Prisonnier d'une série télévisée

Christophe Lenoir

▶ **To cite this version:**

Christophe Lenoir. Prisonnier d'une série télévisée. 2016. hal-01504564

HAL Id: hal-01504564
https://hal.science/hal-01504564

Preprint submitted on 10 Apr 2017

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.

Prisonnier d'une série télévisée

Christophe Lenoir. *Version auteur du texte « Prisonnier d'une série télévisée » publié dans Écrans 4, Classiques Garnier, 2016.*

La série *Le Prisonnier* présente des singularités qui permettent de l'utiliser comme un modèle pour l'analyse des moteurs narratifs des séries, notamment d'un point de vue méta-générique, et également pour préciser la proximité qu'entretiennent les séries télévisées avec d'autres genres sériels, d'autres machines à fabriquer des récits. Les programmes pour enfants, les jeux scénarisés, les gags, les caméras cachées, les anthologies, réaliseraient d'autres possibilités d'une combinatoire commune.

Le Prisonnier, odyssée immobile : du temps suspendu au temps retrouvé

Longtemps, j'ai regardé des séries télévisées (et je ne me suis pas couché de bonne heure).

Dans la série britannique *Le Prisonnier*[1] de Patrick McGoohan, le personnage du n°6, malgré tous ses efforts, se retrouve à la fin de chaque épisode, sauf le pénultième et le dernier, strictement dans le même état qu'au début. Une force externe empêche le déroulement de l'histoire, justifiant sa dimension itérative, comme s'il était prisonnier de la temporalité d'une sitcom. Les sitcoms se caractérisent en effet par l'invariabilité du système spatial, du système de personnage et de la destination, tandis que les autres formes sérielles impliquent qu'au moins un des trois éléments soit variable, pour se développer.

Or, dans *Le Prisonnier*, les acteurs peuvent être changés, le décor commuté, la destination appliquée à un autre personnage. Certains épisodes font figure d'hapax, de configurations très rarement rencontrées dans des séries. Ce programme explore ainsi, d'épisode en épisode, pratiquement toutes les combinaisons qui peuvent être établies à partir de la variance ou de l'invariabilité des personnages, du décor et de la destination narrative, comme un générateur des séries à venir.

Le générique de la série donne d'emblée tous ces éléments :

- espace : « où suis-je » / « bienvenue au Village » ;
- système de personnages : « vous êtes le numéro 6 » / « je ne suis pas un numéro » ;
- destinée des personnages : « nous voulons des renseignements » / « je suis un homme libre ».

[1] *The Prisoner*, production britannique créée par Patrick McGoohan, produite par David Tomblin, 17 épisodes de 52 minutes, diffusée initialement du 1er octobre 1967 au 4 février 1968 sur ITV.

Acteur à succès, identifié à son personnage dans *Destination danger*[2], Patrick McGoohan démissionne ; il ne veut plus camper en permanence le même personnage ; « mais certains veulent connaître la suite de l'histoire », lui rappelle le numéro 2 au début du premier épisode : Est-il si difficile de quitter sa fonction de personnage de série ? L'investissement est-il trop important, tant pour les spectateurs que les acteurs ?
Cette phrase, « certains veulent connaître la suite de l'histoire », peut donc être lue à double sens : le numéro 2 justifie son enlèvement, mais les spectateurs sont-ils prêts à accepter la fin de leur série préférée ?
En passant d'acteur à créateur de série, McGoohan mettrait en scène des personnages qui tentent, désespérément, d'échapper à leur condition narrative.
Il profitera d'une opportunité inédite, conduire cette série en totale autonomie, grâce à la confiance de Lew Grade, fondateur de la chaîne ITV. Il est probable que Lew Grade ait fait cette concession, paradoxalement, pour conserver McGoohan. Celui-ci disposera d'un budget de 75 000 livres par épisodes, 1 250 000 livres en tout, un des plus élevés consenti à l'époque pour une série télévisée[3].
Dans ses entretiens[4], McGoohan a confié qu'il aurait initialement souhaité réaliser une minisérie de sept épisodes ; la chaîne en aurait préféré une trentaine, pour la faire durer sur deux saisons. Finalement, elle comptera dix-sept épisodes, McGoohan étant donc à la fois contraint d'amplifier le concept, et d'accélérer la fin de la production pour les deux épisodes du dénouement.
Cet allongement amènera McGoohan et ses scénaristes à explorer pratiquement toutes les combinaisons possibles à partir de la trame initiale, explorant des solutions narratives parfois très peu usitées, en imaginant de nouvelles variables dans un modèle construit sur l'enfermement, par définition, assez figé et répétitif.
L'effet de concaténation du dénouement renforcera le caractère surréaliste de la série.

Le Prisonnier et la postérité des séries télévisée

Dans son ouvrage de 2013, Pierre Serisier identifie précisément la série *Le Prisonnier*, à son créateur, Patrick McGoohan[5] :
Le Prisonnier est d'abord l'œuvre d'un homme, Patrick McGoohan, qui livre à la postérité un chef d'œuvre inégalé. Jamais une fiction télévisée n'a été à ce point étudiée, disséquée et documentée depuis l'apparition du petit écran. Acteur, réalisateur, scénariste, producteur, directeur de casting et finalement maître d'œuvre habité par une ambition, McGoohan a tenté un pari que l'on peut juger fou et livré en seulement dix-sept

[2] *Danger Man*, production britannique créée par Ralph Smart, 17 épisodes de 52 minutes, 86 épisodes de 25 puis 50 minutes, diffusée initialement du 11 septembre 1960 au 12 janvier 1968 sur ITV.
[3] Ducher Patrick, Philibert Jean-Michel, 2003 : *Le Prisonnier, une énigme télévisuelle* Marseille, éditions Yris p.15.
[4] Carrazé Alain, & Oswald Hélène, 1991 : *Le Prisonnier : chef-d'œuvre télévisionnaire (précédé d'un entretien avec Patrick McGoohan)* Paris, Huitième art.
[5] Né le 19 mars 1928 à New York et mort le 13 janvier 2009 à Santa Monica (États-Unis).

épisodes une contribution majeure à la culture populaire[6].

Ce programme marque donc une des premières revendications du rôle d'auteur complet de la part d'un créateur de série, préfigurant la reconnaissance des fonctions d'auteur-producteur de télévision (*showrunner*).
Pour reprendre l'expression de Pierre Sorlin, qui identifiait notamment dans le processus de légitimation du cinéma le fait que ce ne soit « plus la maison de production qui apporte sa marque, mais ceux qui ont fait le film qui le signent »[7], on peut voir dans cette série l'inscription d'une des premières intentions autoriales dans le domaine de la fiction télévisée populaire.

Bien entendu, des programmes produits antérieurement, comme les émissions dramatiques françaises réalisées aux Buttes Chaumont[8] sous l'impulsion de Jean d'Arcy et d'André Franck, responsable des dramatiques à partir de 1956, manifestent une visée culturelle. Mais ces dramatiques s'articulent encore largement avec la culture scolaire, comme *La Caméra explore le temps*[9], développement à la télévision d'un genre radiophonique, le feuilleton historique. L'intégration des contraintes propres à l'écran et à la technique permit l'émergence d'une dramaturgie nouvelle, mais dont la postérité s'avérera finalement assez limitée[10]. Suivant Régine Chaniac et Jean-Pierre Jézéquel, la notion d'auteur propre n'aurait donc pas émergé de la même façon en France qu'au Royaume-Uni, les programmes français étant principalement des adaptations du patrimoine littéraire, la figure de l'auteur et celle du producteur s'effaçant devant celle du réalisateur[11].

