



HAL
open science

Cartographies sérielles: territoires mythiques, itinéraires contemporains

Laetitia Boccanfuso

► **To cite this version:**

Laetitia Boccanfuso. Cartographies sérielles: territoires mythiques, itinéraires contemporains. Mouvement, enracinement, fixité, AFEA, May 2015, La Rochelle, France. hal-01284114

HAL Id: hal-01284114

<https://hal.science/hal-01284114>

Submitted on 7 Mar 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Cartographies s rielles: territoires mythiques, itin raires contemporains

Laetitia Boccanfuso Universit  Paris Ouest – CREA

R sum 

Aux Etats-Unis, la mobilit  spatiale a un statut sp cifique car elle est li e au mythe de la Fronti re. Toutefois, dans les espaces d peints par les s ries t l vis es, les v hicules s'inscrivent   la fois comme vecteurs de mobilit  et de stase. Les s ries *Six Feet Under*, *Lost*, *Dexter* et *Breaking Bad* utilisent l'immobilit  pour g n rer du r cit en utilisant la Fronti re ou l'intertextualit  cin matographique afin de revisiter un pass  sp cifiquement am ricain et de rapprocher le ressenti des spectateurs de celui des personnages. Les s ries utilisent d cors, accessoires et personnages en tant que v hicules au sens plein afin de nous apporter notre dose d' motions, des mouvements int rieurs aux spectateurs g n r s par les soubresauts du r cit. Lorsque la mobilit  ne se situe au niveau spatial, elle se situe donc au niveau des  motions ressenties avec les personnages ou au niveau temporel. En effet, certaines des s ries  tudi es font s'entrem ler l'espace et le temps afin de construire une dimension sp cifique au r cit s riel, une dimension nouvelle   explorer. Le r cit est de ce fait une mise en mouvement au sens plein et il n'a donc pas besoin de locomotion pour atteindre   une autre mobilit .

Plan

Cartographies s rielles: territoires mythiques, itin raires contemporains

1. Personnages pi g s pour r cits en mouvement
 - a. Entr es fracassantes
 - b. L'accident comme  l ment d clencheur
 - c. Immobilit 
2. Lecture symbolique de l'espace
 - a. Retour du refoul 
 - b. Passer la Fronti re
 - c. H ros de la Fronti re
3. Cartographier le temps
 - a. Trajets de l'espace-temps
 - b. De la locomotion   l' -motion
 - c. L'espace comme dimension temporelle

Conclusion

Introduction

Aux Etats-Unis, la mobilité spatiale a un statut spécifique – pensons au road-movies – car elle est liée au mythe de la Frontière. Pour Daniel Agacinsky, la Frontière a établi l'identité américaine comme essentiellement narrative et l'espace américain comme un espace mobile où l'on ne peut rester statique¹.

Toutefois, dans les espaces dépeints par les séries télévisées, les véhicules s'inscrivent à la fois comme vecteurs de mobilité et de stase. La mobilité est représentée par des véhicules qui permettent aux personnages ou aux spectateurs d'entrer dans l'action sans autre explication préalable. Certaines séries utilisent les véhicules pour générer de l'immobilité. Cette immobilité contrainte n'est pas l'apanage des séries – mentionnons Agatha Christie – mais les séries l'exploitent de façon spécifique. Compte-tenu de la nature mobile de l'espace américain, cette stase relative des personnages permet-elle ou inhibe-t-elle le développement du récit ?

1. Personnages piégés pour récits en mouvement

a. Entrées fracassantes

Très souvent, les séries présentent leurs personnages principaux par le biais d'un véhicule. Lors de nombreuses ouvertures de saison la présentation inaugurale de *Dexter* dans sa voiture est reprise et citée. La présentation de Dexter au début du pilote permet de montrer aux spectateurs la façon dont la série fonctionne : les spectateurs regardent le personnage Dexter agir pendant que le narrateur Dexter commente et filtre la réalité. Et la voiture est utile pour illustrer ce fonctionnement : on voit ce que le personnage voit à travers sa vitre et au milieu de l'image, on voit le rétroviseur qui nous permet de voir ce qu'on vient de dépasser. Ce rétroviseur permet le retour sur les événements, il est l'équivalent du commentaire constant du narrateur au cœur de la série.



