

LA SÉRIE EST UN RÉCIT (IMPROVISÉ) : L'ARTICULATION DE
L'INTRIGUE À LONG TERME ET LA NOTION DE « MYTHOLOGIE »
Florent Favard

C.N.R.S. Editions | « Télévision »

2016/1 N° 7 | pages 49 à 64

ISSN 2108-8926

ISBN 9782271091611

Article disponible en ligne à l'adresse :

<http://www.cairn.info/revue-television-2016-1-page-49.htm>

Pour citer cet article :

Florent Favard, La série est un récit (improvisé) : l'articulation de l'intrigue à long
terme et la notion de « mythologie », *Télévision* 2016/1 (N° 7), p. 49-64.

Distribution électronique Cairn.info pour C.N.R.S. Editions.

© C.N.R.S. Editions. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

La série est un récit (improvisé) : l'articulation de l'intrigue à long terme et la notion de « mythologie »

Florent FAVARD

La série télévisée contemporaine est un récit.

On trouve encore des voix pour défendre l'idée que « la série n'est pas un récit mais un grand nombre de récits situés de façon plus ou moins analogue » (Esquenazi 2010: 91) ; il ne sera pas question ici d'ignorer la valeur de ces unités de récit *microscopiques* que sont les épisodes « situés de façon plus ou moins analogue », mais d'aborder la série à l'échelle *macroscopique* pour s'intéresser à la façon dont une « intrigue continue », semblable à celle qui unit les volumes d'un cycle littéraire (Besson 2004: 29), peut être déployée dans le temps long de la production d'une série télévisée américaine, dans un contexte hautement concurrentiel qui laisse peu de place à la planification du récit.

Si les séries américaines sont ici le centre d'attention, c'est parce qu'elles restent le creuset de l'écriture sérielle à la télévision et sont riches de plus de soixante ans d'histoire. Il faut aussi noter que la recherche anglo-saxonne porte un regard aujourd'hui beaucoup plus

avancé sur les séries « narrativement complexes » (Mittell 2015: 17 et suivantes), c'est-à-dire qui mêlent les veines épisodiques et feuilletonnantes depuis la fin des années 1980.

Proposant toujours des épisodes qui valent pour eux-mêmes, et sans atteindre le continuum narratif infini représenté par le *soap opera* (Esquenazi 2010: 111 ; Mittell 2015: 239), les séries contemporaines opèrent généralement à deux niveaux, combinant les microrécits que sont les épisodes pour articuler des « arcs narratifs », des intrigues qui peuvent durer jusqu'à plusieurs saisons, voire l'intégralité du programme – et parfois même, offrir un dénouement aux spectateur(ice)s, si les scénaristes et la chaîne s'entendent suffisamment à l'avance sur une date de fin, comme ce fut le cas, par exemple, pour *Lost* (ABC, 2004-2010). Ces « récits télévisuels à long terme », qui doivent fournir des « satisfactions temporaires » tout en promettant « un renouvellement de l'intrigue » (Lavery 2009: 315), sont nés, il est utile de le rappeler, sur les *broadcast*

*networks*¹, et non sur le câble (Thompson 2007: xviii). C'est la raison pour laquelle ce sont des séries dites « de *networks* » qui seront explorées ici.

Il y a récit dans la forme progressive, longue, audiovisuelle, qu'est la série télévisée, et ce à l'échelle macroscopique; ce récit macroscopique, qui semble encore flou pour une partie de la recherche sur les séries télévisées, se trouve déjà défini en creux dans une terminologie employée par les scénaristes américain(e)s, reprise par les fans, réemployée par la recherche anglo-saxonne, sans jamais avoir été clairement définie: la notion de « mythologie² ».

Il s'agira dans ces pages de se concentrer sur son usage systématique dans une perspective narratologique contextualiste, et même plus spécifiquement « storyologique » (au sens, par exemple, de Ryan 2009: 73), c'est-à-dire, « l'étude de la logique qui lie les événements en une intrigue – [une étude souvent reléguée] aux scénaristes et auteurs de manuels de scénarios³ ». Il y aurait sans

nul doute beaucoup à dire sur l'utilisation du terme « mythologie » dans une perspective anthropologique; mais le but de cet article est de comprendre à quoi se réfèrent les scénaristes qui l'emploient, et ainsi en quoi le terme peut apporter un éclairage bienvenu sur l'évolution de l'intrigue macroscopique des séries narrativement complexes ces vingt dernières années.

C'est à cette première étape pragmatique de défrichage du terrain, d'exploration du terme et de ses dérivés dans la sphère de la production audiovisuelle américaine, que se consacreront ces pages: à un rapide panorama de l'emploi contemporain de « mythologie », succéderont l'analyse de son apparition avec la série *The X-Files* (Fox, 1993-2002), et de l'évolution de sa définition avec les héritières de ce programme, les séries *Fringe* (Fox, 2008-2013) et *Person of Interest* (CBS, 2011-présent).

Une notion « indigène » omniprésente aujourd'hui

Il y a dans la série *Fringe* un épisode qui cristallise à lui seul la façon dont fonctionnent aujourd'hui les séries narrativement complexes contemporaines, qui comme le rappelle Jason Mittell, usent d'une « esthétique opérationnelle » très réflexive et mettent en place des « effets spéciaux narratifs », des rebondissements et dispositifs de narration visant à attirer l'attention des spectateur(ice)s sur la fabrication du récit (Mittell 2015: 42-43).

1. Financés par la publicité: aux États-Unis, ABC, CBS, NBC, Fox, The CW.

2. Qui n'a aucun rapport avec l'ouvrage *Mythologie des séries télé* de Jean-Pierre Esquenazi, qui, publié en 2009 dans la collection « MythO! » chez Le Cavalier bleu, ne porte ce nom que par contrainte éditoriale (presque tous les titres de la collection suivent le modèle *Mythologie de...*), et décrit avec justesse la « culture passionnée » qu'est la sériephlie.

