



HAL
open science

Ce que les mondes parallèles font au personnage de série télévisée : une esthétique du character overhaul

Pablo Cabeza-Macuso

► To cite this version:

Pablo Cabeza-Macuso. Ce que les mondes parallèles font au personnage de série télévisée : une esthétique du character overhaul. *ReS Futurae - Revue d'études sur la science-fiction*, 2022, Séries télévisées de science-fiction, 19, 10.4000/resf.11107. hal-03711768

HAL Id: hal-03711768

<https://hal.science/hal-03711768>

Submitted on 5 Feb 2024

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

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



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

Référence électronique :

Pablo Cabeza-Macuso, « Ce que les mondes parallèles font au personnage de série télévisée : une esthétique du *character overhaul* », *ReS Futurae* [En ligne], 19 | 2022, mis en ligne le 29 juin 2022, URL :

<http://journals.openedition.org/resf/11107>

DOI : 10.4000/resf.11107

ReS Futurae

Revue d'études sur la science-fiction

19 | 2022

Séries télévisées de science-fiction

Ce que les mondes parallèles font au personnage de série télévisée : une esthétique du *character overhaul*

What parallel worlds do to the TV series character : an aesthetic of character overhaul

Pablo Cabeza-Macuso

Introduction

En octobre 1998, les spectateurs de *South Park* (Comedy Central, 1997-présent) découvrent un Éric Cartman étonnamment généreux et compatissant envers ses camarades de classe (« Poisson sanglant » [« Spookyfish »], S02E15). Le personnage semble avoir abandonné sa méchanceté depuis qu'il s'est laissé pousser le bouc. Il s'agit en réalité du double de Cartman, issu d'un monde parallèle, puisque l'épisode est une parodie d'un épisode célèbre de *Star Trek* (1966-1969), où un monde parallèle est la condition de l'apparition du double de Spock portant le bouc (« Miroir » [« Mirror, Mirror »], S02E04). Cet épisode de *South Park* fait communiquer la ville éponyme avec un monde parallèle « démoniaque » selon les termes des personnages. Le double de Cartman est dans un premier temps la seule manifestation de la présence du monde parallèle puisque l'existence dudit monde ne sera démontrée qu'à la fin de l'épisode. Le personnage semble être, dès lors, en mesure d'incarner un *novum*, entendu au sens de Darko Suvin (Suvin, 1977, p. 2), c'est-à-dire « une "étrange nouveauté" qui génère un monde fictionnel en décalage avec le nôtre » (Favard, 2018a, p. 12). Simon Bréan ajoute que ce *novum* « ne peut pas être rabattu sur l'expérience préalable [du public], mais reste susceptible d'être incorporé dans un raisonnement logique » (Bréan, 2012, p. 262).

Cependant, l'exemple de *South Park* reste limité puisque le monde parallèle trouve sa justification dans un récit fantastique plutôt que science-fictionnel. Or, si le double du récit fantastique peut

constituer un événement inquiétant, induisant une hésitation sur les lois régissant le monde fictionnel, voire constituer une allégorie (Todorov, 2015, p. 75 ; Mellier, 2000, p. 58), les cas de dédoublements analysés ici dépendent directement de ce que Simon Bréan nomme un « régime ontologique matérialiste spéculatif ». Les séries télévisées étudiées présentent ainsi « un monde fictionnel qui est censé avoir autant de substance que le monde réel » (Bréan, 2012, p. 27). Le terme de « spéculatif » permet d'ajouter que ce régime ontologique « fait appel à des savoirs abstraits, relevant des sciences dures et des sciences humaines, pour alimenter une forme d'extrapolation qui implique une relation de continuité indirecte entre le monde de la fiction et le monde de l'expérience du lecteur » (*Ibid*, p. 29).