Or, dans le premier épisode du *Prisonnier*, si les crédits de l'équipe n'apparaissent qu'au bout de 3 minutes 30, McGoohan est mentionné à 1 minute 40, par la formule « Patrick McGoohan in » en surimpression sur lui, suivie du titre de la série, *The Prisoner*. Les épisodes suivants débutent par son arrivée face à la caméra au volant de sa Lotus Seven, suivie d'un plan resserré sur lui en train de conduire, et se concluent par un plan sur son visage, envahissant l'écran, le Village étant en arrière-plan, une grille carcérale se superposant avec un bruit de fermeture. Dans le générique de fin de la plupart des épisodes, son nom est mentionné en premier, comme producteur exécutif. Le cas échéant, il est crédité suivant

---

[6] Serisier Pierre, 2013 : *Le Prisonnier. Sommes-nous tous des numéros ?* Paris, PUF.
[7] Sorlin Pierre, 1977 : *Sociologie du cinéma.* Paris, Aubier Montaigne.
[8] Chaniac Régine ; Jézéquel Jean-Pierre, 2007 : « Les Buttes Chaumont : l'âge d'or de la production ? » pp. 65-79, Quaderni, 65, Hiver 2007-2008. *L'ambivalence du mythe de l'ORTF*.
[9] *La Caméra explore le temps*, production française créée par Stellio Lorenzi, André Castelot et Alain Decaux, 39 épisodes de 60 à 162 minutes, diffusée initialement du 14 septembre 1957 au 29 mars 1966 sur la RTF puis l'ORTF.
[10] Brochand Christian, 1993 : « Adieu, les Buttes-Chaumont » pp. 29-37, Communication et langages, 96, 2ème trimestre 1993.
[11] Chaniac Régine, Jézéquel Jean-Pierre, 1998 : *Télévision et cinéma ; le désenchantement.* Paris, Nathan.

la formule « Patrick McGoohan as the prisoner ». Dans l'épisode final, il est mentionné comme scénariste et réalisateur, à 4 minutes 20, après les crédits concernant le lieu de tournage, les vedettes invitées et la production. Ce dernier épisode s'ouvre sur le titre de la série, *The Prisoner*, sans que ne soit mentionné son nom. Il n'est pas non plus crédité dans le générique de fin : alors que ses anciens geôliers quittent leur rôle et la série, et voient le nom de l'acteur qui les incarne attribué en surimpression (Alexis Kanner, Angelo Muscat et Leo McKern, que McGoohan salut avant de regarder face à la caméra) la seule incrustation qui accompagne McGoohan le dénomme « the prisoner », puis il revient vers le spectateur au volant de sa voiture pour les dernières images, symétriques à l'incipit.

Tout invite donc à identifier McGoohan et le prisonnier. Déjà fortement lié au personnage de John Drake, dans *Destination Danger*, il est réputé être un des acteurs du petit écran les mieux payés avec « un salaire de 2000 livres par semaine »[12]. Il décide pourtant de s'arrêter en pleine gloire, pour développer ce projet personnel[13].

Une grande partie des spéculations concernant la série développera donc la question de la filiation entre les deux programmes : s'agit-il d'une suite, d'un développement parallèle à partir du même personnage, d'une mise en abyme ou d'une réflexion sur le programme initial ?
Le Village développerait un univers déjà présent dans un épisode de *Destination Danger*, « la Ville Fantôme », de 1964[14]. Le site de Portmeiron[15] avait déjà été utilisé dans plusieurs épisodes, tandis qu'une continuité apparaît au niveau de l'équipe de production, des thèmes, et surtout du personnage incarné par McGoohan.

En passant d'acteur à créateur de série, McGoohan livre un des premiers programmes sériels à la télévisons où une intention autoriale déterminerait l'interprétation : intention qu'il ne livrera qu'avec parcimonie, entretenant le mystère et l'aura de la série.
Or, de Cervantès à Borges et Cortázar, en passant par Agatha Christie, l'univers diégétique a souvent été utilisé en littérature comme un jeu métaphorique par rapport aux combinatoires narratives imposées par les genres. Les plus marquantes et les plus programmatiques des productions télévisées ne mettraient-elles pas aussi en scène des personnages qui tentent désespérément d'échapper à leur condition narrative ?

---

[12] Ducher Patrick ; Philibert Jean-Michel, 2003 : *op. cit.* p.9.
[13] *Ibidem*, pp.11-14.
[14] *Ibidem*, p.16.
[15] Village-hôtel construit à partir de 1928 au pays de Galles. Voir « Portmeirion, Gwynned » in Caroline Holmes, *Folies et fantaisies architecturales d'Europe*, Citadelles & Mazenod, Paris, 2008, pp. 188-193.

Lectures multiples : la suspension de l'interprétation

Une singularité de la série, due à ses ellipses, est de permettre l'ouverture vers un très grand nombre d'interprétations, qui alimenteront les spéculations autour du programme.
On peut donc noter plusieurs plans de lecture, qui préfigurent la richesse des séries contemporaines, et contribuent à expliquer la fascination exercée par cette production.

Référence externe : une allégorie politique

Inscrite dans un univers kafkaïen, un lieu d'enferment, un panoptique dont le contrôle est exercé depuis l'espace central du numéro 2, la série s'intègre dans la longue lignée des dystopies littéraires, cinématographiques et télévisuelles, « la seule fiction populaire à offrir un vrai prolongement du chef d'œuvre d'Orwell 1984[16] », suivant Jean-Pierre Esquenazi.

Le programme ne s'inscrit cependant pas dans une opposition politique manifeste entre l'Ouest et l'Est, comme la plupart des films et des séries de l'époque, aucun bord n'étant explicitement nommé. La localisation du Village demeure brouillée, voire contradictoire, suivant les épisodes. Il se situerait en Lituanie dans l'épisode 2, au large du Maroc dans l'épisode 7, à une trentaine de kilomètres de Londres dans le dernier épisode.
Cette labilité permet d'y voir autant une critique de tous les totalitarismes, contemporains de la série ou antérieurs, qu'une anticipation prémonitoire des aliénations induites par le développement des technologies de communication et de surveillance[17]. Cette interprétation sera largement développée dans les ouvrages consacrés à la série, bien que l'intention initiale d'un de ses concepteurs, George Marstein, aurait été de présenter avant tout l'abomination des systèmes concentrationnaires[18].

Le terme même de *Village* peut faire écho aux textes de McLuhan[19] édités au même moment, et à la critique qui en est faite en Europe : cette vision apocalyptique d'un village global rejoindrait l'analyse d'Umberto Eco[20], renvoyant dos-à-dos les termes de l'eschatologie chrétienne, en reliant parousie et apocalypse, espérance dans les valeurs libératoires des médias électroniques, ou crainte d'un contrôle généralisé qui n'aliène définitivement l'individu.

---

[16] Esquenazi Jean-Pierre, 2009 : *Mythologie des séries télévisées*, Paris, MythO, Le Cavalier Bleu.
[17] Ducher Patrick ; Philibert Jean-Michel, 2003 : *op. cit.* pp. 204-215.
[18] *Ibidem*, p.18.
[19] McLuhan Marshall ; Fiore Quentin, [1967] 1968 : *Message et Massage*, Paris, J.J. Pauvert.
[20] Eco Umberto, [1967] 1985 : « Cogito interruptus » in *La Guerre du faux*, Paris, Grasset.