1.01: Dexter entre en scène au volant de sa voiture, accompagné de ses commentaires en voix-off.

Dans *Breaking Bad* aussi, nous entrons dans l'action en accompagnant les personnages principaux au volant. Nous entrons dans le récit au milieu d'une action, juste à temps pour voir débouler dans le

1 AGACINSKI, Daniel « Le héros de la Frontière, un mythe de la fondation en mouvement », in *Miranda* [Online], 5 | 2011 (« South and Race/Staging Mobility in the United States »), publié le 29 novembre 2011. Consulté le 10 mars 2015 <http://miranda.revues.org/2403>

champ le camping car utilisé par Walt et Jessie pour fabriquer de la méthamphétamine. Ce camping-car est un laboratoire sur roues qui permet aux deux personnages de fabriquer la drogue n'importe où. Ils choisissent d'aller dans le désert, lieu isolé mais aussi lieu au-delà des limites de la civilisation et de l'ordre. Ici aussi, le fonctionnement de la série est exposé puisque un signe distinctif de la série est de commencer au milieu de l'action avant de revenir sur ce qui a engendré cette action spécifique. Il faudrait par ailleurs noter que la saison 7 de *Dexter* commence de la même façon et se demander si tel n'est pas le cas à cause d'une influence de *Breaking Bad* sur *Dexter*, dans la mesure où les deux séries étaient très nettement concurrentes. Le véhicule devient donc ici un moyen de communication « véhiculant » au sens propre des idées et nous présentant les héros ainsi que le fonctionnement du récit ; et ce, du premier coup d'oeil.



Breaking Bad, 1.01.

b. L'accident comme élément déclencheur

Dans ces séries, les moyens de locomotion sont souvent présents dès le début du récit ou bien à l'origine de l'action. Pourquoi ? Les séries sont aujourd'hui devenues les récits américains par excellence et il semble qu'elles sont le lieu du retravail de l'identité américaine, héritée du mythe de la Frontière, mythe qui « [...] instaure [...] un certain rapport à l'espace, marqué par le motif de l'itinérance, de la mobilité² ».

Dans certaines séries toutefois, cette mobilité mène à l'accident, de voiture ou d'avion, qui va contraindre les personnages à rester dans un lieu bien défini, notamment dans *Lost* et *Six Feet Under*. L'accident apparaît ainsi comme l'élément déclencheur de récit et le « véhicule » défectueux en est l'outil car il transporte les personnages dans l'intrigue et fait s'entrechoquer leurs vies et les événements.



1.01: Jack Shepard juste après le crash

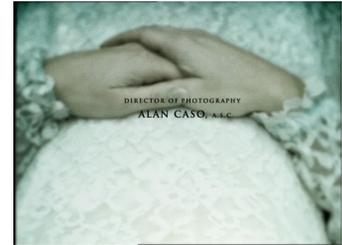
Lost nous présente les rescapés d'un accident d'avion. La série commence après le crash, au moment où Jack se réveille après son éjection de l'avion. Comme d'autres personnages, il se réveille isolé et

² *Ibid.*, p.4.

parcours la jungle de bambous jusqu'à rejoindre la plage. Sur la plage, le mouvement de panique dû à l'accident est vite contrebalancé par la lucidité des personnages concernant leur situation : ils sont désormais coincés sur cette île. Par conséquent, l'accident fait progresser le récit vers ce qu'il doit être mais cet accident est aussi facteur de stase.

c. Immobilité

Le début de *Six Feet Under* est également *in medias res*, ce qui signifie qu'on est plongé au milieu de l'action sans que les personnages nous aient été formellement présentés. Le générique nous montre un cadavre qui traverse plusieurs étapes afin d'acquiescer le statut de défunt ; suit un faux spot publicitaire³ nous faisant l'article d'un tout nouveau corbillard ; puis l'écran s'éteint et on passe en vue plongeante sur le dit corbillard flambant neuf, nouvellement acquis par Nathaniel Fisher, père de famille et directeur de pompes funèbres.



Images issues du générique d'ouverture de *Six Feet Under*.

