



ÉCRITURE SÉRIELLE

S01E11 – « MEMENTO MORI »

A close-up, low-key photograph of a woman with dark hair pulled back, wearing a dark dress and large hoop earrings. She is looking off to the side with a slight smile. In the background, a hand is visible, reaching towards her. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

1.

DE L'INTÉRÊT DE SE RÉINVENTER

A moins que votre série ne s'appelle *NCIS*, elle va devoir proposer de nouvelles directions narratives, esthétiques, pour éviter la monotonie, ou pire, l'impasse narrative.

Cela est d'autant plus flagrant qu'une série coûte souvent de plus en plus cher, notamment à cause de :

- L'érosion progressive, et souvent inévitable, des audiences
- Les renégociations de contrats des acteurs et actrices
- La viabilité des partenariats (exemple : Netflix et les studios)

CHANGER DE GENRE FICTIONNEL DANS *LOST*



SAISON 1

Survival/mystère



SAISON 2

Survival/complot/SF



SAISON 3

Survival/complot/SF/mystère



SAISON 4

SF/mystère/action



SAISON 5

SF/mystère/fantasy



SAISON 6

Fantasy

La notion d'ère dans *Doctor Who*

Table 1 A typology of *Doctor Who* 'production signatures' (source: Chapman)

Producer	Period	Type of story
Verity Lambert	1963-65	'Historical'
Innes Lloyd	1966-68	'Monsters'
Barry Letts	1969-74	'Action adventure'
Philip Hinchcliffe	1974-77	'Gothic horror'
Graham Williams	1977-80	'Comedy'
John Nathan-Turner	1980-89	'Hard science fiction'/ self-reflexivity

JONES, Craig Owen, «Life in the Hiatus : New *Doctor Who* fans, 1989-2005»,
in BOOTH, Paul (dir.), *Doctor Who*, Bristol, Intellect Books, coll. « Fan Phenomena », 2013

DE L'ART DE L'ELLIPSE

L'ellipse n'est pas un *flashforward* ; ici c'est tout le « présent » de la narration que l'on déplace dans le futur. Joanna Robinson, dans [Vanity Fair](#), liste ses usages :

- épaissir le mystère (*Lost*)
- choquer (les personnages ont évolué, dans *Alias*, *Fargo*, ...)
- passer outre des moments « plats » ou compliqués à mettre en scène (période de prison dans *Sons of Anarchy*, grossesse et enfants en bas âge dans *Homeland* ou *Parks and Recreation*)
- Se réinventer en bousculant le réseau de personnages et le monde (*Battlestar Galactica*)
- Offrir un épilogue dans le *series finale*

QUESTIONS ITÉRATIVES/PROGRESSIVES (FAVARD)

Question itérative : question qui demande une unique réponse, et avec laquelle la série joue en retardant la réponse le plus longtemps possible. Typiquement, une grosse question à laquelle on ne répond jamais ou bien qu'on remet toujours sur le tapis (Est-ce que Ross et Rachel vont finir ensemble ? Est-ce que Kimble va retrouver l'assassin de son épouse ?)

Question progressive : question qui peut être résolue par étapes, et qui donne l'impression d'avancer petit à petit vers une réponse complète. Typiquement, une enquête policière fait l'objet d'une question progressive au fur et à mesure que les indices sont rassemblés et les fausses pistes éliminées (Qui sont les 12 Cylons à apparence humaine ? Jusqu'où remonte le complot ?)

QUESTIONS BIOGRAPHIQUES/COSMOGRAPHIQUES (FAVARD)

Question biographique : arc narratif centré sur un personnage ou un petit groupe de personnages. Comme les séries contemporaines mobilisent beaucoup de personnages, elles sont souvent faciles à multiplier et à combiner, surtout dans les *ensemble shows* (séries chorales).

Question cosmographique : question portant sur le monde fictionnel en tant que système informationnel, ou à tout le moins sur des structures majeures de ce monde ; cette question, qui dépasse l'échelle de l'individu, a un impact non-négligeable sur le monde fictionnel. Ce type de question peut s'avérer plus compliqué à multiplier et à moduler au fil des saisons (est-ce que les personnages vont empêcher la fin du monde ?).

