



HAL
open science

Le dénouement de Lost

Hélène Monnet-Cantagrel

► **To cite this version:**

Hélène Monnet-Cantagrel. Le dénouement de Lost. L'Atelier du feuilleton, May 2011, Paris, France.
hal-02087801

HAL Id: hal-02087801

<https://hal.science/hal-02087801>

Submitted on 10 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.

Journée l'atelier du feuilleton – 6 mai 2011

Le Dénouement de Lost

Hélène Monnet-Cantagrel

Dans le cadre d'une réflexion sur le dénouement, j'ai choisi *Lost* qui s'est terminée en mai 2010 et dont le dénouement (est intéressant) pour plusieurs raisons dont notamment son intégration de la réception.

Lost est une série de six saisons d'une vingtaine d'épisodes, qui a débuté en 2004, créée par Daemon Lindelof et JJ Abrams (remplacé par Carlton Cuse, aussi prod. exécutifs de la série), diffusée sur ABC, et qui est aujourd'hui considérée comme une des fictions les plus marquantes de l'histoire de la série.

Cela tient à plusieurs raisons autant narratives que médiatiques.

Narrativement, tout d'abord, c'est une histoire complexe, classable du point de vue du genre dans la catégorie du récit à énigme, aux enjeux ici métaphysiques ; or, ce genre exige un certain type de dénouement.

Rappelons l'argument : le crash d'un avion fait s'échouer un certain nombre de personnages sur une île dont ils découvrent qu'elle est l'enjeu d'un mystère toujours plus épais : vestiges d'une expédition scientifique, la dharma, présences étranges : statue ancestrale, murmures, fumée noire, ours polaire, forces en présence au statut ambigu entre le bien et le mal. De plus, la narration s'organise selon un procédé d'enchâssement systématique et diversifié au fil des saisons : au récit premier de l'aventure sur l'île répond un récit second composé de flashes-backs (saisons 1 & 2) puis de flashes-forward (saison 3) qui montrent les déterminations et les conséquences des actions des personnages et ont un rôle autant explicatif qu'ils ont pour effet d'ajouter au mystère en instaurant un brouillage croissant de la temporalité, les personnages partent puis reviennent sur l'île, mais dans les années 70, l'île ayant été déplacée et étant le foyer d'une courbure spatio-temporelle.

A cette histoire s'ajoute de la part d'ABC, une stratégie marketing intense voire agressive, depuis la saison 3 (moment où l'audience a chuté au point de mettre en péril la survie de la série, finalement sauvée pour trois nouvelles saisons) qui a visé à maximiser l'aspect mythologique de l'énigme, en encourageant et relayant l'activité ludique et herméneutique, notamment sur Internet, ce qui a favorisé et contribué à la constitution d'une communauté interprétative extrêmement intense dont une des traces les plus parlantes est la *Lostpedia* (qui compte plus de 7000 pages d'informations et d'hypothèses sur la série).

C'est donc dans ce contexte que se profile la fin, prévue, de la série, celui d'une énigme et d'une tension narrative entretenues, exploitées, affectant le dénouement de la série d'une attente très forte et portée à son comble par le cliffhanger terminant la cinquième saison : une explosion impliquant plusieurs des personnages principaux, suivie d'un écran blanc. Or, c'est précisément par rapport à cette attente que se met en place la stratégie de dénouement qui, dans *Lost*, connaît une sorte de multiplication : dernière saison, dernière scène et épisode ultérieur, donné comme bonus sur la commercialisation en dvd de la sixième saison..

I. Un récit dénoué : la dernière saison

Tout commence en effet lorsque le président Obama se voit pressé par les fans via facebook et twitter de reporter le discours sur l'état de l'union, qu'il devait faire le soir de la diffusion du premier épisode de la dernière saison.