Quelques secondes plus tard, Nathaniel meurt dans un accident de voiture. Ici comme dans *Dexter*, on expose le fonctionnement de la série, essentiellement basée sur une double ironie. D'une part, Ruth venait de le mettre en garde contre une mort lente due à son tabagisme ; or, Nathaniel Fisher est mort en cherchant une cigarette dans sa voiture, ce qui l'a fait détourné son regard de la route. D'autre part, cette famille semble aussi peu préparée que les autres à affronter la mort d'un proche. Cette ironie du sort nous procure le sentiment que cela n'aurait pas dû se passer. Clément Rosset nous dirait que « [l]'événement redouté a eu lieu, mais s'est produit en trompant l'attente du même événement, dont on estime certes qu'il devait bien avoir lieu, mais de manière autre⁴ ».

Par cet incipit, on nous signifie également que pour les Fisher, la voiture familiale est littéralement devenue un corbillard, c'est-à-dire un tombeau ; la route sera toujours dangereuse pour eux. Rappelons-nous en effet de la saison 4 où David prend en stop un jeune homme qui se révélera plus tard être un parfait psychopathe.

Ce pilote est marqué par les transports (voiture, avion, bus) et la tragédie familiale. La famille était éclatée et maintenant, elle se rassemble. David a toujours voulu partir pour faire autre chose de sa vie mais n'a pas encore pris son envol. Il se rend désormais compte qu'il est coincé là pour le restant de ses

3 Ce faux spot est utilisé pour parodier les *networks*, chaînes non payantes dont le financement provient de la publicité ; elle coupent donc les épisodes de leurs séries à de nombreuses reprises, notamment après le générique de début. Toutefois, à la différence des séries de HBO, ces séries présentent une séquence introductive avant leur générique d'ouverture.

4 ROSSET Clément, *Le Réel et son double*, Paris, Gallimard, « Essais », 1984, p.32.

jours. Pour sa part, Nate vient de Seattle, arrive en avion et venait seulement passer Noël avec sa famille. La mort de son père le forcera à rester, comme le confirme le *fantôme*⁵ de son père quand il lui dit « Well, nobody escapes » dans le pilote de la série. Cette stase relative des personnages permet-elle ou inhibe-t-elle le développement du récit ?



1.01 : Fausse publicité juste après le générique



1.01 : Le corbillard conduit par Nathaniel Fisher.

2. Lecture symbolique de l'espace

Cette stase entraîne d'autres mises en mouvement au sein du récit, comme des plongées dans le passé des personnages, ou bien la découverte à pied d'un paysage mystérieux. Dans *Lost*, le récit des premières saisons oscille entre les flashbacks, et le soucis de cartographier l'espace. Mais la découverte du passé des personnages n'est que la partie visible d'un tout plus vaste, un mouvement général de mise en perspective du présent et du passé. Les mouvements, ou actions, du récit nous amènent à découvrir un moment de l'histoire personnelle de chaque personnage et sans ces lumières, nous ne pourrions comprendre son comportement. De la même façon, la découverte d'un élément sur le territoire de l'île amène très souvent les naufragés à se poser des questions concernant son passé à elle. Rapidement, nous découvrons des similitudes entre l'île pacifique et le territoire américain lors de sa découverte, tout à la fois porteurs de mystères et générateurs d'effroi.

a. Retour du refoulé

Pour Jean-Baptiste Thoret⁶, pour le cinéma américain des années 70, l'espace est devenu une dimension temporelle et dans *Texas Chainsaw Massacre* par exemple, faire une balade, c'est remonter le temps. Dans *Lost*, on assiste à la découverte du passé des personnages et du passé de la nation américaine qui ont comme point commun le trauma. C'est le passé traumatique de cette nation que la fiction se propose de retravailler. Les personnages sont naufragés sur une île et doivent se débrouiller pour survivre, tout comme les premiers colons. Ils sont seuls face à une nature, certes moins hostile que celle de la côte est, mais qui par sa nature sauvage, prolonge la Frontière encore à l'ouest, un ouest fantasmé mais aussi un ouest qui autorise un retour du refoulé. Contrairement aux apparences, *Lost* ne nous propose donc pas la découverte d'un paradis perdu mystérieux mais bien au contraire, la redécouverte d'un temps mythique, celui de la Frontière.