Cet article interroge donc les cas de personnages télévisuels dédoublés au sein d'un cadre science-fictionnel suite à l'introduction d'un ou plusieurs mondes parallèles. Cette tendance à la multiplication des mondes est identifiée par Marie-Laure-Ryan comme étant une tendance de la production culturelle contemporaine. Marie-Laure Ryan nomme « prolifération ontologique » les cas de textes où une histoire présente plusieurs mondes (Ryan, 2016, p. 28)¹. La prolifération ontologique concerne autant les récits « aux sentiers qui bifurquent » (où, selon Ryan, les multiples mondes sont incompatibles entre eux) que les récits de mondes parallèles (où les mondes sont compatibles entre eux). Pour résumer avec Simon Bréan, « un univers parallèle se présente comme un redoublement complet de l'univers connu. Les univers se côtoient sans que l'un d'entre eux jouisse d'une supériorité ontologique, contrairement aux dimensions imbriquées » (Bréan, 2012, p. 321). Après avoir posé la nécessité d'un cadre matérialiste spéculatif, ajoutons que si un personnage peut rencontrer son double, c'est grâce au fait qu'une « accessibilité² » entre les mondes soit possible. Pour finir, chaque monde parallèle retenu pour notre article doit contenir une ou plusieurs « contreparties³ » par rapport au monde premier. Les personnages de notre corpus possèdent donc un ou plusieurs doubles, vivants dans un ou plusieurs mondes parallèles. Le type de double étudié est donc le double « externe » selon Jourde et Tortonese, c'est-à-dire les cas de jumeauté, d'autoscopie, de sosies (Jourde and Tortonese, 2005, p. 92). Précisons à ce stade que notre objectif est une étude des personnages dédoublés par la présence d'un ou plusieurs mondes parallèles compatibles entre eux au sein d'un régime matérialiste spéculatif sans toutefois constituer une étude exhaustive de ce type de mondes fictionnels à la télévision. De fait, notre parti-pris analytique consiste surtout à être attentif aux inventions figuratives

1 La prolifération ontologique se distingue de la prolifération narrative (un texte, un monde, plusieurs histoires) et de la prolifération médiatique (un monde, plusieurs textes, une ou plusieurs histoires).

2 L'« accessibilité » est une notion héritée des théories littéraires des mondes possibles (Doležel, 1998, p. 279 ; Lavocat, 2010b, p. 16). Souvent entendu en un sens métaphorique, nous prenons ici le terme d'accessibilité en un sens précis afin de rendre compte de l'accessibilité du monde parallèle à partir du monde de référence et inversement. Que l'accessibilité dépende d'une relation « symétrique » ou non n'a pas d'importance ici (Eco, 1985, p. 186).

3 La contrepartie est ici utilisée comme synonyme du « double » d'un personnage. Voici ce qu'en dit Richard Saint-Gelais : « Le terme de contrepartie (en anglais, *counterpart*) désigne en théorie de la fiction et en sémantique des mondes possibles les "répliques" (non forcément identiques) d'un individu appartenant à un autre monde possible » (Saint-Gelais, 1999, p. 46). Voir aussi Ryan, 1980 et Doležel, 1998, p. 279.

du motif du double, c'est pourquoi nous focalisons notre attention sur les conséquences esthétiques du « vagabondage biographique ⁴ » selon la formule de Stéphane Ferret.

Ces remarques introductives servent à cadrer le type précis de monde fictionnel retenu afin d'étudier par la suite la façon dont est remise en question la notion de personnage « original » au profit de situations plus troubles. Comment le *novum* diégétique initial, c'est-à-dire la présence du monde parallèle, impacte-t-il la construction du personnage ? Autrement dit, de quelle façon la narration sérielle de ce *novum* diégétique impacte-t-elle la prise en charge du personnage par les acteurs et la mise en scène ? Face au phénomène du double, comment l'acteur et les partis-pris esthétiques garantissent-ils l'« unité » d'un personnage dédoublé ? Cette « unité » est-elle réellement garantie, ou bien doit-on repenser l'idée même d'une « unité » du personnage ?

La définition du *character overhaul* par Jason Mittell permet un rapprochement avec les « contreparties » de nos mondes parallèles : « [...] quelqu'un subit un changement soudain, souvent lié à une situation surnaturelle ou fantastique qui crée des changements de corps ou des clones, mais nous gardons en mémoire les événements antérieurs et les relations entre les personnages » (Mittell, 2015, p. 138). L'objectif de ce travail est de déterminer si la notion de *character overhaul* correspond *stricto sensu* à la présence d'un personnage dédoublé ou si des ajustements terminologiques, ayant pour base la notion de Mittell, sont nécessaires. Dans cet article, chaque cas de double est rapporté à la façon dont est introduit le monde parallèle dans la fiction afin de pouvoir affiner progressivement la notion de *character overhaul*. Chaque série retenue ici est alors en premier lieu mobilisée pour la façon dont est élaboré le personnage dédoublé au sein de l'œuvre. *Sliders : Les Mondes parallèles* [*Sliders*] (1995-2000), *Fringe* (2008-2013) et *Star Trek Discovery* (2017-présent) associent de multiples mondes parallèles à un récit feuilletonnant permettant alors la création d'une multitude de *character overhauls*.

