la question d'un héroïsme-fardeau, d'une « élection » trop lourde. Ce perpétuel déchirement entre « la poésie du cœur » et « la prose des relations sociales », dirait Hegel, est d'ailleurs au cœur de la réflexion critique de Janet Halfyard¹. Plus généralement, l'attachement/arrachement qui préside aux épisodes de fin invite à mesurer notre propre capacité à laisser entrer, dans notre expérience sensible, le long transbordement de ces « vies sans destin », pour reprendre l'expression de Tristan Garcia commentant *Six Feet Under* ; lorsqu'il faut laisser partir Buffy, à la faveur d'une cérémonie de la déliaison emblématisée par le *season finale*, cet au-revoir nous ramène à notre propre temporalité, nos ruptures, nos pesanteurs. Fin de partie ? La segmentation ontologique du sériel s'accomplit

1. Dans son essai sur la musique en tant que révélateur des genres dans *Buffy the Vampire Slayer*, elle fait référence à Philip Tagg, auteur en 1989 d'un article sur les stéréotypes dans la musique à la télévision. Il présuppose ainsi que certains tempos, notes, rythmes ou instruments sont plus adaptés à représenter des personnages selon qu'ils sont féminins ou masculins. Or, on le voit bien ici, dans le générique de *Buffy*, rien de tout cela. Il débute sur quatre notes d'orgue et place ainsi l'œuvre dans tout un réseau d'associations intertextuelles. Redoublées par l'effet sonore du loup hurlant à la lune, les notes finales de la séquence thématisent la solitude de Buffy, perceptible à travers l'utilisation d'un gong, rappelant ce « destin » de Tueuse - destin duquel Buffy n'aura de cesse de vouloir échapper ! Merci aussi à Mathieu Pierre pour sa communication sur le rapport étroit entre la narration et la musique dans cette série.

dans et par la fin, puisqu'alors on peut embrasser par l'esprit ce qu'elle laisse derrière elle : là seulement le donné est « entier », non pas dans ce qu'il a été souhaité comme tel par ses concepteurs à l'origine, mais ainsi que le laissera la réalité économique de la production ; que la série soit interrompue ou annulée (*Firefly, Forever...*), elle est *ipso facto* cohérente après coup, puisque rétrospectivement unitaire et parachevée.

C'est pourquoi Spike est utile pour ramener Buffy aux fondamentaux : son tourment – et le vertige de mort qui l'accompagne – ne fait aucun doute pour lui, le double/amant/ennemi :

La mort est ton art. Tu l'accomplis de tes mains jour après jour. Le sursaut final, le regard apaisé. Une partie de toi meurt de savoir : à quoi cela ressemble-t-il ? Où est-ce que cela mène ? Maintenant tu sais, voilà le secret. Ce n'est pas les coups que tu n'as pas donnés ou les attaques manquées. Elles le voulaient vraiment. Chaque tueuse a un désir de mort. Même toi¹.

Le pouvoir de dissémination de *Buffy* est en effet immense, et le titre de cette étude en témoigne. Il innerve presque toute la pop culture mondialisée depuis environ quinze ans ; on parle de « *Buffy-verse* », de « *Buffy Studies* ». Mais plus encore que sa force redistributrice, c'est sa sophistication diégétique, sa réévaluation permanente, son ironie auto-parodique qui assure son aura et son rayonnement tragique. Le critique d'art Paul Ardenne s'interroge sur les modalités contemporaines de la monstration du corps mort, et ce qu'il en dit pourrait parfaitement forclorre notre réflexion : « Disparaître. Le terme étymologiquement renvoie à la double dimension de la dissimulation et de la mort. [...] Il y a donc transition, passage, tandis que l'état passager de ce qui va disparaître, un temps, se contient à l'apparition² ».

1. « Death is your Art. You make it with your hands day after day. That final gasp, that look of peace. And part of you is desperate to know : What's it like? Where does it lead you? And now you see, that's the secret. Not the punch you didn't throw or the kicks you didn't land. She really wanted it. Every Slayer has a death wish. Even you. » Spike à Buffy, saison 5, épisode 7 : « La faille »

2. Paul ARDENNE, *L'Image Corps, figures de l'humain dans*

C'est ailleurs qu'il faut trouver le moteur essentiel : la série se nourrit aussi – et ses spectateurs avec elle – de l'actualité la plus immédiate, procédant à un « *name dropping* » qui l'ancre dans la réalité commune aux personnages et aux spectateurs/lecteurs, « *kosmos koïnos* » rassurant et familier, qui tranche bien sûr avec le « monde alternatif » présent dans les sous-sols de Sunnydale, réservoir horrifique de monstres et de mutants. Par exemple dans la novélisation *Virus Morte*³, sont cités pêle-mêle Eminem, Jennifer Connelly, *Catwoman*, *Les Quatre Fantastiques*, Colin Farrel, Josh Hartnett, Bruce Willis, John Sizemore, *Stand by Me*, *Star Trek*, Leonard Nimoy... bref, la culture *mainstream*⁴ de la classe moyenne américaine.

Ce constant souci de coller au réel n'empêche pas des épisodes de pure *dark fantasy*, lorsqu'on quitte les rassurantes demeures californiennes aux impeccables façades pour rejoindre les cimetières de Sunnydale, la « Hellmouth », terre « gaste » qu'on retrouve dans le « Grand View » de la série *Ghost Whisperer*, le « Mystic Falls » de *Vampire Diaries*, ou l'ensemble des *loci* horrifiques de *Supernatural* – pour ne rien dire du désormais canonique « Forks » de *Twilight* : « Le phénomène surnaturel dans l'univers du récit, tout comme le récit fantastique lui-même au sein de notre monde, seraient donc à envisager comme les germes d'un mal qui, avec la soudaine violence de l'explosion ou la patience sournoise de la gangrène, romprait l'harmonie du cosmos, détruirait les certitudes qui sont les nôtres⁵ ».

Du plus gore au plus soft, du cinéma à la bande dessinée, de l'interprétation délirante à la grâce pure, la solitude de Buffy permet tout, le médiocre comme le sublime, l'émotion, l'acceptation de la différence et l'approbation de la « vie jusque dans la mort ». Quand Spike regarde Buffy, ressuscitée, descendre lentement les marches de son escalier, il

l'art du xx^e siècle, Paris, éd. du Regard, 2001, p. 451.

3. Scott CIENCIN et Denise CIENCIN, *Buffy contre les vampires: Virus mortel*, Paris, Fleuve Noir, 2006.

4. Il faut entendre ici le titre de l'ouvrage de Frédéric Martel, *Mainstream, Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, Flammarion, 2010.

5. Delphine GACHET, « De quelques figures du Mal dans la littérature fantastique : repères pour une typologie », in *Moderalités* n° 29, 2008, p. 208.

y a dans ses yeux une telle lumière, un tel émerveillement incrédule puis bouleversé, que l'on bascule quelque peu « au-dessus » du typage du rôle, de la fonctionnalité de la série ; on atteint là quelque chose de palingénésique, l'invariant anthropologique le plus précieux ; l'amour, Éros et Agapé mêlés, car : « Seule la Mort peut m'arrêter¹ ».

« *Death is your art* »

C'est à dessein que je reprends la formule de Spike, et non celle de la première tueuse, croisée à la fin de la saison 4 dans le superbe « Restless » (« cauchemars », épisode 22), – épisode que la critique compare au *Twin Peaks* de David Lynch. Le fameux « *Death is your Gift* » (la mort est ton cadeau) a été tant de fois et si finement commenté³, que je lui préfère sa variante *spikienne*, « la mort est ton art ». Elle offre en effet à chacun son moment de vérité, tragique ou grotesque, noble ou ignoble, et c'est le fil rouge de la série, son ressort le plus intime. La formule est d'ailleurs très littéralement présente dès la saison 3, épisode 9 (« The Wish », « Meilleurs vœux de Cordelia »), lorsque le Maître – toujours vivant puisque dans cette réalité alternative Buffy n'est jamais venue à Sunnydale – décide d'ouvrir une usine destinée à pomper industriellement le sang des humains. Il s'exclame alors : « Certains ont déclaré que cela va à l'encontre de notre nature. Ils prétendent que la mort est notre art. À ceux-là je leur dis – eh bien je ne leur dis rien car je les ai tués⁴ ».

1. Mike HODGES, *I'll sleep when I'm Dead*, 2005.

2. « La mort est ton talent », Spike à Buffy, saison 5, épisode 7, *Fool for Love*, *La faille*.

3. Par exemple, par Guy Astic, lors de la journée d'études philosophiques précitée : « *Death is my gift*: mort et tuerie dans *BTVS* ».

4. « Some have argued that such an advancement goes against our nature. They claim that death is your art. I say to them – well, I don't say anything to them, because I killed them. » saison 3, épisode 9, « The Wish » 35'42", traduction de l'auteure.

Si la mort n'est pas une fin

Willow, quant à elle, voit mourir Tara, dans le terrible épisode 19 (saison 6), tout comme Giles a vu mourir Jenny Calendar et que Buffy verra disparaître Spike et tous communient dans la douleur du 22^e épisode de la saison 5, réunis autour de Buffy morte comme autour d'une figure christique.

On peut lire à front renversé l'épisode musical « *Once more with feeling* » (saison 6, épisode 7), où le *taedium vitae* de Buffy s'exprime dans le chant et les danses, comme dans les opéras de Bellini et de Verdi où les valse cachent les plus douloureux conflits. C'est encore une fois Spike qui est chargé de la leçon finale, où vie et mort s'équilibrent *in extremis* comme dans la psychostasie égyptienne :

La vie est juste cela
C'est vivre.
Tu t'en sortiras.
La peine que tu ressens
Peut seulement passer
En vivant.
Tu dois continuer à vivre
Pour qu'un de nous deux vive⁵.

Cette gravité inusitée s'accompagne de moments grotesques, dont la conjonction avec le tragique de certains épisodes rappelle la définition romantique du « sublime » : mort atroce de Warren, écorché vif par Willow ; mort sereine mais solitaire de Joyce qui succombe à un anévrisme ; et bien sûr mort sacrificielle de Buffy.

Nous pourrions quitter accablés ce *memento mori* (c'est ce que fera Riley, vaincu par la noirceur qu'il pressent en Buffy). Pourtant, il n'en est rien, parce que l'amplitude des styles est telle que nous vivons déjà les choses sur le mode burlesque (le fameux « mariage de Buffy⁶ » n'étant jamais que l'avant-goût grotesque de son futur réel amour pour Spike). Oui, comme Corneille avec *l'Illusion*

5. « *Life is just this | It's living | You'll get along | The pain that you feel | You only can heal | By living | You have to go on living | So one of us is living* » saison 6, épisode 7, « *Once more with feeling* », 42'49", traduction de l'éditeur.

6. « *Something blue* » saison 4, épisode 9.

comique qui précède *Le Cid*, Whedon se paie le luxe de raconter deux fois la même histoire : d'abord par la dérision (Spike fabrique un buste postiche pour représenter Buffy, puis se fait faire un robot à son image), enfin par la convention « romantique » : à la fin de « Que le spectacle commence » (saison 6, épisode 7), la caméra saisit Buffy et Spike enlacés dans une ruelle obscure, exactement comme dans un film de Capra ou de Nora Ephron.

On peut noter d'ailleurs qu'à la fin de la série *Angel*, un épisode hilarant mais frustrant (saison 5), permet aux deux rivaux Spike et Angel de régler une dernière fois leurs comptes : chacun énumère ses raisons de se croire le mieux aimé de Buffy, que l'on aperçoit au loin – d'où la frustration – tourner sur une piste de danse italienne avec son nouvel ami. Le spectateur espère voir réunis une dernière fois Buffy et ses deux amours, mais ne voit d'elle que ses cheveux blonds, secoués par la fièvre de la fête.

L'immortalité contre l'amour

Popularisé par le titre du film de Murnau, le « Nosferatu » (le non-mort, l'« innommable ») est la matrice mille fois exploitée et déclinée de l'être pris entre deux mondes, déjà passé de l'autre côté mais cependant obstinément encore sur terre. On lui prête alors une force de prédation surnaturelle, et l'éternité qui se déroule devant lui lui offre matière à sacrifier bien plus qu'une vie humaine « normale » : son immortalité. C'est bien ce que se résout à faire Spike, le vampire à la chevelure blonde peroxydée amoureux de Buffy, qui s'offre en holocauste à la fin de la septième saison. Brûlé par le talisman qu'il porte, il sacrifie son éternité par amour pour la Tueuse, pour racheter le don qu'elle avait fait de sa vie deux saisons auparavant. La mort miséricordieuse devient paradoxalement une consolation et non un châtement, tandis que la survie vampirique est communément décrite comme une abomination.

C'est l'ancrage des héros dans leur quartier, leur lycée, leur bar favori, leur famille même dysfonctionnelle, qui donne son prix au sacrifice consenti et solidaire. C'est ainsi que pour vaincre Adam, l'hybride créé par « L'Initiative » (saison 4), une

organisation paramilitaire dirigée par une scientifique devenue démente, Buffy fait appel à toute son énergie mystique. Elle est prête à mourir pour la cause s'il le faut, soutenue par l'union sacrée du *scooby gang*. Elle l'emporte *in extremis*, en faisant intervenir une magie plus ancienne encore que celle de la mythologie grecque et latine – mélange de sagesse hébraïque et d'ésotérisme chaldéen. Otta Wenskus insiste beaucoup sur cette synergie de tous les savoirs, liant cet épisode 21 à celui de la résurrection de Buffy en début de sixième saison :

La magie de la kabbale, mais précisément surtout de l'égyptienne, est encore plus sombre que celle du latin. L'association « égyptien – retour d'entre les morts » a probablement été renforcée dans le cas de *Buffy* par le grand succès du remake de *La Momie*¹.

Dans une histoire adolescente marquée par de récurrents massacres, il est juste de s'interroger sur le retentissement d'une fiction qui allie la violence institutionnelle d'une mission exterminatrice au féminisme sans cesse réaffirmé, du casting et de l'argument. L'ange courroucé, thème récurrent de tant de *fantasy* (Katniss, de *Hunger Games*, en est un exemple), nous apparaît nimbé de solitude, conscient de son irrémédiable souillure : il tue pour préserver l'humanité, mais il s'en sépare aussi à jamais.

