



HAL
open science

CSI , de la série au jeu:” a more immersive experience”

Hélène Monnet-Cantagrel

► **To cite this version:**

Hélène Monnet-Cantagrel. CSI , de la série au jeu:” a more immersive experience”. JOURNEE D’ETUDE SERIES TELEVISEES: SENS ET MOTIFS DE LA RECURRENCE, Sep 2011, Paris, France. hal-02087757

HAL Id: hal-02087757

<https://hal.science/hal-02087757>

Submitted on 16 Apr 2019

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.

***CSI*, de la série au jeu : « a more immersive experience »**

Hélène Monnet-Cantagrel

La semaine prochaine¹ vont démarrer la douzième saison de *CSI LV*, la dixième de *CSI Miami* et la huitième de *CSI NY*.

D'abord refusée par les principaux networks et finalement acceptée avec défiance par CBS, *CSI* fait son apparition en 2000 sur les écrans américains. Elle s'impose immédiatement comme un énorme succès faisant envisager à CBS son expansion en franchise. A cette époque, CBS était en effet en difficulté dans les audiences face en particulier à NBC, alors leader permanent grâce notamment à la franchise *Law & Order*. Avec la franchisation de *CSI*, CBS voit donc une opportunité de rivaliser avec NBC sur son propre terrain, celui de la fiction.

La franchise produit tout d'abord deux spin-off : Miami, en 2002, puis New-York, en 2004, qui rencontrent autant de succès. Puis, elle donne aussi lieu à plusieurs adaptations à l'étranger² (à partir de 2005), ainsi qu'à une gamme de produits non fictionnels, comme des livres, une exposition itinérante (*CSI The Experience*) et un parc à thèmes, et des produits non télévisuels comme les novellisations ou les jeux, qui forment, pour leur part, une véritable série parallèle avec un volet annuel depuis 2003.

Une franchise de medias, comme toute franchise, désigne une technique de distribution autorisant l'exploitation commerciale d'un produit, désigné comme une propriété intellectuelle. Mais si l'on peut voir facilement ce qui est en jeu dans le cas d'une marque ou d'une enseigne, qu'advient-il lorsque la franchise porte sur une fiction, un récit ?

« a more immersive experience » répond Anthony Zuiker, créateur de *CSI*. Il s'agit, en effet, pour lui, d'associer différents supports dans une vaste expérience narrative hybride, dont l'objectif est de décupler l'engagement du public dans la fiction : c'est le Cross ou Multi-Platform storytelling.

Peut-on envisager *CSI* dans cette perspective ? J. M. Schaeffer définit l'expérience d'immersion comme un état d'investissement dynamique et affectif résultant de la conjonction de différents leures attentionnels, embrayeurs, stratégies, suscitant l'intérêt du récepteur³ dans la fiction. L.

¹ Les 21 (LV), 23 (NY) et 35 (Miami).

² *Post-Mortem*, en Allemagne, *RIS Policia científica*, en Espagne, *RIS Delitti imperfetti*, en Italie, adapté par TF1 en *RIS Police scientifique*.

³ *Pourquoi la fiction ?*, Seuil.

Hutcheon⁴, quant à elle, dans son ouvrage sur l'adaptation, définit le passage d'un media à un autre comme un changement de mode d'engagement dans la fiction, visant son appropriation.

De fait, même si Zuiker n'a pas estimé finalement que *CSI* puisse lui permettre de réaliser pleinement cet objectif, il a cependant inauguré ce mode d'hybridation des supports, en proposant notamment la poursuite d'un épisode de *CSI NY* dans *Second Life*.

De plus, la série a aussi produit un phénomène, le *CSI-Effect*, nom donné à divers comportements dans la société et identifiés comme étant motivés par la série. De fait, il y a bien un effet *CSI*, qui en fait la série la plus regardée au monde, lauréate du prix de l'audience télévisée internationale de juin 2011, pour la quatrième fois (où *CSI LV* était en compétition avec *House MD* et ... *CSI Miami*).

