

ÉCRITURE SÉRIELLE

S01E08 – « THE BOOK OF NORA »



**“HOW CAN YOU LEARN
FROM YOUR MISTAKES IF
YOU CAN'T REMEMBER
THEM?”**

1.

FLASHBACK : *STORY, CHARACTER, WORLD*

Jenkins cite, dans *Convergence Culture*, « an experienced screenwriter »:

« When I started, you would pitch a story because without a good story, you didn't really have a film. Later, once sequels started to take off, you pitched a character because a good character could support multiple stories. And now, you pitch a world because a world can support multiple characters and multiple stories across multiple media. »

Cela ne signifie pas que le monde fictionnel doit maintenant être le focus de l'écriture ; mais qu'il mérite autant d'attention que l'histoire et les personnages, sans pour autant les éclipser.

FLASHBACK : IDENTITÉ À TRAVERS LES MÉDIAS

A la suite de Saul Kripke, Uri Margolin explique que le nom propre fonctionne comme un « rigid designator » : « *they pick out the same individual at all times and in all worlds in which he exists* »

Brian Richardson souligne le consensus théorique autour de la continuité d'un même personnage dont plusieurs auteur.ices s'emparent au fil du temps : c'est le principe de base des personnages sériels que d'être (généralement) les mêmes d'un chapitre, d'un volume, d'un épisode à l'autre...

Des débats subsistent encore entre les « humanistes » (qui voient le personnage au travers de l'analyse textuelle comme une entité assimilable à un humain virtuel) et les « formalistes » (structuralistes) pour qui le personnage n'est qu'un signe.

DES PERSONNAGES IMMOBILES ?

- Roberta Pearson privilégie l'idée de juxtaposition, d'accumulation du personnage, plutôt que celle de « développement » qui suppose une « trajectoire narrative le menant le personnage à un dénouement ».
- Le personnage « doit faire preuve d'une relative stabilité liée à la nature répétitive des séries épisodiques et feuilletonnantes. Mais la familiarité et même l'ennui qui peuvent en découler poussent les scénaristes de télévision à chercher constamment la nouveauté, la divergence. »
- Tristan Garcia évoque le concept de « l'âge transcendantal » : l'âge du personnage peut déterminer la fin d'une série (par exemple, une série centrée sur des enfants ou de jeunes adultes).

LE PERSONNAGE « LIBÉRÉ » DE L'INTRIGUE ?

- 1980s : certain.es critiques comme John Ellis voient les séries (encore épisodiques) comme centrées sur les dilemmes des personnages plutôt que sur le tandem conflit/résolution.
- Pour Nathalie Maroun, le personnage de série contemporaine est « libéré » de l'intrigue des épisodes.
- Paul Booth propose de sortir de l'analyse structuraliste, linéaire, pour s'intéresser aux réseaux de personnages des séries chorales.
- Chuck Wendig : « Rule 6: Characters poop plot* »

CRÉATION DU PERSONNAGE

- Marie Maillos se concentre sur le moment (perpétuel dans les séries) de la co-création du personnage (scénaristes, acteur·ices, réal., ...)
- Elle propose de voir des états du personnage : état « **solide** » dans la bible de la série (pensé hors du récit), puis « **liquide** » quand on envisage sa trajectoire au fil des épisodes, puis « **gazeux** » lorsqu'il se « diffuse » dans le récit, au fil des interactions avec les autres personnages (p. 490 et suivantes).
- Pour Maillos, le personnage n'est pas immobile mais se déplace sur un **axe** déterminé par ses comportements les plus « extrêmes » (p. 636).
- Elle insiste sur l'idée que l'évolution du personnage, c'est d'abord l'accumulation et la révélation de son passé : évolution à l'envers (p. 646).

A close-up shot of a woman with dark, curly hair, looking down with a somber expression. The lighting is low and moody, with a blueish tint. The background is dark and out of focus.

2.