5 En fait de fantôme, c'est une apparition due à l'imaginaire de Nate; c'est un des éléments essentiels de la série.

6 COLLIN Philippe, MAUDIT Xavier, « Et si les films d'horreur américains étaient des cotes de fée pour adultes ? », in *Si l'Amérique m'était contée*, saison 2 épisode 9, France Inter, première diffusion le 25 octobre 2014.

L'île de *Lost* est donc l'île des faux-semblants : un lieu qui joue à en être un autre, un lieu où l'on joue à se faire peur, comme des enfants, mais avec des peurs partagées par tous. Sur cette île qui métaphorise l'espace d'un ouest au-delà de l'ouest, un ouest au milieu du Pacifique, on se retrouve dans la situation des premiers pionniers, perdus et apeurés, mais surtout à pieds et sans apports technologiques. Donc les personnages devenus vulnérables sont poussés à constamment bouger afin d'échapper aux dangers potentiels que sont Rousseau, les Autres et le monstre de fumée noire.



Lost: Kate et Charlie dans l'avion alors que le monstre de fumée noire les attaque



Jurassic Park: Lex et Tim face à un dinosaure.

Dans le pilote, Kate, Jack et Charlie se rendent dans la carcasse du cockpit. Ils y trouvent le commandant de bord, et le monstre les attaque. Ils s'enfuient alors pour trouver refuge au milieu de la végétation. Cette séquence recoupe une séquence de *Jurassic Park*, bien que, dans le film de Steven Spielberg, les enfants voient tout du monstre et que dans *Lost*, les personnages ne voient rien puisque le monstre est composé de fumée.



Jurassic Park: les personnages se réfugient dans la flore.



Lost: Kate se réfugie dans la flore.

Le titre *Jurassic Park* vient du nom d'un parc d'attraction d'un nouveau genre, situé sur une île. Dans ce parc, les voitures ne sont pas autonomes ; elles sont sur des rails et suivent un parcours prédéfini, comme un manège. Lorsque les dinosaures attaquent, il semble que sortir des véhicules signifie aller au devant du danger. Mais les personnages se rendent finalement compte que c'est en restant dans la voiture qu'ils sont attaqués par le dinosaure. Il devient alors essentiel de fuir à toutes jambes. *Lost* reconstitue ces séquences afin de présenter des éléments familiers aux téléspectateurs visés par la série : enfants en 1993, année de la sortie de *Jurassic Park*, et jeunes adultes en 2004, année de diffusion de la première saison de *Lost* aux États-Unis.

Cette esthétique de la reconstitution, du déjà connu et du retour est aussi utile pour penser les mises en scène des Autres. Pendant la première saison, on découvre que l'île est habitée par les Autres ou Them, une communauté dont on ne sait rien. Puisqu'il n'y pas eu d'échange entre les deux communautés, ils n'ont pas de nom en tant que tel et sont uniquement marqués par leur altérité. Cette altérité semble ainsi résumer de nombreuses caractéristiques, dont la danger qu'il représentent et la peur qu'ils inspirent. Ses membres se déplacent en silence, ils se fondent dans la flore, les bruissements de leurs pas et leurs chuchotements se confondent avec le bruit du vent. Altérité et proximité avec la nature sauvage sont deux éléments qui caractérisaient aussi les Amérindiens aux yeux des pionniers.

Ana-Lucia décrit les Autres en des termes évoquant la peur des pionniers de la Frontière envers les Amérindiens. Leur capacité à se déplacer de façon discrète et leurs multiples enlèvements, d'enfants notamment, sont des éléments qui les en rapproche dans notre imaginaire. Ce phénomène relève de l'allusion et le système d'échos qui est créé a pour but de nous faire ressentir la peur des personnages. Cette peur est basée, tout comme avec le monstre de fumée noire, sur l'invisibilité du danger. L'incapacité des personnages à voir les Autres renforce la peur qu'ils ressentent et transforme les Autres en écran où sont projetés les fantasmes des naufragés. Nous ne voyons que ce que les personnages peuvent entre-apercevoir, ce qui donne des images lacunaires, comme les illustrations de l'article le montrent.