Pour rendre compte de la tension permanente entre la nécessité sérielle du « retour » et les affres, doutes et rejets qui nervurent l'ensemble, il n'est que de considérer les perpétuels dilemmes de l'héroïne, puis leur brusque résolution et les échecs relationnels que son statut de protectrice solitaire lui impose, pour aboutir au constat amer qui figure dans l'une des novélisations : « À présent elle était Buffy la Tutrice de Dawn le jour, et Buffy la

1. Otta WENSKUS, « Die dunkle Seite des Fachs. Latein und andere magische Sprachen », in *Translation, Sprachvariation, Mehrsprachigkeit* (« Le côté obscur de la discipline : latin et autres langues magiques »), Wolfgang Pöckl, Ingeborg OHNHEISER et Peter SANDRINI (dir.), Peter Lang, Berlin, 2011, p. 438. *Die Magie der Kabbala, aber vor allem die Ägyptens ist eben eher noch finsterer als die in lateinischer Sprache, die Assoziation Ägyptisch/Wiederbelebung von dem Toden wurde vermutlich in Fälle von Buffy durch den grossen Erfolg des [...] Remakes von The Mummy verstärkt* (traduction de l'auteure).

Tueuse de Vampires la nuit. Elle n'avait tout simplement pas le temps d'être Buffy la Jeune Femme. [...] Elle se retrouvait donc seule¹ ».

« *Un Dieu tombé qui se souvient des Cieux*² »

Comme nous l'avons déjà souligné, les puissances divines présentées comme telles ne sont jamais montrées. Elles sont simplement suggérées par des interventions relevant du miracle, ou interagissent avec les mortels par l'intermédiaire de « messagers ». Ainsi, Whistler est un envoyé des Puissances Supérieures qui amène à Buffy l'épée qui lui permettra de sauver le monde à la fin de la deuxième saison. Les desseins de ces Puissances *deus ex machina* ne sont jamais connus du spectateur mais il semblent toujours contribuer à arranger les choses pour les protagonistes. On « suppose » ainsi que la tempête de neige inattendue qui s'abat sur Sunnydale un matin de Noël provient de leur intercession, dans le but de sauver Angel, sur le point de se laisser brûler par les rayons du soleil. Les voies des Puissances étant impénétrables, on en déduit qu'elles ont des projets pour ce vampire, bien qu'après son départ de la série, il ne soit plus fait mention d'elles. En revanche, dans le spin-off *Angel*³ elles interviennent à plusieurs reprises : c'est bien là tout ce qui peut se rapprocher d'un Dieu Tout-puissant comme la tradition vétéro-puis néotestamentaire en dresse la représentation.

L'épisode « Amends » (« Le soleil de Noël », saison 3, épisode 10) est également celui qui introduit un personnage important dans la question qui nous importe ici : le Premier (car telle est bien la traduction littérale de son nom, *The First* ou *The First Evil*). Cet antagoniste qui se définit lui-même comme étant autre chose qu'un démon se présente à Buffy en arguant qu'il est « le Premier mal, au-delà du péché, au-delà de la mort ». Il est en cela, comme le fait justement remarquer la Tueuse, ce qui se rapproche le plus de l'imagerie conventionnelle du diable. Pourtant, la généalogie de la série

nous apprend qu'à l'origine du monde il y avait les démons : le Premier serait donc bien arrivé avant tout le reste, et la première religion serait celle qui consiste à le vénérer : un messie « inversé » ? La volonté œcuménique de l'équipe des scénaristes les amène d'ailleurs à ne privilégier aucune « lecture eschatologique » particulière, tout en gardant, par commodité, les moyens répulsifs consacrés, tels que croix, eau bénite et autres.

Au Soleil noir de la mélancolie

Ce qu'il faut enfin noter, c'est que chacun a son « point de non-retour » bien à lui : Giles le pacifique tuera, froidement, un ennemi à terre, parce que c'est le seul moyen de sauver la communauté. Anya l'ancien démon se bat jusqu'au bout pour ces humains qui pourtant l'ont repoussée, et meurt sans qu'Alex – de qui elle est éprise – ne puisse la secourir ou la revoir. Willow, Dawn, Spike évidemment, tous partagent cette essence épique qui les arrache à eux-mêmes et les transcende : « *We've changed the world* » (nous avons changé le monde), dit Willow à la fin du dernier épisode, pour montrer la variante remarquée avec la clause habituelle : *elle* a sauvé le monde.

Dignité pélagienne

« Et tout ce que tu diras sonnera comme un adieu » répond fermement une petite sœur à sa grande sœur, quelques minutes avant la dernière bataille qu'elles vont livrer contre l'empire du Mal (saison 7, épisode 22, « La fin des temps » (« Chosen »)). Ce sont bien les *ultima verba* de deux guerrières à égalité de péril au matin du combat, lorsque chacun prend sa place stratégique, alors qu'à la fin de la saison 5⁴ c'était Buffy seule qui « dictait » son testament en *voice over* à sa sœur et à ses amis, effondrés en larmes autour de son corps meurtri. Les relations entre les deux sœurs Summers ont donc constamment évolué au cours des trois dernières saisons. La jeune Dawn se voit d'ailleurs souvent confier le rôle d'embrasseur

1. YVONNE NAVARRO, *Les Portes de l'éternité*, I. Troin (trad.), Fleuve Noir, 2003, p. 85.

2. Cf. ALPHONSE DE LAMARTINE, *Méditations poétiques* (1820), Paris, Hachette, 1924, t. I.

3. JOSS WHEDON et DAVID GREENWALT, *The WB*, 1999-2004.

4. Cf. saison 5, épisode 22, « L'Apocalypse », « The gift »

d'action ou de réflexion, puisqu'elle pose aussi la toute dernière question de la série : « Qu'allons-nous faire maintenant ? », en écho au « maintenant qu'allons-nous faire¹ ? » de la comédie musicale de la saison 6 (épisode 7, « Once more with feeling », « Que le spectacle commence »), qu'elle initie également.

D'un côté, Buffy est l'Élue, la Tueuse, seule personne capable de repousser le Mal, l'unique parent responsable d'une jeune fille qu'elle aurait créée de toute pièce, et le point d'ancrage de son groupe d'amis. De l'autre, une jeune schizophrène sans aucun pouvoir, un être parmi les autres, dans un univers froid et aseptisé : c'est ce que nous découvrons en saison 6, lorsque Buffy se réveille au fond d'un lit d'hôpital psychiatrique. Son monde halluciné lui apparaît comme le seul monde possible car ayant eu le choix d'y retourner ou de l'annihiler, c'est finalement celui-ci qu'elle élit, sous le coup d'une soudaine clairvoyance, comme univers véritable. Seulement, la dernière séquence nous replonge dans le doute en nous présentant le psychiatre examinant le regard vide de la jeune fille et informant ses parents qu'elle est définitivement perdue. La dernière occurrence du couple Summers est ainsi bafouée, annihilée par la négativité même du monde dont ils font partie, et qui équivaut à la mort de la série.

Pour Martin Winckler, les deux univers représentés sont également dangereux et insatisfaisants, mais le monde de l'imagination ne réduit pas ses combats à une lutte interne contre la maladie mentale et l'enfermement : « Buffy choisit finalement de vivre et de combattre là où, même si les causes sont désespérées, imagination et engouement vont de pair² ». En cela, l'épisode *Normal again* (saison 6, épisode 17) est une vision postmoderne du fantastique car il n'hésite pas à montrer l'artifice de sa diégèse : les créateurs ont édifié pendant six ans un univers fictionnel et sont capables de le mettre à mal en un seul épisode, simplement en adoptant un point de vue rationnel face à une œuvre surnaturaliste.

Morts-vivants et cadavres ambulants

La problématique de la réanimation physique et de la réitération sacrificielle est aussi particulièrement topique dans la série de *La Maison de la nuit* (saga littéraire écrite par Kristin et P. C. Cast) où vampires, zombies, demi-dieux et autres entités hybrides s'affrontent en des combats épiques :

Est-il vrai que tu es mort et que tu as ressuscité ?

– Oui, répondit-il, espérant qu'elle ne l'interrogerait pas plus en détails sur ce sujet. [...]

– Je suis sûre que le conseil supérieur t'a expliqué qu'une âme brisée est une condamnation à mort pour une grande prêtresse, et bien souvent pour son combattant également. [...]

– Alors tu es prêt à mourir pour elle. [...] Oui, je mourrais pour elle³.

Mort mystique, sacrifice, basculement dans une autre dimension, ne se conçoivent qu'en regard d'un « Outremonde » qui excipe bien d'une tradition de paradis à regagner.

Les notions de paradis et d'enfer existent, nous l'avons déjà souligné, mais pas tout à fait selon leur aspect conventionnel. En effet, il est ici nécessaire d'utiliser le pluriel de ces substantifs : le paradis et l'enfer y sont représentés comme des dimensions parallèles et il est, semble-t-il, assez simple de se retrouver dans l'un des cercles infernaux. Mourir n'est, *a priori*, pas la condition *sine qua non* pour y être plongé. Plusieurs de ces dimensions sont évoquées ou représentées à l'écran : la première, très proches des limbes antiques ou chrétiennes, est celle où Buffy envoie Angel lorsqu'elle doit le sacrifier pour sauver le monde ; le temps s'y écoule beaucoup plus vite que sur Terre et cette dimension semi-infernale est décrite comme profondément violente.

C'est dans la seconde que se rend Buffy, un épisode et une saison plus tard, lors de sa fugue à Los Angeles. Dans celle-ci, des démons effectuent des allers-retours sur Terre dans le but d'y attirer des humains, pour les réduire en esclavage. Il est intéressant de remarquer que les démons, masqués

1. « Where do we go from here ? » (traduction de l'auteure).

2. Cf. Martin WINCKLER (dir.), *Les Miroirs Obscurs*, Vauvert, Au Diable Vauvert, 2005.

3. Phyllis Christine CAST et Kristin CAST, *La Maison de la Nuit*, t. 7 : *Brûlée*, J. Lopez (trad.), Paris, Pocket, 2012, p. 248-249.

sous des traits « normaux », font miroiter à leurs proies une renaissance sous la forme de baptême avant de les plonger littéralement en enfer. Enfin, la troisième occurrence importante d'une dimension infernale est celle dans laquelle cherche à retourner la déesse Glory, chassée par ses deux anciens acolytes, et condamnée à errer sur Terre dans un corps mortel et, de surcroît, mâle.

On pourrait également évoquer le fait que Willow, meilleure amie de la Tueuse et sorcière émérite, est persuadée qu'à l'issue de son sacrifice héroïque, Buffy ne peut être que prisonnière d'un enfer.

En revanche, accéder au paradis semble bien relever d'une récompense que l'on reçoit après la mort, expérience que connaîtra Buffy et qui alimentera toute la sixième saison de la série. De même, le dernier épisode de la série montre Willow qui, après avoir lancé un puissant sort de magie blanche, semble être sous le coup d'une épihanie extatique que Nancy Holder, dans la suite romanesque qu'elle offre à la série¹, décrit comme étant due à une vision du paradis dans laquelle se trouve Tara, la petite amie assassinée un an plus tôt.

Comment Buffy pourrait-elle accepter de vivre dans un monde violent où tous ses repères s'écroulent les uns après les autres, alors qu'elle sait déjà ce qui l'attend au bout du compte et qu'elle a finalement perdu ? Le mytheme du paradis se délite en nous donnant à voir une jeune fille qui ne supporte plus de vivre après que ses amis ont bouleversé l'ordre naturel des choses. L'épopée de Buffy, de par sa capacité à développer des fables surnaturelles, permet ainsi d'interroger certains préceptes dogmatiques : à quoi cela sert-il de vivre et de combattre, si l'on sait qu'en fin de parcours nous accéderons « mécaniquement » à la béatitude éternelle ? *Ignoramus et ignorabimus !*

Décidément, comme le titrait Ray Bradbury : « *Death is a lonely business !* » ; oui, la mort est un bien étrange et solitaire ouvrage, suggère Ray Bradbury dans son titre fameux. L'une des réponses tient peut-être à la tonalité profondément gothique de la *fantasy* vampirique, qui se ressent

par exemple dans la fréquence des scènes de cimetière, de crypte, de descente dans les gouffres, par la récurrence également des cadrages de tombes, d'épithaphes, de cercueils ; quand elle n'a pas d'autre endroit où aller se réfugier, Buffy erre dans un des cimetières de Sunnydale :

Sa mère y était enterrée. Quand elle s'en sentait la force, Buffy [...] s'interrogeait sur la vie, la mort et les forces de l'univers qui permettaient à un cadavre de continuer à marcher et à parler, mais exigeaient en échange un prix terrible. [D]es âmes étaient ramenées de l'au-delà et réintégrées dans ce monde, parfois avec autant de facilité qu'on replace un livre sur une étagère².

Mais étrangement ce sera à partir du moment où on apprend que Dawn est une illusion que Buffy commencera à la considérer comme sa sœur jusqu'à répondre à Giles, qui lui demande de faire son devoir en tuant Dawn – car elle risque d'ouvrir, à son corps défendant, la porte de l'enfer – « Alors la dernière chose qu'elle verra ce sera moi, la défendant contre tous les autres³ », se rebellant ainsi contre son devoir, qui est de sauver l'humanité même au prix de sa vie, ou de celle de ses proches.

En ce sens, la fiction reste ouverte sur un dénouement potentiellement incomplet et en devenir. Pour R. Baroni, « la réponse finale peut être frustrante, partielle ou énigmatique mais le dénouement n'en joue pas moins son rôle de terme d'une séquence du discours⁴ ». C'est alors au spectateur de récréer par des associations l'intégralité du message narratif, renouvelant du même coup les modes opératoires et accédant dès lors « la possibilité de lever un surmoi littéraire au moment où la littérature avait étouffé représentation et récit⁵ », selon Tristan Garcia.

2. Yvonne NAVARRO, *Les Portes de l'Éternité*, op. cit., p. 78.

3. Saison 5, épisode 22, 07'24" « Then, the last thing she'll see is me protecting her », traduction de l'auteure.

4. Raphaël Baroni, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil, 2007, p. 311.

5. Tristan GARCIA, « Itinéraire d'un série-fils », *Les Inrockuptibles*, hors-série, 2011, p. 49.

1. Cf. Nancy Holder, *Queen of the Slayers*, Simon Spotlight Entertainment, 2005.

Celle qui n'était plus

La mise en scène des « résurrections » ou des « annulations de sortilèges » confine souvent au morceau de bravoure, car c'est là où l'on attend le talent, la persuasion, la force de conviction du romancier, ou du réalisateur. Les jointures meurtries de Buffy, examinées par Spike¹, en disent plus sur son éveil terrible au sein du tombeau que des heures de filmage : hagarde, hirsute, mutique, la ressuscitée apparaît à ses amis comme le Christ aux pèlerins d'Emmaüs, d'abord incrédules, puis fous de joie ; mais la véritable nature de son sacrifice – revenir sur Terre est en fait une torture – ne sera révélée que peu à peu. « J'étais aimée, j'étais en paix. », avouera-t-elle à Spike, l'enjoignant aussitôt au silence.