Sous quelque angle qu'on l'aborde, sociologique, médiatique, le *CSI-Effect* semble désigner un phénomène d'adhésion à la fiction. N'est-ce pas aussi un effet de franchise qui a donné à la petite série d'origine les dimensions d'un univers de référence, plébiscité et sollicité autant par le public que par les stars de la scène médiatique ? En effet, technique commerciale, le principe de la franchise, dès lors qu'il s'applique à une fiction devient une stratégie narrative pragmatique dont la dynamique majeure est celle de son adaptation, adaptation qui est une intégration à différents supports et appropriation par différents publics.

Dès lors la franchise peut se concevoir comme un phénomène d'hyper sérialisation dont il s'agira ici d'identifier, pour reprendre l'intitulé de ce colloque, le sens et les motifs de récurrence, formes et enjeux d'une expérience plus immersive, ce que je me propose de faire à partir d'un parallèle entre la programmation et la série de jeux *CSI*.

I. Un univers illimité

La franchise est tout d'abord la constitution d'un univers illimité. Le premier effet de la franchise est un phénomène d'expansion de la fiction dont les principaux procédés sont le spin-off et le cross-over. Pour rappel, le spin-off et le cross-over sont des procédés d'expansion diégétique, par dérivation pour le spin-off et par citation (dialogisme) pour le cross-over.

Depuis 2004 (date du deuxième spin-off), ce sont donc trois soirs de la semaine qui diffusent les trois séries de *CSI* donnant à CBS un tranquille avantage dans les audiences et donnant en outre

⁴ *Adaptation and appropriation*

une cohérence à la chaîne, ayant d'ailleurs amené certains critiques à redéfinir l'acronyme de CBS en Crime Broadcasting System.

Au-delà de cet aspect intéressé, qu'est-ce qui se constitue dans cette diffusion multiple ?

C'est d'abord un effet de programmation. Alors qu'une fiction sérielle comme *CSI* est hebdomadaire, la franchise réduit l'écart en proposant trois volets par semaine. Ainsi, si le plaisir de la série se définit par sa nature itérative, « sur cette réapparition prévue et attendue⁵ » aux « traits familiers [qui] aident à entrer dans le récit⁶ » comme le souligne Eco, la familiarité qu'elle crée s'en voit renforcée, devenue quasi quotidienne. Mais, alors que pour Eco, cette familiarité prend appui sur un personnage récurrent, reconnu comme « un vieil ami⁷ », celui-ci s'efface, ici, au profit d'un univers et d'une formule narrative.

CSI est, en effet, un *formula show*, c'est-à-dire une structure invariante à partir de laquelle se construisent les épisodes, toujours différents.

Et, alors que de nombreuses séries conçoivent leurs spin-off dans le développement d'un personnage (*Angel* pour *Buffy*, *The Private Practice* et *The Lone Gunmen* pour *Grey's Anatomy* et *The X-files*), ou d'une autre temporalité (prequel *Caprica* pour *Battlestar Galactica*), *CSI* procède par duplication et reproduction de sa formule.

Au sein de cette répétition, les spin-off introduisent donc une forme de variation. La formule, déclinée par les séries dérivées, se voit ainsi dotée d'un surcroît d'invention en proposant non seulement des histoires différentes mais aussi des personnages, atmosphères et mondes différents, comme le suggèrent explicitement les titres qui la font se déployer dans plusieurs villes, Las Vegas, Miami et New-York.

De plus, cette démultiplication en plusieurs espaces a pour effet, au niveau du sens, de renforcer la pertinence de la formule en la montrant capable de s'adapter à différents climats. En effet, qu'il s'agisse de la criminalité ordinaire et dépravée de Las Vegas, du trafic international plus présent à Miami ou d'une criminalité sophistiquée ou terroriste, plus fréquente à New-York, la formule *CSI* semble toujours efficace. Mais aussi les trois séries, régies en fait par les mêmes règles, constituent les différentes facettes d'un univers qui les dépasse et les englobe.