Les préjugés et les peurs liés à la méconnaissance de l'île plonge certains naufragés dans un état d'angoisse aigüe et génère de la violence, comme face à des revenants que la nation américaine aurait voulu ne jamais voir réapparaître. Toutefois, les Autres ne font que se déguiser en 'sauvages' ; ils se griment également en pêcheurs pour enlever Walt sur le radeau de Michael. Ils suivent donc la stratégie de la série et s'instaurent narrateurs adjoints afin d'orienter les naufragés en erreur. Ils se servent de l'imaginaire de ces derniers comme support et ne font que reconstituer une situation déjà connue pour les piéger et défendre leur île.

Donc la reconstitution est ici utilisée par les Autres pour dire le faux, mais par la série pour dire le vrai. La série revient sur l'esthétique du parc d'attraction, où l'on s'embarque pour vivre des aventures que l'on sait fausses, mais cette esthétique est détournée car nous percevons à la fois la vraie peur des personnages et l'origine biaisée de cette peur. D'autres séries mentionnent-elles la Frontière dans un contexte contemporain et à quelles fins ?



Lost : les Autres aperçus par deux naufragés cachés dans les hautes herbes.

b. Passer la Frontière

Dans son ouvrage sur les séries⁷, Ioanis Deroide cite le *Dictionnaire géographique*⁸ : « Souvent, la zone frontière est un espace à l'écart du développement du pays, une marge ou un confins (zone située à l'extrême limite du territoire et considérée comme "loin de tout") ». Il mentionne un épisode de *CSI: Miami* mais on pourrait aussi parler de *CSI: Crime Scene Investigation*, *Dexter* ou bien, comme lui, de *Breaking Bad*, tournée au Nouveau Mexique, « zone grise⁹ » du trafic de drogue et paysage frontalier.

7 DEROIDE Ioanis, *Les séries TV. Mondes d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Ellipses Marketing, « Culture Pop », 2011, p.153.

8 BAUD Pascal, BOURGEAT Serge, BRAS Catherine, *Dictionnaire géographique*, Paris, Hatier, « Initial ».

9 DEROIDE Ioanis, *Les séries TV. Mondes d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Ellipses Marketing, « Culture Pop », 2011, p.154.



CSI: Crime Scene
Investigation, 4.10

La Frontière désigne un concept historique et politique théorisé par l'historien Frederick Jackson Turner en 1893 mais aussi l'espace qui couvre la limite entre civilisation et *wilderness*. Dans les exemples précédemment cités, on a d'un côté la sécurité fournie par la communauté et de l'autre, les dangers d'une *wilderness* contemporaine, où les trafiquants de drogue et les meurtriers se rendent pour accomplir leur méfaits. Le plus souvent, cet espace est désertique, mais il peut aussi être un marécage, car ces espaces sont tous deux synonymes de danger et de mort probable.

Lorsqu'on pense à la Frontière, on pense à la ligne de démarcation entre *wilderness* et civilisation présente jusqu'à la fin du XIX^e siècle sur le territoire américain. La Frontière comme témoin de la progression vers l'ouest n'existe plus mais la Frontière comme métaphore de l'opposition entre ordre et désordre persiste. Dans la mesure où il n'existe plus de terre à conquérir sur le continent américain, cette division géographique est vite devenue une opposition morale entre sauvagerie et communauté, puis entre ordre et chaos. Encore aujourd'hui, cette ligne de démarcation est ravivée par les séries.