Sur le plan narratif, la dernière saison voit le développement d'un nouveau procédé d'enchâssement, les *flashes-sideways*, qui amorcent le dénouement. Dans ceux-ci se déroule une histoire parallèle dans une ligne de temps parallèle, une réalité alternative où l'arc des personnages est envisagé sous une nouvelle perspective, celle qui veut que le crash de l'avion (pitch de départ de la série) n'ait pas eu lieu. Se croisant cependant, les personnages (dont certains étaient morts sur l'île, dès la saison 1) sont amenés à entrer en contact (poignée de main, geste involontaire, etc.) et sont alors submergés de souvenirs de l'île ce qui donne visuellement lieu à des récapitulations des moments marquants des saisons précédentes les mettant en scène. Pendant ce temps-là, dans le récit premier, sur l'île, les personnages revenus au présent organisent avec plus ou moins de difficulté leur départ, certains devant rester pour assurer la stabilité de l'île.

Avec les *flash-sideways*, l'histoire, en revenant au point de départ, se recentre donc sur les personnages. De plus, par la diversité des configurations diégétiques possibles qu'il suggère, le récit second fait du récit premier, l'énigme de l'île, un motif, quasi-accessoire, et recentre le récit sur l'attachement aux personnages. Ainsi, il s'agit d'amener progressivement le téléspectateur à changer de perspective et déplacer son investissement.

Cela n'est cependant compréhensible que dans le dernier épisode et, conformément au style de la série, les *flash-sideways* renforcent en réalité le mystère, jusqu'au dernier épisode, assurant ainsi le maintien de l'intérêt jusqu'à la fin mais amplifiant aussi l'attente du dénouement au risque de sa déception en en faisant un événement.

II. Un dénouement en forme d'événement médiatique

Et cela d'autant, que le dernier épisode fut réellement conçu comme un buzz médiatique de la part d'ABC. Outre une soirée spéciale, entourant l'épisode, avant, d'un épisode d'1h30 résumant la série et, après, d'une spéciale du Jimmy Kimmel Live (*Aloha to Lost*), précédée la veille d'une soirée de rediffusion du double épisode pilot, la chaîne a en effet, veillé à bloquer les spoilers, obtenu une diffusion simultanée avec plusieurs pays (Portugal, Turquie, Irlande, Israël, Italie) mais aussi inscrit dans tous ses programmes un compte à rebours durant la semaine le précédant, et ce jusqu'aux dernières secondes, décuplant l'effet d'attente.

Ce n'est donc que dans la dernière séquence du dernier épisode que le récit se dénoue véritablement *et que la signification de la réalité alternative des flash-sideways prend son sens.*

Il s'avère alors que les récapitulations correspondaient à des prises de conscience par les personnages de leur propre mort. Dans la dernière séquence, le héros Jack (qui a ouvert la série par le premier plan

sur l'ouverture de son œil et endossé la fonction de leader au fil de la série) prend à son tour conscience de sa mort avec l'aide de son père (déjà mort) ce qui donne lieu à une forme de méta dialogue où il s'agit d'amener le téléspectateur, comme Jack, à accepter la mort :

- La partie la plus important de ta vie est celle que tu as passée avec ces gens.

C'est pour ça que vous êtes tous là. Personne n'y arrive seul, Jack.

Tu avais besoin de toutes ces personnes, et elles avaient besoin de toi.

- Pour quoi?

- Pour se rappeler. Et pour...accepter.

- Kate...a dit que nous partions.

- Pas partir. Non. Avancer.

- Où allons-nous?

- Allons découvrir ça.

Il rejoint ensuite ses compagnons qui l'attendaient et cette dernière scène donne lieu à un rassemblement et une scène de retrouvailles de tous les personnages. D'une durée de dix minutes (sur 50 mn d'épisode), aux plans finaux légèrement ralentis et simplement accompagnés de musique, la dernière séquence se voit ainsi dotée d'une forte charge émotionnelle dont la fonction est cathartique plaçant le dénouement de la série sur la relation du téléspectateur avec elle. Le dénouement semble assumer ici une forme d'impossibilité à dénouer un récit sériel autrement que dans la rupture d'une relation. Mais, après des années de diffusion et une fin devenue quasi-impossible par son report systématique, n'est-ce pas là en fait l'enjeu du dénouement d'un récit sériel ?

James Burrows producteur et réalisateur de nombreuses séries remarque : « No matter what you've accomplished nobody gonna like it because you're going off the air ».