Après des prolégomènes méthodologiques et théoriques, nous adoptons une direction d'analyse qui débute avec des doubles clairement identifiables et se termine avec des « substitutions » de plus en plus imperceptibles. La deuxième partie traite donc des situations de conflits, entre un personnage et sa contrepartie, qui émergent une fois que le monde parallèle est introduit par le récit. Certaines séries instaurent un double qui se réduit à une version « simplifiée », voire « caricaturale », du personnage original. C'est le cas de *Sliders* qui adopte le principe du double comme « caricature », tandis que la solution adoptée par *Fringe* consiste, par la médiation de certaines images au sein de la fiction, en un « encadrement » de l'altérité. Dans ce cas, le double reste donc perçu à travers des dispositifs techniques, comme une image dont on dispose, plutôt que comme un individu en chair et en os. Dans cette deuxième partie, l'introduction du monde parallèle n'affecte donc pas nécessairement le

4 C'est-à-dire la question des biographies alternatives et parallèles à travers les mondes possibles (Ferret, 1993, p. 24).

sentiment d'« unité » du personnage. Le double est donc à chaque fois clairement identifié par les personnages et le public. La troisième partie correspond toujours à l'apparition d'un double après l'introduction d'un monde parallèle, mais dorénavant le double n'est plus de l'ordre de l'écart, de la différence, mais de la similitude, du Même, conduisant à des stratégies de dissimulation et de confusion entre un personnage et sa contrepartie. Nous ajoutons au corpus la série *Doctor Who* (2005-présent) parce qu'elle nous permet de mettre clairement en évidence le passage d'une esthétique de la distinction à une esthétique de l'imitation. *Doctor Who* nous pousse à nous demander s'il est encore pertinent de parler de personnage « original » si ce dernier se met à imiter son double. Nous concluons notre parcours des formes de *overhaul* avec *Star Trek* [*Star Trek : The Original Series*] (abrégé par la suite en *Star Trek TOS*) et *Star Trek Discovery*. Ces deux œuvres complexifient notre problème parce qu'un personnage y est dédoublé avant même l'introduction du monde parallèle. Dans *Star Trek TOS*, c'est donc l'acteur qui est porteur du *novum* puisqu'il joue deux personnages sans que le récit en propose de justification au premier abord. Dans *Star Trek Discovery*, la substitution d'un personnage devient imperceptible puisqu'elle a lieu avant même le début de la série et donc avant la mention de la possibilité d'un monde parallèle. L'acteur joue alors directement le double, laissant le personnage « original » à un stade « virtuel » plus ou moins actualisé à l'image.

I) Prolégomènes méthodologiques et théoriques

Pour traiter de notre sujet, nous proposons une analyse esthétique des personnages inspirée des études cinématographiques. Le personnage de série télévisée a pu être abordé sous l'angle de la réception (Chalvon-Demersay, 2011 ; Périneau-Lorenzo, 2018), mais aussi à partir des sciences cognitives qui ont apporté des clarifications sur la façon dont nous nous approprions les personnages (Blanchet and Vaage, 2012). Les personnages ne sont pas épargnés par les contraintes de production, c'est pourquoi les décisions des chaînes et les carrières des acteurs peuvent entrer en ligne de compte quand l'on traite de l'avenir d'un personnage (Goudmand, 2016 ; Maillos, 2019, p. 659). La narratologie a pu s'attarder sur les personnages des séries feuilletonnantes évoluant sur un temps long. Raphaël Baroni rappelle que « 1. leurs rôles actanciels sont indéterminés ou variables ; 2. la longue durée permet de renforcer leur consistance ontologique et les liens affectifs qui les unissent au public [...] » (Baroni, 2016). Florent Favard détaille cela en reprenant les distinctions de Jason Mittell. Ce dernier analyse les personnages à partir des catégories de maturation, d'éducation, et de transformation (Favard, 2018b). Pour finir, Jens Eder invente une « horloge des personnages » composée de quatre éléments : *artifact* (la mise en scène), *fictional being* (caractéristiques du personnage et son comportement), *symbol*, et *symptom* (Eder, 2010).