La thématique de l'âme brisée², transversale à bien des romans, peut par exemple être interprétée comme le reflet de la mauvaise conscience, inhérente aux fautes commises, ou à la schizophrénie, dont de nombreux adolescents craignent d'être atteints. Dans Harry Potter, Voldemort passe son temps à tenter de récupérer ses « horcruxes », objets totémiques qui renferment un fragment de son âme, exactement comme Zoey Redbird, héroïne récurrente de *La Maison de la Nuit*, erre dans les limbes à la recherche éperdue de ses différents « moi » : « Ainsi elle pourra rassembler les morceaux de son âme et retourner dans son corps. Pas vrai ? – Oui, si son âme est entière, elle pourra se résoudre à revenir – [...] Je donnerai ma vie pour qu'elle soit à nouveau parmi nous³ ».

Encore une fois l'écho du cri d'Heathcliff « je ne peux pas vivre sans mon âme⁴ » retentit dans ces récits de perte, de manque et de mortel péril, lorsque ni le spectateur, ni les personnages ne savent démêler le vrai du faux. Nous l'évoquons : dans l'épisode *Normal Again* (saison 6, épisode 17), les scénaristes vont jusqu'à nier et à déman-

ler le réseau fictionnel mis sur pied depuis six saisons ! Étrangement, la même année, le « *spin-off* » *Angel* (Joss Whedon, 1999-2004), s'y essaye aussi et nous met face à un épisode (« *Awakening* », saison 4, épisode 10) où pour les besoins de l'action, une illusion de la réalité est créée. Ces épisodes déjà cités testent deux « liquidations » : celle qui consisterait à « assassiner » l'imaginaire et la fiction, et celle qui pèse sur le monde fantasmatique de la Tueuse. L'héroïne choisit consciemment de rester parmi les vampires de Sunnydale car c'est là que se trouvent les personnes qui lui sont chères. Pourtant, le plan final de l'épisode revient, rappelons-le, sur l'autre réalité et nous montre une Buffy catatonique auscultée par son psychiatre : celui-ci déclare qu'elle est perdue et condamne alors la série à n'être que l'hallucination d'une jeune fille enfermée dans un asile psychiatrique.

Du même coup, cela met en doute la légitimité de l'univers créé dans *Angel* ; découlant de *Buffy the Vampire Slayer*, si le premier est un délire, le second peut difficilement exister : ou alors il faut acter l'autonomie des « consciences » narratives successives de la série, ce qui permet d'assister à des scènes dont, en toute logique, Buffy absente ne peut en aucun cas être le « garant ». La Tueuse au désespoir se serait-elle abîmée au point d'annihiler sa propre existence ? C'est sans doute pourquoi dans l'épisode « *Awakening* », *Angel*, l'autre super-héros, perd son âme alors que ce qu'il ressent n'est qu'une illusion de bonheur créée de toute pièce par magie, démontrant ainsi, quelque part, l'existence d'un monde dirigé par l'intellect : le monde perçu, quel qu'il soit, serait donc le monde réel puisque nous n'aurions d'autres choix que de lui faire confiance.

L'article « Le trop-plein de super-héros », écrit par Didier Péron, souligne que : « On est dans une gigantesque machine à consolider de la marque, de la franchise afin d'inonder le marché de produits dérivés⁵ ». On peut y entendre une singulière syntonie avec l'une des pièces de Bertolt Brecht. Dans le dernier dialogue entre Galilée et son jeune disciple, en réponse à l'apostrophe d'Andréa déçu de

1. Saison 6 épisode 3, 7'46".

2. Perdre ou récupérer son âme obsède également les vampires : *Angel* et *Spike* ne cessent d'implorer les puissances occultes de leur conférer ce bien, qui leur rend leur humanité et donc leur souffrance.

3. *La Maison de la nuit*, op. cit., p. 299.

4. Cf. Emily BRONTË, *Hurlevent des Monts*, Paris, Flammarion, 1984, p. 216.

5. *Libération*, 29/10/2014, p. 6-7 (Péron cite le spécialiste Philippe Guedj).

la prudence du maître (« Malheur au pays qui n'a pas de héros ! »), le dramaturge fait dire à son héros éponyme : « Non, malheur au pays qui a besoin de héros ». Gageons que c'est aussi la leçon de « moins-disant super-héroïque » qui émane de *Buffy chasseuse de vampires* : « Car ton sang est mon sang ; c'est le sang des Summers¹ » dit Buffy à sa jeune sœur.

Rejoignant, sous des atours gothiques, les grands invariants Éros et Thanatos, et par là l'eschatologie de nos fins dernières, les récits sériels fascinent parce qu'ils sont les balises mystérieuses d'un *terminus ad quem*, et qu'à ce titre ils promettent un espoir : celui de l'amour recommencé et du don de soi permanent. La sérialité s'exhausserait alors à la dimension duelle de l'exil et du royaume, où vivent et meurent les hommes.

Isabelle-Rachel CASTA

1. Saison 5, épisode 13, 40'25".

Contre l'architecture en série

CRITIQUE, UTOPIE ET AUTO-CONSTRUCTION

Les critiques de l'architecture rationaliste et de l'urbanisme, associées à la modernité industrielle, se développent pendant la deuxième moitié du XIX^e siècle sur le mode nostalgique voire réactionnaire du retour à des procédés de construction et à des dynamiques sociales traditionnelles (on songera à William Morris et aux *Arts and Crafts*). Mais à partir des années 1950, la contestation architecturale prend un tour nouveau. Contre un modernisme devenu omniprésent, on ne brandit plus les modèles du passé mais on imagine la ville du futur, plus juste et plus libre. L'architecture est un moyen de structurer le monde, la vie, la pensée, elle est une expression du pouvoir. L'histoire de la ville, à travers le processus d'accumulation puis de réinvestissement du surproduit¹ est inextricablement liée à l'histoire du capitalisme, et l'architecture moderne – avec ses espaces d'habitation tout faits, identiques, destinés à des populations modestes, ses architectes hyper-spécialisés, son urbanisme autoritaire qui organise le quotidien de chacun² –

devient l'écho de l'organisation capitaliste du travail et des modes de vie standardisés, resserrant encore ce premier lien. Le monde que dessine l'architecture moderniste, matérialisation des rapports économiques, n'est plus qu'un produit de masse parmi d'autres, car, comme le signale Henri Lefebvre, « le mode de production organise – produit – en même temps que certains rapports sociaux, son espace et son temps³. » Ainsi, dans cet espace capitaliste pensé pour et selon l'optimisation de la productivité économique ou humaine, l'expérience authentique de l'existence et la liberté s'amenuisent. Architectes, théoriciens, habitants, s'interrogent : dans ces cités nouvelles qui sortent de terre, où les logements identiques se succèdent, rangées « d'unités d'habitation » interchangeable, quelle place reste-t-il à l'individualité, à l'imprévu⁴ ? Comment combattre cette uniformisation ?

À cette ville scientifiquement organisée, certains architectes contestataires opposent des modèles privilégiant la créativité individuelle : des constructions non-rationnelles s'inscrivant dans une critique de l'architecture institutionnelle et de l'institution elle-même. Pour contrer l'aliénation de ces bâtiments conçus en série, sans souci des particularités géographiques et sociales, enfermant l'individu dans un carcan identique ; il faut imagi-

1. David HARVEY, « Le droit à la ville », dans *Le capitalisme contre le droit à la ville. Néolibéralisme, urbanisation et résistances*, Paris, Amsterdam, 2011, p. 12 et suivantes.

2. L'urbanisme de Le Corbusier, sur lequel nous reviendrons, relève de l'ingénierie sociale, à travers la volonté affichée d'organisation des flux, des temps, des loisirs. Mais la critique a décelé cette tendance de l'urbanisme dès avant le modernisme architectural : Georg Simmel l'évoque déjà dans « Les grandes villes et la vie de l'esprit » où il dépeint la ville capitaliste moderne et ses injonctions à la rapidité et à l'échange commercial comme un espace façonnant non seulement les modes de vie mais aussi la psyché de ses habitants (Georg SIMMEL, *Philosophie de la modernité*, Paris, Payot, 1989). Walter Benjamin développe par la suite une thèse similaire autour de « Paris, capitale du XIX^e siècle » (dans Walter BENJAMIN, *Œuvres III*, Paris, Gallimard, 2000) ; où l'urbanisme haussmannien est décrit comme un système de contrôle social et la ville moderne comme une source de modifications psychiques et artistiques. Son lien avec le capitalisme d'État émergeant est souligné à diverses reprises dans les histoires critiques de l'urbanisme. Cf. Lewis MUMFORD, *La cité à travers l'histoire*, Paris, Seuil, 1961 ; Michel RAGON, *Histoire mondiale de l'architecture et de l'urbanisme mo-*

derne, Paris, Casterman, 1971 ; David HARVEY, *op. cit.*

3. Henri LEFEBVRE, *Production de l'espace*, Paris, Anthropos, 1974, p. IX.

4. Voir par exemple A.-F. Conord (Guy Debord), « Construction de taudis », dans *Potlatch* n° 3, 6/8/1954, dans *Internationale Lettriste, Potlatch*, (1954-1957), p. 15 <http://classiques.uqac.ca/contemporains/internationale_lettriste/Potlatch/IL_Potlatch.pdf>, (consulté le 26/7/2015) : « On ne peut qu'admirer l'ingéniosité de nos ministres et de nos architectes urbanistes. Pour éviter toute rupture d'harmonie, ils ont mis au point quelques taudis types, dont les plans servent aux quatre coins de France. » Ou encore « Dans leurs œuvres, un style se développe, qui fixe les normes de la pensée et de la civilisation occidentale du vingtième siècle et demi. C'est le style « caserne » et la maison 1950 est une boîte. »

ner de nouveaux espaces, promouvoir des manières de construire qui libèrent plutôt qu'elles ne lient : on choisit l'auto-construction, créatrice de bâtiments uniques et spontanés, qui permettraient à chacun, dans une visée utopiste, de se réappropriier l'habitat. On ne souhaite plus un retour à des modes de production et de construction du passé – il ne s'agit plus de s'inscrire dans une quelconque continuité.

Nous tenterons ici de montrer en quoi la tendance prônant l'auto-construction est la réponse la plus originale et la plus radicale proposée par l'architecture critique du xx^e siècle. Elle se positionne nettement en rupture vis-à-vis des problèmes posés par l'urbanisme et l'architecture modernistes : standardisation et simplification des logements, utilisations de techniques et de matériaux industriels, hyperspécialisation de l'architecte et, à travers une planification urbaine strictement rationaliste, négation de l'individualité des habitants. En outre, à rebours de nombreux courants critiques, c'est la pratique, individuelle ou collective, architecturale, artistique ou populaire, qui a informé la théorie : si les premières expérimentations émergent dans les années 1950, il faudra attendre la fin des années 1960 pour que les principes de l'urbanisme critique ou de la réappropriation créative (sous la plume de Henri Lefebvre ou plus tard Michel de Certeau par exemple¹) se théorisent véritablement. Ce mouvement qui va de la pratique à la théorie confirme le caractère particulier de cette tendance, l'ancrant dans le refus de la spécialisation ou de la mainmise de théoriciens sur ce qui relève de techniques subversives individuelles.

À travers quelques jalons de la contestation architecturale des années 1950 à 1970, nous explorerons son articulation à la contre-culture radicale, au prisme de la réappropriation par chacun de la fonction créatrice. Quelles sont les stratégies proposées pour défaire un monde *produit en série*, capitaliste et disciplinaire ? Comment s'imbriquent la pensée de l'espace, de la liberté et de la contestation ? Où se trouvent les limites d'une telle articu-

lation ? Et enfin, comment ces recherches ont-elles évolué, comment se sont-elles transformées : que reste-t-il des utopies architecturales ?

Se réapproprier l'habitat

Après-guerre, des « grands ensembles » se développent dans les périphéries occidentales pour pourvoir aux besoins des nombreuses familles déplacées et en expansion constante (nous sommes en plein *baby-boom*). Il s'agit souvent d'applications peu inspirées des principes d'urbanisme de Le Corbusier, exposés dès 1941 dans sa *Charte d'Athènes*. Celle-ci dessine les principes d'un urbanisme et d'une architecture modernistes : définition des besoins fondamentaux de chacun (c'est-à-dire des besoins d'espace, de lumière, de sport et d'une éducation minimale) – et partant, définition des caractéristiques de bases de tout logement, de tout quartier ; renforcement du zonage urbain (séparation des espaces d'habitation et de travail, des voies de circulation entre elles) ; recours aux matériaux et aux modes de construction industriels. Chaque paramètre de cette planification, jusqu'au temps d'exposition au soleil par jour de chaque appartement, doit être préalablement calculé, optimisé, régulé par les autorités. Ainsi naît le logement minimum standardisé, produit en série, sur un modèle et un rythme plus ou moins invariables, selon une méthode et avec des matériaux industriels.

Si « l'ère machiniste », telle que la qualifie Le Corbusier, a bouleversé la ville (surpeuplement, trafic automobile, usines, etc), c'est précisément en elle, par une sorte de tour de passe-passe, qu'il faudra puiser des solutions aux nouveaux problèmes qu'elle pose, en faisant appel aux industries et à ses modes de production². Pleinement ancré dans un monde industriel, qui n'est jamais remis en question et dont on ne cherche pas à sortir (bien qu'il pose manifestement problème, de l'aveu même de l'auteur), l'habitant est lui-même considéré comme une sorte de machine humaine interchangeable, réclamant son quota d'air pur, de lumière, de sport

1. Cf. Henri LEFEBVRE, *Le droit à la ville*, Paris, Economica, 2009 ; Michel DE CERTEAU, *L'invention du quotidien, t. 1. arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.

2. LE CORBUSIER, *La Charte d'Athènes*, Paris, Minuit, 1957, p. 112.

et d'instruction afin de fonctionner au mieux. Les objectifs hygiénistes cherchent avant tout à produire des travailleurs en bonne santé morale et physique : ces bâtiments sont imaginés pour des populations modestes et qui le resteront, l'ascension ou la mixité sociale ne sont pas évoquées ; la culture locale, la vie de quartier propres à chaque communauté non plus. Si la *Charte d'Athènes* a une visée sinon utopiste, du moins sociale (certes *a minima*, utilitariste et critiquable), la majorité des grands ensembles qui sortent de terre après-guerre ont pour souci principal le rendement. On cherche à loger le plus grand nombre de la manière la plus rapide et la plus économique possible. L'approche industrielle de la construction est accentuée, aux dépens de la qualité des matériaux et des logements. Des plans d'urbanisme sommaires créent des îlots isolés, sans attrait, bientôt insalubres, dans lesquels les habitants se sentent mal, où n'est possible qu'un seul mode de vie : celui imaginé par un urbaniste à la vision disciplinaire, pour lequel le lieu de vie est une « machine à habiter » et l'habitant lui-même guère plus qu'un automate.