Référence explicite : vieille et jeune Angleterre

En parodiant, en particulier dans le dernier épisode, les rituels pompeux de l'État britannique, la série marque une césure entre une ancienne Angleterre, et un renouveau. L'Angleterre est identifiable à un ensemble de clichés qui marqueraient la britannicité, notamment au cinéma et à la télévision : voitures typiques, chapeau melon ou haut-de-forme, comme dans la série produite au même moment, *The Avengers*[21], justement traduite en français *Chapeau Melon et Bottes de Cuir*. Le Prisonnier, après avoir démissionné, est suivi par un corbillard évoquant les automobiles anglaises traditionnelles, alors qu'il conduit une Lotus Seven. La jeune Angleterre est aussi inscrite par la musique des Beatles, diffusée par des juke-boxes dans l'épisode de fin. Dans une image frappante, McGoohan et ses anciens geôliers, libérés, dépassent à la 43ème minute, dans la sorte de cage posée sur une remorque, qui leur a permis de s'évader, un homme conduisant une Rolls Royce en costume d'affaire traditionnel, coiffé d'un chapeau melon, sur l'air d'un negro spiritual, *Dem Bones*, en rupture avec les thèmes musicaux habituels de la série. Cet appartement-cage, lieu important des deux derniers épisodes, peut également faire référence à l'épisode 25 de la série *La Quatrième dimension*[22], où des voyageurs spatiaux se retrouvent prisonniers dans une sorte de zoo, qui reproduirait un habitat modèle, mais factice. C'est prisonnier de la même remorque que Homer, dans un épisode parodique des *Simpson*[23] auquel McGoohan prêtera sa voix, rejoint une île qui évoque le Village[24]. Un film produit peu après *Le Prisonnier*, *If...*[25] illustre, plus violement, la même rupture ; un des auteurs de la série, Ian Rokoff, co-scénariste d'un de ses épisodes les plus étonnants, « Living in Harmony », participa à sa production[26]. On retrouverait la même thématique dans *The Knack ...and How to Get It*[27], de 1965, ou *Blow-Up*[28], de 1967, Palmes d'or à Cannes les mêmes années.

Ces œuvres cinématographiques partagent également avec *Le Prisonnier* un glissement vers l'onirisme, un déplacement d'un espace rationnel vers un espace du rêve et de l'inconscient. Ce déplacement caractériserait la série, suivant Valérie Foulquier[29].

---

[21] *The Avengers*, production britannique créée par Sydney Newman et Leonard White, 6 saisons, 161 épisodes de 52 minutes, diffusion initiale du 7 janvier 1961 au 21 mai 1969 sur ITV.

[22] *The Twilight Zone*, production américaine créée par Rod Serling, 5 saisons, 138 épisodes de 25 minutes, 18 épisodes de 50 minutes, diffusée initialement du 2 octobre 1959 au 19 juin 1964 sur CBS.

[23] *The Simpsons*, production américaine créée par Matt Groening, 28 saisons, 604 épisodes fin 2016, diffusée depuis 1989 sur Fox.

[24] « The Computer Wore Menace Shoes », épisode 6 de la 12ème saison, diffusion initiale le 26 novembre 2000 aux États-Unis.

[25] Film britannique réalisé par Lindsay Anderson, sur un scénario de David Sherwin et John Howlett, sorti en décembre 1968, Palme d'or au Festival de Cannes 1969.

[26] Rakoff Ian, 1998 : *Inside The Prisoner : radical television and films in the 1960s*, Londres, Batsford Publishers.

[27] Film britannique réalisé par Richard Lester, sur un scénario de Charles Wood et Ann Jellicoe, sorti en 1965, Palme d'or au Festival de Cannes 1965.

[28] Film italo-américo-britannique réalisé par Michelangelo Antonioni, sorti en 1967, Palme d'or au Festival de Cannes 1967.

Lecture indicielle

La lecture des indices de la série est probablement celle qui aura été la plus productive pour les fans, consistant en le repérage de traits ou l'analyse de détails qui permettraient de réinterpréter la série, et de se l'approprier ou de faire valoir son expertise. En témoignent par exemple les rencontres et les productions du Club français du Prisonnier, qui organise des manifestations depuis 1987 et édite un bulletin, Le rÔdeur, depuis 1989. Le club britannique, Six Of One, existe depuis 1979. Sur le même principe, des conventions réunissent régulièrement des fans du programme sur les lieux du tournage, où sont rejouées des scènes marquantes de la série avec les mêmes costumes et les mêmes accessoires.

Le soin particulier mis par Patrick McGoohan à construire une cohérence plastique, tant au niveau des décors que des accessoires, des costumes, des motifs (comme les rayures), des véhicules (Mini Moke), du logo du Village (le grand-bi), a certainement contribué à la fascination exercée par la série.

Cette cohérence plastique se double d'une cohérence sonore, avec les thèmes de Ron Grainer, les ambiances sonores, et les tournures langagières spécifiques, comme l'emblématique « Bonjour chez vous » en version française [be seeing you].

Invitant à revoir les épisodes, à les comparer les uns avec les autres, à en étudier tous les détails en leur prêtant une signification particulière, cette lecture permet de prolonger considérablement la temporalité de la réception, en construisant l'effet de rémanence, ou de permanence, de la série, sa programmation initiale étant prolongée par les rediffusions, les rééditions sur support vidéo, les discussions, les exégèses, les produits dérivés et les jeux de rôle.

Philippe Le Guern[30] a pu montrer comment se construiraient ces cultures, subvertissant les critères habituels de la légitimité culturelle.

Des séries ont pu elles-mêmes intégrer ces logiques : *Arrested Developpement*[31], qui pourrait ressembler à une comédie de situation assez banale, construit, par exemple, un ensemble de rimes plastiques, narratives ou logiques, qui permettent d'en anticiper les développements narratifs, ou d'en retrouver rétrospectivement les prémices. Ironiquement, cette série présente une famille contrainte, à la suite de déboires judiciaires et financiers, à vivre dans une maison témoin, dont les éléments d'habitabilité, comme les meubles ou les tiroirs, s'avèrent factices, à l'instar de l'épisode cité de *La Quatrième dimension* et du *Prisonnier* – à l'image d'un décor de cinéma ou de série télévisée.

---

[29] Foulquier Valérie, 2012 : « Promenades au cœur du Village : L'articulation des espaces dans la série Le Prisonnier » pp. 62-77, TV/Series, 2, novembre 2012. Revue électronique, Université du Havre : http://www.univ-lehavre.fr/ulh_services/Numero-2-Issue-2-novembre-2012.html .

[30] Le Guern Philippe, 2002 : « En être ou pas : le fan-club de la série *Le Prisonnier* », p. 177-215, in Le Guern P. (éd.) *Les Cultes médiatiques : culture fan et œuvres cultes*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.

[31] *Arrested Developpement*, production américaine créée par Mitchell Hurwitz, 4 saisons, 68 épisodes de 21 minutes, diffusée initialement du 2 novembre 2003 au 10 février 2006 sur Fox, puis en 2013 sur le site Netflix.

Lectures personnelles

Constamment sollicité pour donner ses propres clefs de lecture de la série, McGoohan en a délivré, parcimonieusement, quelques éléments. En particulier, dans un entretien publié en 1991[32], il insiste sur la fonction de la série comme référent interprétatif personnel : nous serions tous prisonniers de nos propres conditionnements, dont il importerait de prendre conscience et de se délivrer. Le n°6 accéderait ainsi à la liberté en réalisant que le n°1, le maître invisible du Village où il est retenu prisonnier, ne serait autre que lui-même. McGoohan invite ainsi les spectateurs à prendre conscience de leurs propres enfermements, de leurs propres déterminismes. « Nous sommes tous des pions », rappelait un des pensionnaires, au détour d'une partie d'échecs, dans le premier épisode.

La construction labyrinthique du Village, les déplacements incessants mais qui ne mènent nulle part, construiraient autant d'espaces vides dans lesquels le spectateur pourra projeter son propre « théâtre intérieur »[33], pour se connaitre lui-même et devenir maître de sa destinée.

Si l'ambition maïeutique du programme est importante, et explique l'infinité des lectures qu'il favorise, d'autres séries fonctionnent certainement en invitant les spectateurs à les utiliser pour leur compréhension intime.

Cette série préfigurerait ainsi un type de lectures personnelles, dans lesquelles les séries télévisées serviraient de ressource aux spectateurs pour analyser des problèmes dans leur propre espace. Cet usage est notamment avéré dans le cas des séries pour adolescents. Dans le registre de l'éducation aux sentiments amoureux, Dominique Pasquier a analysé ce phénomène, à partir de comédies de situation françaises et de leur réception par les préadolescentes[34].

Hervé Glevarec[35] a également montré à quel point les situations vues dans les séries pouvaient servir de ressource interprétative dans la vie réelle des sériphiles, au point de constituer un des principaux facteurs d'attractivité de ces programmes.