Nous faisons le choix de privilégier la dimension de l'*artifact* selon Eder afin d'analyser les inventions actorales et figuratives propres à un traitement singulier du personnage télévisé : le

character overhaul. Nicole Brenez parle d'analyse figurative (plutôt que d'*artifact*) pour tout ce qui a trait à l'analyse du traitement de la figure humaine au cinéma. L'une de ses formules méthodologiques semble même particulièrement éclairante pour le sujet qui nous occupe :

D'un point de vue de la figuration, qu'est-ce que cela signifie ? Simplement ceci : des éléments tels que la silhouette, le personnage, l'effigie, le corps, le rapport entre figure et fond, se mettent eux aussi à circuler. Si, dans le réel, l'équivalence entre corps, individu, et personne fait l'objet d'un maillage identitaire de plus en plus serré, rien n'oblige de le reconduire au cinéma (Brenez, 1998, p. 13)⁵.

Nous notions de plus en introduction qu'un personnage pouvait être porteur d'un *novum*. Cependant, nous devons impérativement distinguer plusieurs types de *novums* qui ne constituent pas tous l'objet de cet article. Depuis Darko Suvin, nous appelons *novum* un élément qui constitue une étrange nouveauté par rapport au monde du public tout en étant perçu « comme *non impossibles* dans le cadre de normes cognitives (cosmologiques et anthropologiques) de l'époque de l'auteur » (Suvin, 1977, p. 2). Ce faisant, la SF se caractérise par ce que Suvin appelle la « distanciation cognitive » (nommée *cognitive estrangement* en anglais). Néanmoins, selon Margot Châtelet, la distanciation cognitive chez Suvin est une notion qui ne distingue pas les plans diégétiques, formels et réceptifs : « L'*estrangement* de Suvin est défini à un niveau fictionnel et non pas formel : le *novum* est étrange dans la diégèse et il représente l'écart entre le monde fictionnel et empirique » (Châtelet, 2021). C'est pourquoi Simon Spiegel propose de distinguer entre le niveau diégétique du *novum* (nommé *diegetic estrangement* par l'auteur) et le niveau formel. Pour cet auteur, au niveau formel, c'est la naturalisation du *novum* qui prédomine (Spiegel, 2008). Le but est de « familiariser » l'étrange et non pas de rendre le familier étrange. Ce processus est appelé « *naturalization* » par Spiegel en complément du *diegetic estrangement* du *novum* suvinien. Avec Aurélie Huz, nous considérons que les *novums* sont toujours des *novums* diégétiques, donc des *novums* de monde (Huz, 2018, p. 274-275)⁶.

Dans le corpus de cette étude, le *novum* fait donc strictement référence à l'introduction du monde parallèle dans la fiction. Cependant, l'effet de « nouveauté » du *novum* n'est pas séparable de la réception des mondes de science-fiction. Ces derniers ont la particularité de constituer, au fil de

5 Les catégories de Roberta Pearson (traits psychologiques, habitudes comportementales, apparence physique, habitude de langage, interaction avec les autres personnages et son environnement, biographie) correspondent donc uniquement à la section *fictional beings* selon Eder, tandis que la pensée de Brenez permet d'analyser dans un même geste la mise en scène, l'être fictionnel et sa dimension symbolique (Pearson, 2007, 2009).

6 Concernant le *novum* « [...] nous l'utiliserons pour désigner exclusivement les procédés de distanciation relatifs aux éléments de monde et aux référents fictionnels. Pour nous, les *novums* sont toujours *de monde* » (Huz, 2018, p. 274-275).

l'histoire du genre, un répertoire commun d'images, d'objets, de tropes, auquel viennent puiser les créateurs. Damien Broderick nomme cela le *mega-text* :

le codage de chaque texte de SF particulier repose en grande partie sur un accès à une « encyclopédie » d'une concentration exceptionnelle – un *mega-text* fait de mondes imaginaires, de tropes, d'outils, de lexiques et même d'innovations grammaticales empruntées à d'autres textualités (Broderick, 1995, p. XIII, cité par Bréan, 2012, p. 357-358).