Dexter passe pour être quelqu'un de normal mais la nuit venue, il coupe des criminels en morceaux, qu'il vient jeter dans les eaux des Everglades. Walter et Jessie de *Breaking Bad* se rendent dans le désert en camping-car afin de fabriquer de la méthamphétamine. Parcs naturels et déserts sont des lieux qui métaphorisent le chaos, l'au-delà de la Frontière. Mais seuls une certaine catégorie de personnes passent cette frontière et on peut se demander s'ils ne sont pas des héritiers des héros de la Frontière.

c. Les nouveaux héros de la Frontière

Dans son article, Daniel Agacinski spécifie que les mythes de la Frontière ont en vérité le statut de légende car ils

« donn[ent] une signification générale à un épisode historique réel particulier, et [...] donne[ent] à [leurs] personnages le statut de héros, c'est-à-dire à la fois d'hommes représentatifs d'un lieu et d'un temps, et d'acteurs décisifs dans une histoire qui les dépasse¹⁰. »

La légende de la Frontière doit être mise en contexte afin d'être comprise. Dans une certaine mesure, ceci vaut pour toutes les productions culturelles car nous pouvons considérer qu'elles commentent toutes l'époque de leur création. Toutefois, toutes les productions américaines n'ont pas valeur d'épopée nationale et certaines utilisent certains éléments constitutifs de la Frontière. C'est le cas des séries

10 AGACINSKI, Daniel « Le héros de la Frontière, un mythe de la fondation en mouvement », in *Miranda* [Online], 5 | 2011 (« South and Race/Staging Mobility in the United States »), publié le 29 novembre 2011, p.2. Dernière consultation le 10 mars 2015 <http://miranda.revues.org/2403>

étudiées, qui utilisent la figure du héros à la limite de deux mondes.

L'essence des héros de la Frontière est d'être mobiles. Ils évoluent sur cette Frontière et « changent le statut du territoire qu'ils ont parcouru¹¹ ». Par ailleurs, D. Agacinski note que leur mobilité

« vient en définitive de ce qu'ils sont radicalement situés entre deux mondes (c'est-à-dire dans aucun des deux), en un sens à la fois temporel et spatial : entre le monde sauvage et le monde civil, entre le monde d'avant et le monde d'après — en cela ils sont précisément des hommes de la Frontière¹² ».

Avec les héros de la Frontière, nos « nouveaux méchants¹³ » partagent de nombreux points communs. Ces derniers sont eux aussi situés entre deux mondes : leurs actes sont violents, immoraux et illégaux mais ils entretiennent une façade, ils sont donc malfaisants mais sont aussi notre centre de gravité et ils sont finalement dangereux mais s'opposent à plus dangereux qu'eux. Ils se situent la ligne entre chaos et loi et poussent les spectateurs à prendre position en ce qui concerne la légitimité de leurs actes. Par ailleurs, leur ambivalence est reflétée par les territoires où ils commettent leurs exactions. Dans *Dexter* comme dans *Breaking Bad*, une question est posée : peut-il être légitime de vouloir passer la ligne de démarcation entre ordre et désordre ?

Comme le souligne François Jost dans son ouvrage *Les Nouveaux Méchants*, dans *Dexter*, Evelyn Vogel considère que les psychopathes sont nécessaires à la société et qu'ils font un travail qui assure la perpétuation de la communauté¹⁴. Quant à Walter, il s'attaque toujours à plus nuisible que lui. On peut donc en conclure que ces « nouveaux méchants » sont des héritiers des héros de la Frontière, ces hommes qui défrichaient les terres pour les rendre cultivables et pacifiaient les villes pour assurer l'installation des communautés. Mais pour D. Agacinski, remplir leur rôle rendait ces héros illégitimes car un fossé s'était creusé entre leur violence, auparavant acceptable car utile, et la soif d'ordre de la communauté. Avec la fin de la Frontière, ces héros se sont retrouvés bannis¹⁵. On peut trouver les héritiers de ces héros bannis dans les nouveaux méchants des séries télévisées. En plus d'avoir une nature ambivalente, *Dexter* et *Breaking Bad* sont restés à la fois statiques – installés dans une vie apparemment banale – et itinérants – toujours prêts à fuir dans un autre état ou bien dans un autre pays. *Dexter* a par exemple un kit de survie déjà prêt derrière une cloison de son appartement.

Dans un autre registre, dans la série *Lost*, Desmond aussi peut être vu comme un héritier des héros de la Frontière car c'est lui qui pacifie le temps de *Lost*. Dans la mesure où les séries s'étendent sur un temps long, pourrait-on considérer qu'elles remplacent l'espace mobile par un temps mobile ?

11 *Ibid.*, p.4.