3. Une approche que Ryan assimile à demot à la narratologie de contenu d'André Gaudreault, mais qui, dans l'article cité, se place dans une optique plus directement pratique, sensible au travail d'écriture, et qui, à la suite de Jerome Bruner, s'interroge sur ce qui fait une « bonne » histoire (dans un contexte socioculturel donné).

La série *Fringe* met en scène les enquêtes aux frontières de la science d'une équipe menée par l'agente du FBI Olivia Dunham ; les expériences étranges et actes terroristes hors du commun qui sont l'objet de son attention sont rassemblés sous la désignation de « *Pattern* » (traduit en français par « le Projet », qui évoque plus l'idée d'un plan que celui d'un motif).

Dans *There's More Than One of Everything* (120), l'épisode final de la première saison de *Fringe*, Olivia Dunham a soudain une révélation. Elle est alors chargée d'enquêter sur le mystérieux Mr. Jones, un antagoniste qui a déjà frappé par deux fois, en tentant d'ouvrir un portail vers une réalité alternative dans une rue de New York et sur un terrain de football à Providence. Le FBI reste incapable de savoir pourquoi il a choisi ces deux endroits, et où il frappera pour sa prochaine tentative. Pour y voir plus clair, Olivia rassemble alors tous les cas étranges du *Pattern* sur lesquels elle et son équipe ont enquêté jusque-là. Usant d'un tableau de liège et d'une carte de la côte est des États-Unis (où est censée se dérouler la série), elle crée un gigantesque *tableau récapitulatif* de la saison passée, les photos des dossiers évoquant visuellement les intrigues microscopiques des épisodes précédents. En pointant les affaires sur la carte, elle remarque qu'elles forment, à proprement parler, un motif (un *pattern*), une structure visuellement signifiante : des lignes convergentes évoquant des impacts sur du verre. À l'intersection de ces lignes se trouvent les deux premiers terrains

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

Alors même que *Fringe* fonctionne, comme *The X-Files* et de nombreuses séries dites « procédurales », sur une enquête hebdomadaire bouclée dans le temps de l'épisode – sur une suite de microrécits de quarante-quatre minutes – elle affiche au terme de sa première saison la connexion entre ces unités, pour pointer du doigt une « structure seconde⁴ ». De même que « l'intrigue continue » et la « pulsion de complétude » lient les volumes d'un cycle littéraire qui peut-être ne se terminera jamais (Besson 2004), Olivia Dunham relie les enquêtes pour découvrir un motif qui les lie, et par-là même, donne un certain élan à l'intrigue macroscopique de la série, tout en dessinant des connexions plus complexes au sein d'un monde fictionnel qui se densifie.

Depuis deux décennies, l'usage de « *mythology* » s'est généralisé chez les

4. Qui n'est pas sans évoquer Barthes : le mythe est déjà pour lui ce signe qui emploie pour signifiant un autre signe, une « matière déjà travaillée » (1957 (2014) : 211-212). La mythologie d'une série, telle que cet article tente de la décrire (comme une notion fluide et dynamique pointant du doigt les avancées de l'intrigue macroscopique et la densification du monde fictionnel dans une perspective prospective), est comparable en ce qu'elle s'empare d'une matière déjà travaillée, l'épisode, qui à un signifié (l'histoire) combine un signifiant (un microrécit à la structure régulière), pour former une structure plus vaste qui lie les épisodes en un tout qui ne se réduit pas à leur somme.

scénaristes américain(e)s pour décrire ces phénomènes macroscopiques de progression de l'intrigue et de densification du monde fictionnel, phénomènes devenus monnaie courante au sein des séries narrativement complexes. Son emploi est par exemple constant parmi les scénaristes de *Lost* (ABC, 2004-2010), où la «mythologie» se réfère d'abord aux mystères de l'île et a souvent une portée encyclopédique. Exemple: lorsque le *showrunner* Damon Lindelof évoque les éléments dévoilés dans les *Alternate Reality Games*, les jeux de pistes sur Internet menés en parallèle de la série télévisée, il explique:

Nous avons senti que cette expérience sur Internet était un moyen pour nous de dévoiler des mythologies [l'usage du pluriel est très rare, y compris chez Lindelof] que nous n'aborderions jamais dans la série. Parce que c'est de la mythologie qui n'a aucun impact sur la vie des personnages ou leur existence sur l'île (je traduis, Lachonis 2007, cité dans Dena 2009: 244).

Ailleurs, on trouve souvent un usage «dynamique» de la mythologie, plus directement comparée à l'intrigue à long terme de la série et au dévoilement prospectif des mystères du monde fictionnel, c'est-à-dire, de ses éléments «implicites», voire «lacunaires» (au sens de Doležal 1998: notamment 171-177). Eric Kripke a par exemple expliqué que les mystères de la série *Revolution* (NBC, 2012-2014) seraient vite éclairés:

Je peux vous promettre que nous avons les réponses. [...] La mythologie va avancer

à un rythme agressif, et nous poserons de nouvelles questions (Hibberd 2012).

Les fans ont très vite récupéré la notion de mythologie. Sur Wikipédia, dans sa version anglaise notamment, on peut trouver de nombreux articles sur le modèle «*Mythology of...*» (*Lost*, *The X-Files*, ou encore la série *Carnivàle*, diffusée sur HBO entre 2003 et 2005). Ces articles détaillent la structure du monde fictionnel et la façon dont l'intrigue macroscopique se déploie, en lui appliquant une perspective encyclopédique que l'on retrouve sur les wikis⁵ dédiés aux séries. *Lost Wikia*, l'une des deux encyclopédies collaboratives⁶ dédiée à *Lost*, explique ainsi:

En parallèle du développement des personnages, les épisodes de *Lost* incluent de nombreux mystères qui sont associés à la science-fiction ou à des phénomènes surnaturels. Les créateurs de la série s'y réfèrent comme à des parties de la mythologie, et ils forment la base de la spéculation intensive des fans [«*rampant fan speculation*»⁷].