Un programme comme *The Office*[36] a complètement intégré cet usage dans sa structure : il se présente, en abyme, comme un documentaire sur la vie en entreprise, en offrant toute une gamme de modèles et de types qui permettent de réinterpréter sa propre vie de bureau, en projetant l'image de ses collègues et de ses employeurs sur celle des personnages de la série.

---

[32] Carrazé Alain, & Oswald Hélène, 1991 : *op. cit.*

[33] Foulquier Valérie, 2012 *art. cit.* p. 76.

[34] Pasquier Dominique, 1999 : *La Culture des sentiments* Paris, éditions de la Maison des Sciences de l'Homme.

[35] Glevarec Hervé, 2012 : *La Sériephilie. Sociologie d'un attachement culturel* Paris, Ellipses.

[36] *The Office*, production américaine créée par Ricky Gervais et Stephen Merchant, 201 épisodes de 22 à 42 minutes, diffusée initialement du 24 mars 2005 au 16 mai 2013 sur NBC. Adaptée d'une série britannique, diffusée du 9 juillet 2001 au 27 décembre 2003 sur BBC2.

Décor, personnages, destination

Les premières minutes d'une série télévisée consistent, assez systématiquement, à poser ces trois éléments, qui permettront au récit de se mettre en place et d'évoluer : le cadre diégétique (le monde de l'histoire, le décor), le système de personnages (acteurs, actants), et les éléments actanciels qui détermineront leur destinée, par destination d'un objectif à atteindre, via une quête, par un destinateur, et pour un destinataire[37].

La mise en place de ce schéma est souvent très explicite, et se répète même parfois, formant une sorte de motif propre à la série. Ce principe est observable dans des productions d'époques et d'origines assez différentes.

Ainsi, les saisons de la série *24h chrono*[38] débutent par un appel du Président des États-Unis à Jack Bauer, pour lui demander de sauver l'Amérique au nom du peuple américain.

Dans la série *Mission impossible*[39], l'énonciation de la destination, littéralement, s'autodétruit, suivant un rituel immuable.

Dans le pilote de *Desperate Housewifes*[40] le suicide de Mary Alice Young permet de la qualifier comme narratrice, à la fois focalisée et omnisciente : elle expose un cadre (le quartier de Wisteria Lane), des personnages (ses quatre amies), et leur destinée : être mères au foyer, à la demande de leur mari, et cela, contrairement à leurs ambitions initiales. Le blocage de cette destinée induit la réitération des situations qui fondent la série, jusqu'à ce que ces personnages quittent cette banlieue et reprennent une activité professionnelle, justifiant la fin du programme.

L'Odyssée : une construction de la narration par strates

Une série historique de la fin des années 1960, *L'Odyssée*[41], pose, de façon assez remarquable, ces éléments strate par strate, comme on peut le voir en en retranscrivant l'incipit, une voix-off masculine, au timbre assez vibrant, sur des plans de sites archéologiques :

Nous vous invitons à venir avec nous à la découverte de ces lieux désormais solitaires, où tout a véritablement commencé. Nous sommes sur la rive turque du détroit des Dardanelles (vues d'un paysage sec et d'un cours d'eau, puis d'arbres). *Voici la plaine de Troie, où se déroulèrent,*

---

[37] Greimas Algirdas Julien, 1966 : *Sémantique structurale : recherche et méthode*, Paris, Larousse.

[38] *24*, série américaine créée par Joel Surnow et Robert Cochran, 9 saisons, 204 épisodes de 43 minutes, du 6 novembre 2001 au 14 juillet 2014 sur Fox.

[39] *Mission: Impossible*, production américaine créée par Bruce Geller et produite par Barry Crane, 7 saisons, 171 épisodes de 48 minutes, diffusée initialement du 17 septembre 1966 au 30 mars 1973 sur CBS.

[40] *Desperate Housewives*, production américaine créée par Marc Cherry, 8 saisons, 180 épisodes de 42 minutes, diffusée initialement du 3 octobre 2004 au 13 mai 2012 sur ABC.

[41] *L'Odissea*, coproduction italo-franco-allemande, réalisée en 1968 par Franco Rossi, produite par Dino De Laurentis (RAI, ORTF, Bavaria). Diffusée initialement en France en 8 épisodes de 50 minutes par l'ORTF en 1969.

voici 3000 ans, les combats fabuleux que nous raconte Homère (vues d'une plaine). *Ces pierres, sur la colline, sont tout ce qu'il reste de la ville* (mouvement de la plaine vers des ruines, vues des ruines). *Si l'on visite ces ruines, ont découvre les traces de neuf cités, successivement édifiées, l'une sur l'autre. La première, à peine décelable dans les couches inférieures des fouilles, n'était guère qu'un village néolithique. L'avant dernière fut une grande forteresse de l'époque mycénienne, aux solides murailles* (vues de murailles). *Celle que chanta Homère, est la dernière* (vues de l'appareil d'enceinte). *Elle était splendide et heureuse, avant d'être anéantie par les achéens, aux environs de l'an 1200 avant Jésus-Christ* (vues des murailles effondrées).
Pourquoi fut-elle détruite ? Si l'on en croit la tradition, pour une femme, Hélène, épouse de Ménélas, enlevée par le troyen Pâris. Il y eut probablement de toutes autres raisons, mais le temps les a perdues. Troie ne devait plus renaître. Le vent ensevelit ses vestiges sous le sable, et l'on en vint à douter qu'elle n'eut jamais existé (vues des excavations). *On en douta jusqu'à ce qu'un archéologue, qui croyait en Homère, la redécouvrit* (vues de dallages). *C'était un allemand nommé Schliemann, et cela se passait voici à peine cent ans. En fouillant le sol, on retrouva alors la route sacrée qui conduisait à la citadelle* (vues des fouilles et de la chaussée), *et les portes où Homère situa les douze entretiens d'Hector et d'Andromaque* (vues des portiques).
Aujourd'hui, le visiteur peut à nouveau imaginer ce qui se passa (mouvement des murailles vers le cours d'eau, en contrebas, dans la plaine), *il y a si longtemps, sur les rives du Scamandre.*
Et si, en revenant vers l'Europe, il s'arrête au musée d'Athènes (vues de masques antiques en métal éclairés en lumière rasante) *il pourra contempler les masques mortuaires d'or ciselé des héros mythologiques, il retrouve ces achéens qui furent les conquérants de Troie. Ceux-là mêmes, qui après le massacre, entreprirent l'interminable et périlleux voyage de retour vers leur patrie. C'est ce que raconte l'Odyssée.*

La séquence dure 2 minutes 50, et précède le générique. Elle nous présente, comme des strates archéologiques, ce que seraient les strates narratives : un espace naturel, puis habité, puis le lieu d'une histoire, puis elle expose les personnages, et enfin, leur destinée : retrouver leur patrie malgré les périls.
Coproduction européenne ambitieuse, cette série alterne des séquences correspondant au récit de son voyage livré par Ulysse à Nausicaa[42], à la cour des Phréaciens où il est recueilli, avec des séquences correspondant aux intrigues des prétendants de Pénélope au palais d'Ithaque. Elle se conclut par le retour d'Ulysse et l'intervention finale d'Athéna. Le récit d'Ulysse est traité dans une esthétique proche du péplum, avec une dimension fantastique, notamment grâce à la collaboration de Mario Bava et à l'utilisation des décors naturels de la côte dalmate. À l'inverse de

[42] Cette focalisation peut faire écho aux théories qui attribuent aux chants homériques un auteur unique et féminin, inscrit dans la diégèse via la figure de Nausicaa. Voir Butler Samuel, 1897 : *The Authoress of the Odyssey, where and when she wrote, who she was, the use she made of the Iliad, and how the poem grew under her hands*, London, Longmans.

ces scènes d'action, les séquences autour de Pénélope, au palais d'Ithaque, sont traitées de façon plus contemplative, avec un rythme lent, un jeu des comédiens détaché (Irène Papas interprète Pénélope), une diction déclamative, et une mise en scène construite dans la profondeur du champ. Cette coproduction concilie ainsi rythme des scènes d'action de l'Odyssée elle-même, et le temps suspendu de Pénélope qui défait sa toile pour que jamais elle ne s'achève, et que le temps reste bloqué au palais jusqu'au retour d'Ulysse. Son prologue l'inscrit dans une dimension archéologique, mythique et culturelle, cherchant explicitement à référer aux fondements de la culture occidentale, en résonance avec les tragédies classiques et les œuvres qui s'en sont inspirées, tout en ouvrant vers le plaisir de la fiction et de l'action. Mais à l'inverse du *Prisonnier*, enfermé dans une sitcom à laquelle il ne veut pas participer, Pénélope, elle, suspend volontairement le temps, transformant son palais en décor de sitcom hiératique, dans l'attente du retour hypothétique de son époux, de la *fin de la série*.