12 *Ibid.*

13 Titre de l'ouvrage de François Jost.

14 JOST François, *Les Nouveaux méchants. Quand les séries américaines font bouger les lignes du Bien et du Mal*. Montrouge, Bayard, 2015, p.54.

15 AGACINSKI, Daniel « Le héros de la Frontière, un mythe de la fondation en mouvement », in *Miranda* [Online], 5 | 2011 (« South and Race/Staging Mobility in the United States »), publié le 29 novembre 2011, p.4. Dernière consultation le 10 mars 2015 <http://miranda.revues.org/2403>

3. Cartographier le temps

a. Trajets de l'espace-temps

C'est désormais le rapport entre temps et espace qu'il convient d'analyser car la découverte temporelle ne peut se faire sans un rapport à l'espace de la série. Dans le dernier épisode de *Six Feet Under*, Claire Fisher prend la route vers l'avenir, le sien et celui des autres personnages. En partant avec sa voiture, elle enclenche un mécanisme énonciatif : au fil des kilomètres s'égraine des flashes de la vie des personnages. La route devient ainsi le lieu d'une prétérition spécifique : non pas dire pour dire qu'on ne dit pas mais condenser alors qu'on avait jusqu'à lors étiré le temps, voir les événements de loin alors qu'on les avait perçus de l'intérieur. L'on perçoit tout de même les événements importants de leurs vies et ce, jusqu'à la mort de chaque personnage principal. La route est donc ici assimilée à un axe temporel où les événements sont devenus des bornes kilométriques.

Au moment de son départ, Claire part vers la gauche de l'écran mais très vite, la caméra la filme de l'intérieur de sa voiture, ou bien en *bird's eye view*. Le plan ouvrant la séquence finale de la série annonce les plans de présentation de Dexter, avec un même regard dans le rétroviseur, mais dans un contexte où Claire se rappelle de son frère. La métaphore du rétroviseur est alors utilisée de façon littérale. Le second type de plan métaphorise le cheminement de Claire vers son avenir. Elle ne va ni à gauche, ni à droite mais tourne pour aller dans la direction où pointe la caméra. Ceci est une alternative à l'impasse 'vers l'est ou vers l'ouest', et permet de réutiliser le type de plan utilisé en ouverture de la série, un *bird's eye view* sur le corbillard conduit par Nathaniel Fisher.



Images issues de la séquence finale de *Six Feet Under*



Dans *Breaking Bad*, un Jesse Pinkman hystérique et encore surpris d'être vivant, sort du lieu où il était retenu prisonnier en pulvérisant la grille séparant intérieur et extérieur de la propriété, sortant par la même de l'écran. Dans les deux cas, des personnages encore en formation sortent de la série en conduisant leur voiture, métaphorisant ainsi leur sortie de l'histoire.



Images issues du dernier épisode de *Breaking Bad*

b. De la locomotion à l'é-motion

Dans une série comme *Lost*, la communauté des naufragés s'est divisée en sous-groupes, ce qui a produit un nombre égal de sous-récits. La multiplication de ces lignes narratives a généré une dissémination de la série dans le temps et dans l'espace. Alors que les différentes histoires sont censées se dérouler en même temps, les séries ne peuvent les aborder que de façon successive, ce qui a pour effet de ralentir le passage du temps de l'histoire. C'est donc le temps qui se trouve désormais doté d'un mouvement.

Chez le spectateur, ce fractionnement du groupe entraîne des identifications variées et des pertes de repères, car nous sommes toujours amenés à voir du point de vue des personnages du sous-récit. Le récit nous fait découvrir un élément du passé d'un personnage, nous faisant ainsi nous mouvoir entre présent et passé, et ce afin de susciter des é-motions qui nous permettront de nous mettre à la place des personnages.