Notons enfin que le qualificatif «mythologique» peut très bien être appliqué aux contenus transmédiatiques: ainsi le jeu vidéo *Lost: Via Domus* (Ubisoft 2008)

5. Sites collaboratifs basés sur la même architecture que Wikipédia.

6. L'autre étant *Lostpedia*, qui ne possède pas d'entrée liée à la mythologie, mais la définit comme «les intrigues qui couvrent l'intégralité de la série», à l'adresse <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Mythology#Mythology> [accédée le 15 octobre 2015].

7. À l'adresse http://lost.wikia.com/wiki/Mythology_of_Lost [accédée le 15 octobre 2015].

propose-t-il des éléments qui approfondissent la « mythologie » de la série, qui permettent aux fans de pousser plus loin leur exploration des mystères de la série. Le jeu opère principalement dans une perspective encyclopédique, dans le but de saturer le monde fictionnel, de « donner à documenter » aux « fans médecins-légistes » décrits par Jason Mittell (2009). L'usage contemporain de « mythologie » est alors en phase avec le « pouvoir » maintes fois souligné des séries narrativement complexes de densifier un monde fictionnel de façon progressive (Esquenazi 2013).

Ainsi l'é énigmatique Station Cygne, cœur narratif de la saison 2 de la série *Lost*, qui révèle ses coulisses dans le jeu vidéo, est-elle un élément mythologique. Le terme « mythologique » semble alors se rapprocher de « canonique » ; mais il n'a pas la même valeur discriminante. Ce qui est canonique est authentifié par les instances auctoriales ; ce qui est mythologique appartient plus précisément à cet ensemble polysémique et dynamique qui nourrit l'intrigue macroscopique et offre cohérence à un monde fictionnel en perpétuel déploiement (Favard, 2015 : section I.2.3.3).

Sans qu'elle soit clairement définie ainsi, la mythologie est enfin utilisée par les scénaristes comme les universitaires pour désigner en priorité l'intrigue macroscopique de séries des genres de l'imaginaire, c'est-à-dire dont le monde fictionnel est en porte-à-faux par rapport au nôtre – si l'on paraphrase Pavel (1988 : 76 et suivantes) – c'est-à-dire, possède des éléments sans équivalent dans le monde réel. On parle peu de la mythologie de

Grey's Anatomy (ABC, 2005-présent), de *Mad Men* (AMC, 2007-2015), de *The Young and the Restless* (*Les Feux de l'amour*, CBS, 1973-présent), ou de *The Big Bang Theory* (CBS, 2007-présent), peut-être parce que la mythologie entretient aussi un rapport avec le dévoilement d'un monde fictionnel complexe que les spectateur(ice)s doivent reconstruire en se constituant une vaste « encyclopédie fictionnelle » (Doležel 1998 : 177) qui touche jusqu'aux « modalités aléthiques » de ce monde (ce qui y a valeur de vérité, ce qui y est possible : l'existence d'extraterrestres, le bestiaire des monstres et démons, ou encore le fonctionnement du voyage dans le temps) (Doležel 1998 : 114). Ces dernières années, on a toutefois pu voir le terme « mythologie » employé pour des séries plus « naturalistes », mais au monde fictionnel tout aussi complexe et liminal, comme *The Blacklist* (NBC, 2013-présent) et sa conspiration tentaculaire. Mais il est aussi possible que ce lien avec les genres de l'imaginaire soit purement fortuit, simple conséquence du contexte de création de la notion de mythologie d'une série, né avec une série jonglant entre plusieurs genres fictionnels de l'imaginaire.

***The X-Files* : la mythologie comme distinction**

Prise pour acquise par la recherche anglo-saxonne, la mythologie semble n'avoir jamais fait l'objet d'une analyse diachronique. À ma connaissance, seul le

linguiste Neil Whitman s’y est intéressé, et ce dans un billet sur son blog personnel (Whitman 2010). Cherchant à définir le terme « mythologie » tel qu’il est utilisé par les scénaristes américain(e)s⁸, il s’intéresse à sa formulation initiale par Chris Carter, le créateur de *The X-Files* (Fox, 1993-2002), et par les fans évoluant sur les groupes de discussion de l’époque (les *newsgroups*). Il suppose une origine du terme entre 1997 et 1998. Ayant mené mes propres recherches, cette fois-ci directement *via* une recherche sur le moteur Google (m’orientant vers des critiques et interviews), j’en arrive à la même conclusion.

On peut notamment trouver un article de David Lipsky, dans le numéro 754 de *Rolling Stones Magazine*, daté de février 1997, qui détaille le ressenti de l’actrice Gillian Anderson : elle supposait alors que sa grossesse, insérée dans l’intrigue de *The X-Files* et liée au complot et à l’invasion extraterrestre, avait « tourné la série vers ses épisodes les plus mythologiques » (Lipsky 1997). Il est possible de remonter plus loin, à une interview de Chris Carter dans le *Vancouver Sun* daté du 25 juillet 1996, signée par Alex Strachan ; le film tiré de la série (*The X-Files: Fight the Future*, Bowman 1998) y est déjà envisagé :

Carter a expliqué que le film suivrait le fil rouge de la série, les « épisodes mythologiques » ainsi qu’on les appelle, qui

8. Neil Whitman se trouve être le frère de Glen Whitman, professeur d’économie qui a officié en tant que scénariste sur la série *Fringe*, et dont il évoque le travail.

traitent de l’invasion extraterrestre et de la conspiration gouvernementale (je traduis, Strachan 1996).

Neil Whitman, sollicitant les avis des lecteur(ice)s de son blog, reçoit des contributions indiquant l’utilisation de « *mythos* » (plutôt que « *mythology* », en anglais dans le texte) par les fans de *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991). Mais c’est sans conteste *The X-Files* qui a popularisé l’usage et la définition première de la mythologie d’une série, au moment où l’intrigue macroscopique des séries narrativement complexes se faisait plus prégnante dans la production audiovisuelle américaine.