Face aux premières insatisfactions, l'impasse du modernisme architectural se fait ressentir, dans la lignée de ce que l'on commence à voir comme l'échec d'une certaine modernité rationnelle. Aux Congrès Internationaux d'Architecture Moderne (CIAM, initiés par Le Corbusier et d'autres en 1928), on peine à trouver des solutions nouvelles pour remédier aux problèmes posés par ces constructions déjà dysfonctionnelles. La « Team 10 », chargée dès 1953 de préparer le dixième congrès de 1956, est composée de jeunes architectes qui effectuent des recherches dans des lieux d'habitat collectif (cité-jardin, bidonville) afin de trouver des moyens d'encourager les relations entre les habitants des grands ensembles, en mal d'existence commune. La théorie de Le Corbusier est critiquée pour son approche simpliste des questions urbanistiques : l'habitant a aussi des besoins sociaux et culturels spécifiques, des désirs d'identité partagée auxquels ne peuvent répondre des tissus sociaux et urbains artificiels. Au fil des réunions préparatoires et des études sociologiques, se dessine une approche de l'architecture se voulant plus humaine, mais qui ne donnera lieu, en

réalité, qu'à de « grands ensembles banals¹ ».

Les premières approches véritablement révolutionnaires devront attendre la fin de la décennie, en 1958, et le « Manifeste de la moisissure contre le rationalisme en architecture », un texte virulent de l'artiste et architecte Friedensreich Hundertwasser, où il fustige l'architecture moderne :

Chacun doit pouvoir construire et tant que cette liberté de bâtir n'existe pas, on ne peut pas considérer l'architecture planifiée contemporaine comme un art. L'architecture subit dans nos pays la même censure que la peinture en Union Soviétique. Les constructions ne sont que de lamentables compromis réalisés par des gens à l'esprit linéaire avec mauvaise conscience² !

Pour Hundertwasser, l'une des fonctions premières de l'être humain est la capacité essentielle à créer, peu à peu détruite par la froideur des constructions institutionnelles, particulièrement dans leur expression fonctionnaliste. La grande cité moderne fait « sombrer moralement³ » son habitant, être brisé qui s'installe chez lui comme une poule ou un lapin dans son clapier. Il doit se révolter, retrouver ce désir de construire, cette capacité critique qui est à la base même de sa nature, sans lesquelles « il cesse d'exister en tant qu'être humain⁴ ». Les fonctions d'architecte, de maçon et d'habitant doivent se fondre les unes dans les autres : ce n'est qu'alors que l'on pourra parler d'architecture.

À cet être aliéné, à demi animal, Hundertwasser oppose le constructeur et habitant des bidonvilles qui, lui, est pleinement maître de son existence : chaque habitation est unique, elle évolue, le hasard et l'organique y interviennent sous la forme de moisissures, de mousses et de champignons. Ce

1. « L'architecture des social-démocraties » dans *Époque contemporaine. XIX^e-XX^e siècles*, F. HAMON et Ph. DAGEN (dir.) Paris, Flammarion, 2003, p. 465. Voir aussi Jean-Louis VIOLEAU, *Situations construites*, Paris, Sens&Tonka, 2006, p. 72.

2. Friedensreich HUNDERTWASSER, « Manifeste de la moisissure contre le rationalisme en architecture » dans Ulrich CONRADS, *Programmes et manifestes de l'architecture du XX^e siècle*, H. Denès et E. Fortunel (trad.), Paris, éd. de la Villette, 1991, p. 192.

3. *Ibid.*, p. 193.

4. *Ibid.*, p. 194.

que propose Hundertwasser, c'est un programme complet de révolution, non seulement de l'architecture (en conviant l'habitant et le végétal dans l'acte créateur) mais aussi de la vie, considérant que l'architecture moderne est un « acte criminel¹ », qui confisque l'autonomie. Il propose une architecture libre, sauvage, dangereuse (on ne doit pas craindre les risques d'effondrements mortels), mais qui plongerait chacun dans une vie vraie, responsable, pleinement humaine. Une mort physique, mais libre, est préférable selon Hundertwasser à l'agonie de l'aliénation. L'individualisation de l'architecture et de l'acte créateur est l'antidote absolu à la rigidité des logements identiques, produits en série par des architectes associés aux grands industriels, à la déshumanisation qu'ils induisent.

Cette approche profondément critique de la fonction architecturale elle-même, et non plus simplement de l'architecture moderniste, prend de l'ampleur dans les années qui suivent, toujours dans le cadre d'une critique d'un pouvoir et d'un espace structurés par l'économie capitaliste. À tel point que c'est au MoMA que l'architecte Bernard Rudofsky monte en 1964 l'exposition *Architecture Without Architects*². Des exemples d'architectures vernaculaires issues du monde entier (des abris rudimentaires en matériaux organiques, les arcades d'un village italien) représentent le génie commun, l'imagination et l'adaptabilité d'autodidactes capables de trouver des solutions originales, là où l'architecture du pouvoir, elle, fait triompher son modèle unique, à l'aide d'un bulldozer si possible. Ces bâtisseurs sont des créateurs, et leurs constructions : des œuvres dignes d'admiration, affirme Rudofsky, qui plaide pour une prise en considération des bâtiments qui ne sont ni le fait d'architectes qualifiés, ni de cultures dominantes, confirmant ainsi le rejet croissant de l'architecture institutionnelle et invitant chacun, en filigrane, à réinvestir le lieu qu'il habite. Les contre-cultures américaines adoptent d'ailleurs spontanément cette attitude, et sur la côte Ouest se propagent des communautés auto-construites par des individus

en quête de sens et d'identité, en rupture avec le monde moderne³.

Comme nous l'avons déjà souligné, il est assez remarquable que dans un premier temps, ces pratiques alternatives se détachent de tout ancrage théorique, se situant dans une approche purement pratique, une quête « éthique » de la « vie bonne⁴ ». Ce sont ces recherches qui informeront les écrits théoriques de la fin des années 1960. Dans le cas de Henri Lefebvre, ce sont notamment ses enquêtes sur le terrain à partir des années 1940 et ses liens avec les situationnistes qui ont contribué à formuler ses théories sur l'urbain et son concept de droit à la ville, qui sera repris par des mouvements politiques qui ne s'y réfèrent pas toujours directement⁵, plaçant l'ensemble de ces expérimentations dans un réseau théorie-pratique fluctuant. On lira à la même lumière l'ouvrage de Yona Friedman, *L'architecture de survie*, manifeste reprenant des pratiques populaires déjà existantes, les théorisant et leur permettant ainsi une plus large diffusion. L'origine de cette primauté de l'action sur la théorie est à chercher du côté des courants autogestionnaires ou autonomes rejetant d'un même geste la spécialisation et la théorisation au profit de la réappropriation des savoirs par tous à travers l'action.

1. *Idem*.

2. Complété par un opuscule du même nom : Bernard RUDOFSKY, *Architectures sans architectes*, Paris, éd. du Chêne, 1977.

3. Les ouvrages suivants sont des documents « d'époque » qui donneront au lecteur une idée des attitudes et des visées de cette contre-culture, à travers des techniques, des témoignages et des photographies : *Shelter*, Bolinas, Californie, Shelter Publications, 1973 ; Art BOERICKE et Barry SHAPIRO, *Handmade Houses: A Guide to the Woodbutcher's Art*, A&W Visual Library, 1973.

4. C'est ainsi que la critique de la modernité Hartmut Rosa qualifie les alternatives individuelles aux modes de vie capitalistes. Cf. Hartmut ROSA, *Accélération et aliénation. Vers une théorie critique de la modernité tardive*, Paris, La Découverte, 2012, p. 70.

5. Cf. David HARVEY, « Le droit à la ville : la vision d'Henri Lefebvre », dans *Le capitalisme contre le droit à la ville*, *op. cit.*, p.35-45 et Grégory BUSQUET « Henri Lefebvre à l'usage des architectes », *Métropolitiques*, 10 juillet 2013. <<http://www.metropolitiques.eu/Henri-Lefebvre-a-l-usage-des.html>>, consulté le 13/06/2015.

Contestation et bidonvilles

Le bidonville traverse la recherche d'une alternative sociale et architecturale comme symbole ultime d'un mode de construction libéré du capitalisme, de l'uniformisation, voire de l'architecture elle-même. La Team 10, dès ses premiers travaux, se penche sur Mahieddine, un bidonville algérois, se servant de cet exemple pour nourrir ses analyses et ses propositions autour de « l'habitat pour le plus grand nombre ». Contre Le Corbusier, qui dans la *Charte d'Athènes* n'a pas de mots assez durs pour décrire les bidonvilles¹, les architectes dissidents proposent de les envisager comme un lieu de vie et de création. Hundertwasser, on l'a vu, s'inspire de ce lieu pour la reconquête de la liberté architecturale et individuelle.

Les cités-dortoirs sont parfois même construites sur les ruines de bidonvilles détruits. Elles abritent leurs ex-habitants, désorientés par une grammaire spatiale et sociale étrangère, après avoir vécu dans des espaces qu'ils avaient eux-mêmes conçus². Pour la pensée radicale, le bidonville possède une relation magique à la fois avec l'architecture et avec son contrepoint : ses baraques sont vierges de toute influence architecturale. Ce sont des constructions pures, primitives et créatives, qui reflètent non seulement l'individualité de leur constructeur, mais aussi l'identité de la communauté. On admire sa forme proto-urbaine, qui laisse imaginer le développement d'une ville utopique et juste, un rapport au temps et au hasard nouveau. L'attraction contradictoire pour l'œuvre individuelle de création et le génie collectif de l'architecture vernaculaire trouve son écho dans la situation qu'occupe le bidonville dans

1. « Maisonnettes mal construites, baraques en planche, hangars où s'amalgament tant bien que mal les matériaux les plus imprévus, domaine des pauvres hères que ballottent le remous d'une vie sans discipline, voilà la banlieue ! Sa laideur et sa tristesse sont la honte de la ville qu'elle entoure. Sa misère qui oblige à gaspiller les deniers publics sans le contre-poids de ressources fiscales suffisantes, est une charge écrasante pour la collectivité. Les banlieues sont l'antichambre sordide des villes ; [...] elles étalent aux yeux des moins avertis le désordre et l'incohérence de leur distribution [...] ! » in LE CORBUSIER, *op. cit.*, p. 46.

2. Abdelmalek SAYAD, *Un Nanterre algérien, terre de bidonvilles*, Paris, Autrement, 1995, p. 112.

la cartographie politico-architecturale produite par cette réflexion : à la fois hors du capitalisme, de ses modes de construction et de sociabilité, de ses matériaux, de sa propriété privée et de sa ville, il ne peut se concevoir qu'en leur sein. Ses habitants, déplacés, exploités, aliénés, sont de purs produits de la modernité industrielle. Les baraques construites avec des matériaux de récupération (bois transformé, tôle, plastiques et tissus) ne sont imaginables que dans une société qui les produit en masse. Les réseaux de solidarité et de résistance, qui occupent une telle place dans l'imaginaire contestataire des années 1960³, prennent leur sens dans le contexte de pauvreté extrême et de persécution mis en place, lui aussi, par la situation politique et économique.

Cependant, c'est précisément par le statut de martyrs du capitalisme et la capacité qu'ils ont à s'organiser au cœur de cette rupture qui les exclut, que les habitants du bidonville fascinent et se transforment en un trope de la culture contestataire, dans son expression architecturale mais aussi plus largement politique, devenant les héros d'un monde post-industriel : ils sont les constructeurs d'un futur révolutionnaire. L'architecte Yona Friedman, ex-membre de la Team 10, est l'auteur quelque vingt ans plus tard de l'ouvrage *L'architecture de survie*⁴, exercice en utopie architecturale et politique. L'humanité étant menacée par la pénurie et une misère plus ou moins généralisée et imminente, Yona Friedman propose la réorganisation du monde, des villes et de la vie. Les communautés urbaines doivent se resserrer, se concentrer sur l'autosuffisance, pratiquer l'autogestion politique... et vivre en bidonville. L'architecture de survie que propose Friedman est dans la lignée de l'autoconstruction prônée par Hundertwasser. Il s'agit de redonner à chacun le pouvoir de

3. Cf. Abdelmalek SAYAD, *op. cit.*, et les documents réunis par le groupe Archives Getaway autour des luttes dans et autour des bidonvilles dans les années 1960 : *Bidonvilles*, Liasse 5, Troisièmes rencontres des Archives le 29/3/2014, Maison Ouverte de Montreuil, <<http://getaway.eu.org/rencontres/troisiemes-rencontres-bidonvilles/programme-liasse>> (consulté le 24/03/2015).

4. Yona FRIEDMAN, *L'architecture de survie. Une philosophie de la pauvreté*, Paris, éd. de l'éclat, 2003.

construire sa propre maison, d'aborder une nouvelle manière de penser la construction, mais aussi de structurer le monde selon des lignes de force qui se situent du côté d'une capacité de décision individuelle et collective, pour une vie qui ne soit plus gérée par un pouvoir vertical, celui qui impose les logements standardisés et les rapports sociaux qui les accompagnent. Dans le futur qu'imagine Friedman, on ne cherchera plus à transformer l'environnement pour l'adapter aux besoins humains, mais à adapter ces derniers à un environnement pré-existant. L'architecture, en somme, doit apprendre à se fondre dans un écosystème, comme le font les bidonvilles en s'accordant aux terrains accidentés et aux matériaux disponibles sur place. En cherchant des alternatives à l'architecture de masse, on en trouve aussi au monde qui la produit, que cette architecture elle-même contribue à son tour à produire, dans un d'effet d'auto-entraînement inflationniste. Il s'agit de repenser le pouvoir, ses expressions, ses représentations, et cette aspiration elle-même est prise dans le réseau de pensée de Friedman, qui conçoit dès les années 1960 des systèmes holistiques accessibles à tous, invitant à l'autonomie et la créativité¹. La conception des espaces à vivre ne doit plus être l'affaire de spécialistes œuvrant pour le profit, qui gaspillent et détruisent, argumente Friedman, mais de celles et ceux qui y vivent. C'est seulement ainsi que pourra naître un monde meilleur.