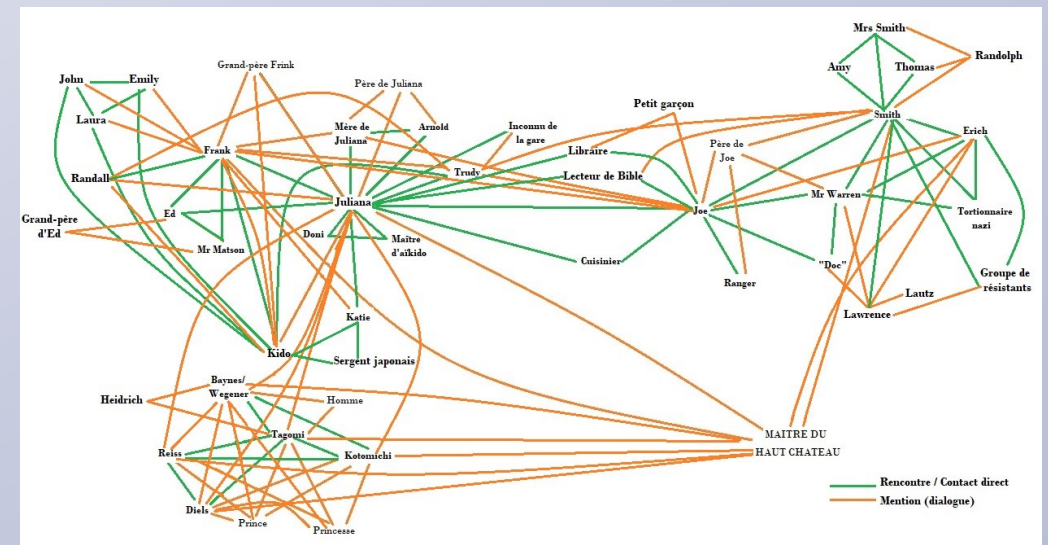
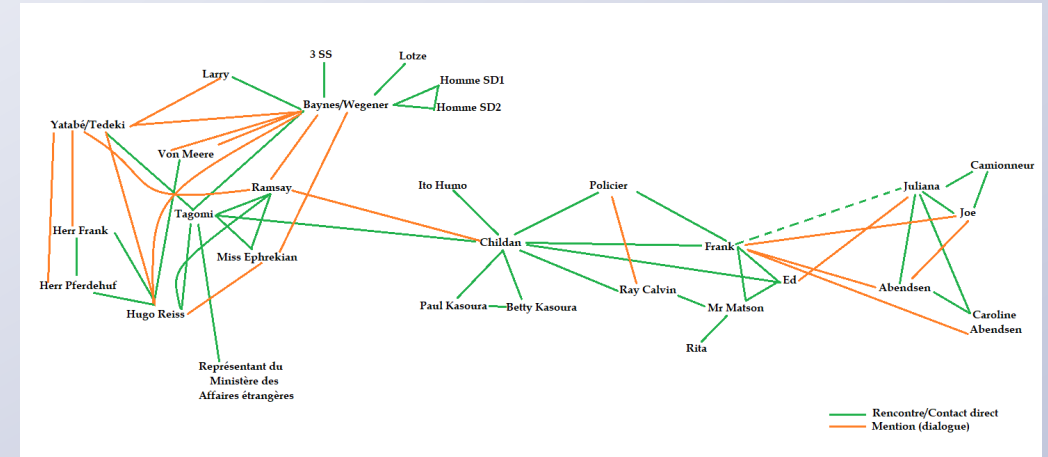
Time to write my own fucking story

IT'S THE CHARACTERS, STUPID !

- Jean-Pierre Esquenazi rappelle que « les séries [sont] particulièrement aptes à la profusion fictionnelle d'une part et à la description intimiste d'autre part : les univers sériels sont opulents et parfois même luxuriants, et cette exubérance leur permet de placer leurs personnages sous une loupe grossissante capable de détailler sentiments et émotions ».
- Le personnage est à la racine de la « matrice » d'une série de Guillaume Soulez : son horizon politique, philosophique, et profite de la répétition pour reformuler les questions qui l'animent.
- Toutefois, il en résulte parfois une tension entre le cosmographique et le biographique; par exemple, dans *Lost*, entre des approches « *hermeneutic-driven* » et « *character-driven* » (Pearson)

DES RÉSEAUX DE PLUS EN PLUS COMPLEXES

- Les réseaux de personnages de séries comptent parmi les plus denses des fictions populaires, le temps aidant.
- Hélène Breda, dans un article à paraître (TV/Séries « Sérialité », coord. H. Machinal, F. Favard), propose de pousser plus loin son concept de « tissage narratif » pour analyser la complexité des réseaux dans la série *The Man in the High Castle* (Amazon, 2015-présent)



LES SIX CRITÈRES DE ROBERTA PEARSON

- Pearson, propose, dans son « anatomie du personnage de Gil Grissom », de distinguer six critères permettant de définir le personnage de série
 - ✓ Comportement et psychologie
 - ✓ Caractéristiques physiques
 - ✓ Voix/ton
 - ✓ Interactions
 - ✓ Environnement typique
 - ✓ Biographie
-
- Pearson : « Chaque partie ne contient pas le tout, mais devient intelligible lorsque juxtaposée avec toutes les autres »



RÉALISME ÉMOTIONNEL / RELATIONS PARASOCIALES

- Ien Ang propose, sur la base de l'étude du public de Dallas, la notion de « réalisme émotionnel » : si le personnage n'est pas réel au niveau dénotatif, ses émotions, elles, sont perçues comme telles au niveau connotatif
- La relation sur le long-terme au personnage de série nous renvoie à une interaction parasociale régulière, qui « concerne la rencontre avec une figure à travers un média, une figure traitée comme s'il s'agissait d'un autre être humain. [...] nous devons réagir, d'un point de vue cognitif, face à la figure comme nous le ferions face à un être humain lors d'une interaction sociale ordinaire. »

> ANG, Ien, *Watching Dallas*, Londres, New York, Routledge, 1985

> GILES, David C., « Parasocial Relationships », in EDER, Jens (dir.), JANNIDIS, Fotis (dir.), SCHNEIDER, Ralf (dir.), *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Berlin, New York, Walter De Gruyter, 2010

3.

