



HAL
open science

Série

Bruno Trentini

► **To cite this version:**

| Bruno Trentini. Série. Arts et émotions, 2016, pp.404-408. hal-02965216

HAL Id: hal-02965216

<https://hal.science/hal-02965216>

Submitted on 13 Oct 2020

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.

SÉRIE

Arts et émotions, dictionnaire sous la direction de Mathilde Bernard, Alexandre Gefen et Carole Talon-Hugon, Paris, Armand Colin, 2016, p. 404-408.

« Avec une série, on croit jouir de la nouveauté de l'histoire (qui est toujours la même) alors qu'en réalité, on apprécie la récurrence d'une trame narrative qui reste constante. En ce sens, la série répond au besoin infantile d'entendre encore et toujours la même histoire, d'être consolé par le « retour de l'identique », sous des déguisements superficiels ». (Eco, *Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne*, 1994)

Si l'on en croit ces propos d'Umberto Eco, la série est avant tout rassurante : elle apaise et soulage par la répétition, plus précisément par de petites variations au sein d'une répétition structurante. Ce cas fait avant tout penser aux séries qui reposent sur un principe de narration comme les séries télé, les web-série ou les romans et bandes dessinées paraissant au fur et à mesure. Ces séries rythment le temps, mais sans les variations qui se glissent entre un élément et le suivant, le soulagement laisserait sans doute place à la peur. Il faut en effet reconnaître que la sérialité peut avoir quelque chose d'effrayant lorsque aucune différence ne vient individualiser les éléments issus d'une même série. Il s'agit de la production en série au sens industriel du terme où chaque élément est fabriqué en suivant une chaîne de montage précise. Ainsi, la série télé et la série industrielle ont en commun le fait que ce n'est qu'au fur et à mesure, d'une étape à l'autre de la chaîne de montage comme d'un épisode à l'autre, que se génère la série par la mise bout à bout de toutes les étapes. Par abus de langage donc, on désigne du nom de série tous les objets identiques issus d'une même chaîne de montage alors que c'est leur fabrication qui est sérielle au sens où elle se fait épisodiquement. Toutefois, cet abus de langage se justifie dans la

mesure où la particularité de la production en série est qu'elle permet de générer cette multitude d'objets tous identiques parce que tous fabriqués avec les mêmes étapes. Et c'est cette rencontre entre le mode de production et la numérosité ainsi permise qui rend ces séries non plus rassurantes, mais effrayantes. Il n'y a plus que des pions issus du même moule, sans identité.

C'est par la tension émotionnelle de la série, prise entre le rassurant et l'effrayant, qu'il semble possible de penser conjointement la série télévisée d'une part et par exemple le travail en série d'un Warhol d'autre part : l'artiste du pop art fait reposer son art sur le principe même de la société de consommation qui propose de la série en tentant tant que possible d'affaiblir l'aspect effrayant de l'identité multiple pour rassurer le consommateur avide de rythme. Ainsi, la seule manière de déguster bien au chaud sa soupe Campbell tous les soirs devant son épisode quotidien est le développement de la série ; sans rupture apparente entre bien culturel et bien de consommation.

Ce que la sérialité apporte émotionnellement à la narration

Qu'il s'agisse de littérature, de bande dessinée, de cinéma ou de télévision, chaque médium possède des spécificités qui lui sont propres. Ces spécificités circonscrivent leur rapport à l'émotion. Au lieu de se contenter de mettre en avant ces stratégies générales, comme la construction d'une relation d'identification à un personnage qui faciliterait la communication émotionnelle, il est question de voir ce que la sérialité sans sa