La critique de l'urbanisme a d'ailleurs dépassé les frontières de la seule recherche architecturale. C'est un élément central de la pensée situationniste, qui le considère comme une technique policière de contrôle des masses, une méthode totalitaire pour empêcher les rencontres entre travailleurs et le soulèvement inévitable qui en découlerait². La réappropriation de la ville passe chez

1. Cf. Sylvie BOULANGER, Marie-Ange BRAYER *et al.*, *Blvd Garibaldi : Variations sur Yona Friedman*, Chatou, éd. CNAP & éd. A.p.r.e.s., 2014.

2. Cf. Guy DEBORD, *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, 1992, chapitre VII, « L'aménagement du territoire ». Cette condamnation politique prend son sens lorsque l'on connaît la fascination de Le Corbusier pour la discipline et l'ordre, ses amitiés dans l'extrême-droite française des années 1930, son admiration pour l'Italie fasciste, puis pour Hitler, sa participation au gouvernement de Vichy, etc. Benoît PEETERS,

eux par la dérive, la création de situations, le jeu ou la psychogéographie, qui s'opposent à l'architecture du pouvoir non pas en construisant de manière alternative mais en réinventant la ville existante à la force de ses pas, de ses itinéraires ou de son imagination. Les alternatives concrètes restent, ici aussi, au stade de l'utopie : on songe à *New Babylon*, projet de ville ludique et mouvante de Constant. Mais un article de Raoul Vaneigem consacré à l'urbanisme (et où on lit d'ailleurs que « si les nazis avaient connu les urbanistes contemporains, ils auraient transformé les camps de concentration en H.L.M.³. ») révèle ce même intérêt pour les bidonvilles et ses habitants.

Avis aux bâtisseurs de ruines : aux urbanistes succéderont les derniers troglodytes de bidonvilles et de taudis. Ceux-là sauront construire. Les privilégiés des cités-dortoirs ne pourront que détruire⁴.

À travers la critique d'un urbanisme disciplinaire et du système capitaliste qui le sous-tend (ici, pas de glorification du bidonville : ses habitants sont décrits comme ses victimes absolues, par rapport auxquelles les pauvres vivant en H.L.M. sont des « privilégiés »), émerge l'alternative possible. Car après l'inévitable destruction révolutionnaire, il faudra bien reconstruire, et seuls les « troglodytes de bidonvilles » seront encore en mesure de le faire. C'est que l'on décèle dans le fait de continuer à bâtir – certes sous la contrainte – son propre habitat, une réactivation permanente de cette fonction humaine première : celle de construire, bâtir, créer, que la vie moderne étouffe. L'aliénation ne passe pas uniquement par le travail, où déjà le

« Le Corbusier, plus facho que fada » dans *Libération*, 18/3/2015.

3. Raoul VANEIGEM, « Commentaire sur l'urbanisme », dans *Internationale Situationniste* n°6, août 1961, dans *Internationale Situationniste*, Paris, Arthème Fayard, 1997, p. 231. On peut rapprocher cette position de celle de Jean-Luc Godard dans *Deux ou trois choses que je sais d'elle*, 1967, tournée à la Cité des 4000 à La Courneuve. Cf. Aurélie CARDIN, « Les 4000 logements de La Courneuve : réalités et imaginaires cinématographiques », *Cahiers d'histoire. Revue d'histoire critique*, n°98, 2006, <<http://chrhc.revues.org/864>> (consulté le 22/03/2015), article qui rappelle également que le camp de Drancy était lui-même une cité moderne, aujourd'hui La Muette.

4. Raoul VANEIGEM, *op. cit.*, p. 235.

temps et la vie de chacun est segmenté et scientifiquement maîtrisé, mais aussi par le milieu de vie qui reproduit inexorablement cette division du temps, des espaces, en organisant des aires dédiées, en construisant la ville en fonction d'une vitesse optimisée, d'aires de vie calculées, en la livrant à des êtres dont les besoins sont réduits à des données organiques.

La ville et la vie ne sont plus que les espaces modélisés du pouvoir, un miroir tendu en permanence non pas aux individus qui les pratiquent, mais à la discipline qui les organise. C'est dans ce contexte que les maçons autodidactes des bidonvilles paraissent préserver une manière d'être au monde dangereusement menacée. Politiquement, ils suscitent l'intérêt autour de mai 1968, particulièrement dans les milieux étudiants artistiques¹. En outre, leur mode de vie, réel ou fantasmé, cristallise certaines préoccupations de la pensée contestataire des années 1960-70, dont l'aboutissement sera la conceptualisation, en 1980 de la pensée nomade par Deleuze et Guatarri dans *Mille Plateaux*. Le nomadisme est l'autre *leitmotiv* de la contestation sociale et architecturale. On le voit à travers divers projets, dont les villes mobiles de Yona Friedman ou la *New Babylon* des situationnistes, mais aussi les expérimentations de groupes comme les britanniques d'Archigram (dont le discours politique est moindre voire effacé, favorisant un discours humoristique proche de l'absurde), qui proposent par exemple dès 1964 une *Plug-in city*, structure urbaine gigantesque où viennent se brancher de manière éphémère des unités d'habitation pour une ville constamment en transformation et en mouvement². À la rigidité disciplinaire des grands ensembles, qui empêchent la rencontre ou l'évolution, à celle des institutions et des mœurs, on oppose la fluidité des échanges et des déplacements libres, un grand espace lisse, où le concept coule, reflue, évolue. La dérive des situationnistes, qui n'est autre qu'une longue marche nomade à travers la ville, qui défait ainsi sa raideur carcérale, qui libère la pensée et les affects, peut se lire ainsi.

On cherche dans le nomadisme la véritable origine de l'architecture : la structuration du paysage par le voyage, la tente comme construction première, contre la sédentarité agricole et son destin de propriété privée³. Le nomadisme est perçu comme la clé originelle d'une liberté à reconquérir, comme la solution aux maux modernes. Il est anti-capitaliste, anti-productiviste et anti-utilitariste – ces notions, d'ailleurs, ne le concernent pas. Les habitants des bidonvilles, ballottés de ville en ville, de campement en campement, nomades malgré eux, architectes et bâtisseurs sauvages, quasi-archaïques, sont les personnifications du monde à venir : un monde aliéné, précarisé, déplacé, mais qui construit (certes provisoirement) et résiste.

Bien sûr, on pourra opposer à ce romantisme naïf la réalité physique des bidonvilles, auto-constructions dont l'origine est plus souvent la misère qu'un désir inexpugnable de créativité : ce sont des lieux de pauvreté où vivent des travailleurs encore plus exploités que les autres, où les conditions sanitaires et sécuritaires sont souvent désastreuses, il ne peut y être question de choix ou de liberté. C'est sans doute là que se situe la véritable limite de l'engagement architectural, et où se révèlent non seulement les fantasmes qui le sous-tendent mais aussi son ancrage inéluctable dans une longue tradition : à la fois celle de l'exotisme et d'une forme de dirigisme. Affirmer que le bonheur est impossible en cité, qu'il n'est qu'envisageable dans l'auto-construction, la modulation, le mouvement infini, ou dans la pauvreté choisie du bidonville, est tout aussi problématique que les positions adverses qui prônent des solutions urbanistiques et des modes de vie standardisés contre la misère et l'insalubrité. La critique d'une architecture en série devient difficilement recevable. Les affirmations libertaires en faveur de la construction sauvage de chacun, invariablement délivrées par des architectes dans des prises de position avant-gardistes sous forme de manifeste qui resteront lettre morte, suscitent un certain malaise, politique et esthétique.

1. Cf. *Archives Getaway, op. cit.*, en particulier les documents concernant le Comité bidonvilles des Beaux-Arts de Paris, ou le groupe des élèves-architectes de Toulouse.

2. SIMON SADLER, *Archigram. Architecture without Architects*, Cambridge, MA, MIT Press, 2005, p. 14 et suivantes.

3. Cf. FRANCESCO CARERI, *Walkscapes. La marche comme pratique esthétique*, J. Orsoni (trad.), Arles, Actes Sud, 2013.

Mais ne pourrait-on imaginer que chacun se saisisse comme il l'entend de ces propositions architecturales ? C'est précisément en cela qu'elles divergent de celles de l'architecture moderniste, en ce qu'elles sont avant tout des propositions faites à l'imagination de chacun, dont on peut se saisir pour les modeler comme on l'entend – ce qui n'enlève rien, bien sûr, à l'ambiguïté des choix et des positionnements des contestataires. C'est d'ailleurs une faille dans laquelle vont s'engouffrer les architectures et les pensées plus conservatrices : s'offrir à chacun, c'est aussi s'offrir à n'importe qui.

Une nouvelle radicalité architecturale ?

Le rejet de l'ancien monde est un refus de sa façon de se structurer : la révolution sera architecturale, ou ne sera pas. Mais à l'heure du post-fordisme et du néolibéralisme, où la fluidité et la mobilité ont été érigées en modèles positifs, que peut-il rester de cet héritage protestataire ? Récupéré et neutralisé, peut-il encore revivre ?

À partir des années 1980 les expérimentations purement formelles de l'architecture déconstructiviste imaginent des bâtiments purgés de toute rationalité sans pour autant questionner politiquement la discipline. À la Biennale d'Architecture de Venise de 2000, le pavillon français propose d'approcher l'architecture sous le mot d'ordre : « [m]oins d'esthétique, plus d'éthique¹ ». Y est débattue la nécessité de l'engagement éthique voire moral de l'architecture, dans le contexte d'une précarisation généralisée. Jean Nouvel, le commissaire, envisage cet engagement comme un échange égalitaire entre pays du Nord et du Sud, ce que ne manquent pas de dénoncer les autres participants : un tel échange serait nécessairement déséquilibré, envisager le problème sous un angle éthique évacue le questionnement et la critique politique, déplaçant le débat sur un terrain consensuel stérile².

1. Jean NOUVEL, « Deux ans après » dans *L'urgence permanente*. Compte-rendu des Rencontres Internationales de Venise et Marseille, Fabrice Lextraît et Jean-Paul Robert (coord.), Marseille, Galerie Navarra – Galerie Patrick Seguin, 2002, p. 7.

2. Voir les contributions de F. GEINDRE, « Penser le poli-

Pourtant il semblerait bien que l'éthique soit le nouveau paradigme en architecture : les courants architecturaux qui se sont développés récemment mettent en œuvre, sur le mode éthique, les principes de l'auto-construction des architectes radicaux des années 1960-70, prônant non plus la liberté créative mais le recours, encadré par la loi, à des consultations démocratiques, la participation éventuelle et à une échelle modeste des habitants ou usagers au processus de construction et de création³. Il en va de même pour l'architecture vernaculaire ou l'utilisation de matériaux recyclés, réduits à des effets de style vendeurs qui assureraient le caractère éthique des constructions⁴, sans pour autant sortir du cadre de l'architecture de pouvoir ni remettre en cause le modèle capitaliste.

Les constructions d'urgence de Shigeru Ban sont comme l'épitomé de cette nouvelle architecture éthique, qui retourne finalement à la production en série, avec des logements préfabriqués pour les victimes de catastrophes naturelles ou humaines. Le caractère éthique de cette architecture apparaît comme un dédommagement, un dû payé en échange de son adhésion aux modèles de production, de construction et de gouvernement dominants : le rôle des architectes, des urbanistes, reste avant tout d'organiser l'espace en fonction de la loi et ceux-ci continuent par ailleurs à construire des bâtiments institutionnels (Shigeru Ban a conçu églises, musées et villas privées de grand luxe⁵). Les innovations et expérimentations anti-autoritaires

tique », H.-P. JEUDY, « Éviter les poncifs », J.-P. CURIER, « Le mépris humanitaire », H.-P. JEUDY et H. TONKA, « Les architectes et la mondialisation » dans *L'urgence permanente*, *op. cit.*

3. Olivier NAMIAS, « La participation constructive », dans *D'architecture*, n° 183, juin 2009, <<http://www.darchitecture.com/carin-smuts-la-participation-constructive-a535.html>>, consulté le 21/03/2015.

4. Marie GODFRAIN, « L'architecture vernaculaire, quand l'habitat se fond dans son environnement », dans *M le Magazine du Monde*, 24/1/2014 ; et Garth CLARK, « Wang Shu's Ningbo Museum », <<https://cfileonline.org/architecture-wang-shus-ningbo-museum/>>, consulté le 21/03/2015.

5. Cf. Dana GOODYEAR, « Paper Palaces », *The New Yorker*, 11/8/2014, et Dana GOODYEAR, « The Limits of Virtuous Architecture », 27/08/2014, <<http://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/the-limits-of-virtuous-architecture>>, consulté le 14/06/2015.

des années 1950-1970 ont été avalées par l'architecture du pouvoir, devenues des moyens de rétablir une confiance et une adhésion vacillantes, sur fond de continuité économique.

Mais le combat contre l'architecture dominante et le monde qu'elle produit est multiforme. En Europe se multiplient les initiatives architecturales, artistiques et politiques autour des nouvelles mobilités précaires et des bidonvilles qui ont réapparu dans les périphéries des grandes villes (collectifs Échelle Inconnue, PEROU, Stalker), non pas dans le sens d'une intégration forcée à la ville existante mais dans l'invention de nouvelles urbanités.

On pourrait aussi rapprocher la multiplication des luttes contre les grands projets et les occupations en découlant d'une nouvelle forme d'activisme architectural. On songera aux ZAD (zone à défendre) : contre l'aéroport de Notre-Dame-des-Landes, le barrage du Testet à Sivens, la construction d'un Center Parcs à Roybon ou au mouvement No TAV et ses occupations en Val de Susse (Italie) contre la construction de la ligne de train Lyon-Turin. Le mouvement de la place Taksim à Istanbul, issu du refus d'un projet de bétonnage et de construction d'un centre commercial à la place d'un parc est lui aussi caractéristique de ce mouvement d'opposition.

À chaque fois, un soulèvement populaire refuse, à travers des actions et des occupations, la construction de nouvelles infrastructures, considérées non seulement comme inutiles et chères, mais surtout comme des éléments qui viendraient détruire un équilibre naturel et/ou social fragile, un écosystème de relations organiques et humaines qui ne pourrait souffrir l'intrusion encore accrue d'un corps étranger. Pour le Comité Invisible, collectif philosophique et politique anonyme, ces luttes ultra-locales pour l'occupation d'un territoire, qui se traduisent par des campements où croissent des tentes et des baraques auto-construites, sont le signe d'une nouvelle attention de chacun pour le monde, le lieu qu'il habite et la nécessité qu'il y a à défendre cette vie, comme la continuation d'un mouvement de réappropriation commencé dans les années 1950. Contre la mobilité et la fluidité imposées, opposer l'enracinement. Cela révèle aussi la nouvelle localisation des pouvoirs : non

plus dans les institutions, mais dans les infrastructures¹.