R XOB T LK € EX

L'ANTHROPOÏDE À LA TÉLÉVISION



- Figure du double réinventée
- « De forme humaine » : robot, et par extension, golems et homonculi

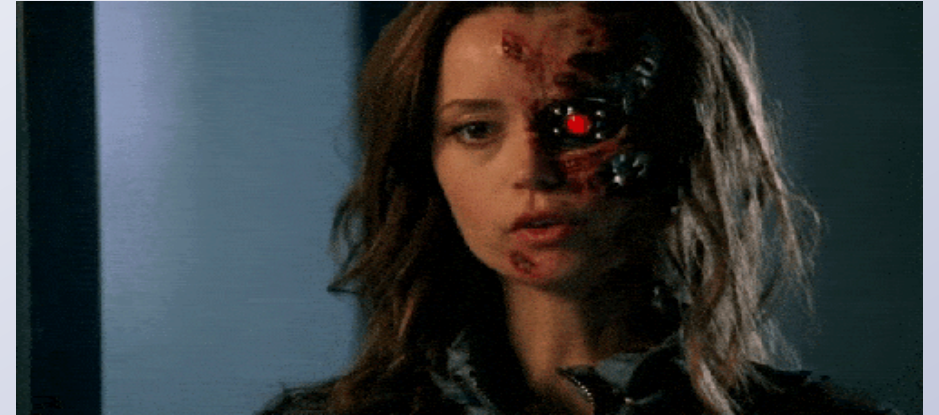


- Comparé à la littérature : emploi de l'image et du son pour matérialiser cette forme humaine
- Comparé au cinéma : usage du temps long, évolution et introspection

1990'S-2010'S : ANTHROPOÏDES COMPLEXES



Docteur - *Star Trek: Voyager*



Cameron – *The Sarah Connor Chronicles*



Caprica Six – *Battlestar Galactica*



Android – *Dark Matter*

WESTWORLD (HBO, 2016-PRÉSENT)

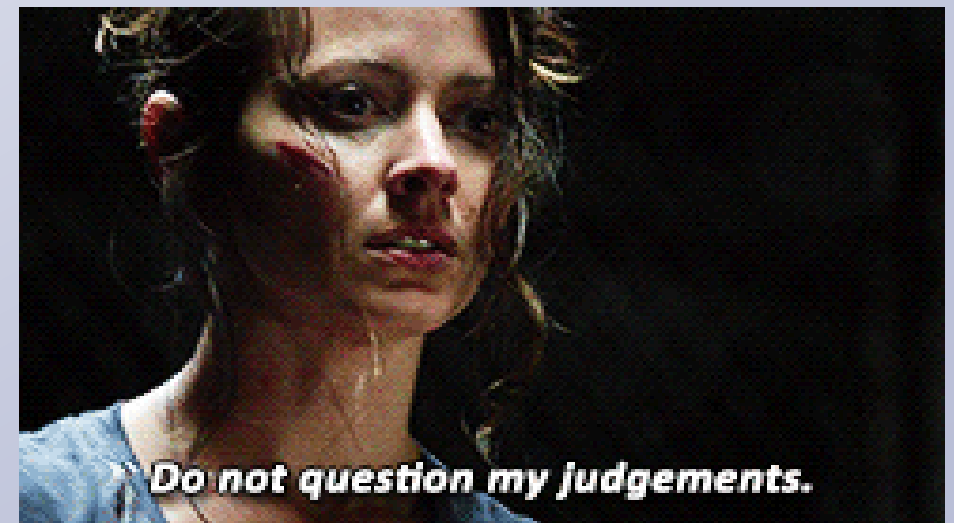
- Les « backstories » sont nécessaires à la construction de l'identité, et au « show » du parc
- Les backstories émergentes, conflictuelles, sont nécessaires au « show »... de la série
- Brouillage des frontières entre « vraie » et « fausse » biographie :
Humain = Host
Personnage fiction = être réel