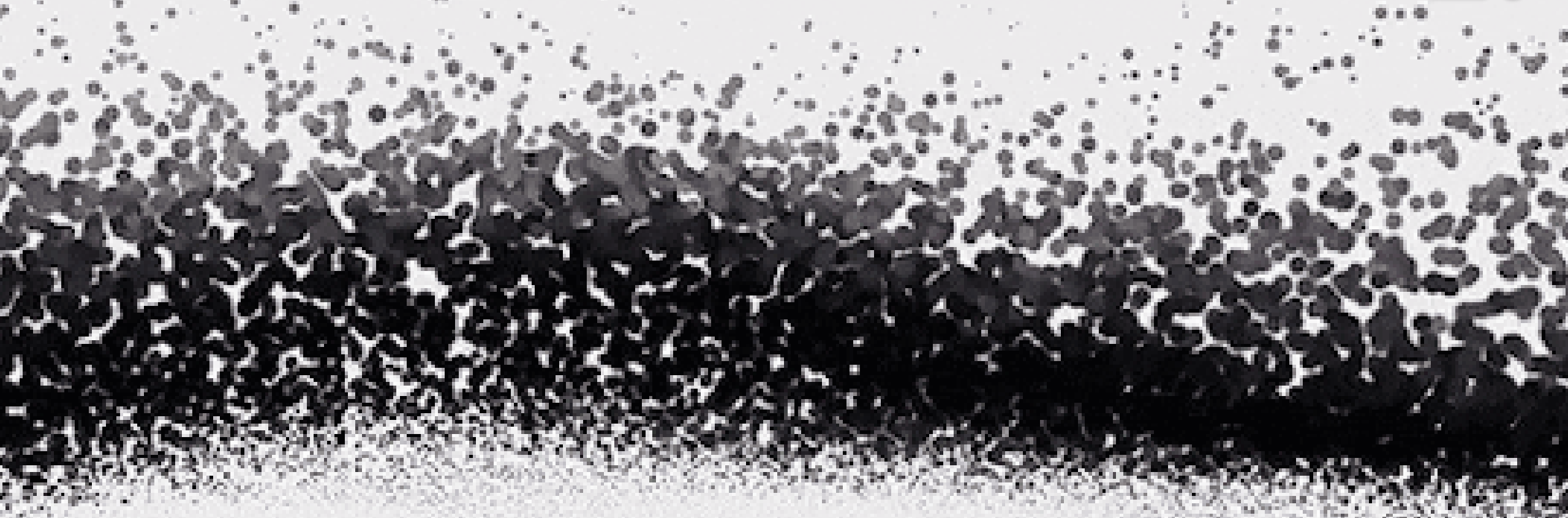
QUALIFIER LES QUESTIONS (FAVARD)

En gros, une question (ou « arc narratif ») dans une série a trois qualités différentes qui se cumulent :

- 1/ Sa nature : majeure, mineure, fluide, courte
- 2/ Son rythme : plus ou moins itérative ou progressive
- 3/ Son impact : plus ou moins biographique ou cosmographique.

Si la nature des questions semble assez « rigide » mais déjà un peu subjective (est-ce que telle question est fluide ou majeure ?), le rythme et l'impact ne proposent pas des catégories étanches (une question est « plus ou moins » itérative ou progressive, « plus ou moins » biographique ou cosmographique, ce sont les pôles d'un continuum).

2.



LA MONTÉE DES ENJEUX

Chaque saison peut tenter de proposer des enjeux encore plus élevés que la précédente pour renouveler l'intérêt ; mais alors que la série est conçue pour durer « indéfiniment », il peut devenir difficile d'innover et de proposer des enjeux toujours plus prenants.

Le processus est typique des séries feuilletonnantes à *intrigue macroscopique* qui prennent en compte l'expérience acquise par les personnages, leur proposant des antagonistes à leur mesure.

Dans *Stargate*, en 10 ans la Terre devient une civilisation intergalactique.

Dans *Fast and Furious*, on passe des courses de voiture à « stopper la 3WW ».

Dans *Supernatural*, on passe de la chasse aux démons à « stopper l'Apocalypse » (2 fois).

MONDE FICTIONNEL HOMÉOSTATIQUE/DÉSÉQUILIBRÉ

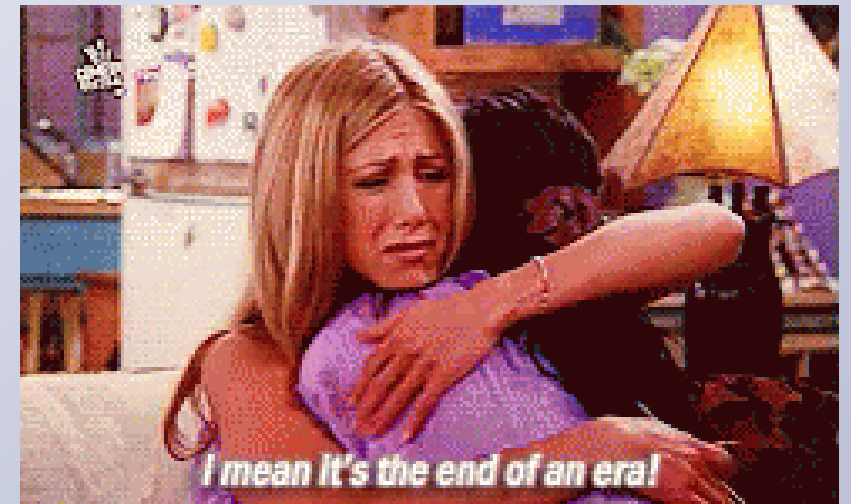
Monde fictionnel homéostatique : monde fictionnel relativement stable, déséquilibré lors des fins de saisons, voire des fins de mi-saisons, mais suffisamment souple pour retrouver une situation d'équilibre dès que la série l'exige. Typique des séries où les antagonistes majeurs du récit sont répartis par saison, comme dans *Buffy*.