D'où la nécessité, pour mettre en danger les instances dominantes, de bloquer celles-ci, de s'y opposer. À leur emplacement imaginé fleurissent des camps autogérés, des « communes », qui organisent une vie nouvelle. Si les propositions utopiques des architectes contestataires étaient voués à l'impasse en raison même de leur origine et de leur appartenance au genre du manifeste, qui les plaçaient en porte-à-faux avec les pratiques préexistantes qu'elles théorisaient, ces constructions spontanées qui ne se réclament de rien, qui ne promeuvent aucun programme architectural ou politique autre que celui qu'elles matérialisent directement, réalisent quant à elles les ambitions de l'architecture radicale en la niant complètement. La métaphore problématique du bidonville trouve également sa solution dans le très réel choix politique qui est fait de vivre ainsi et ici *pour* la lutte elle-même : la concordance des espaces et des luttes se joue, elle aussi, spontanément. Ainsi, dans le double renouvellement des combats anti-autoritaires et de l'auto-construction comme forme de lutte même, se dessine peut-être la possibilité d'une nouvelle structure de la vie ou, du moins, de son utopie.

Phoebe CLARKE

1. COMITÉ INVISIBLE, *À nos amis*, Paris, La fabrique, 2014, p. 82.

Le couple nature/culture dans le vécu et la conception de la spectatorialité d'art d'exposition

Il est des spectatrices et des spectateurs qui savent d'emblée où se placer dans une salle de théâtre ou de cinéma, quel maintien adopter dans un musée, une salle de concert... et qui n'hésitent pas à préférer leur jugement en public. À leurs yeux, rien ne va plus de soi que les attitudes culturelles grâce auxquelles ils évoluent avec aisance dans les institutions consacrées à l'esthétique, conçues dans leur société. Qu'ils suspendent même toute interrogation sur elles, surtout en plein exercice esthétique en présence de l'œuvre, souligne d'autant plus l'aura immédiatement attachée par eux aux œuvres d'art et de culture. Aussi ont-ils bien du mal à comprendre qu'en réalité ce qu'ils traitent comme une *nature* correspond à des conventions incorporées, des comportements appris comme la contemplation, l'attention, l'immobilité, le jeu avec le magnétisme du public, etc. Le *naturel sensible* consiste alors à se contenter de laisser prospérer un certain sens commun culturel, et ses mœurs : applaudissements, sifflements et autres approbations/désapprobations.

Il n'est pas sans importance de remarquer que ces constatations et résultats d'enquêtes sociologiques laissent cependant les philosophes devant plusieurs difficultés, notamment lorsque ces résultats sont interprétés de manière figée dans les théories de la réception ou celles de ce qu'il est convenu d'appeler la sociologie de la domination. Ne risquons-nous pas de méconnaître une spectatorialité d'art qui devrait être conçue comme devenir, exercice et trajectoire ? Comment cette notion de « nature/naturel » fonctionne-t-elle dans le vécu de la spectatorialité ? En quoi s'ajoute-t-elle à celle de « culture » ? Une spectatrice ou un spectateur peut-il modifier sa position ?

Dans l'entreprise que nous conduisons actuellement – réaliser une histoire culturelle européenne ainsi qu'une théorie politique du specta-

teur –, nous aspirons à redessiner cette spectatorialité du point de vue philosophique. Ce dernier excède les précédents en conférant à cette spectatorialité une dimension historique, anthropologique et socio-politique. Il est aussi articulé à une politique de l'émancipation dans/par les arts et la culture. Dès lors, en nous fondant sur ces travaux, nous voudrions, dans cet article, discuter quelques-unes des difficultés repérées autour de ces tours et détours de la référence au couplage nature/culture dans les activités de la spectatrice et du spectateur d'art et de culture.

Repérage littéraire

Commençons par confier à Honoré de Balzac le soin d'aider à identifier les plans d'une discussion nécessaire relativement au fonctionnement de ce couple nature/culture dans la spectatorialité d'art et de culture.

L'écrivain introduit un premier plan, historique, de la manière suivante : « Qui nous a fait rester des heures entières devant certains tableaux en Italie, où le génie a cherché pendant des années à réaliser¹ » quelque chose ? Cette question mérite effectivement qu'on s'y arrête. Elle renvoie aux résultats de l'élaboration historique de la spectatorialité d'art d'exposition, dans le contexte européen. Elle requiert une étude de la genèse et de l'imposition des conventions grâce auxquelles des œuvres spécifiques, bientôt enrôlées sous la bannière de l'Art, sont venues et viennent si aisément au devant de la plupart de celles et ceux qui se prêtent à elles ; et réciproquement, de celles qui règlent éventuellement la distribution des éduca-

1. Honoré de BALZAC, *Béatrix*, 1839, Paris, Gallimard, coll. Pléiade, tome II, 1976, p. 777-778.

tions esthétiques et des formations du corps esthète conduisant les futurs spectateurs à concéder leur présence aux œuvres.

Le même auteur porte à considérer un deuxième plan, socio-politique, à partir d'une distinction entre ceux qui peuvent être nommés « spectateurs » et ceux qui, à l'intérieur du même contexte culturel, échapperaient à cette dénomination ; partage à l'égard de ces derniers qui devient « incapacité », « sauvagerie », attitude « barbare », dans la bouche des premiers attachés à leur « nature » de spectateurs. À l'encontre de cette « absence de culture », ils n'imaginent même pas toujours qu'une police esthétique soit assez puissante pour opérer des mutations. Carlos Herrera n'en doute pas, « On ne peut devenir ici bas que ce qu'on est¹ », autant dire que la courtisane (représentée par le personnage d'Esther) ne goûtera jamais aux charmes de la spectatorialité d'art, car « [i]l y a certes aussi loin des mœurs qu'elle quittait aux mœurs qu'elle prenait qu'il y a de distance entre l'état sauvage et la civilisation² ».

Enfin, Balzac, pensant cette fois aux « sauvages » (les Osages, les Ioways) peints par James Fenimore Cooper afin de construire une analogie avec les paysans français, souligne ce qu'il croit être la nature anthropologique profonde de ces peuples et de ces cultures « autres » : « Le sauvage n'a que des sentiments, l'homme civilisé a des sentiments et des idées³ », en quoi, la position de spectateur ne conviendrait pas au premier.

Une nature de spectateur ?

Ce repérage des dimensions historique, politique et anthropologique du devenir spectateur d'art d'exposition, à l'aide de la littérature, confirme la nécessité de construire une série de problèmes – tournant bien autour de l'opposition nature/culture – afin de mieux cerner la configuration du spectateur, au sujet de laquelle nous avons déjà établi quelques éléments concernant la

culture européenne⁴. Si la spectatrice ou le spectateur vit ses mœurs esthétiques, sa culture artistique comme allant de soi (une « nature », entendue au sens d'une évidence⁵ éternelle et universelle), elle/il les assoit simultanément sur un rejet de la nature (cette fois au sens de « sauvagerie »). Au point que, pour que son appartenance à une sphère de la culture finisse par apparaître problématique à ses yeux, il faut qu'elle/il ruine le premier malheur de cette question du spectateur, le préjugé d'être spectateur *par nature*. Les spectatrices et les spectateurs se heurtent d'ailleurs à ce préjugé lorsqu'elles/ils frayent soit avec des œuvres inhabituelles à leurs yeux/oreilles : « L'effet produit en moi par certaines œuvres de cette Documenta modifiait ma façon d'être⁶ » ; soit avec l'histoire de la sphère des arts et de la culture, dans leur contexte : « savons-nous encore comment recevoir une Madone⁷ ? » ; soit avec des voyages dans l'espace de leur culture⁸ et des cultures, lesquels les plient à de nombreuses confrontations confinant à une inquiétante étrangeté, sur laquelle nous devons revenir.

Ces confrontations devraient faciliter chez eux plusieurs considérations. La première porterait sur les effets produits sur eux par les mutations artistiques, engendrés par conséquent par les nouveautés déstabilisantes introduites dans les œuvres. Moins intense désormais, la querelle déclenchée, dans les années 1990-2005, autour du « n'importe quoi ! » de l'art contemporain, en a témoigné⁹. La

1. Honoré de BALZAC, *Splendeur et misère des courtisanes*, 1845, Paris, Gallimard, coll. Pléiade, tome VI, 1977, p. 487.

2. Honoré de BALZAC, *ibid.*, p. 467.

3. Honoré de BALZAC, *La Cousine Bette*, 1846-1847, Paris, Gallimard, coll. Pléiade, tome VI, 1977, p. 562.

4. Voir les références sur mon site : www.christianruby.net

5. Cette évidence qui fait qu'on ne voit plus les choses et qu'on ne pense plus les idées ; cf. MOLIÈRE, *Les Précieuses ridicules*, 1659, Acte I, IX, propos de Mascarille : « Les gens de qualité savent tout sans avoir jamais rien appris. »

6. Enrique VILA-MATAS, *Impressions de Kassel*, Paris, Ch. Bourgois, 2014, p. 124.

7. L'inquiétude est constante de GWF. Hegel à André Malraux.

8. Ce rapport naît dès la fixation du schème pratique de la spectatorialité d'art, cf. MOLIÈRE, *Le Bourgeois gentilhomme*, Acte I : le « bourgeois » est un « sot », un « barbare stupide », qui n'a aucune « lumière » relativement aux arts. Il se prolonge tant dans les discours de légitimation, à partir du XVIII^e siècle, que dans l'expérience sociale de la (non-)fréquentation des institutions esthétiques.

9. Le lecteur en trouve un résumé dans l'ouvrage de Marc JIMENEZ, *La Querelle de l'art contemporain*, Paris, Gallimard, Folio Essais, 2005.

confrontation avec des œuvres inhabituelles, pour le moins, devrait induire chez eux une attention à l'articulation de sa manière de recevoir les œuvres à une histoire de l'art incorporée et non à une nature. La seconde impliquerait de reconnaître que la question du spectateur, ainsi que cette dénomination, sont éventuellement des inventions qu'il convient de dater, de contextualiser sur les plans historique et culturel et dont il convient de rendre compte de l'imposition différentielle. La troisième mettrait en avant le constat selon lequel le nom et l'attitude de spectateur ne semblent pas exister dans les cultures auxquelles ils sont susceptibles de se confronter. Et ceci, dès l'approche de l'autre par ses mots, un terme décalqué n'existant par exemple pas en chinois¹, la culture indienne ne procédant pas de la même logique des frontières entre scène et public et entre acteur et spectateur, la culture musulmane non plus puisque la représentation n'y occupe pas le même statut.

Une figure occidental-centrée

Constater l'inexistence de tel phénomène – ici la spectatorialité d'art – dans une culture par rapport à une autre peut ne relever que d'un juste constat de fait. Mais cela peut prêter aussi à des considérations et des phrasés relayant un racisme culturel.

Pour l'heure, rappelons, puisque ce fut démontré ailleurs, que ce complexe culturel appelé « spectateur » correspond à des faits : à une sphère organisée, en Europe, institutionnellement et éducativement, autour d'un certain régime de visibilité. Par « régime de visibilité », entendons un ensemble de règles implicites, pour autant non figées puisqu'elles font sans cesse l'objet de luttes,

définissant ce qui est à voir, l'adéquation entre la vision et la possibilité de l'énonciation, l'organisation de manières d'être et de faire autour du sensible. Il est alors essentiel d'observer que ce régime de visibilité en Europe a été d'emblée délimité par une double confrontation : avec le contexte médiéval et avec d'autres cultures².

Pour autant, et justement afin d'éviter les ambiguïtés et l'orgueil ethnocentrique occidental-centré, nul renouvellement de la *libido dominandi* (occidentale) ne peut ni ne doit être tiré de ce fait. On ne peut en déduire qu'un effet de savoir dans le registre de l'anthropologie visuelle, suggérant d'avoir à se concentrer sur l'appartenance de la spectatrice ou du spectateur, au sens moderne du terme – d'abord sous la forme d'un schème pratique puis sous la forme d'une légitimation théorique³ –, à une configuration géographique et historique d'une sphère de la culture, celle qui se constitue en Europe, quitte à constater par ailleurs, nous y revenons ci-dessous, que ladite configuration a été étendue (imposée ?) ensuite à d'autres cultures.

Notons d'ailleurs que « spectateur » (la notion et la réalité de sa présence), dans ce contexte qui s'étend de la naissance de son schème pratique (xvi-xvii^e siècles) à l'exposé de la légitimation de cette figure (xviii^e siècle), est déjà soumis à des polémiques en fonction des partis pris des auteurs et, de même, que le terme n'a pas un usage exactement identique dans les langues européennes ou ne se traduit pas simplement d'une langue à l'autre⁴, soulignant déjà des différences de temporalité dans son instauration et des jeux de distinction internes aux cultures européennes.

1. Dans la mesure où nous pensons et agissons en langue, il faut en tenir compte pour chaque problème posé. Le chinois ancien n'utilise pas le terme « spectateur » pour celui qui examine, par exemple, une composition d'un paysage contemplé. Il ne pose aucune domination du sujet-spectateur sur l'objet (selon la voie d'une ontologie figée, prise dans le discours de l'identité et de la différence, dans une logique de la séparation, et du primat de la vue), cf. François JULLIEN, *Vivre de paysage, ou l'impensé de la raison*, Paris, Gallimard, 2014 ; Emmanuel ALLOA (Éd.), *Penser l'image II, Anthropologies du visuel*, Dijon, Les Presses du réel, 2015, p. 257 et suivantes.

2. Cf. Christian RUBY, *L'Archipel des spectateurs, du xviii^e au xxi^e siècles*, Besançon, Nussy, 2012.

3. Pour tout ceci, voir mon ouvrage : *La Figure du spectateur, Éléments d'une histoire culturelle du spectateur*, Paris, Armand Colin, coll. Recherches, 2012.

4. Les textes de référence distinguent, selon les auteurs : en allemand, *Zuschauer*, *Beobachter* et *Gucker*, disons : spectateur, observateur, celui qui jette un coup d'œil ; en anglais, *Beholder*, *Spectator* ou *Visitor*, disons : regardeur (terme réutilisé par Marcel Duchamp), spectateur, visiteur. Il faudrait faire place aussi à *Audience* (en anglais) très utilisé qui ne recouvre pas exactement le français *public*.

Absence du spectateur dans les « autres » cultures ?