Les différents filtres de teintes **(I)** apposés aux trois séries sont en effet concevables comme autant de points de vue sur un même univers dont la continuité est assurée par les cross-over

⁵ « Innovation et répétition : entre esthétiques moderne et post-moderne », Réseaux, CNET, 1997, pour la vf.

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*

ayant introduit les spin-off et portée à son comble dans la trilogie qui a fait se réunir les trois équipes, en novembre 2009.

Ainsi, si les spin-off étendent l'univers fictionnel au-delà de ses limites d'origine, le principe du cross-over est facteur d'une cohérence plus globale et plus profonde par l'effet de coexistence qu'il crée. La série devenue franchise accède alors aux dimensions d'un univers.

De plus, si la fiction est par essence incomplète, une série comme *CSI*, de type formula show, l'est d'autant que l'univers qu'elle déploie est finalement très restreint et répétitif. Les spin-off et cross-over créent dès lors une ouverture, en suggérant un arrière-monde possible voire illimité et c'est alors une dynamique de désir de complétude de l'univers fictionnel que la franchise met en place. Et cela d'autant que les personnages des séries sont dotés d'une épaisseur existentielle et psychologique qui n'affleure que par intermittences et secondairement. En effet, si les séries peuvent se répartir en deux types selon qu'elles orientent leurs dominantes vers les personnages ou vers l'action, *CSI*, en tant que formula show, relève du deuxième type.

Ce désir de complétude s'étend, au-delà de *CSI*, aux fictions de la chaîne lorsque celle-ci croise d'autres séries de CBS, comme *Cold Case* ou *Without a Trace*. Bien que proposés pour relancer les audiences de ces dernières, les croisements de *CSI* avec d'autres séries ont en réalité un bénéfice symbolique pour la franchise : dans chacun de ces épisodes, *CSI* confirme en effet sa capacité à résoudre, apportant à d'anciennes affaires « some fresh eyes⁸ ». Cette remarque de Stella Bonasera de *CSI NY* à Scotty Valens de *Cold Case*, loin d'être anodine, exprime en fait un motif essentiel de *CSI*.

Ces yeux, ou plutôt ce regard est celui qui se constitue dans le cadre d'appréhension des affaires et du réel qu'est le crime lab.

A la démultiplication des espaces s'oppose en effet ce lieu unique, récurrent, et qui agit à ce titre en procédure d'ancrage. Point inamovible face à une diversité spatiale changeante, il favorise d'autre part une familiarisation, renforcée, par sa fixité même, d'une dimension sécurisante. Il est ainsi point d'attache et d'attachement comme en témoigne intradiégétiquement l'assimilation de cet espace à un lieu de vie pour l'équipe.

De cette manière, il se pose en structure constitutive du monde, lieu de confiance dont la récurrence a pour effet de confirmer la croyance en son efficacité à résoudre.

⁸ *CSI NY*, 3x22

C'est du reste l'espace quasi unique qui structure les jeux, jeux video mais aussi jeux de plateaux et expositions (cf. crim expo). Or cet espace est essentiellement lié à l'activité scientifique – la criminalistique -, figuration et motif de la formule *CSI*.

II. Une formule pertinente

En second lieu, la franchise se caractérise par une formule pertinente. L'adaptabilité de *CSI* à d'autres univers fictionnels tient en effet non pas tant à un univers qu'à un mode d'appréhension où, davantage qu'un schéma narratif, la formule fonctionne en un schème opératoire, une modélisation.

Chaque épisode débute par la découverte d'un crime qui donne lieu à un relevé d'indices, puis à leur interprétation, jusqu'à identification d'un coupable et, en cela, *CSI* ne déroge pas au principe du policier de type *Whodunnit* ? dont la logique est celle de l'élucidation. La même formule se retrouve structurer les jeux : à partir d'une scène de crime, le joueur relève des indices, les analyses au crime lab, puis identifie des suspects, les interroge, jusqu'à résolution de l'affaire.