spécificité propre apporte aux différents genres artistiques. L'exemple considéré est ici celui de la série dite télévisuelle. En effet, le rendez-vous régulier que l'on a avec sa ou ses séries du moment a ceci de paradigmatique qu'il rythme la vie de l'individu. En fonction de la popularité de la série, il rythme également la vie de l'individu en tant qu'être social : juste avant et juste après le dernier épisode diffusé de *Game of Thrones* (2011-), de *Doctor Who* (2005-) ou de toute autre série en cours, une frange de la population est en émoi. Pressée d'en parler le lendemain ou tout de suite sur des forums ou, si l'épisode n'a pas encore été vu, tétanisée à l'idée d'être *spoilée*. Le principe-même de la peur du *spoiler* est un bon indicateur de l'horizon d'attente créé par la série. Et pour cause, à partir du moment où l'on adhère à une série, les liens d'attachement aux personnages se renforcent. La description presque régressive faite par Eco, le rapport à la berceuse que peut avoir une série, donnerait à penser qu'il y aurait éventuellement une relation à la théorie de l'attachement développée par John Bowlby – théorie selon laquelle un enfant doit s'attacher à une personne responsable qui s'occupe de lui de manière régulière. Quand bien même, au-delà de cet éventuel attachement régressif, le fait de voir de manière suivie les mêmes personnages à l'écran a tendance à intensifier la manière dont on les considère. Autrement dit, la sérialité est un exhausteur de sympathie et d'empathie. Il n'a qu'à voir l'accueil circonspect qu'a reçu, au début, les premiers épisodes des saisons impaires de la série anglaises *Skins* pour illustrer le goût du même chez les amateurs de série. *Skins* a en effet pris le risque de changer ses personnages toutes les deux saisons en brisant l'attachement aux personnages au profit d'une sérialité dans l'esprit. La série n'a d'ailleurs pas résisté : la dernière saison a fait revivre les personnages absents des précédentes à la manière d'un « que sont-ils devenus ? ». L'attente a donc été longue pour les fans avant de retrouver leurs amis des années passées, et c'est presque en ces termes qu'il faut penser le

rapport au personnage de série : il nous suit, il fait partie de notre vie. Il n'est pas rare que des fans de série cherchent le nom d'un ami qui... avant de se rendre compte que ce n'est pas un ami, mais un personnage de série. Et ne parlons de certaines situations empruntant au deuil pour palier au manque dû à la fin d'une série culte.

La frontière poreuse entre la série de fiction et la vie réelle du spectateur est aussi parasitée par le stress habitant les individus qui attendent, haletants, la résolution de la situation inextricable dans laquelle se trouvait un personnage de la série avant la fin : le *cliffhanger*. Ponctuant les fins de saison, parfois les fins d'épisode, le *cliffhanger* a ceci de très particulier dans la série qui est que le dénouement ne sera su qu'à la parution du prochain épisode : « suspense, curiosité et surprise » viennent créer une « tension narrative », pour reprendre le titre et le propos central de l'ouvrage de Raphaël Baroni. Peut-être que la popularisation de la websérie et du visionnage de toute une saison d'un coup, voire de toute une série, aura un impact sur la gestion du *cliffhanger* en amont. Il faut à ce sujet noter qu'un tel impact a eu lieu en bandes dessinées lorsque les premiers albums sortirent et diminuèrent du même coup la parution sérielle en « bandes » : la bande dessinée et la tension narrative sont passées « du linéaire au tabulaire » (Pierre Fresnault-Deruelle, 1976), puis à l'échelle de l'album. Le lecteur n'est plus en suspens d'une semaine sur l'autre en attendant son hebdomadaire mais est en suspens avant d'arriver à la case en bas à droite de la page, parfois en suspens dans le moment de tourner la page de son album imprimé, parfois en suspens entre deux numéros. Dans tous ces cas, il y a une « fonction thymique » du récit comme le note Baroni qui conceptualise la forte relation existant entre narrativité et émotion, relation encore accrue par la sérialité. Le suspense est alors insoutenable, tout comme la curiosité. Tous les deux non seulement préparent l'effet de surprise au moment de la résolution de la tension narrative, mais vont jusqu'à créer le désir d'être surpris, paradoxalement.

ment accompagné du désir de deviner ce qui va se passer. Et là encore, Eco précise dans son article que « la série nous reconforte (nous autres consommateurs) parce qu'elle récompense notre aptitude à deviner ce qui va se produire. Nous sommes ravis de découvrir une fois de plus ce à quoi nous nous attendions, mais loin d'attribuer cet heureux résultat à l'évidence de la structure narrative, nous l'imputons à nos prétendues aptitudes au pronostic ». Il faut bien avouer que depuis la rédaction en 1994 de ce texte d'Eco, les séries ont tout fait pour nous surprendre. Il ne s'agit pas uniquement d'endormir les consciences par une berceuse pour adulte à la fois rassurante et anesthésiante ; la série véhicule aussi des émotions fortes – comme le fameux *Red Wedding* de *Game of Thrones* qui montre subitement la mort de personnages clés et attachants – peut-être justement pour contrebalancer le côté rassurant inhérent au principe même de la sérialité.