Ulysse 31 : une construction de la narration par réduction

On peut retrouver des stratifications comparables dans des programmes pour enfants. L'épopée du personnage homérique a ainsi été adaptée pour la jeunesse, sous le titre *Ulysse 31*[43], par Jean Chalopin pour France Régions 3 au début des années 1980, l'animation étant réalisée au Japon, pour des raisons techniques et des questions de coût. Il s'agissait aussi d'associer l'intérêt du jeune public pour les séries de science-fiction japonaises à la dimension culturelle d'une référence à l'antiquité occidentale. Transposé dans un univers futuriste, le développement de l'histoire est d'abord linéaire, puis devient cursif. De retour de Troie dans son vaisseau spatial (le vaisseau d'Ulysse reprend la forme du logo de FR3 de 1975 à 1986 : un œil stylisé), Ulysse contrarie Poséidon pour avoir vaincu le cyclope. Zeus plonge alors en léthargie ses compagnons, sauf son fils qui l'accompagne avec Nono, son robot-jouet, et Thémis, rencontrée sur la planète du cyclope, puis efface les cartes de l'ordinateur de bord et les expédie dans un monde inconnu où ils revivront les étapes du récit d'Homère.

Désormais, l'Odysseus errera dans des mondes inconnus, jusqu'au royaume d'Hadès. Vos corps resteront inertes. Ulysse, tu as osé défier les dieux de l'Olympe, tu vas maintenant connaître leur puissance.

En réponse à Zeus, Ulysse promet aux enfants de retrouver la Terre.

La condition du récit relève ici d'une sorte de dé-stratification : on retire la plupart des personnages, puis la possibilité de guider une destinée, puis toutes les références à un univers connu des personnages, ce qui les condamne à l'errance, et donc à la réitération, jusqu'à la résolution finale.

[43] *Ulysse 31*, coproduction franco-japonaise créée par Jean Chalopin, Bernard Deyriès et Nina Wolmark, produite par Jean Chalopin (DIC) et Tokyo Movie Shinsha, 26 épisodes de 26 minutes, diffusion initiale en France du 3 octobre 1981 au 3 avril 1982 sur FR3.

Boohbah : la construction de la narration comme un jeu d'empilage

Une série pour les enfants âgés de 2 à 5 ans, proposée par Anne Wood, créatrice des *Télétubbies*[44], *Boohbah*[45], construit aussi un univers par « couches », de façon très explicite, comme s'il s'agissait d'empiler avec les enfants les strates nécessaires pour construire une fiction[46].

Chaque épisode, dans la version britannique (la version américaine comprend en plus une partie où des enfants dansent), se compose de cinq séquences :

1. Le générique d'ouverture, l'arrivée des Boohbah, des personnages en peluche, ovoïdes et colorés, avec des yeux riboulants et une tête rétractile, s'exprimant par des cliquetis, qui s'éveillent et surgissent d'une sorte de cocon en volant, interprétés par des danseurs qui ont revêtu ces costumes (2 minutes 30).
2. Une danse d'échauffement des Boohbah, avec un accompagnement musical électronique, de plus en plus rapide (3 minutes).
3. L'envoi d'un cadeau par un groupe d'enfants d'origines diverses (une image des enfants du monde) vers les « gens de l'histoire », les enfants énonçant eux-mêmes cette affectation [*a present for the Storypeople*] (2 minutes), suivi de la présentation des acteurs de ce monde fictionnel : Grand-mamma, Grand-pappa, Mrs Lady, Mr Man, Brother & Sister, qui représentent tous, dans l'image d'une même famille, des populations d'origines géographiques différentes, et Little Dog (1 minute). Ils sont interprétés par des acteurs qui miment l'expression d'émotions simples. Ce cadeau tombe dans des décors récurrents, la plage, la campagne : le monde de l'histoire [*the Storyworld*]. Les gens de l'histoire présents dans l'épisode vont ensuite arriver et se demander à quoi peut bien servir l'objet envoyé en cadeau (une corde à sauter, une cloche, des coquillages...), et une fois cet usage découvert, les Boohbah interviendront pour démultiplier cet objet et éviter les conflits liés à son appropriation (8 minutes).
4. Une danse plus complexe des Boohbah, qui évoque chorégraphiquement l'histoire jouée (3 minutes).
5. Le générique de fin, avec le retour des Boohbah dans leurs cocons, toujours dans un décor très coloré dominé par les nuances de l'arc en ciel, et le même type d'accompagnement musical que lors du premier générique et des danses, qui devient plus ample et plus suspendu (2 minutes).

---

[44] *Teletubbies* production britannique créée par Anne Wood et Andrew Davenport, Ragdoll Productions, 4 saisons, 365 épisodes de 25 minutes, diffusion initiale au Royaume-Uni du 31 mars 1997 au 5 janvier 2001 sur la BBC

[45] *Boohbah* coproduction anglo-américaine créée par Anne Wood, produite Ragdoll Productions et PBS Kids, 2 saisons, 65 épisodes de 22 minutes, diffusion initiale au Royaume-Uni de 2003 à 2005 sur ITV, aux États-Unis de 2004 à 2006 sur PBS.

[46] Au sens des sept étapes proposées par Roger Odin : figurativisation, diégétisation, narrativisation, monstration, croyance, mise en phase, fictivisation. Odin Roger, 2000 : *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université.

Le minutage montre bien que dans un programme destiné aux très jeunes enfants, la fiction occupe un temps bien inférieur à celui de sa mise place. On part d'un espace coloré, abstrait et rythmé (que l'on pourrait qualifier de mode spectaculaire[47] : il y a prise de conscience d'un espace de représentation, évalué dans les mouvements des Boohbah par rapport à soi, jusqu'à ce qu'ils occupent l'écran), à une danse, qui amène à vibrer et bouger au rythme des images et de la musique (mode énergétique) ; et nous avons pu le vérifier en visionnant le programme avec des enfants, effectivement, ils *vibrent*[48] ; un destinateur, un groupe d'enfants représentatifs de toutes les populations, est ensuite mis en scène, attribuant un objet variable à un monde et un système de personnages prédéfinis. Il y a diégétisation et construction d'une fiction, et les enfants vont maintenant vibrer, non seulement au rythme de l'image et du son, mais des événements racontés. Et dès qu'apparaît un conflit lié à l'usage de l'objet, les Boohbah interviennent et le résolvent.
On quitte ensuite la fiction en repassant par les modes énergétiques et spectaculaires.