Afin d'approfondir encore la dimension selon laquelle la spectatorialité d'art ne relève effectivement pas d'une évidence/nature, il est envisageable d'utiliser encore deux biais : constitutif de la figure européenne du spectateur, le premier est le plus délicat à approcher, car il réfère au soi-disant constat d'une absence de cette figure dans les cultures extra-européennes, lequel a été établi à partir du prisme idéologique historique de « l'incapacité » ou de « l'ignorance » des « autres » sur ce plan ; le second recourt aux ethnographes. Si les deux biais aboutissent au même résultat – « spectateur », cette notion qui se veut universelle, n'est ni une donnée naturelle, ni une donnée immédiatement universelle –, les justifications ne coïncident évidemment pas. Les premières renvoient les « autres » à la nature contre laquelle ils élèvent les barrières de la culture ; les secondes renvoient cette différence à des régimes de visibilité hétérogènes.

Sur le plan des arts, le premier biais est sans doute toujours en vigueur dans certains discours persistant à confiner, de nos jours, à l'ethnocentrisme, voire au racisme culturel. Néanmoins, dans le cadre de la réflexion proposée ici, il a surtout une présence et un poids historique décisif à l'âge classique et à l'âge des Lumières, dans la formulation même du problème du spectateur d'art et de culture. À une différence culturelle constatée, les écrivains, artistes et philosophes ont donné un statut fantasmé. Ils estiment que les « sauvages¹ » sont des non-spectateurs, et en rapportent la cause à leur incapacité ou ignorance – « ce que tu appelles notre ignorance² » – inscrite dans l'état de

nature. Ainsi en va-t-il des innombrables propos d'explorateurs qui, durant cette période, parlent de l'étrangeté des Turcs, des Incas, des Persans, des Patagons³... Certes nous sommes face à des fictions, ethnocentrées, parfois racistes, chacun le sait, mais qui, à l'envers, disent bien quelque chose de ce que les auteurs assument mal de l'édification d'une problématique originale du spectateur. On notera d'ailleurs deux autres points concomitants : la « spectatrice » ne trouve son nom qu'à la fin de cette période, par machisme ou logocentrisme ; ce rapport se prolonge au XIX^e siècle, lorsque Eugène Delacroix et Edouard Manet (en Afrique du Nord), Paul Gauguin (en Polynésie), entre autres, interrogèrent implicitement la spectatorialité d'art occidentale à partir d'une confrontation à des codes iconiques, des pratiques et des exercices esthétiques autres, rangés alors sous le titre d'art « non occidental », comme si cette dénomination négative suffisait à en dégager la spécificité, alors qu'elle exalte d'abord l'Occident.

Lorsque Rica, personnage des *Lettres persanes* (1721) de Montesquieu, à la lettre 28, décrit une chose singulière se déroulant à Paris – un spectacle, une représentation théâtrale –, il précise bien y voir une occupation inconnue. Il y confond même les acteurs sur scène et les spectateurs qui, pour lui, jouent des scènes muettes, sous la forme d'une troupe de « gens debout ». Dans tel écrit de Marivaux⁴, une séquence caractéristique distingue ce spectateur à partir des différences culturelles : autant en milieu européen, familier, se trouvent des spectateurs, explique cet auteur ; autant on n'en trouve nulle trace parmi les orientaux ; quant aux « sauvages » et aux Noirs, ils sont « trop proches de la nature » ou de la « bestialité » pour pouvoir jouir d'un quelconque spectacle artistique et devenir spectateurs !

1. Qu'il s'agisse de « mauvais » ou de « bons sauvages », ils ne sont pas plus spectateurs, par exemple pour Jean-Jacques Rousseau (*Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes*, 1754, Paris, Gallimard, coll. Pléiade, 1964 p. 144) ; ou pour Denis Diderot parlant des Tahitiens (*Supplément au voyage de Bougainville*, 1773, Paris, GF-Flammarion, 1972). Cependant, dans ces deux cas, la cause n'en est pas l'incapacité, mais l'absence de nécessité du spectacle chez l'homme sauvage ou sa nécessité chez le civilisé.

2. Dit Aotourou à Bougainville, dans DIDEROT, le *Supplément*, op.cit., p. 148.

3. De Molière à Rameau, le dossier concernant le regard sur les Turcs, les Incas, les Persans est bien connu ; sur les Patagons, cf. Jacqueline DUVERNAY-BOLENS, *Les Géants patagons. Voyage aux origines de l'homme*, Paris, Michalon, 1995.

4. MARIVAUX, « Le spectateur français », 1728, in *Journaux I*, Paris, GF Flammarion, 2010 ; cf. notre commentaire dans *L'Archipel des spectateurs, du XVIII^e au XXI^e siècles*, op.cit., p. 33 et suivantes.

Encore une fois, il ne s'agit pas ici de commenter ce statut du « sauvage » (ses ambiguïtés, sa connotation valorisante ou raciste), mais de saisir, au travers de cette distinction nature/culture, portant sur la configuration nouvelle, à l'époque, du spectateur, un constat et une justification. Le constat : le souci du spectateur naît en Europe, dans une histoire propre, celle d'une rupture avec l'œil mystique médiéval, refusant les spectacles¹. La justification : parce que les européens se tiennent du côté de la culture. *A contrario*, tout le reste est « nature ».

Il est certain qu'on est en droit de se demander si, en se mirant dans les autres, les Européens – qui se revendiquent spectateurs – ne sont pas incapables d'observer autre chose que leur propre spectatorialité ! C'est ce qu'énonce fort bien Jean-Jacques Rousseau en relevant deux choses. D'une part, que cette spectatorialité n'est pas homogène en Europe (différenciation nobles, bourgeois, valets... observée par le « plébéien » Jean-Jacques) ; d'autre part, que dans leurs comptes rendus de voyages chez les « autres », les Européens ne parlent que d'eux². Finalement ce qui est ethnocentrisme, voire racisme, dans ce jeu de miroir, est sans doute moins de refuser de rapporter la possibilité de la spectatorialité à un « état de nature » (en l'occurrence aux autres cultures niées), que de justifier ce refus par l'incapacité ou l'ignorance « naturelle » des « autres ». La colonisation en fera son lit.

Ethnographie et régimes de visibilité

Le second biais porte à un constat identique, en le rapportant cette fois non à la nature, mais à une différence dans le régime de visibilité.

Le cinéma ethnographique, inventé par des européens, par exemple, invite à se placer face à l'écran dans une attitude « naturelle » de specta-

teur, selon la logique des arts d'exposition. Chacun devient alors spectateur du film. Chacun l'est-il des mœurs qu'on lui donne à voir ? Sans doute aussi. Néanmoins, lorsque, sur l'écran, paraissent des rituels indigènes (danses, cérémonies, funérailles) qui deviennent des « spectacles », et que les autochtones filmés dans leurs activités sont perçus à côté de touristes en « observateurs-consommateurs », une série de décalages s'opère obligeant à différencier le spectateur extérieur au rite et le participant, lequel n'est pas du tout spectateur de ce qui le concerne au premier chef, ses propres mœurs, vécues aussi comme une nature. L'enregistrement des Sigui (1968-1969) chez les Dogons du Mali, par l'ethnologue et cinéaste Jean Rouch, est typique à cet égard. Il manifeste trois types de présence : celle des participants, celle des touristes, et celle du cameraman, lequel prétend d'autant moins être spectateur qu'il pratique l'ethnologie participante (voire le « ciné-transe », dans d'autres cas). Ces films remettent l'accent sur un fait : la participation aux rites collectifs ne relève pas de la spectatorialité. On ne doit pas confondre cette dernière et les manières toujours différentes dont les humains vivent le monde de leurs mœurs, dont les aspects sensibles ne requièrent pas toujours contemplation. Néanmoins, dans ce registre du cinéma ethnologique, un cas du moins semblerait prouver le contraire : celui du photographe et ethnologue américain Edward Sheriff Curtis. Il met en effet en scène les Indiens de Vancouver, mais il leur demande de jouer un rôle parfaitement appris et scénographié sur leurs propres mœurs (1914, *In the land of the head Hunters*).

Laissons les films ethnographiques de côté. Concentrons-nous à présent sur le regard de l'ethnologue. Il arrive que ce dernier parle de lui en spectateur des autres. Pourtant, Claude Lévi-Strauss affirme que le vocabulaire du « spectacle » n'appartient pas à l'ethnographie. Il souligne effectivement qu'il se conçoit bien lui-même en « observateur³ » (et non en spectateur) et qu'il accomplit des « observations⁴ ». Une ou deux fois,

1. Du *De Spectaculis* de Tertullien au Concile de Trente (1562), en passant par Augustin, *Ad Catechumenos*, II. Pour la version la plus proche de notre propos, cf. Pierre NICOLE, *Traité de la Comédie et autres pièces d'un procès du théâtre*, Paris, éditions H. Champion, 1998.

2. Jean-Jacques ROUSSEAU, *Discours...*, *op. cit.*, p. 144, note 10 (de Rousseau).

3. Claude LÉVI-STRAUSS, *Tristes tropiques*, 1955, Paris, Gallimard, coll. Pléiade, 2008, p. 214, 222 et 235 pour toutes les citations de ce paragraphe.

4. Cette opposition a un support théorique décisif dans la

au cours de telle exploration, il indique qu'il donne lui-même un spectacle (cas des ballons en papier chez les Nambikwara). Mais, lorsqu'il est question de ce qu'on croit être un « spectacle » interne à une société « sauvage », Lévi-Strauss relève toujours que « public » et « spectateur » renvoient à un partage avec « acteurs », mais dans un « fervent souci de réciprocité » qui l'annule. Ceci pour déboucher sur l'idée selon laquelle un « spectateur » n'existe pas en tant que tel, dans ce contexte, puisque le rituel est central et que chacun y participe quoique dans des rôles différents et échangeables. Le même propos vaut pour le récit concernant les Caduvéo : leurs peintures du corps n'appellent pas un spectateur, mais un participant à l'ordonnement d'un monde, puisque les peintures du visage, par tout leur art, impliquent le partage de l'état de culture et de l'état de nature, le partage de la civilisation et de la brute. Elles donnent sa dignité à l'être humain¹, elles manifestent le passage de la nature à la culture, et la hiérarchie des statuts, non pour être contemplés, mais afin d'être vécus. Ces blasons des corps sont immédiatement reconnus et agis. Ils ne sont pas destinés à des contemplateurs (même pas ceux que pourraient être les ethnologues).

Comment expliquer cette lacune ? S'agit-il même d'une lacune dans l'observation de l'ethnologue ou faut-il admettre qu'un « spectateur » - le nom et la chose - n'a pas de place marquée dans l'inventaire des situations notées ?

critique, par Denis Diderot, de la confusion des deux termes à propos du domaine scientifique, cf. dans *Lettre sur les aveugles* (1749, Paris, Gallimard, coll. Pléiade, 1946), l'analyse de la position de Réaumur sur les opérations chirurgicales. Diderot décline l'idée, héritée du siècle précédent et de Fontenelle, selon laquelle le savant pourrait être nommé « spectateur de la nature ».

1. Claude LÉVI-STRAUSS, *Tristes tropiques*, *op.cit.*, p. 180.

Colonisation et importation de la spectatorialité

Élargissons le débat. Dans son usage relatif aux arts d'exposition, le terme « spectateur », n'est pas familier, nous l'avons suggéré, à la langue indienne, ou aux langues africaines, jusqu'à une certaine époque. En consultant les linguistes, il est aisé d'apprendre qu'il ne l'est devenu que par colonisation interposée, et pour trois raisons simultanément : l'importation de la forme des spectacles occidentaux d'art d'exposition, l'imposition d'un apprentissage du comportement de spectateur (occidental) dans les colonies, et la dramatique mutation des autochtones en spectacles pour la métropole (les zoos humains).

En ce qui regarde l'Inde, en effet, il importe de savoir que la domination des rituels sur les images, les sculptures et les écrits n'incite à aucune spectatorialité, et encore moins de type occidentale. Chez les Sikhs, par exemple, le rituel de la voie d'Akhand (lire le Livre sacré du début à la fin, 1400 pages, sans s'arrêter) s'accomplit sans que les visiteurs du temple écoutent ; ils entrent, sortent, apportent à manger, méditent ou dorment². Au-delà de cet exemple, des chercheurs expliquent aussi que, dans les débuts du cinéma, importé, le public local avait du mal à être seulement *spectateur* (distance, aura et contemplation) des œuvres projetées, essentiellement par les occupants britanniques³. Il était obligé de composer avec le rôle qui lui avait été originairement attribué dans l'épopée indienne, le *Ramayana*, où il assistait au sacrifice de Sita en participant pieusement à la cérémonie, ainsi qu'on le saisit dans l'art de culte. Avant qu'on puisse lui attribuer pleinement le néologisme (dans la langue indienne) de « spectateur », il a fallu que ce public se déprenne du « contrat de feintise » évoqué dans le *Nāṭya-Shā-*

2. Il faudra tirer les leçons d'une expérience tentée à la Biennale de Venise 2015 : *Le Capital* de Karl Marx y a été lu en continu durant l'exposition, muant l'ouvrage en un texte dramatique. Mais qu'en a-t-il été des « spectateurs », en réalité « auditeurs » plutôt. Et s'ils ont vraiment écouté toute la lecture sur 6 mois, en revenant chaque jour, comment les appellera-t-on ?

3. « En Inde, dans les salles de cinéma, les spectateurs sont-ils acteurs ou simples spectateurs ? », Wendy CUTLER, <<http://cm.revues.org/1120?lang=en>>

tra (le traité de théâtre indien mettant en scène le *Ramayana*), lequel « contrat » imposait de croire voir sans jamais regarder. Ce contrat est passé longtemps pour « barbare » aux yeux des Européens.

Ce qui n'empêche pas de constater aussi que les spectateurs indiens actuels, au terme de l'histoire coloniale et de l'indépendance, ont recomposé leurs attitudes lors des projections filmiques, à la croisée de leur culture propre et de la colonisation britannique, recomposition qui surprend parfois le voyageur conduit trop souvent à approcher les Indiens dans les cinémas en fonction d'une image stéréotypée, confinant à l'exotique ou au pittoresque. N'a-t-il pas encore dans le regard un reste de soupçon d'infériorité ?

Stéréotype pour stéréotype, il en va de même, dans un autre contexte. Dans *Tintin au Congo* (1931), lorsque le héros présente le cinéma à des enfants africains, Hergé, le dessinateur de cette BD, insiste sur l'infériorité de ceux qui ne savent pas se tenir au cinéma¹. Quoi qu'il en soit, le cinéma, et sa spectatorialité propre, y est bien une importation.

Soulignons que l'on doit à la décolonisation nombre de mouvements de résistances qui culmineront dans une volonté de retrouver « l'authentique » (le local et le « naturel » – encore !) à l'encontre des traces de la colonisation culturelle² en inventant une autre émancipation. De Franz Fanon à Édouard Glissant, ils ne cessent de souligner que l'on peut devenir spectateur autrement, ou un autre spectateur.