Mais aussi, à cette logique téléologique se superpose la méthode scientifique : dans sa forme minimale, en effet, la formule peut se résumer en un schéma en quatre temps qui comprendrait la question (scène de crime), l'hypothèse (sélection et relevé d'indices), l'expérience (analyse des indices) et la vérification (interrogatoire des suspects). On retrouve dès lors le principe de la méthode expérimentale qui commande en fait au déroulement des enquêtes et produit différents *topoi* que sont les séquences de fouille des lieux, d'autopsie, d'analyses et d'interrogatoires et qui donnent d'ailleurs lieu à un important travail esthétique. Chaque épisode, chaque partie de *CSI* est réglé selon ces invariants.

L'immutabilité de ce schéma devient dès lors celle d'un protocole, substituant au cadre fictionnel un cadre d'expérience démonstratif, caractérisé, selon Goffman, par la « répétition technique ». Or ce type de cadres vise en particulier à l'apprentissage d'une tâche qui, par sa répétition, a pour objectif son appropriation.

De nombreux produits non fictionnels et les jeux de la franchise développent justement cet aspect pédagogique, aspect que Zuiker ne dément pas allant jusqu'à affirmer : « people know science now ; they watch *CSI* ». De fait, si le plaisir de l'invariabilité et de la récurrence d'une configuration narrative facilite son accessibilité, elle amène aussi le téléspectateur à déployer une forme de compétence procédurale, la répétition technique de la formule constituant un processus de familiarisation c'est-à-dire ce qui permet, selon Pascal, « d'acquérir la connaissance facile d'une

chose par la pratique » ; effet qui se décuple dans le passage de la série au jeu. Ici, c'est donc à son sens littéral qu'il faut comprendre le genre du *police procedural* auquel appartient *CSI*.

Dès lors se produit une modélisation de la formule fictionnelle. La modélisation fictionnelle, telle que la définit J. M. Schaeffer, est une relation d'analogie de la fiction avec l'expérience vécue.

De fait, même si les nombreux effets spéciaux et le rythme de la série donnent à l'imagerie et la méthode scientifique un caractère d'irréalité, leur articulation avec une actualité temporelle, médiatique, sociale ou journalistique, les rend, plus que vraisemblables, envisageables, comme cadre d'expérience, c'est-à-dire de résolution et d'interprétation du réel, schème interprétatif du monde. L'ancrage réaliste de la série fait ainsi partie des leurres attentionnels favorisant l'immersion par l'intérêt qu'il suscite.

De plus, si la science, telle qu'elle est représentée dans *CSI* peut paraître fantasmagorique, elle résonne, cependant, avec l'épistémè contemporaine, technologique.

C'est tout d'abord un ensemble de machines dont la particularité est leur congruence avec l'environnement écranique et numérique du téléspectateur et du joueur. Source de connaissance, de précision, l'écran représente, dans *CSI*, une interface privilégiée dans l'appréhension du monde.

Une bonne partie de l'activité procédurale passe en effet par le visionnage de sites web, logiciels ou caméras de surveillance. Il se produit dès lors un prolongement entre le medium de diffusion et la fiction. C'est d'autant vrai dans les jeux vidéo où les interfaces de bases de données se fondent, le temps de leur consultation, avec l'espace ludique du joueur qu'est l'ordinateur (1). Ainsi, le joueur peut-il avoir l'impression de réellement et directement agir dans l'enquête et ainsi s'immerger dans la fiction.

C'est aussi un ensemble d'objets : le bâton préleveur d'ADN, la brosse pour empreintes, les gants en latex ou les kits de moulage. Tous ces gadgets donnent à l'enquête une impression de simplicité et de maîtrise, plaisante, et aux frontières du ludique tant ils visent à constituer à une panoplie. La maîtrise de leur utilisation est, du reste, un objectif dans les jeux vidéo et donne lieu à des points de pertinence et de compétence ; de même dans le jeu en ligne issu de l'exposition itinérante.