Il n'y a aucune évolution particulière d'un épisode à un autre, mais au contraire, pour les enfants, la certitude de retrouver les mêmes univers et les mêmes constructions, qu'ils pourront prendre du plaisir à anticiper et accompagner gestuellement et verbalement (ce qui s'oppose donc au principe de « bifurcation », ou tout « acquis » du contrat de lecture initial pourrait être remis en cause).
Un autre élément de la fiction, la construction d'un énonciateur réel, qui serait à l'origine du récit et des valeurs qu'il véhicule, passe certainement par les conditions d'exposition des enfants au programme, qu'il s'agisse d'une chaîne télévision, avec sa ligne éditoriale, ou des adultes, parents ou encadrants. De fait, il existe un très grand nombre d'articles, dans la presse et la littérature éducative, discutant des valeurs pédagogiques et morales de ces programmes : des conservateurs ont pu voir dans les *Teletubbies* une apologie de l'homosexualité[49], d'autres une apologie de l'emprise des médias, et d'autre encore leur dénonciation et un discours humaniste. Anne Wood, la créatrice, défend bien entendu la valeur éducative de ses programmes, notamment quant au développement des capacités proprioceptives des jeunes enfants[50].
Pour prolonger l'expérience « énergétique » de la série, un site web permet de jouer avec les Boohbah, et de contrôler leurs mouvements de danse et les différentes lignes mélodiques et rythmiques qui les accompagnent[51].

---

[47] Au sens des différents modes de réception proposés par Roger Odin. Odin Roger 2000 : « La Question du public », p. 49-72, in Esquenazi J. P. et Odin R. (éd.) *Cinéma et réception* », Réseaux, 18, n°99.
[48] C'est aussi l'intérêt du programme mis en avant par PBS : "*'Boohbah' really connects with little kids and gets them up and moving," says John Wilson, the PBS executive who worked with Wood in developing the show for U.S. viewers*. « Will 'Boohbah' be next 'Teletubbies'? », Associated Press, 8 janvier 2004.
[49] « National News Briefs; Falwell Sees 'Gay' In a Teletubby », New York Times, 11 février 1999.
[50] *We always get the adults who don't understand what we're trying to do. […] Kids are really entranced by the joy of movement, and with 'Boohbah' they get involved quite a lot with its symmetry, pattern and spatial order, along with problem solving*; dépêche AP citée.
[51] Initialement http://www.boohbah.tv/zone.html. Site inactif depuis 2012.

L'étude pourrait être étendue à d'autres programmes jeunesse, mais on peut faire l'hypothèse que plus le public visé est jeune, plus les éléments rituels occuperont une grande place, la mise en phase étant elle-même une source de plaisir, en particulier parce qu'elle permet d'anticiper la volupté qu'apportera l'immersion dans la fiction, et en ce qu'elle contribue aussi à marquer la rupture entre un temps subit (l'école) et un temps choisi (renter à la maison et regarder un dessin-animé)[52].

Le Prisonnier : un blocage du temps par suppression de la phase de qualification du monde de l'histoire

L'incipit du *Prisonnier* marque à la fois une rupture et une continuité de temps. Il deviendra le pré-générique de presque tous les épisodes, sauf le dernier et des épisodes particuliers. La dernière séquence de la série s'enchaîne avec la première. Cette figure d'anaplodiplose, souvent remarquée dans les séries conclusives, exprime bien l'idée d'un temps suspendu, qui sera celui du récit de la série. La destinée initiale des personnages est bloquée du premier au dernier épisode, par un évènement qui peut relever, suivant les séries, de l'espionnage (l'enlèvement du Prisonnier), du fantastique ou de la science-fiction (la condamnation à l'errance d'Ulysse par les dieux, la dérive dans l'espace d'un vaisseau perdu, l'impossibilité de sortir d'un voyage dans le temps, un glissement dans des espace-temps alternatifs...), ou d'un problème social (une maladie incurable, l'arrêt d'une carrière...).

Victime d'un enlèvement après avoir été endormi, le Prisonnier se réveille dans un lieu qu'il ne connaît pas, à l'architecture dépourvue d'ancrage géographique, dont aucune carte n'indique les accès, et où tous les prénoms et noms sont remplacés par des numéros. C'est donc tout le processus de qualification de l'espace (le Village) et des personnages (les Numéros), qui fait l'objet d'une ellipse, alors que, nous l'avons vu à travers les exemples précédents, cette phase est déterminante dans la plupart des programmes. Elle permet de qualifier l'univers diégétique, de l'inscrire dans un ensemble de références historiques et géographiques, très construites pour *l'Odyssée*, archétypales pour *Boohbah*. La série *Lost, les disparus*[53] est aussi en partie construite sur ce modèle déceptif : son mystère tient en la qualification du décor (l'île), et des personnages, et de leur destinée temporelle, que le spectateur ne peut reconstituer avant la fin de la série, malgré les pistes proposées.

Dans la quasi-totalité des épisodes du *Prisonnier*, chaque nouvel *opus* reprend donc la séquence initiale et débute sur le visage du n°6, qui se réveille, et se rend compte qu'il n'est toujours pas chez lui, mais bien prisonnier du Village, dans une sorte d'odyssée à l'envers, où, quoi qu'il fasse, il reviendra au même endroit.

---

[52] Calbo Stéphane, 1998 : *Réception télévisuelle et affectivité*, Paris, L'Harmattan.

[53] *Lost*, programme américain créé par Jeffrey Lieber, J. J. Abrams et Damon Lindelof, production ABC Studios, Touchstone Television et Bad Robot, 6 saisons, 121 épisodes de 42 minutes, diffusion initiale du 22 septembre 2004 au 23 mai 2010 sur ABC.

C’est un récit absent, ce qui c’est passé entre son évanouissement et son réveil, qui empêche de qualifier l’espace dans lequel il se trouve. Et c’est obtenir un autre récit absent, pourquoi démissionner, qui motive dans l’histoire sa rétention.

— *Where am I?*
— *In the Village.*
— *What do you want?*
— *Information.*
— *Whose side are you on?*
— *That would be telling. We want information, information, information!*
— *You won't get it!*
— *By hook or by crook, we will.*
— *Who are you?*
— *The new Number 2.*
— *Who is Number 1?*
— *You are Number 6.*
— *I am not a number, I am a free man!*

Nous l’avons souligné en introduction, il est possible de voir dans le dialogue introductif entre n°6 et n°2 une dimension autoréférentielle : comment, et pourquoi, abandonner un personnage de fiction à succès ? Ou comment, pour un acteur, parvenir à ne pas rester prisonnier d’un personnage ?

Métaphore télévisuelle

Image du monde, ou image de l’âme, *Le Prisonnier* n’en est pas moins un programme télévisuel. Et à travers ces jeux de labyrinthes, de miroirs, et d’abymes, ne nous parle-t-il pas, avant tout, des séries télévisées, de ce qu’elles feraient aux spectateurs, mais aussi à leurs auteurs et acteurs ?

Pouvant se dérouler sur des temporalités extrêmement longues, dépassant 20 ans, voire 50 ans pour certaines d'entre elles (par exemple *Coronation Street*[54], diffusé depuis 1960), elles emprisonnent peut-être aussi les spectateurs, dans une logique de rendez-vous réguliers, ou de déconnection du monde, dans les stratégies de réception qui amènent à visualiser l'intégralité d'une saison ou d'une série en continuité.
Pour les acteurs, le risque est également de rester emprisonné dans un rôle, du moins dans l'image du public. Ainsi, Peter Falk aura une carrière importante au cinéma, notamment avec John Cassavetes, mais restera à la télévision l'inspecteur Columbo. Wim Wenders lui fera même rejouer ce rôle, immédiatement identifiable, dans les *Ailes du Désir*[55].