La peur du même et la critique d'une société sérielle

Une autre manière de mettre en perspective la série réside dans le fait de la pousser à son paroxysme : et si la série n'était plus que répétition ? Sans variations. Dans la quotidienneté des rythmes circadiens de l'individu, le rendez-vous trop régulier en deviendrait angoissant ; il jouerait la scène d'une angoisse récurrente, celle de la boucle temporelle. Le thème du piège spatio-temporel caractérise justement la série dans toute son essence. On le trouve par exemple dans *Code Quantum* (1989-1993) où le docteur Samuel Beckett (*sic*) outre ses nombreux sauts dans le temps, se trouve prisonnier de situations qu'il a à rejouer. *Community* (2009-) en joue également, mais avec une distance méta-artistique assumée à tel point qu'un personnage – Abed – clame « méta, méta, méta », parfois regard caméra. Concernant les références méta-artistiques autour de la répétition, n'oublions pas

l'épisode de *South Park* scénarisant la quasi-impossibilité de ne pas réitérer ce qui a déjà été mis en scène dans la série concurrente – un personnage répète à chaque tentative « *Les Simpson* l'ont déjà fait », par ailleurs titre de l'épisode. Que ce soit la redite de *South Park* ou le piège spatio-temporel de *Code Quantum* et *Community*, une telle série n'a plus rien de la rassurante comptine, plus rien en commun avec la série de moutons que l'on compte pour s'endormir. Sans la variation au sein de la répétition, la série auparavant rassurante devient angoissante.

La série est rassurante dans son rapport à la temporalité, certes, mais c'est uniquement si elle se donne dans le temps avec ses variations qu'elle permet de rythmer la vie. Au contraire, si la série se donne sans variation, tout ce qui rassurait auparavant s'évanouit alors. Il n'y a plus aucun rythme, il n'y a plus que le tic-tac de l'horloge baudelairienne qui nous rapproche de notre mort à venir. Le résultat est le même si la série se donne en dehors du temps, comme une chose qui se répéterait à l'infini dans deux miroirs disposés face à face ; comme les pions d'un échiquier – tous différents certes, mais tellement interchangeables, tellement indiscernables. Il y a dans ces séries-là quelque chose de mortifère autant que dans le décompte de l'horloge sauf que le temps, au lieu de s'écouler inexorablement, semble arrêté entre la vie et la mort. C'est dans ce contexte d'inquiétante étrangeté freudienne que se développe aux États-unis le cinéma du mort-vivant : le zombie a été emprunté aux cultures haïtiennes pour critiquer les pions sans personnalités et démunis de conscience que nous sommes devenus. Les zombies sont générés en série comme les produits qui sont achetés dans les hyper-marchés – lieux consacrés du genre dans le cinéma de George A. Romero par exemple. Il ne s'agit plus avec ces films de créer en série, il s'agit de réagir face à un monde qui est devenu lui-même sériel, face à la société de consommation et les étalages des magasins proposant à taille inhumaine les mêmes produits, pour tout le monde. Après le produit industriel,

c'est au tour des individus à être fabriqués série, comme sur une chaîne de montage. Le simple fait que la réaction artistique face à ce rapport à une vie sérielle passe par le film d'horreur montre bien la relation entre la série et l'émotion de la peur. La peur du même, la peur de se dissoudre dans l'autre, la peur de la multiplicité. En effet, autant il peut être réjouissant de savoir que l'on n'est pas seul à regarder une série télé, autant il y a quelque chose de perturbant lorsque l'on prend conscience que l'on est comme tous ces autres, que l'on devient soi-même un produit sériel, un produit de la culture de masse. Il y aurait même selon Guy Debord une perte de conscience de l'individu qui n'a plus le temps de désirer tant on le satisfait en amont par tous les produits de la société du spectacle. C'est en relation à cette situation qu'Andy Warhol sérigraphie¹ ses fameuses *Campbell's Soup Cans* (1962), *Marilyn Diptych* (1962) et les *Brillo Boxes* (1964). À la fois acceptation et glorification de la société de consommation, le travail en série de Warhol vient aussi tout de même réveiller les consciences endormies en conférant un certain recul sur ces objets sériels.