Les spectateurs des zoos humains

Ce n'est pas uniquement la notion de « spectateur », élaborée en Europe, qui est interrogée par là, mais surtout la manière dont elle est configurée dans un certain régime de visibilité et dans des rapports politiques interculturels différenciateurs (concernant la visibilité). Durant la colonisation, en effet, cette composition a la double propriété de bouleverser un autre régime de visibilité (ou le régime de visibilité d'une autre culture) par exportation de celui du colonisateur et de susciter des rapports de violence autour de la spectatorialité culturelle (imposition/résistance). Tel est également le cas du rapport que le regard méprisant du colonisateur entretient avec ce qu'il nomme « fétiches » et autres « idoles », puisque ces objets ne renvoient pas à sa spectatorialité artistique spécifique³.

C'est dans ce contexte, occidental, et dans sa plus extrême violence culturelle, que l'idée de promouvoir, à l'inverse⁴, un spectacle zoologique mettant en scène des populations « exotiques » dans les métropoles nord-monde apparaît simultanément dans plusieurs pays européens, notamment au cours des années 1870. Elle s'énonce en Allemagne, tout d'abord, où, dès 1874, Karl Hagenbeck, revendeur d'animaux sauvages et futur promoteur des principaux zoos européens, décide d'exhiber des Samoa et des Lapons comme populations « purement naturelles » auprès des visiteurs-spectateurs avides de « sensations », et vivant leur spectatorialité « naturellement ». Le succès de ces premières exhibitions le conduit, en 1876, à envoyer un de ses collaborateurs au Soudan égyptien dans le but de ramener des animaux ainsi que des Nubiens afin de renouveler l'« attraction ». L'exposition de ces derniers connut un suc-

1. Voir aussi le film de Bertrand TAVERNIER, *Coup de torchon*, 1981, évoquant l'époque coloniale, en Afrique.

2. Comme par ailleurs nombre d'artistes se reconstruisent à la charnière de la colonisation, de sa contamination esthétique, et de la dialectique colonial/autochtone. Il faut examiner à cette lumière la configuration du spectateur imposée par les œuvres contemporaines de Adel Abdessemed, Djamel Tatah, Kader Attia, Mounir Fatmi, Anish Kapoor, etc.

3. La question se pose de savoir s'il n'en va pas de même pour l'expression « art de culte » grâce à laquelle, depuis Walter Benjamin, on divise à la fois l'histoire de l'art occidentale et les différentes cultures. La différenciation de régimes de visibilité, selon les travaux de Jacques Rancière, est sans aucun doute plus pertinente (cf. *Le Partage du sensible*, Paris, La Fabrique, 2000).

4. À défaut de réussir à exporter et imposer une visibilité, le colonisateur importe l'incapacité à voir selon ces critères. Puisqu'on ne peut pas en faire des spectateurs, on en fait les objets du spectacle !

cès immédiat dans l'Europe entière. Ils furent présentés successivement dans diverses capitales : Paris, Londres ou Berlin. Ce geste est repris en France par Geoffroy de Saint-Hilaire, en 1877¹.

Ce jeu d'inversion, qu'il conviendrait de compléter en examinant nombre de conflits de ce type autour du regard, du visible et de la spectatorialité artistique d'exposition², notamment ceux qui déterminent la rétrospection (continuité ou rupture ?) de la culture européenne sur les « arts » grecs et romains, considérés comme partie de sa propre histoire, aide à préciser le champ recouvert par la notion de spectateur, ainsi que ses composantes culturelles. Chacun sait que « l'art grec » n'est pas l'art des Grecs.

L'éducation de la pulsion scopique

Afin d'éviter tout malentendu, il faut donc réaffirmer que, dans la culture européenne, pour que la notion de spectateur soit légitimée, il a fallu, outre des œuvres spécifiques (l'art d'exposition), instituer une éducation à une certaine forme de la pulsion scopique – séparant sujet et objet, reliant corps et visualité, forgeant un œil captivé par le visuel –, différenciée d'autres formes et éducations antérieures (telles que celles des Grecs, des Romains ou de l'époque médiévale) ou d'ailleurs (celles des « sauvages »). Ce qui souligne d'autant mieux qu'il n'existe ni nature, ni déterminisme biologique du spectateur d'art et de culture, disons de l'œil ou du « désir de voir ». La sensibilité esthétique (à ce visuel, cet auditif, ce touchable) n'est pas innée, mais construite anthropo-

logiquement, historiquement et socialement, par le truchement d'objets culturels, de discours et d'institutions répertoriées³. Chaque conduite de spectateur appartient d'abord à tel ordre symbolique, à la culture entendue au sens anthropologique comme un ensemble partagé de signes, de valeurs, de codes, d'actes et de pratiques, lequel se déploie, se complète, s'amplifie, exclut, s'impose parfois à d'autres cultures, et se constitue ou se transforme historiquement.

« Spectateur », en ce sens, est bien une conduite advenue et qui redevient constamment. Elle « est » culturelle tant dans ses composantes que dans ses modes de fonctionnement, sans être uniforme pour autant. Sur un plan général d'abord, la spectatorialité artistique et culturelle faite corps rejoint chacune des autres formes d'apprentissage des techniques du corps, telles que Marcel Mauss en établit les dynamiques⁴ ou celles que décrit Bronislaw Malinowski, dans *Une théorie scientifique de la culture*⁵, en précisant que si vous « [p]renez n'importe quelle technique, n'importe quel art primitif, l'un de ceux qui bercèrent la culture, qui se perfectionnent et se recréent sans cesse et sur qui, depuis l'origine, elle s'est constamment appuyée : faire du feu, fabriquer des outils de bois et de pierre, édifier des abris précaires, aménager des grottes », vous pouvez reconstituer une culture en son entier.

Il reste que cette mise en question de la naturalité de leur attitude si difficile à saisir pour de nombreux spectateurs ne coïncide pas non plus avec une simple révélation d'une conscience toute puissante, dans laquelle prédomineraient des actes purs. La reconnaissance de l'appartenance du spectateur d'art d'exposition à la sphère de la

1. Cf. Olivier RAZAC, *L'Écran et le zoo : spectacle et domestication, des expositions coloniales à Loft Story*, Paris, Denoël, 2002. Puis Nicolas BANCEL, Pascal BLANCHARD, Gilles BOËTSCH, Éric DEROO et Sandrine LEMAIRE (dir.), *Zoos humains ; De la Vénus Hottentote aux reality show*, Paris, La Découverte, coll. Politique et sociétés, 2002.

2. L'auteur de cet article étant adhérent de l'Observatoire de la liberté de création a eu à intervenir dans l'affaire *Exhibit B* (Brett Bailey), décembre 2014. Le dossier de presse de la demande de censure et de son argumentation (restauration des zoos humains), ainsi que du refus de la censure d'une œuvre d'art (une œuvre d'art manifeste une fiction et non une réalité) est public, à consulter sur Internet.

3. Et il faut analyser ensuite de près comment elle devient constitutive de la chaîne des générations, dans un même contexte. Sigmund Freud rapporte une telle pulsion scopique à l'organisation interne de l'enfant, en la dérivant même de la pulsion sexuelle (*Trois essais sur la théorie de la sexualité*, Paris, Gallimard, coll. Idées, 1962, p. 90). Est-ce cependant un phénomène occidental ou universel ?

4. Marcel MAUSS, « Les techniques du corps », article originellement publié *Journal de Psychologie*, XXXII, n° 3-4, 15 mars - 15 avril 1936, accessible directement sur le site de l'Uqac, Canada.

5. Bronislaw MALINOWSKI, *Une Théorie scientifique de la culture*, Paris, Seuil, coll. Points, 1944, p. 7.

culture doit croiser simultanément les résultats du travail des artistes pour inventer cet art d'exposition et les légitimations nécessaires. Sur le premier plan, les histoires de l'art ont depuis longtemps rendu compte des expériences des artistes en matière de construction d'un nouveau regard, d'émancipation de l'œil médiéval ainsi que ce fut noté ci-dessus, de fabrication d'œuvres fortifiées ou non par des traités et des mots inédits (« perspective », « point du sujet » et « point de fuite », « surface de projection », mais aussi « culture » et « Art¹ »).

Son devenir dans la mondialisation

Du point de vue développé dans cet article, la configuration moderne du spectateur, d'abord européenne, ne résulte donc pas uniquement de considérations internes à la sphère de cette culture. Elle s'est appuyée simultanément sur tout un travail de différenciation externe, repoussant les autres cultures avant de les coloniser. Elle s'est d'abord construite par rapport à un autre fantasmé ; puis elle s'est redéfinie par rapport à un autre réel, rapidement dominé (colonisation) ; enfin, elle a suivi la voie de l'imposition, non sans se heurter à des résistances.

En ce sens, si elle a une histoire – celle de l'émancipation classique ou des Lumières -, c'est aussi qu'elle peut être transformée actuellement, remise en cause autant par les pratiques artistiques nouvelles que par les interférences entre les cultures, ou par des possibilités nouvelles d'émancipation.

Une dernière question se pose cependant à propos de la mondialisation, de nos jours. Cette dernière est accompagnée du déploiement de modèles culturels de la spectatorialité d'art et de culture. Mais ces modèles sont étroitement liés à l'expansion de la culture dite *mainstream*, entendue au sens codifié par Frédéric Martel² en lien

avec l'analyse des industries culturelles mondialisées, à défaut de permettre l'expansion de modèles multiples de spectatorialités dans un monde qui pourrait devenir multipolaire. La culture en question alimente une spectatorialité spécifique – dont témoignent les photographies de l'artiste Andreas Gursky, ou celles d'Olivier Culman, par exemple – promise à une extension mondiale qui tend même à gommer les traits de l'histoire de la constitution du spectateur (renouvellement du « naturel »), ainsi que les polémiques culturelles auxquelles elle prête : polémiques sur les attitudes à prendre, sur le sens du terme « contemplation », sur les usages de l'applaudissement, des pleurs, des rires face aux œuvres, etc. La mondialisation esthétique imposerait une modélisation des spectateurs, alors même qu'elle transformerait tout en spectacle. Sans doute. Mais si on ne souhaite pas tomber dans le piège d'une résistance à la mondialisation en question à partir de la nostalgie d'un spectateur idéal, ou de la définition d'une essence du « bon » spectateur perdue – par perte de valeur conférée à l'image, perte de sens du culturel, banalisation du voir, par rapport aux temps où la représentation était sacralisée, où elle avait le pouvoir magique de rendre présent l'objet absent –, il faut se départir d'une ontologie du spectateur et du visuel, conçue comme moralisation du regard, pensée crépusculaire de la culture, dénonciation des techniques à la clef³.

D'autant que cette mondialisation ou éventuelle esthétisation du monde aurait pour conséquence paradoxale un retour à une nature du spectateur, par fait d'homogénéisation. Un retour calculé, adossé à des théories de la réception ou à des phénoménologies banalisées qui nient les enjeux culturels en pensant uniquement en termes de « gestion de masse » par l'image. Autant dans la culture *mainstream* la question des arts et de la culture – mais pas nécessairement des œuvres – est réduite à la production d'effets sur la spectatrice ou le spectateur, par le truchement de l'esthétisation du corps social et des lieux publics ;

1. Pour autant nous distinguons bien le travail des œuvres qui incluent toujours le regard du spectateur ou une certaine manière de vouloir un type de spectateur (déambulateur, face à face...) ; et le travail des artistes sur le spectateur (le spectateur des arts vu par les artistes).

2. Frédéric MARTEL, *Mainstream, Enquête sur cette culture*

qui plaît à tout le monde, Paris, Flammarion, coll. Essais, 2010.

3. Cf. Christian RUBY, *Spectateur et politique, D'une conception crépusculaire à une conception affirmative de la culture ?*, Bruxelles, La Lettre volée, 2015.

autant dans les théories de la réception une unicité du spectateur est postulée, garante d'un discours visant à chasser les « erreurs » d'interprétation ou les anomalies de comportement.

De fait, la mondialisation esthétique et les discours nostalgiques – contre le spectateur passif, aliéné, soumis à toutes les dérives de la technique télévisuelle vidée de sens – composent les deux faces d'une même perspective, interdisant de penser d'autres devenirs de la spectatorialité ou des multipolarités de spectatorialités d'art.

Pourtant, ce qui est étrange dans la situation actuelle tient au fait que les diverses cultures, et la diversité des cultures, ne cessent de s'infiltrer dans cette situation pour y fabriquer des affirmations inédites ouvertes sur des archipels de spectatorialités possibles. Il nous semble – et nous venons de le montrer dans le cadre historique classique – qu'on a tort de se contenter souvent d'une théorie du conditionnement ou du formage de la spectatorialité, au niveau mondial, parce qu'elle rend aveugle sur les contradictions qui peuvent se faire jour, sur les différenciations que beaucoup encouragent ou que certains tentent de faire proliférer dans la sphère des arts et de la culture. Beaucoup y assument en effet plutôt la possibilité pour les spectateurs d'entrer dans des processus de subjectivation et d'émancipation nouveaux qui ne sauraient être négligés¹.

CHRISTIAN RUBY

1. Cf. le précédent numéro de *Proteus*, n°8 ; mais bien sûr il faut référer à Jacques Rancière, *Le Spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008 ; Olivier NEVEUX, *Politique du spectateur*, Paris, La Découverte, 2013.

Comité scientifique

Karin Badt (Université de New York)
Patrick Barrès (Université Toulouse II)
Omar Calabrese (Université de Bologne)
Dominique Chateau (Université Paris I)
Tom Conley (Université de Harvard)
Marc Jimenez (Université Paris I)
Pere Salabert (Université de Barcelone)
Anne Sauvagnargues (Université Paris X)
Olivier Schefer (Université Paris I)
Ronald Schusterman (Université Bordeaux III)
Karl Sierek (Université de Iéna)

Comités de lecture et de rédaction

Vangelis Athanassopoulos
Nicolas Boutan
Gary Dejean
Laetitia Gonon
Simon Lefebvre
Cécile Mahiou
Benjamin Riado
Bruno Trentini
Perin Emel Yavuz

Coordinateurs du numéro

Simon Lefebvre et Gary Dejean

Illustration de couverture

Jean Chose, Sans titre, 2015

Siège social

28, place Jules Ferry
92120 – Montrouge

Site internet

<<http://www.revue-proteus.com/>>

Pour tout contact

contact@revue-proteus.com

Numéro 9 – octobre 2015

Proteus 2015 © tous droits réservés
ISSN 2110-557X