Ensemble de savoir-faire et de règles à suivre, la formule de *CSI* est ainsi une formule essentiellement ludique ce qui explique la facile transposition de la série au jeu. La fiction n'est donc plus tant un système symbolique sous-tendu par des émotions qu'un univers de signes actionnables balisés par un protocole procédural comme en témoigne, par exemple, la soumission du personnage, et du joueur, aux impératifs légaux et scientifiques de la preuve.

III. Personnages et modes d'engagement

Enfin, le dernier point que je développerai concerne le système des personnages dans la franchise. L'expression *formula show* qui désigne le genre auquel appartient *CSI* davantage qu'une étiquette générique est un principe fondamental et structurant qui en résume la nature : une formule. Faite de différents ingrédients relevant tant de sa forme que de son contenu, *CSI* est un enchâssement de séquences et d'outils qui, du fait de leur micro-structure, constituent autant de modules susceptibles de s'intégrer à d'autres supports que la télévision. En cela, la formule est ce qu'on appelle dans le jargon télévisuel un format. De plus, le caractère formulaire et ludique constitue, en particulier, une ouverture à l'intégration, dans la fiction – le jeu –, d'un tiers, téléspectateur, joueur.

En 1981, Steven Bochco inaugure avec la série *Hill Street Blues*, une conception scénaristique modulaire des séries dont un des impacts majeurs touche la conception des personnages : du héros unique de *Mannix* ou *Columbo* on passe à un héros multiple, constitué d'une équipe.

C'est le système de personnages que l'on retrouve dans *CSI*, où les équipes comptent une dizaine de personnages récurrents, composées d'experts (six (LV), cinq (Miami) et six (NY)) de légistes (un, parfois deux) et d'inspecteurs (un ou deux) (1).

Chaque personnage est caractérisé par une spécialité d'expertise : analyse de sang, de matériaux, de fibres ou balistique, etc. ainsi que par une fonction hiérarchique et les équipes montrent une certaine diversité d'âge, de sexe et d'ethnie (en fonction du lieu, par exemple, le personnage « ethnique » change et s'adapte, avec le choix d'un caractère hispanisant pour Miami, où, dans la réalité, la communauté cubaine est importante). En somme, la variation géographique des séries est aussi une variation de personnages, d'autant vraie que malgré les changements dus aux départs de certains acteurs, la franchise ne faiblit pas ou peu en succès. Ainsi, devenus interchangeables, les personnages sont des rôles, endossables à l'infini et constituent ce que David Buxton désigne comme une avatarisation des personnages⁹. L'équipe dans son ensemble correspond alors à ce que V. Jouve désigne comme un effet-prétexte du personnage, où ce dernier est « perçu comme élément d'une scène », « support permettant de vivre imaginativement les désirs barrés par la vie sociale¹⁰ ».

⁹ Buxton, D. *Les Séries télévisées*, L'Harmattan, 2010.

¹⁰Jouve, V., *L'effet-personnage dans le roman*, P. U. F., coll. « Ecritures », 2008, p.150.

Mobile et évolutif, le personnage-équipe est donc conçu dans la perspective de son ouverture à d'autres personnages, dont le téléspectateur devenu joueur.

Ce dernier en effet se trouve faire partie de l'équipe des *CSI* et est amené à collaborer sur chaque cas avec l'un d'entre eux. Ce sont les acteurs de la série qui prêtent leurs voix à leurs avatars. Le passage de la série au jeu ne relève donc pas que d'un changement de medium mais aussi d'un mode d'engagement dans la fiction : du montrer de l'audiovisuel, on passe à un mode participatif et interactif où ce qui se propose au joueur n'est plus d'assister au déroulement de l'enquête mais de la résoudre directement. Ainsi, le téléspectateur, devenu joueur, se voit-il intégré à l'univers fictionnel et c'est l'objectif de Zuiker lorsqu'il parle d'expérience d'immersion.