L’usage qui est fait du terme dans l’interview avec le journaliste Alex Strachan cristallise la façon dont l’adjectif *mythologique* servait initialement à distinguer les épisodes indépendants, de ceux liés à la *mythologie* de *The X-Files* : c’est-à-dire, d’un côté, les épisodes mettant en scène le « monstre de la semaine », que la série pioche dans un large répertoire de mythes et légendes urbaines ; de l’autre, les épisodes mettant en scène « l’intrigue continue » au sens de Besson, l’intrigue macroscopique, ici un complot gouvernemental pour faciliter une invasion extraterrestre inévitable. C’est ce qu’explique par exemple Jason Mittell dans son article inaugural sur la complexité narrative des séries contemporaines. Reprenant le travail de Jeffrey Sconce sur *The X-Files*, il rebondit sur le terme « mythologie » :

[...] « Chaque épisode de *The X-Files* peut se centrer sur la “mythologie” à long terme,

un arc narratif feuilletonnant très complexe qui retarde sans cesse toute résolution, toute clôture; ou bien proposer un épisode indépendant centré sur le “monstre de la semaine”, en dehors de l’arc à long terme de la mythologie⁹» (je traduis, Mittell 2006: 33).

Mittell, comme la plupart des universitaires anglo-saxons, utilise «mythologie» pour définir l’intrigue à long terme, le «*ongoing plot*» en version originale. Puisque Mittell définit la complexité narrative comme un équilibre entre les veines épisodiques et feuilletonnantes, *The X-Files* est pour lui l’exemple idéal, puisque les «épisodes mythologiques» liés à l’intrigue à long terme, macroscopique, sont souvent clairement opposés aux épisodes indépendants.

La série met en scène les enquêtes de deux agents du FBI, Fox Mulder et Dana Scully, enquêtes centrées autour des «affaires non classées» impliquant des événements paranormaux. *The X-Files* est une «série de la quête» (Benassi 2011: 96), mettant en scène une «enquête transcendante», ce «mystère relancé jusqu’à la fin, ou sans fin» (je paraphrase, Garcia 2015: 106): lorsqu’il était enfant, la sœur de Mulder a été enlevée par des extraterrestres, poussant l’agent à se lancer dans une quête de vérité qui ne connaîtra peut-être jamais de dénouement¹⁰.

9. Mittell se base sur SCONCE, Jeffrey, «What If? Charting Television’s New Textual Boundaries», in SPIGEL, Lynn (dir.), OLSSON, Jan (dir.), *Television after TV: Essays on a Medium in transition*, Durham, Duke University Press, 2004.

10. Reste à voir ce que réserve la continuation de la série prévue pour 2016 sur Fox.

Comme le rappelle Mittell,

«selon de nombreux spectateurs et critiques, la série a souffert d’une trop grande disjonction entre d’un côté la mythologie frustrante, trop complexe et toujours délayée [“*deferred*”], de l’autre l’indépendance des épisodes “monstre de la semaine” qui pouvaient contredire le savoir accumulé sur la conspiration. [...] Les modes de visionnage étaient donc divisés entre, d’un côté, les amateurs de conspiration qui voyaient les épisodes “monstre de la semaine”, souvent réflexifs et d’une tonalité divergente, comme des distractions par rapport au sérieux des mystères de la mythologie, et de l’autre, des fans qui appréciaient la cohérence des épisodes indépendants au regard d’un arc narratif de plus en plus illisible et contradictoire [...]» (je traduis, Mittell 2006: 33).

Il serait peut-être trop rapide d’affirmer que les épisodes mythologiques concernent uniquement les extraterrestres et le complot, et que les épisodes indépendants se concentrent sur le bestiaire issu des mythes et légendes. Il ne faut pas oublier en effet que, si la complexité narrative mittellienne est un cadre théorique riche de possibles, le chercheur voit encore l’interaction entre épisodique et feuilletonnant comme une «balance» plutôt qu’un «mélange» (Mittell 2015: 18): il voit un équilibre plutôt qu’une hybridation pourtant manifeste aujourd’hui. Lorsqu’il évoque la «mythologie», il use donc d’une définition qui est fonctionnelle pour *The X-Files*, mais qui a depuis pris d’autres

atours, pour prendre en charge de façon plus explicite la densification du monde fictionnel.

Claire Cornillon, par exemple, préfère parler de « modèle concentrique » pour *The X-Files*, évoquant plutôt l'intrigue à long terme de la série comme une « ligne de force » clairement associée au genre de la science-fiction (complot, extraterrestres), avec une influence qui dépasse les épisodes qui lui sont entièrement consacrés, puisque des scènes liées à la mythologie de la série peuvent être disséminées dans des épisodes de type « monstre de la semaine » ; en retour, ces derniers établissent « une dialectique entre continuité et rupture » en interrogeant les normes de genres (fictionnels) adoptées par la série, et en posant, au niveau thématique, les mêmes questions sur le mensonge, la variation du point de vue et la foi (Cornillon 2015¹¹). Les épisodes « monstre de la semaine », « indépendants », sont donc eux aussi en droit de jouer avec la mythologie de la série de façon indirecte, et surtout, d'approfondir sa « matrice », son « noyau sémantique et symbolique qui commande le récit et son horizon moral ou philosophique » (Soulez 2011 : paragraphe 8). Jason Mittell cite d'ailleurs l'exemple de *Jose Chung's From Outer Space* (320), qui met en scène un extraterrestre accro à la nicotine, et manipule les points de vue des témoins dans une visée comique (Mittell 2015 : 19) : la série y adopte une

démarche réflexive, une capacité à « se déconstruire, se parodier » (Cornillon 2015) qui remet en cause « l'encyclopédie fictionnelle » reconstruite au fur et à mesure par les spectateur(ice)s.