Monde fictionnel déséquilibré : monde fictionnel marqué par une montée dramatique des enjeux, rarement en faveur des protagonistes. Que l'on pense à la descente aux enfers de Walter White dans *Breaking Bad*, qui entraîne les autres personnages dans sa chute, ou, à une tout autre échelle, la lente prise de pouvoir de Samaritain, l'intelligence artificielle belliqueuse dans *Person of Interest*.

MOUVEMENT ET BASCULEMENT (FAVARD)

Mouvement : segment d'une série télévisée, d'une durée supérieure à une saison, il est délimité par les basculements et isole des zones présentant une certaine unité, en termes d'avancée de l'intrigue, de rythme, de ton, de configuration du monde fictionnel...

Ex. : les deux parties de *Lost* ; le avant/après le départ de Mulder dans *The X-Files* ; ...



MOUVEMENT ET BASCULEMENT (FAVARD)

Basculement (intradiégétique, extradiégétique)

Reconfiguration majeure de la série, délimitant des mouvements d'une durée supérieure à une saison.

On peut en trouver la raison à l'intérieur de la diégèse (les scénaristes décident que le récit doit changer de rythme, que la structure du monde fictionnel doit être corrigée...), ou bien dans le monde réel, dans le cas d'un aléa de la production notamment (départ d'acteur·ice·s, changement de showrunner...).



LES MORTS DE PERSONNAGES

De part leur dimension traumatique, souvent inattendue (et construisant des événements télévisuels), les morts de personnages peuvent générer des basculement, et plus largement marquent des jalons le long de la série : elles modifient le réseau de personnages.



3.

Time undoes even the mightiest of creatures.

LE DÉLITEMENT

C'est un phénomène subi par toute série qui dure plus longtemps qu'elle n'aurait dû et commence à perdre son élan narratif, à devenir monotone, à ne plus savoir se réinventer.

Si la notion est subjective, liée au « *jump the shark* », il est possible de décrire objectivement des changements progressifs qui impactent la narration, comme le manque de tension narrative, le recyclage des intrigues, ou encore le départ des acteur·ice·s parties prenantes de l'identité de la série.

LE *JUMP THE SHARK*

C'est « l'épisode de trop », ou plus précisément, le moment où la qualité d'une série commence à décliner de l'avis (subjectif) des critiques et du public.

Il peut s'agir d'un épisode illustrant le manque d'idées des scénaristes, ou d'un phénomène plus étendu comme un brusque changement de genre fictionnel mal reçu.



Happy Days (ABC, 1974-1984), ici « Hollywood, part 3 », S05E03, qui donne son nom au « *jump the shark* »

C'ÉTAIT MIEUX AVANT

« Arrivée à un certain point, une série se fatigue, c'est inévitable. » (David Shore, showrunner sur la série *House*.)

Matt Hills, parlant de *Doctor Who*, explique : « La critique telle que pratiquée par les fans implique la construction de l'image du *Who* « idéal », une sorte d'essence platonicienne de la série (qui n'a peut-être jamais été pleinement manifestée dans aucun épisode). [...] Le « parfait » *Doctor Who* devient un fantasma, un mirage qui s'alimente lui-même . »

> BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, p. 205.

> HILLS, Matt, *Triumph of a Time Lord*, 2010, p. 5.

LES PRINCIPALES CAUSES D'ANNULATION

- 1 - Audiences déclinantes : la série n'est plus rentable (en terme d'espaces publicitaires vendus) et la chaîne/la société de production décide d'arrêter les frais.
- 2 - Un changement est fait dans la formule ou le casting, le public n'est pas satisfait, les audiences déclinent... retour à la cause 1.
- 3 - La chaîne décide de nettoyer sa grille de programmes ou de changer de cible, de se renouveler.
- 4 – Le/la *showrunner* et la chaîne décident d'un commun accord de donner une fin au récit... cela peut être le fait d'une décision aussi bien artistique que commerciale (exemple : *Breaking Bad*, *Lost*, ...).