Ceci est d'autre part facilité par un jeu en point de vue de première personne où, comme on l'a dit avant, l'essentiel de l'enquête passe par un ensemble d'actions (et de règles à suivre). Dès lors, il y a immersion dans la fiction, par la prise de décision et l'implication physique qu'exige le jeu. Ainsi le jeu, notamment vidéo, entraîne-t-il une inversion hiérarchique entre activité imaginante et perception intra-mondaine, ce qui caractérise l'immersion. C'est probant dans les parcs à thème ou l'exposition itinérante où le joueur-visiteur marche, explore, etc. mais aussi dans les jeux vidéo où l'intérêt et la concentration sont maintenus par la perspective d'une récompense.

Celle-ci est essentiellement un score à atteindre, décomposé en différentes rubriques : minutie, pertinence compétence qui sanctionnent l'acuité du joueur (I). Celui-ci, en effet, est intégré à l'équipe en tant que « rookie », débutant, chaperonné par un des membres de l'équipe ; on retrouve ainsi, explicitement, la dimension pédagogique revendiquée par la franchise. Davantage que des connaissances scientifiques ou de l'initiative, les récompenses portent sur des règles de protocole et de procédure. Ainsi lorsque le joueur interroge un témoin, le dialogue est-il déjà prévu d'avance sans possibilité, d'y déroger n'ayant pas de choix multiple comme c'est le cas dans certains jeux (I).

Qui plus est, au moindre écart, le joueur se voit sermonné par son expert-tuteur ou, s'il oublie quelque chose, reçoit un mail du superviseur sur son PDA avant même que l'avancée du jeu ne bloque (I). Le jeu, pour être réussi, implique donc de la concentration et une certaine réactivité aux objets.

De plus, l'activité principale du jeu consiste dans les reconstitutions d'ADN, d'empreintes ou d'objets brisés (I). C'est donc, pour l'essentiel, un jeu statique de type puzzle auquel les risques de sanction ou de blocage ajoutent un certain rythme et une illusion d'efficacité lorsque celui-ci est tenu.

Enfin, c'est aussi un changement de temporalité. Alors que la série est tenue à un créneau horaire et hebdomadaire fixes, le jeu offre une disponibilité sans limites autres que celles posées par le joueur. Proposant cinq enquêtes conçues comme des mini-épisodes, le jeu agit en palliatif aux vides entre les épisodes et peut alors se concevoir comme une forme de spin-off personnalisé.

Conclusion

Pour conclure, je citerai une nouvelle fois Anthony Zuiker qui déclare « « Nous transportons les gens d'une réalité à une autre. C'est pour cela que la série est importante comme divertissement pour le monde entier, et aussi comme jeu. »

Si la franchise *CSI* ne relève pas exactement du cross-media storytelling, c'est parce qu'elle ne propose pas sur ses différents supports des contenus qui se complètent, se suivent ou s'additionnent, mais se répètent. Malgré cela, la continuité de la série à ses dérivés se voit assurée dans la structuration de la fiction en une formule soutenue par une stratégie médiatico-narrative qui vise à faire de *CSI* une vaste expérience de fiction augmentée, narrative et ludique.

Davantage qu'un déploiement mythologique comme c'est le cas pour d'autres franchises de fictions, notamment fantastiques ou de science-fiction, la franchise *CSI* fonde sa pertinence à se constituer en un cadre d'expérience authentifiant¹¹ et, de ce fait, appropriable. L'appropriation se caractérise en effet, selon P. Serfaty-Garzon, par l'intériorisation de savoirs et savoir-faire perçus comme adaptables à un usage défini.

La répétition et l'articulation d'une formule procédurale à des procédés d'expansion diégétique et d'avatarisation des personnages agit en effet en structure, structuration de la fiction qui est structuration de la réception. La franchise *CSI*, dont la dynamique principale est l'adaptation de la série en jeu, propose dès lors une expérience narrative d'immersion et d'appropriation dont l'objectif, explicite et intentionnel, est d'aboutir à la constitution d'un genre hybride dont l'essentiel réside dans sa capacité à concorder avec l'expérience humaine, collective et individuelle, de s'y assimiler et d'en répondre.

¹¹ Mode d'énonciation « vrai » qui postule une adéquation entre énoncé et réel.