Le terme de « mythologie » illustre donc, dans *The X-Files*, un rapport perçu comme problématique entre des épisodes plus indépendants, et une articulation narrative seconde portée par d'autres épisodes à lire les uns en fonction des autres – et non seulement les uns à la suite des autres. Cette définition, centrée sur la structure du récit plutôt que de l'histoire, attise un conflit entre deux modes de lecture – conflit attisé par les discours des instances auctoriales de la série *The X-Files* –, Cornillon le souligne, d'un usage plus fluide des veines épisodiques et feuilletonnantes, d'une définition plus complexe de la « mythologie d'une série télévisée », et par-là même d'une vision hybride de l'intrigue macroscopique.

***Fringe* et *Person of Interest* : résonance thématique, hybridité micro/macro**

Fringe, diffusée entre 2008 et 2013 sur Fox, le même *broadcast network* que *The X-Files*, s'impose comme la digne héritière de la série de Chris Carter, en mettant en scène une équipe formée de l'agente du FBI Olivia Dunham, mentionnée plus haut, ainsi que du scientifique Peter Bishop et de son fils Peter.

11. Je remercie l'auteure de m'avoir permis de consulter cet article avant parution.

Fringe a toutefois vite su s'écarter de son modèle, à la fois parce qu'elle remplace les extraterrestres par une guerre avec une réalité alternative, et parce qu'elle s'appuie sur une famille dysfonctionnelle, recomposée, plutôt qu'un duo. Débutant quinze ans après les premiers épisodes de *The X-Files*, *Fringe* incarne aussi une complexité narrative toujours plus poussée, portée par des programmes révolutionnaires comme *Lost*.

Fringe débute en mettant en place une mythologie que l'on pourrait qualifier de «furtive¹²», et conserve durant ses cinq saisons une forme assez épisodique, malgré la mise en avant d'arcs narratifs majeurs tel celui de la guerre interdimensionnelle. C'est que, contrairement à une série comme *Lost*, dont l'intrigue macroscopique (quitter l'île et comprendre ses mystères) s'est vite orientée vers une forme très feuilletonnante, *Fringe* possède comme *The X-Files* un monde fictionnel configuré de telle façon qu'il autorise la compartimentation de micro-intrigues, et donc une hybridation plus «équitable» entre épisodique et feuilletonnant. Chaque enquête porte, dans *Fringe*, sur une expérience ou une conséquence localisée de la guerre interdimensionnelle; dans le même temps, puisque chaque expérience est liée *de facto* à l'arc narratif majeur de la série, les épisodes «indépendants» alimentent discrètement l'intrigue macroscopique, là où, dans *The X-Files*, les épisodes «monstre

de la semaine» pouvaient évoluer en marge de la mythologie de la série et quitter les extraterrestres pour aborder les fantômes, ou même le Diable.

Fringe est le produit d'une époque où la distinction entre «épisode indépendant» et «épisode mythologique» est devenue peu à peu caduque dans les séries narrativement complexes; une époque où la notion de mythologie elle-même a évolué dans les discours des scénaristes, et des critiques s'appropriant leur vocabulaire. Un épisode «indépendant» peut avoir une influence sur l'intrigue macroscopique, que ce soit de façon factuelle, par l'insertion d'une scène clé liée aux arcs narratifs majeurs, ou plus largement de façon thématique, de la même façon que, au sein d'un épisode, l'intrigue B, même si déconnectée de l'intrigue A, peut «résonner» avec celle-ci.

Les *showrunners* de *Fringe*, Jeff Pinkner et J. H. Wyman, ont cherché à qualifier le phénomène:

«Beaucoup de fans assidus nous disent "nous ne voulons pas d'épisodes indépendants [*'standalone'*]! Nous voulons la mythologie et nous la voulons maintenant!" Ils sont comme ces enfants qui veulent ouvrir leurs cadeaux avant Noël. Comment gérer ça, comment satisfaire les fans assidus mais aussi la personne qui veut allumer sa télévision et regarder *Fringe* pour la première fois? C'est très important pour nous, d'accueillir de nouveaux spectateurs. Nous avons trouvé ce mélange à présent, nous appelons ça le "*mythalone*" [...]. Vous aurez un bon épisode indépendant avec une enquête

12. Je reprends l'idée de «feuilletonisation furtive» évoquée par le scénariste Damon Lindelof (Bennett, 2014: 79).

intéressante, mais vous apprendrez aussi des choses très importantes sur la mythologie» (je traduis, Anonyme 2010).

Le *mythalone* (que je ne me risquerai pas à traduire en «mythosodique») incarne pleinement l'hybridité de la complexité narrative, en ce qu'il possède les atours d'un épisode indépendant («*standalone, loner*») tout en révélant une essence «*mythologic*». Il permet de concilier des impératifs économiques et artistiques: maintenir une audience aujourd'hui éparpillée sur de multiples chaînes et services avec la fragmentation du marché, tout en soutenant l'intrigue macroscopique, à laquelle il offre des moments de pause, de recul, sans évoquer «l'épisode de remplissage» souvent critiqué par les fans de séries feuilletonnantes. Pinkner et Wyman ne font ici que poser des mots sur une technique déjà pratiquée à l'oreille bien avant *Fringe* (au moins depuis *The X-Files*), et qui révèle l'étendue de l'hybridation subie par les veines épisodiques et feuilletonnantes ces deux dernières décennies.