En effet, aussi cohérente narrativement qu'elle se présente, aussi apaisante qu'elle se veuille, et si la mort des personnages est finalement un topos du dénouement, elle est cependant problématique dans un récit à énigme dont le dénouement exige que les mystères se voient apporter une réponse. Or, en faisant le choix de déplacer le dénouement de l'histoire au récit, les créateurs ont pris le risque de la déceptivité. De fait, si ABC a pu se féliciter avec ce dernier épisode d'un record d'audience depuis 2007 et d'un gain exceptionnel avec des pages de publicité à 900 000 dollars, Lost étant par ailleurs estimé être le finale de saison de série le plus regardé, les fans, en revanche, furent pour un grand nombre déçus voire blessés et révoltés par une fin qui, malgré quelques réponses dans la dernière saison, n'apportait pas de résolution. L'un d'eux a ainsi pu déclarer sur les pages Twitter de Daemon Lindeloff qu'il lui avait volé 6 ans de sa vie.

Aussi, conscience des créateurs d'avoir enfreint les règles du genre ou stratégie de la chaîne visant à poursuivre l'aventure et le gain de Lost jusqu'à sa forme ultime de commercialisation, ABC a annoncé quelques jours après le dernier épisode qu'un épilogue, disponible sur le dvd de la saison 6 (prévu quelques mois plus tard) répondrait à certaines questions (would answer some issues).

III. l'épilogue ou le renouement avec le récit

Il s'agit en fait d'un mini-épisode de 11 mn. Dans la première partie, un des personnages de la série arrive dans un entrepôt de l'expédition scientifique de l'île, la *Dharma*, chargé de son alimentation et indique aux employés qu'il y trouve (des figurants) qu'ils sont licenciés. Ceux-ci protestent et le personnage leur concède le droit « à une question chacun », ce qu'ils font, posant ainsi quelques unes des questions les plus fameuses des fans (où se situe l'île, comment peut-elle avoir un ours polaire). A ces questions, le personnage répond allusivement les renvoyant à de petits films tournés par la pseudo expédition scientifique (et qui ont fait partie de la stratégie mythologique de la série au fil des saisons).

Puis, dans une seconde partie, le même personnage en retrouve un autre, « disparu » du récit dans les dernières saisons. Celui-ci lui avoue qu'il espérait « qu'on vienne un jour le chercher » et ils partent sur une route à l'horizon obscur. C'est le dernier plan de ce mini-épisode conçu, on le voit, comme une forme d'hommage aux fans désenchantés.

D'un point de vue narratif, d'autre part, et par rapport à la clôture qu'impliquait la mort des personnages, l'épilogue rouvre le récit. Forme de digression ultérieure retrouvant le récit en certaines de ses pistes abandonnées, cet épisode confirme ainsi l'invitation faite au téléspectateur dans la dernière scène du dernier épisode de garder sa confiance, au-delà de *Lost*, dans la fiction : si le spectacle hebdomadaire de la série est terminé, l'activité imaginante et interprétante, elle, reste ouverte à l'infini des possibles. Replaçant le mystère de l'île au centre du récit mais ne lui apportant en réalité que des réponses suggestives, l'épilogue restaure la mécanique narrative de la série, fabriquée pour générer et satisfaire la passion herméneutique où le sens n'importe pas tant que la continuation du jeu.

En conclusion, la forme prise par le dénouement de *Lost* semble révélatrice de la tension que constitue la série télévisée entre le projet narratif et sa forme industrielle.

Des motifs de dénouement et de sa démultiplication en différents formats à sa réception, l'enjeu de ce type de récit se situe en effet dans une relation de communication où la stratégie d'adoption du produit, intensifiée par un contexte de prolifération des récits, semble ne pouvoir se résoudre, lorsque le récit arrive à son terme, que dans une forme d'interactivité avec le téléspectateur. Esotérique, spéculaire, *Lost* est un récit ambitieux, dont la stratégie n'en illustre pas moins les propos d'Anthony Zuiker, créateur des *Experts* 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. »