Par conséquent, une fois l'espace de l'île totalement couvert, la série propose la découverte d'une temporalité nouvelle. Le format sériel est doté d'un temps paradoxal ou en suspens : ni ouvert, ni fermé, entrecoupé de temps d'attente, délivré par épisode et par saison. A chaque coupure, *Lost* nous laisse dans l'expectative concernant le temps où l'on va retrouver nos héros : exactement au même moment ou bien des semaines, des mois, voire des années plus tard, ou même plus tôt.

c. L'espace comme dimension temporelle

Avec *Lost*, on est donc mis dans la position des personnages et vivons une expérience proche de la leur, semblable à celle des pionniers qui voyageaient à l'aveugle. Toutefois, notre terrain de jeu n'est pas l'espace mais le temps. Tout d'abord, on a accès aux souvenirs des personnages par le biais de flashbacks, puis nous sommes amenés à penser que les flashforwards à la fin de la saison 3 sont des flashbacks. Comme l'indique Pacôme Thiellement, ce moment est le tournant de la série, tant au niveau

du nombre des épisodes que du ton de la série, qui désormais se fera plus sombre¹⁶.

Ce phénomène de perte de repères survient également à l'ouverture de la dernière saison. La fin de la saison 5 nous laisse en suspens quant à la possibilité pour les habitants de l'île de ré-écrire le passé afin de ne jamais avoir posé le pied sur l'île. Quand la saison 6 commence, on a l'impression qu'ils ont réussi mais c'est en fait un récit alternatif qui commence. Le maître de cérémonie de ce récit alternatif est Desmond, déjà présent sur l'île quand les naufragés arrivent. Rappelons -nous que lorsque John a refusé de pousser le bouton à la fin de la saison 2, Desmond a utilisé sa *safe-key* de façon à prévenir un autre accident d'avion potentiel. Ceci a généré l'implsion du Cygne. Après cet incident, la conscience de Desmond entre dans son corps de 1996, ce qui l'amène à revivre une série d'évènements de son passé. Il se réveille ensuite nu dans la jungle, doté de la capacité de percevoir l'&venir par le biais de *flashforwards*.



Système de sauvegarde du Cygne.



Plan sur la main de Desmond insérant la safe-key.



La fontaine avec le pilier à replacer en son centre placé à côté.



Fontaine après réinsertion du pilier par Jack.

À partir de ce moment, Desmond deviendra la clé – *safe key* – temporelle du récit et donc un véhicule à part entière. Il ouvre ainsi tout un nouveau pan de la série où les *flashbacks* et *flashforwards* deviennent des voyages dans le temps, passant du niveau du récit au niveau de l'histoire. Jack lui propose finalement de sauver l'île en allant dans la fontaine pour repositionner son pilier central. Jack l'ignore mais il invite ainsi Desmond à reproduire son utilisation de la *safe-key* de la saison 2 en devenant lui-même la clé à positionner au centre de la fontaine. Toutefois, Desmond en est incapable car il est blessé et Jack prend sa place.

Desmond est donc celui qui est le mieux placé pour aider les naufragés à comprendre la vérité au sein du récit *sideways* de la saison 6. Jack est le dernier à découvrir cette vérité et sa révélation constitue une confirmation que la boucle est bouclée : ce que Jack avait fait pour Desmond, Desmond l'a fait pour Jack.

16 THIELLEMENT Pacôme, *Les Mêmes yeux que Lost*, Paris, éditions Léo Scheer, « Variations », 2011, p.54-56.

Conclusion

Il existe un lien fort entre mobilité et récit. Qu'on soit face à des personnages solitaires et hors-la-loi ou face à une communauté dispersée dans l'espace et dans le temps, le récit sériel s'inscrit dans une dynamique de découverte et de reconnaissance. Si elle n'est pas spatiale, elle s'intéresse aux émotions des personnages. Mais le questionnement temporel est toujours relié à la dimension spatiale car, que nous parlions de fantômes, de souvenirs ou de projections, l'espace constitue toujours à la fois le support et la pierre d'achoppement qui déclenche le récit.

Au fil des récits, nous sommes donc passé d'un questionnement sur le lieu à un questionnement sur le temps mais c'est l'addition de ces deux questionnements qui nous amène vers la question posée par ces séries. Quel type de récit peut-on prendre en charge et faire circuler dans la communauté? Un récit qui convoque les fantômes et un récit qui soigne car la nature du récit est de lier les éléments qui le composent et de relier ceux qui le regarde. La série est un récit crucial car elle est un tout composé de multiples et nombreuses parties reflétant la société qu'elle commente.