Dans *Fringe*, l'exemple canonique d'un *mythalone* est sans nul doute l'épisode *White Tulip* (218), diffusé le 15 avril 2010, un mois et demi après l'interview citée plus haut. L'intrigue microscopique, bouclée dans le temps de l'épisode, est focalisée sur les expériences temporelles menées par Alistair Peck, un scientifique qui espère remonter le temps pour parvenir à sauver sa fiancée tuée dans un accident de voiture. Mais l'épisode s'intéresse aussi à Walter, l'un des protagonistes, qui cherche à remettre à son

fils une lettre, dans laquelle il lui dévoile une terrible vérité: il n'est pas son véritable père et l'a enlevé, enfant, à un Walter d'une réalité alternative. Cette vérité, les spectateur(ice)s la connaissent déjà depuis *Peter* (216), et elle précipite les événements de la fin de la saison 2, lorsque Peter décide d'aller rejoindre son «vrai» père, sans deviner qu'il est un pion dans la guerre entre les réalités. La révélation que retarde Walter dans *White Tulip* est ainsi liée à l'intrigue macroscopique de la série, au réseau de personnages qui constitue le cœur du monde fictionnel – en un mot, à sa mythologie.

Walter, qui tente d'empêcher Alistair Peck de mener à bien son voyage temporel, finit par se confier à lui, expliquant qu'il a lui aussi brisé les lois de la nature (il a traversé la frontière entre les réalités) et en paie encore le prix aujourd'hui (l'enlèvement de Peter est à l'origine de la guerre interdimensionnelle qui forme le cœur de la mythologie de la série). Il raconte à Peck qu'il cherche un signe du pardon de Dieu, qui prendrait la forme d'une tulipe blanche. Lorsque Peck parvient à voyager dans le temps à la fin de l'épisode, tout en assumant les conséquences dramatiques de son acte (il meurt avec sa fiancée plutôt que de la sauver), il prend soin, auparavant, d'envoyer à Walter une lettre contenant le dessin d'une tulipe blanche. Walter, qui a tout oublié de son échange avec Peck (puisque ce dernier a réécrit le temps) pense alors recevoir un signe divin, et se décide à tout révéler à son fils. Ainsi, non seulement *White Tulip* fait «avancer» l'intrigue macroscopique de

façon subtile ; mais il résonne aussi avec le contenu thématique de la série, en offrant à Walter l'occasion de confier le poids de sa culpabilité, tout en recréant en miniature le crime métaphysique qu'il a commis *via* la transgression d'Alistair Peck, un procédé régulièrement employé par la série, qui met en scène de multiples « pères scientifiques » (Clarke Stuart 2011 : 89), brisant les lois de la nature pour sauver un être aimé, souvent un enfant. Ce que les scénaristes de *Fringe* appellent « mythologie » recouvre ainsi l'intrigue macroscopique, la densification du monde fictionnel, les grands thèmes de la série, mais aussi sa structure fractale, au sein de laquelle les actes des protagonistes sont sans cesse démultipliés par les enquêtes de la semaine.

White Tulip a aussi cela de particulier qu'il emploie ce que je surnomme un *signifiant mythologique* sous la forme de la tulipe blanche éponyme. C'est-à-dire, un élément – ici un objet, le dessin de la fleur – qui cristallise l'essence de l'intrigue macroscopique, mais aussi son contenu thématique. La fleur réapparaît dans *Subject 13* (315), *A Short Story about Love* (415) et enfin *An Enemy of Fate* (513), et symbolise le pardon que le père (Walter) demande à son fils (Peter), pardon qu'il recevra dans l'ultime épisode de la série. Plus largement, la fleur est un signe de rédemption et d'espoir que les fans se sont approprié, en agitant par exemple des tulipes blanches durant le panel dédié à la série, à la San Diego Comic Con de 2012. Le symbolisme, et le déploiement d'une ou plusieurs thématiques en poupées russes, qui ont

longtemps semblé être le privilège de la fiction close, écrite, réécrite plusieurs fois avant sa diffusion, sont ainsi pris en charge, discursivement, par la notion de mythologie, laquelle se nourrit des heureux hasards, des accidents, des soudaines illuminations – ici, le dessin d'une tulipe blanche dans lequel scénaristes et fans vont investir le contenu thématique de la série. La mythologie, *Fringe* le montre assez bien avec ses *mythologies*, va au-delà de la seule progression de l'intrigue et de la densification du monde fictionnel.

L'autre héritière de *The X-Files* a cela de particulier qu'elle est diffusée en un lieu et une époque peu propice aux séries feuilletonnantes, avec qui les *broadcast networks* entretiennent depuis toujours – et encore plus depuis *Lost* – une relation d'amour/haine. *Person of Interest*, comme *Fringe*, *Revolution* et *Lost*, est une production de Bad Robot, la société de production de J. J. Abrams : un producteur et scénariste connu pour ses séries à tiroirs, à l'intrigue tortueuse, de ses plus grands succès (*Alias*, *Lost*, *Fringe*) à la suite d'échecs qu'a connus sa société Bad Robot (*Six Degrees*, *Undercovers*, *Alcatraz*, *Almost Human*, *Believe*, toutes annulées au bout d'une saison, si ce n'est une mi-saison catastrophique en termes d'audience). Si *Person of Interest* n'a pas été créée par Abrams, elle conserve tout de même les atours d'une série Bad Robot, ce qui est d'autant plus étonnant sur un *broadcast network* comme CBS, connu pour ses séries procédurales, très épisodiques, qui rencontrent un

franc succès, telles les franchises *CSI (Les Experts)* et *NCIS*. De même que *Fringe*, *Person of Interest* va conserver un format «enquête de la semaine» tout en dévoilant un monde fictionnel complexe et une intrigue macroscopique de plus en plus feuilletonnante. Comme l'explique le critique Todd VanDerWerff :

«Durant ses quatre saisons, *Person of Interest* a lentement mais sûrement construit une mythologie autour de la Machine. La série reconfigure son concept central aussi souvent qu'elle le peut, pour donner à sa mythologie toujours plus de profondeur. En cela, c'est une série plus disciplinée que ne l'était *The X-Files*, qui ne revenait à l'arc narratif de l'invasion extraterrestre que quelques épisodes par an et a très vite tourné en rond.

Mais *Person of Interest* a eu deux décennies de télévision feuilletonnante post-*X-Files* [cette dernière a débuté en 1993] dont elle pouvait s'inspirer, et du temps a été passé à chercher la meilleure façon de déployer ces histoires pour qu'elles puissent durer indéfiniment» (VanDerWerff 2015).