De fait, Aurélie Huz note, après Broderick, que lorsque le *novum* relève de ce *mega-text*, l'effet de « nouveauté » ne se pense plus à partir du monde des lecteurs, mais bien par rapport à l'encyclopédie générique de la science-fiction (Huz, 2018, p. 299). Le monde parallèle est alors un *novum* largement reconnu par les spectateurs lors de la sortie de la plupart des séries de notre corpus parce qu'utilisé à de multiples reprises par des romanciers, cinéastes, créateurs de bandes dessinées... En outre, ce *novum* est constamment accompagné, dans notre corpus, de ce que Richard Saint-Gelais nomme une stratégie de « didactisme honteux ». L'objectif de cette stratégie est de « [...] fournir au lecteur les données encyclopédiques qui lui permettront de se faire une représentation générale du monde fictif et de comprendre le récit qui s'y déroule » (Saint-Gelais, 1999, p. 141). Cela passe notamment par l'utilisation d'un dialogue entre personnages, expliquant les règles du monde fictionnel, plutôt qu'à l'aide d'un narrateur s'adressant aux lecteurs. L'effet de « nouveauté » du *novum* du monde parallèle est donc fortement amoindri par son appartenance au *mega-text* puisque ces *novums* engagent « [...] un recentrement mental peu coûteux, immédiat et inconscient. Ils impliquent moins un travail de *réajustement* cognitif global qu'un automatisme d'*ajustement* mental par rapport aux référents architextuels » (Huz, 2018, p. 299). De plus, les stratégies didactiques permettent d'inclure les spectateurs peu familiers avec la science-fiction en facilitant leur compréhension du monde fictionnel à travers des dialogues expliquant clairement les enjeux de la découverte d'un monde parallèle.

À ce stade, l'analyse du personnage dédoublé semble prise en étau entre le niveau diégétique (le *novum* constitué par le monde parallèle) et la dimension formelle qui naturalise les *novums* selon Spiegel. Cependant, ce n'est pas tant la naturalisation du *novum* qui nous occupe ici que la dimension formelle entendue dans sa spécificité télévisuelle. Nous suivons la proposition d'Aurélie Huz, pour qui l'image peut « produire formellement ses étrangetés de monde » *via* ce qu'elle nomme des « images-fictions » (en référence au mot-fiction de la SF littéraire). Les formes d'incarnation actorale du personnage dédoublé, ainsi que les formes esthétiques adoptées autour de ce type de personnage, peuvent être considérées comme des moyens de produire des « images-fictions ⁷ ». Nous gardons pour nos analyses les notions d'« image-fiction », ou de « *novum* visuel » (pour la production formelle et

7 L'étude de toutes les possibilités d'« images-fictions » excède largement les buts proposés par cet article (Sur ce sujet voir Huz, 2018, p. 340 et Mather, 2002).

actorale d'étrangetés), et de *novum* (pour le niveau diégétique). Nous utilisons de plus les notions de « naturalisation » et de « (dé)familiarisation », courantes dans les théories de science-fiction, pour leur en donner un sens restreint afin de résoudre nos problèmes. Pour rendre compte de notre corpus, nous parlons de « naturalisation » lorsque le *novum* est rendu familier au niveau diégétique par des « stratégies didactiques » (selon Saint-Gelais), et de « familiarisation »/ « défamiliarisation » pour traiter du niveau actoral. Cet article analyse donc les formes esthétiques de (dé)familiarisation actorale opérées par des cas de *character overhaul* dans le cas où le *novum* est naturalisé et dans celui où il ne l'est pas.