Un des derniers épisodes de *Columbo*[56], *Ashes to Ashes*[57], fait assez directement référence à ce dilemme. Alors que Peter Falk aura, justement, du mal à ce départir de l'image du Lieutenant tout au long de sa carrière, McGoohan interprète dans cet épisode le meurtrier, comme il l'a fait quatre fois dans cette série. Directeur d'une entreprise de pompes-funèbres d'Hollywood, il y est présenté par sa future victime, une ancienne maîtresse, présentatrice d'émissions à scandale à la télévision, comme *un vieux beau dont l'Angleterre ne voulait pas comme acteur, et l'Amérique non plus. Il trouve un travail dans une entreprise de pompes-funèbres à Hollywood, l'entrepreneur le prend en affection et l'acteur raté devient vite entrepreneur à son tour. Seulement notre jeune entrepreneur devient cupide, et très vite il réalise qu'il fait partie de ceux qui approchent les cadavres, et avant tous les autres, et il peut découvrir sur les corps des preuves d'homosexualité, ou de drogue, et commence à vendre ces informations à une journaliste de la télévision, qui deviendra sa maîtresse, mais dans le plus grand secret, jusqu'à ce qu'il la laisse tomber sans plus de cérémonie.*
On peut voir dans cette tirade un clin d'œil auto-ironique à sa carrière, mais aussi un rappel de la construction des séries, à partir d'un récit absent. Dans les séries policières, il s'agit de combler le récit absent d'une victime qui ne peut plus décrire son meurtrier, afin de reconstituer l'énonciation de sa mort à partir des signes lisibles sur son corps. Le cadre des pompes-funèbres a aussi inspiré une série plus récente, *Six Feet Under*[58], construite sur le modèle inverse : comment effacer l'énonciation de la mort en effaçant ces signes, en reconstruisant les cadavres pour permettre le deuil, pour forclore le récit du décès, celui-là même que Columbo essayait de reconstituer.

---

[54] *Coronation Street*, production britannique créée par Tony Warren, 9040 épisodes de 22 minutes au 18 novembre 2016, diffusée depuis le 9 décembre 1960.
[55] *Der Himmel über Berlin*, film franco-allemand réalisé par Wim Wenders, sorti en 1987.
[56] *Columbo*, programme américain crée par Richard Levinson et William Link, produit par Dean Hargrove, Edward K. Dodds et Roland Kibbee, 18 saisons, 69 épisodes de 1h10 à 1h25, diffusion initiale de 1968 à 1978 sur NBC, de 1989 à 2003 sur ABC.
[57] Épisode 67, 1h23, écrit, réalisé et coproduit par Patrick McGoohan ; première diffusion : ABC, 8 octobre 1998.
[58] Programme américain créé par Alan Ball, produit par Alan Ball, Lori Jo Nemhauser et Alan Poul, 5 saisons, 63 épisodes de 55 minutes, diffusion initiale du 3 juin 2001 au 21 août 2005 sur HBO.

Variables et combinatoires

À partir des variables d'*ouverture* ou de *fermeture* de l'espace, du système de personnages, de leur destinée et du décor, on peut ainsi établir plusieurs combinaisons, dont certaines sont plus rarement actualisées dans des fictions sérielles.

Les plus courantes seraient la sitcom, avec une temporalité nulle ou très lente, et les séries nodales, où le décor, et les personnages propres à chaque épisode pourront changer, mais les personnages principaux et leurs décors habituels ne changeront pas.

Ces héros sont, dans chaque épisode, mus par le souci des autres : résoudre leur mission, sauver le pays, etc. Et ils y parviendront à chaque fois, suivant une destinée immuable, sans se soucier des risques encourus. L'absence de souci de soi, et le souci des autres, serait la définition du héro.

L'Odyssée peut être vue comme un feuilleton qui ferait du surplace, avant d'être conclu, le personnage central ne pouvant pas relancer sa destinée ni quitter cette répétition avant la fin de sa quête. Le souci du personnage est de retrouver son origine, ou un lieu qui mettrait fin à sa quête, comme le « tabernacle » de *L'Âge de Cristal* [59]. Elle peut être aussi de trouver une vérité (*Le Fugitif* [60]) ou de convaincre d'un péril (*Les Envahisseur* [61]).

Tous les épisodes pourront se situer dans des espaces différents, et à chaque épisode correspondra l'affrontement et le dépassement d'un nouveau danger.

Cette logique permet des constructions feuilletonnantes, en articulant souci de soi et souci des autres. Ainsi, le souci de lui-même du personnage de Jarod dans *Le Caméléon*[62] sera de retrouver son origine, tandis que son extraordinaire adaptabilité lui permettra de répondre au souci des autres, dans l'univers professionnel de chaque épisode particulier. L'enquête sur le personnage principal fonctionne comme moteur narratif, doublé d'une enquête sur ceux qui connaissent son passé mais ne veulent pas le donner. Pour le personnage, il s'agit de trouver son destinateur : (qui l'a créé ?), tout en doublant cet intérêt d'un système de variable, puisque l'on peut changer le cadre sociologique de référence et garder le même héros à chaque épisode.

---

[59] *Logan's Run*, programme américain créé par William F. Nolan et George Clayton Johnson, 1 saisons, 14 épisodes de 50 minutes, diffusion initiale 16 septembre 1977 au 6 février 1978 sur CBS.

[60] *The Fugitive*, programme américain créé par Quinn Martin et Roy Huggins, 4 saisons, 120 épisodes de 50 minutes, diffusion initiale du 17 septembre 1963 au 29 août 1967 sur ABC.

[61] *The Invaders*, programme américain créé par Larry Cohen, 2 saisons, 43 épisodes de 48 minutes, diffusion initiale du 10 janvier 1967 au 26 mars 1968 sur ABC.

[62] *The Pretender*, programme américain créé par Steven Long Mitchell et Craig Van Sickle, 4 saisons, 86 épisodes de 42 minutes, diffusion initiale du 19 septembre 1996 au 13 mai 2000 sur NBC.

Jeux de commutation

Dans le cas du *Prisonnier*, toutes les variables habituelles sont fermées, jusqu'à ce que le n°6 parvienne à reprendre son identité initiale, comme une sitcom qui pourrait finalement se dénouer. Des procédés propres permettent néanmoins des renouvellements d'un épisode à l'autre : changement du n°2, apparition d'une *guest-star*, nouveaux « numéros », et jeux de commutation spécifiques.

L'ellipse sur la qualification de l'univers diégétique permet d'introduire des jeux sur les codes que la série a établis, par des commutations de variables inédites. Les acteurs peuvent être interchangés (l'esprit du n°6 transféré dans un autre corps), la destination appliquée à un autre personnage (convaincre le n°6 qu'il est un autre, chargé de faire parler un faux n°6), le décor commuté avec celui d'un western…

L'épisode « Musique douce » [Living in Harmony] est particulièrement déstabilisant. Au lieu du générique rituel, on assiste à une scène reprenant les codes du western, où le n°6, à cheval et habillé en vacher [cowboy], tente de fuir le village d'Harmony. Il vient de démissionner de sa fonction de shérif. Des détails permettent de découvrir progressivement qu'il s'agit bien de la même série, mais que nous la voyons à travers son regard : par une nouvelle machination, le n°2 tente de lui faire croire qu'il est ailleurs et qu'il est un autre, pour qu'il se confie à lui.

Ce principe a été développé dans la série *Community*[63], où le traitement du cadre de référence devient en soi une variable.

Le principe de commutation d'un acteur par un autre, développé dans plusieurs épisodes de la série *The Prisoner*, actualise une combinatoire relativement rare, où, si décor et destinée demeurent immuables, le personnage, ou son interprète, change. Dans l'épisode « Le Retour » [Many Happy Returns], parvenu à rejoindre Londres, le prisonnier découvre que quelqu'un d'autre a pris sa place. Dans l'épisode « L'Impossible pardon » [Do Not Forsake Me Oh My Darling], McGoohan est remplacé par un autre acteur, en partie pour des raisons pratiques, McGoohan ne pouvant se libérer entièrement sur ce tournage. Le procédé du transfert d'un esprit d'un corps vers un autre, via une machine opérée par un savant fou, issu de la littérature de science-fiction, se retrouve au même moment dans la série *Chapeau Melon et Bottes de Cuir*[64], dans l'épisode « Qui-suis-je » [Who's Who?]), en 1967, et « Double personnalité » [Split!], en 1968. Dans un autre épisode du *Prisonnier*, intitulé également « Double personnalité » en français [The Schizoid Man], c'est la destination du personnage interprété par McGoohan qui est mise en cause : on cherche à le convaincre qu'il est un autre.