Dans *Person of Interest*, l'énigmatique Mr. Finch recrute Mr. Reese, un ancien agent de la CIA à la dérive, pour l'assister dans une tâche des plus étranges. Mr. Finch, qui a conçu pour le gouvernement américain un système capable de détecter les crimes prémédités *via* une surveillance massive et illégale, prend en charge ceux dont se désintéresse son pays: les crimes «communs» qui n'ont rien à voir avec le terrorisme. À chaque épisode, Finch et Reese reçoivent ainsi de

la part de la «Machine» un numéro de sécurité sociale qui peut appartenir à une victime, ou un(e) criminel(le) (le système les laissant seuls juges de la situation).

De cette formule rodée, la série ne va jamais vraiment se séparer, mais dans le même temps, c'est l'origine, l'évolution et l'anthropomorphisation de la Machine elle-même qui va alimenter l'intrigue macroscopique, alors que se dresse bientôt contre elle un système concurrent, amoral, à la solde d'intérêts privés: le redoutable Samaritain. Série la plus feuilletonnante de l'actuelle grille de CBS, notamment durant ses saisons 3 et 4 (2013-2015), *Person of Interest* a vu ses audiences confortables s'éroder peu à peu, poussant CBS à commander une ultime saison raccourcie de seulement 13 épisodes. Le *network* spécialiste des séries procédurales semble avoir été pris de court par la densification explosive du monde fictionnel de la série, laquelle a viré du procédural rodé à un récit dystopique, feuilletonnant et politiquement acide. De même que dans *Fringe* et de nombreuses séries narrativement complexes, la distinction entre épisodes «indépendant» et «mythologique» devient progressivement caduque dans *Person of Interest*. La série possède en outre un atout qui lui a sans doute permis d'articuler intrigue macroscopique et monde fictionnel dense et complexe sur un *network* comme CBS, et cet atout ne se mesure pas du côté du récit, mais bien du côté de l'histoire: il s'agit de la Machine elle-même.

C'est la Machine qui médiatise les plans d'ensemble sur les rues de New

York, servant de transition entre les scènes de chaque épisode. C'est sous son regard, qui passe par les caméras de surveillance de la ville, que les personnages entrent en scène, que se font et se défont les intrigues microscopiques et macroscopiques, que se dévoilent les flashbacks. De façon plus remarquable, c'est aussi la Machine qui prend en charge le résumé des épisodes précédents, en transformant des plans tournés par les caméras de l'équipe de production, en plans de caméras de surveillance : avant chaque épisode nécessitant un rappel, la Machine consulte ses archives. À mesure que la série devient plus feuilletonnante, ces résumés se font plus complexes, agrémentés de textes, de diagrammes resituant les personnages dans l'espace, le temps, au sein des réseaux ; ces résumés peuvent aussi intervenir en milieu d'épisode, au détour d'une scène. Ainsi, là où le traditionnel résumé des épisodes précédents peut révéler aux spectateur(ice)s le contenu de l'épisode à venir, la Machine, elle, peut prendre en charge cette fonction de rappel au moment précis où elle est nécessaire. Par exemple, dans *Shadow Box* (210), la Machine replace le personnage de Cal Beecher au sein de la hiérarchie de HR, l'organisation de flics ripoux dont l'arc narratif complexe couvre trois des saisons de la série, et ce à la fin d'une scène où il apparaît. La Machine se permet même, *via* des diagrammes évoquant la logique du récit de Claude Bremond, de s'interroger sur les suites possibles de l'intrigue, et de dresser la liste des possibles narratifs encore non actualisés par

la série, accentuant ainsi le suspense. Lorsque la Machine, à la fin de *Liberty* (301), se demande comment gérer Root, la pirate informatique, et quelles sont les issues possibles à sa situation (elle est enfermée dans un hôpital psychiatrique), le *cliffhanger* de l'épisode repose sur l'incertitude du système quant aux actions qu'entreprendra l'humaine, au moment même où les spectateur(ice)s pourraient se poser des questions similaires.

Ainsi, la Machine permet d'assister le public dans sa lecture en compréhension (Gervais 1989) de la série, tout en justifiant cette béquille narrative par l'anthropomorphisation du système et la représentation visuelle de sa vie mentale (sa mémoire et sa capacité à anticiper le futur) ; *Person of Interest* met en abyme la poétique des possibles infinis, « l'économie prospective du récit » (Escola 2010), et se paie ainsi le luxe d'explicitier tous les aspects de sa « mythologie » complexe dès que cela semble nécessaire, sur un *network* où le public est peut-être plus habitué aux séries épisodiques. C'est sa forte réflexivité, marque de complexité narrative, qui lui permet dans le même temps de rendre le récit plus accessible. La mythologie de la série conditionne son propre déploiement de façon organique : il ne s'agit plus ici d'une distinction entre épisodique et feuilletonnant, qui perd sa valeur heuristique au fil des saisons (comme elle l'a perdu au fil des années dans les discours des scénaristes et des critiques), mais bel et bien d'une façon réflexive de densifier le monde fictionnel au travers d'un de ses agents.

Une mythologie en constante évolution

Cet aperçu non exhaustif de l'évolution et de la richesse de la notion de mythologie, centré sur le type de série qui l'a vu naître, permet, je l'espère, d'envisager l'utilité du terme pour la recherche sur les séries télévisées. La mythologie, contrairement à la définition qu'en donne Mittell, n'est pas seulement l'intrigue à long terme d'une série, mais recouvre aussi une dimension encyclopédique, une autre symbolique, thématique, et s'attache aussi aux dynamiques qui gouvernent le monde fictionnel et son évolution.