II) Conjuraison du double

Comme annoncé en introduction, c'est la notion de personnage qui sert de fil directeur à l'analyse et plus spécifiquement, le rapport entre l'esthétique du personnage et l'introduction du monde parallèle. Est-ce que le *novum* diégétique, une fois introduit dans la fiction, affecte nécessairement l'« unité » d'un personnage ? Les acteurs ne cherchent-ils pas parfois à garantir l'« unité » d'un personnage dédoublé ? L'« unité » du personnage correspond au rapport spécifique qu'entretient le personnage avec son double. L'« unité » d'un personnage est garantie lorsque chaque personnage existe indépendamment de l'autre au sein de la diégèse et n'est pas confondu ni par le public ni par les personnages avec son double. La façon la plus directe de garantir cette unité est de « défamiliariser », par le jeu d'acteur, notre rapport au personnage. La défamiliarisation actorale correspond en premier lieu au rapport qu'entretient le public avec le personnage. Dans le cas où le *novum* est naturalisé (donc justifié par le récit et expliqué par les personnages⁸), l'acteur et la mise en scène peuvent avoir la charge de garantir l'unité du personnage et de sa version alternative.

« Caricature » et « aliénation corporelle » dans *Sliders*

Marie Laure-Ryan précise la notion de prolifération ontologique par la notion complémentaire de « cosmologie quantique ». Dans le modèle de cosmologie quantique, « [...] la naissance d'autres mondes prend place à chaque instant du temps, et chacun de ces instants produit une infinité de mondes situés dans leur propre espace-temps » (Ryan, 2010, p. 69). La cosmologie quantique concerne donc ici une multiplication de mondes parallèles plus ou moins accessibles entre eux. C'est le cas de *Sliders*, une série semi-feuilletonante épisodique⁹, dont les personnages explorent un nouveau monde parallèle à chaque épisode. L'exploration est rendue possible par une « télécommande » ouvrant régulièrement un portail spatio-temporel (quel que soit le lieu dans lequel se trouvent les personnages) à une date et une heure précise (variable selon les épisodes). La

8 Cette « naturalisation », ou plus largement cette « justification » du *novum*, ne fait pas ici l'objet d'une analyse spécifique.

9 Le semi-feuilletonnant est un format narratif qui conjugue des intrigues épisodiques et des intrigues feuilletonnantes (Hachuel et Cornillon, 2020 ; Cornillon, 2018).

périodicité variable d'ouverture des « portails » permet néanmoins aux personnages de changer de monde à chaque fin d'épisode¹⁰. Les mondes parallèles étant potentiellement infinis, chaque épisode est alors l'occasion de découvrir un nouvel environnement et parfois une version alternative d'eux-mêmes. La série se caractérise alors par une dynamique entre un personnage et son double qui prend principalement deux formes : celle de la caricature et celle de l'aliénation corporelle.

La première forme est l'introduction d'une « contrepartie » exacerbant certains attributs du personnage. Quinn Mallory (Jerry O'Connell) est régulièrement qualifié de génie scientifique tout en étant considéré comme sociable et responsable. Il n'est dès lors pas rare de rencontrer une « contrepartie » de Quinn qui ne garde que les traits du génie au détriment de ses autres attributs. Les doubles de Quinn apparaissent alors à plusieurs reprises comme des génies victimes de leurs succès scientifiques (« Un monde mystique » [« Into the mystic »], S02E01 et « Un monde surpeuplé » [Worldkiller], S04E05). Les contreparties incarnent un devenir possible du personnage s'il était moins intègre, moins précautionneux, ou s'il n'était pas entouré de ses amis. La défamiliarisation est dans ce cas surtout contextuelle (par le *novum* diégétique, les accessoires, les tenues du personnage) avant d'être strictement de nature actorale. La présentation et la caractérisation des doubles trouvent leur point de cristallisation dans l'épisode « Un monde fantomatique » ([« The Alternateville Horror »] S04E08). En effet, les contreparties de cet épisode permettent à la fois une simplification des personnages, et une redistribution des attributs entre eux. Rembrandt (Cleavant Derricks), le comique de la bande, devient le génie calculateur, tandis que Quinn devient bête et agressif. Ici, en plus des tenues et accessoires qui permettent de maintenir fortement l'unité de chaque version des personnages, ce sont les acteurs qui sont la source d'une forte défamiliarisation. L'acteur jouant habituellement Rembrandt joue comme s'il devait jouer Quinn puisque c'est lui le génie dans son monde. De même, l'acteur jouant habituellement Quinn joue une version du personnage qui grimace continuellement et prononce des insanités, comme une caricature des blagues fréquentes de Rembrandt en temps normal (images 1-2).