Buffy[65] actualisera cette combinaison dans « Une Revenante » [Who Are You? 1999], donnant un tour dramatique inédit à ce motif. Le principe de la dissociation d'une personnalité deviendra un moteur génératif à part entière, pour la série *Tara*[66]. Une série française, *Vous Les Femmes*[67],

---

[63] *Community*, programme américain créé par Dan Harmon, 6 saisons, 110 épisodes de 22 minutes, du 17 septembre 2009 sur NBC au 2 juin 2015 sur Yahoo.

[64] *The Avengers*, programme britannique créé par Sydney Newman et Leonard White, 6 saisons, 161 épisodes de 52 minutes, diffusion initiale du 7 janvier 1961 au 21 mai 1969 sur ITV.

[65] *Buffy the Vampire Slayer*, programme américain créé par Joss Whedon, 7 saisons, 144 épisodes de 43 minutes, diffusion initiale du 10 mars 1997 au 20 mai 2003 sur The WB Tv Network.

empruntant cette fois au jeu des imitateurs et des humoristes, capables d'endosser différente personnalités dans un spectacle, reprendra ce principe de personnalités multiples interprétées par les mêmes acteurs. Mais il s'agit alors d'un simple ressort comique, les personnages joués étant identifiables directement aux comédiennes.

Un autre épisode du *Prisonnier*, « AB & C », à travers des effets d'abyme, met en scène des scénarios multiples, qui, pour un même personnage, et dans des décors en continuité, devraient ouvrir vers des destinées distinctes. La série *Les Mondes parallèles*[68] développera ce principe, l'impossibilité de revenir dans leur espace-temps d'origine amenant les personnages à redécouvrir en permanence le même décor, univers auquels adviendrait des destinées différentes, via le récit d'uchronies.

En figurant un temps bloqué, la série *Le Prisonnier* pose le principe de commutation comme processus génératif des séries télévisées, odyssées dont toutes les combinaisons possibles pourront se développer à partir d'un système limité de variables.
Ce programme peut ainsi amener à préciser la notion de séries télévisées, non seulement en termes de déclinaisons d'un prototype de départ, mais aussi de jeux de rétraction et de suspension du temps ; une temporalité qui peut devenir persistante, vu l'engagement demandé, pour les auteurs, les acteurs et les spectateurs. Déclinaisons, produits dérivés, jeux de rôles, permettent d'en prolonger la suspension.

Après *Le Prisonnier*, McGoohan ne disposera plus jamais d'une telle liberté de création. La plupart de ses projets, une collaboration avec les Beatles, une adaptation de la série pour le cinéma, un film sur la guerre d'indépendance irlandaise, n'aboutiront pas. Il travaillera principalement aux États-Unis et mènera une carrière plutôt discrète au théâtre, à la télévision et au cinéma.

Patrick McGoohan s'est libéré, en créant *Le Prisonnier*, de son rôle d'acteur de séries britanniques. Mais il restera, pour longtemps, le n°6, celui qui est devenu *un homme libre*, quitte à ce que son image demeure prisonnière des conditions de sa propre libération, au point d'en devenir l'archétype – voire l'allégorie.

---

[66] *United States of Tara*, programme américain créé par Diablo Cody, 3 saisons, 36 épisodes de 26 minutes, diffusion initiale du 18 janvier 2009 au 20 juin 2011 sur Showtime.
[67] Programme français créé par Judith Siboni et Olivia Côte, 4 saisons, 377 épisodes de 2 minutes, diffusion initiale du 25 mai 2007 au octobre 2011 sur Téva.
[68] *Sliders*, programme américain créé par Tracy Tormé et Robert K. Weiss, 5 saisons, 88 épisodes de 44 minutes, diffusion initiale du 22 mars 1995 au 16 mai 1997 sur Fox, puis du 8 juin 1998 au 4 février 2000 sur Sci Fi Channel.

Principales variables

L'espace correspond au décor, à l'univers diégétique : suivant les programmes, il peut être toujours le même (un stade, un décor de plateau, un décor de théâtre) ; il peut également évoluer, se transformer d'un épisode à l'autre, voire être radicalement différent à chaque fois, par exemple, si, comme Ulysse, les personnages changent toujours de lieu.

Le système de personnage peut également s'enrichir en fonction des épisodes, ou être limité à un nombre précis d'actants. Dans certains cas, un même rôle peut être assuré par des acteurs différents, introduisant une nouvelle variable, qui peut être plus ou moins cohérente avec le système diégétique, ou relever uniquement de questions marketing ou casuelles, comme la disparition ou l'indisponibilité d'un acteur.

Les personnages peuvent vivre (ou être condamnés à vivre) dans une itération permanente, chaque nouvel épisode reprenant comme si le précédent n'avait pas existé. Les personnages peuvent au contraire évoluer, accomplir une destinée. Celle-ci peut être, simplement, de quitter le programme...

	Sitcom, Série itérative, Série jeunesse	**Enfermement, Huis-clos**	**Odyssée**	**Série nodale**	**Vidéo surveillance, sport, jeux**	**Caméra Cachée** / série basée sur une caméra « fixe »	**Gag**	**Anthologie**
Espace	Invariable	Invariable	Variable	Variable	Invariable	Invariable	Variable	Variable
Personnages	Invariable	Invariable	Invariable	Invariable	Variable	Variable	Variable	Variable
Destinée	Invariable	Invariable, puis variable	Invariable, puis variable	Invariable	Variable	Invariable	Invariable	Variable
exemple	*Boohbah*	*Le Prisonnier*	*L'Odyssée*	*Mission : impossible*	*Fort Boyard*	*La Caméra invisible*	*Vidéo-gag*	*La 4ème dimension*

1. Sit-com : plateau et décor et personnages invariants, sans évolution narrative : à chaque épisode on retrouve la situation antérieure. Les *soaps* peuvent être vus comme un montage alterné entre plusieurs comédies de situation, avec une thématique sentimentale. La destinée des personnages pourra évoluer, mais de façon très lente, comme un temps étiré.
2. Feuilleton à huis-clos : *OZ* (dans une prison), *Le Prisonnier*. Destinée : comment sortir ? La téléréalité revient à inverser cette problématique : comment ne pas (se faire) sortir ?
3. Odyssée : cet aspect sera plus ou moins marqué, suivant que les décors sont plus ou moins récurrents ou que les personnages, dans leur destinée, soient plus ou moins sédentaires ou erratiques, voire ne reviennent jamais au même endroit ; *L'Odyssée* serait une sorte de pendant narratif du *Prisonnier* : il ne s'agit pas de sortir, mais de rentrer.
4. Série nodale : les aventures ont lieu à chaque épisode dans un décor différent. Les personnages récurrents évoluent peu, jusqu'à la limite de la vraisemblance, comme Columbo qui demeure toujours lieutenant, bien qu'il résolve toutes ses enquêtes, et vieillisse.
5. Vidéo surveillance ou fiction organisée sur le principe d'un espace figé et de personnages variables : les spectacles sportifs et les jeux peuvent également être envisagés sous cet angle. L'issue est inconnue (qui va gagner), et son anticipation motive l'intérêt du spectateur (comme les paris sportifs).
6. Caméra cachée ou hapax ? Chaque séquence d'une caméra cachée se déroule dans le même décor avec des victimes différentes. Leur destinée sera d'être les victimes, plus ou moins ridicules, du dispositif. D'une émission à l'autre, le décor changera néanmoins. *Le Prisonnier*, *Chapeau melon et bottes de cuir*, *Buffy* ont également manifesté le fait que le personnage puisse être un autre.
7. Vidéo Gag ; la destinée des personnages est toujours la même : être ridicule, suivant un nombre de variables assez limité, principalement des chutes. Une lecture idéologique est possible suivant les catégories sociales représentées. Certaines téléréalités peuvent aussi illustrer ce principe.
8. Anthologie : collection construite autour d'une unité thématique ou stylistique.