C'est que, au travers de l'évolution de la définition de ce terme polysémique, on peut retracer l'évolution de la perception de ce qu'est le récit à l'échelle de la série télévisée: de l'ambivalence formelle entre épisodique et feuilletonnant qui a marqué les années 1990, la mythologie en est venue à désigner le déploiement et la saturation (informationnelle, symbolique...) d'un monde fictionnel. D'abord mécanique, elle est devenue organique.

Si la mythologie n'a jamais été définie clairement par les scénaristes américain(e)s qui emploient pourtant le terme de façon systématique, c'est peut-être parce qu'elle désigne, en creux, le récit progressif, prospectif, de la forme longue audiovisuelle qu'est la série télévisée. Ce que nous appelons «mythologie» n'est autre que cette totalité, toujours en devenir jusqu'à l'arrêt de la série, et qui se trouve être plus que la somme de ses épisodes;

lorsque scénaristes, fans ou universitaires emploient le terme, c'est pour désigner les mécaniques complexes qui régissent le déploiement d'une série feuilletonnante sur le long terme. Tel n'est pas mon but ici que de proposer de parler de «mythologie» pour désigner le récit à l'échelle de la série narrativement complexe; en revanche, il me semble qu'une exploration plus poussée de cette notion et de ses usages permettrait de prendre le pouls de l'évolution du récit télévisuel dans une perspective diachronique, ainsi que d'explorer plus avant les stratégies d'écriture, de lecture et d'interprétation à l'œuvre chez celles et ceux qui conçoivent et visionnent les séries télévisées contemporaines. Au diapason des «mythologies» de *The X-Files*, *Fringe* et *Person of Interest*, la narration sérielle feuilletonnante n'a pas encore révélé tous ses secrets.

Bibliographie

- Anonyme, «Fringe Producers talk Fringe Return & "Mythalones". I'll Take 5 for a Dollar», *Fringe Bloggers*, 30 mars 2010, accessible en ligne à l'adresse <http://www.fringebloggers.com/fringe-producers-talk-fringe-return-mythalones-ill-take-5-for-a-dollar>
- BARTHES Roland (1957, réédition 2014), *Mythologies*, Paris, Points Seuil, coll. «Essais».
- BENNETT Tara (2014), *Showrunners: The Art of Running a TV Show*, Londres, Titan Books.
- BENASSI Stéphane (2011), «Sérialité(s)», in Sarah Sepulchre (éd.), *Décoder les séries télévisées*.

- BESSON Anne (2004), *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Éditions.
- CLARKE STUART Sarah (2011), *Into the looking glass: exploring the worlds of Fringe*, Toronto, ECW Press.
- CORNILLON Claire, «*The X-Files*, hybridation et fiction sérielle» (à paraître), 2016.
- DENA Christy (2009), *Transmedia Practice: Theorizing the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*, dir. Gerard Goggin, thèse de doctorat, University of Sydney.
- ESCOLA Marc (2010), «Le clou de Tchekhov. Retours sur le principe de causalité régressive», *Fabula*, accessible à l'adresse http://www.fabula.org/atelier.php?Principe_de_causalite_regressive
- ESQUENAZI Jean-Pierre, «Pouvoir des séries télévisées», *Communications*, vol. 32/1, 2013, <http://communication.revues.org/4931>
- ESQUENAZI Jean-Pierre (2010), *Les Séries télévisées. L'Avenir du cinéma?*, Paris, Armand Colin.
- FAVARD Florent, *La Promesse d'un dénouement: Énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines*, thèse de doctorat, dir. Pierre Beylot, Bordeaux Montaigne, 2015.
- GARCIA Tristan (2015), «Les Séries qui nous quittent, les séries que nous quittons», *TV/Séries*, n° 7, p. 103-114.
- GERVAIS Bertrand (1989), «Lectures de récits et compréhension de l'action», *Recherches Sémiotiques*, vol. 9, p. 151-167, accessible à l'adresse <http://www.vox-poetica.org/t/pas/bgervais.html>.
- HIBBERD James (2012), «NBC's "Revolution" showrunner promises: "We have the answers"», *Entertainment Weekly*, daté du 14 juillet 2012, accessible à l'adresse <http://www.ew.com/article/2012/07/14/revolution-comic-con>
- LAVERY David (2009), «Lost and Long-Term Television Narrative», in Pat Harrigan (éd.), Noah Wardrip-Fruin (éd.), *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, Cambridge, Londres, MIT Press.
- LIPSKY David (1997), Interview avec Gillian Anderson, *Rolling Stones Magazine* n° 754, transcription disponible à l'adresse http://gilliananderson.ws/transcripts/96_97/97rs.shtml
- MITTELL Jason (2015), *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, Londres, New York University Press.
- MITTELL Jason, «Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia», *Transformative Works and Cultures*, vol. 3, 2009.
- MITTELL Jason (2006), «Narrative Complexity in Contemporary American Television», *The Velvet Light Trap*, n° 58, p. 29-40.
- PAVEL Thomas (1988), *Univers de la fiction*, Paris, Éditions du Seuil.
- RYAN Marie-Laure, «Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design», *Narrative*, vol. 17, n° 1, 2009, p. 56-75.
- STRACHAN Alex (1996), «Secret of X-Files' success is its secrets», *Vancouver Sun* daté du 25 juillet 1996, transcription disponible à l'adresse <http://www.mjg.net/xfiles/xfvansun.htm>.

THOMPSON Robert J. (2007), preface, in Janet McCabe (éd.), Kim Akass (éd.), *Quality TV Contemporary American Television and Beyond*, Londres, I.B. Tauris.

VANDERWERFF Todd (2015), «Person of Interest, CBS's techno-thriller, is the second coming of The X-Files», *Vox*, daté du 4 février 2015, accessible

à l'adresse <http://www.vox.com/2014/9/24/6839009/person-of-interest-tv>.

WHITMAN Neil (2010), «TV Show Mythology», *Literal-Minded*, entrée du 2 février 2010, accessible à l'adresse <https://literalminded.wordpress.com/2010/02/02/tv-show-mythology>