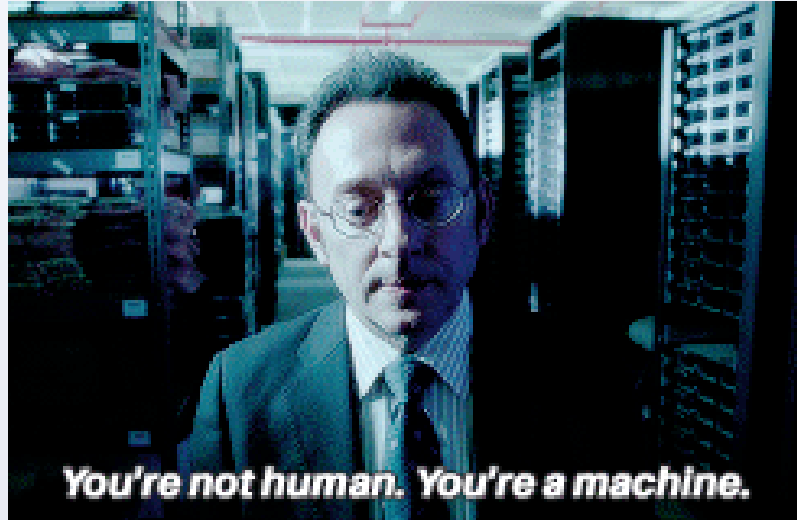
PERSON OF INTEREST (CBS, 2011-2016)

Une intelligence artificielle qui évolue
sur le long-terme
Personnage construit *au-delà du recours
à la forme humaine*
Visionnaire sur le développement des
Artificial Super Intelligence (ASI)

Créée par Jonathan Nolan
Showrunners : J. Nolan et Greg
Plageman
Sous l'égide de J.J. Abrams (Bad Robot)



POI/WESTWORLD : L' AMNÉSIE COMME PRISON



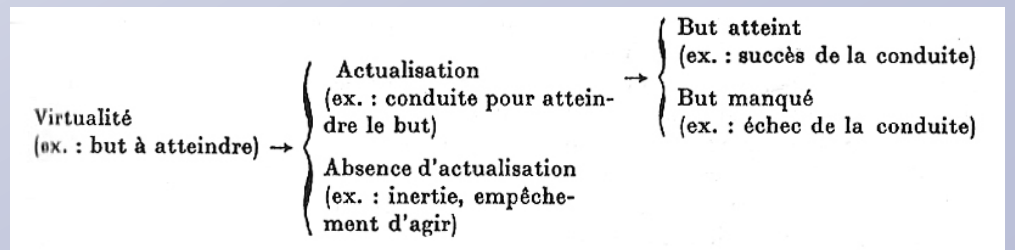
- La Machine prisonnière d'un reboot quotidien qui efface ce qu'elle apprend
- Thème de la mémoire : Alzheimer du père de Finch, deuils secrets des personnages, bigdata, ...

- Les Hosts subissent des « rollbacks » et oublient tout à la fin de leur boucle
- Thème de la mémoire : douleur du deuil, narrativisation de nos vies, ...

POSSIBLES NARRATIFS ET ACTIONS FUTURES



- Mise en abyme de la logique des possibles narratifs (cf schémas de Claude Bremond)



QUATRE TYPES DE « DÉVELOPPEMENTS » (MITTELL)

- la « **maturation** » («character growth ») est souvent celle des personnages adolescents ;
- « **l'éducation** » concerne un personnage qui apprend peu à peu une leçon de vie ;
- la « **transformation** », qui est, chez un personnage adulte, le « changement graduel de moralité, d'attitude, de sens de soi » au fil de la série ;
- la « **substitution** » (« *character overhaul* ») durant laquelle le personnage est temporairement ou définitivement transformé, tout en gardant une apparence similaire

> Voir le chapitre « Characters » dans MITTELL, Jason, Complex TV, 2015.

LE *CHARACTER OVERHAUL* DEVENU SYSTÉMATIQUE

- De nombreuses séries des genres de l'imaginaire emploient aujourd'hui cette remise en question déroutante de l'identité du personnage. Cela peut se faire de façon...
 - Ponctuelle : au cours d'un seul épisode, un échange de corps ou une possession se permettra de jouer avec l'identité du personnage.
 - Exceptionnelle et dramatique : un personnage est définitivement « remplacé » sans que l'acteur.ice ne le soit (*Angel, Lost...*)
 - Systématique : le *character overhaul* fait partie intégrante de la matrice de la série (*Dollhouse, Orphan Black, Fringe...*)
 - Inversée : c'est le corps qui est remplacé, la constante est la conscience

EXPÉRIMENTER LA *LONGUE DURÉE*

- Lors du colloque ResearchSeries (Campus de Gandia, nov. 2017), Murray Smith faisait une analogie avec le concept de longue-durée proposé par Fernand Braudel, qui interroge les phénomènes dont la temporalité dépasse l'expérience humaine.
- Voir les personnages vieillir avec nous, c'est déjà faire l'expérience de notre propre longue durée, et de replacer notre biographie au diapason de la leur.