Englober la série : les émotions du sublime

C'est dans les années 1960, où sont réalisés des œuvres en relation au devenir-pion des personnes, qu'un artiste commence une œuvre notamment en réaction au triste paroxysme de la perte d'individualité : la déshumanisation radicale qu'a connu le monde pendant la seconde guerre mondiale. Ainsi, en 1965, Roman Opalka entreprend *Opalka1965/1-∞*, une immense série

1. Précisons toutefois que le terme de sérigraphie ne trouve pas son étymologie dans le « tracé en série », mais dans le tracé par la soie (*sericum* en latin, qui vient de la région nommée Sérique). Les écrans de sérigraphie sont en effet traditionnellement fait en soie. Le terme série vient quant à lui du latin *serere* qui signifie mêler, entremêler. On pourrait croire à un lien plus ancien, mais *serere* est apparenté à un terme grec désignant l'écoulement (qui a donné le sérum).

permettant de dépasser par la conscience l'horreur de la perte d'identité. Pendant plus de quarante années, à raison de cinq toiles par an, l'artiste polonais a peint des chiffres formant la suite de nombre allant de 1, en haut à gauche de la première toile à 5 607 249, en bas à droite de la dernière. Chaque toile vient donc ajouter un élément à la série grandissant au fur et à mesure de la même manière que la série télé à une différence près : plus de curiosité ni de surprise. Une fois qu'un de ses détails – comme il les nommait – était fini, on savait pertinemment bien comment aller commencer le suivant. Il s'agit ainsi presque d'une série au sens mathématique du terme : quelques éléments permettent de générer l'ensemble. Et c'est précisément sur ce principe sériel que se fonde le rapport à l'émotion de cette œuvre : lorsque le spectateur est confronté à quelques toiles d'Opalka, il est confronté de manière évidente à une partie dont il peut mentalement reconstituer le tout ; d'autant plus qu'au-delà des nombres, il est aidé sensiblement par les tonalités de gris s'éclaircissant de toiles en toiles. S'en suit alors un processus mental cherchant à réunir dans une intuition la totalité de l'œuvre, mais une œuvre trop monumentale pour que le spectateur y parvienne. Ce dynamisme cognitif est à peu de chose près celui que Kant décrit dans son analyse du sublime mathématique. Or, même si Kant ne se situe pas dans un paradigme associant des émotions au sentiment du sublime, il ne semblerait pas absurde de considérer que ce sentiment soit fondé sur deux émotions presque antagonistes que seraient la peur et le soulagement. Ainsi, si l'on accepte que la série télé a ceci de rassurant qu'elle rythme et berce nos vies, mais que la série puisse également provoquer la peur dans une répétition trop exacerbée. Il ne faut pas s'étonner de voir que l'œuvre *Opalka1965/1-∞*, l'une des plus longues séries artistiques – plus de 200 toiles sur près de cinquante années – parviennent à synthétiser ces deux émotions dans une expérience sublime. D'une part la peur proviendrait de la fuite du temps qui est présentée par les

toiles objectivant la longue durée de leur réalisation et d'autre part le soulagement serait celui de voir une altérité, en l'occurrence Opalka, parvenir à dépasser et résister à ce temps. Il ne s'agit ni de fuir la mort par le rythme rassurant, ni de s'y noyer par l'atemporalité. Le peintre résume d'ailleurs la relation paradoxale que la série a au temps en radicalisant la narration pour n'en retenir que son rapport à la vie-même : « être à la fois vivant et toujours devant la mort, c'est cela le vrai "suspense" de tout être vivant » (Opalka - « Rencontre par la séparation », AFAA, Paris, 1987).

Bruno Trentini