10 Il arrive aussi que le changement de monde se fasse aussi en cours d'épisode.



Figure 1 Rembrandt en intellectuel. (Sliders : Les Mondes Parallèles, S04E08, 00:33:30)



Figure 2 Quinn en comique. (Sliders : Les Mondes Parallèles, S04E08, 00:34:00)

Ici, la simplification d'un des traits du personnage devient ouvertement une caricature : caricature du comique qui n'est, de fait, pas drôle, et caricature du « génie » dans le phrasé et la tenue adoptée. Si certains épisodes insistent sur certains traits récurrents d'un personnage parmi les multiples mondes parallèles visités (comme le génie scientifique pour Quinn), cet épisode montre au contraire qu'il ne

semble pas y avoir de traits essentiels associés à toutes les versions possibles d'un personnage. En effet, cette contrepartie de Quinn ne possède aucun point commun avec l'original. Les noms de « Quinn » ou de « Rembrandt » ne renvoient pas à un ensemble d'attributs pérennes, quel que soit le monde visité. Les noms dans *Sliders* doivent alors être pensés comme des « désignateurs rigides¹¹ » qui se réfèrent à un acteur incarnant toujours une variation du même personnage, sans que l'on puisse déduire par avance ses attributs, son comportement ou sa moralité.

La seconde dynamique introduite dans *Sliders* entre un personnage et son double est celle de l'« aliénation corporelle ». Avant d'être incarné par un acteur, le double dans *Sliders* est surtout une image. L'exploration continue de nouveaux mondes conduit directement à une forme de dépossession de l'image de soi, une forme d'« aliénation corporelle », lorsque les personnages sont continuellement confrontés à leurs portraits placardés dans leur environnement. L'apparence des personnages ne leur appartient plus en propre dès lors que les doubles des personnages sont régulièrement des personnalités publiques reconnues (acteur de publicité, artiste célèbre, scientifique médiatisé, etc.), aux images largement diffusées *via* deux principales modalités. Les images fixes, généralement des affiches, sont à la gloire d'une marque ou d'un individu tandis que les images perçues à la télévision ou en vidéo sont généralement moins valorisantes. Dans l'épisode « Un monde de conquête spatiale » ([« The Return of Maggie Beckett »], S05E09), Maggie (Kari Wuhrer) perçoit d'abord une abondance d'affiches à la gloire de son double (image 3). *A contrario*, la fin de l'épisode dévoile l'envers du décor avec une vidéo censurée montrant le double de Maggie sur son lit de mort. Encore une fois, l'image du double s'affiche d'abord comme une « simplification » du personnage, ne retenant que les aspects valorisants, avant qu'une image vidéo apporte de la profondeur et de la complexité. Maggie, *via* sa présence, introduit alors une troisième image, qui trouble la communauté, puisqu'elle entre en contradiction avec les deux types d'images préexistantes : une image publicitaire de propagande et une vidéo détenant la vérité. Mais contrairement à d'autres épisodes, où les personnages rencontrent d'abord des images de leurs doubles puis leurs doubles en chair et en os, Maggie est ici la seule image « mouvante », en devenir, parce que son double est décédé. Maggie, par sa simple présence, réintroduit donc un écart par rapport au récit officiel, mais inscrit surtout son image dans une temporalité en opposition au récit figé dans lequel l'image de propagande de son double est restreinte.

11 La notion est proposée par la théorie causale des noms de Kripke. Voici comment le résume Marie-Laure-Ryan : « According to the causal theory, a name is a "rigid designator" attached to a certain individual – or rather, to the set of all the counterparts of a certain individual in all possible worlds – through an original act of baptism. As rigid designators, names refer to individuals regardless in the change of properties these individuals might undergo » (Ryan, 1991, p. 269).



*Figure 3 Portrait à la gloire de Maggie Beckett.
(Sliders : Les Mondes Parallèles, S05E09, 00:04:40)*

Cependant, les images mouvantes ne sont pas nécessairement du côté de la vérité puisqu'un double d'Arturo (John Rhys-Davies) tient une émission de télévision séduisant les foules avec ses mensonges. Dans l'épisode « Un monde très " British" » ([« Prince of Wails], S01E05) la mise en scène construit le double d'Arturo de façon à ce qu'il soit une mise en abyme du travail d'acteur et du dispositif télévisuel. Le personnage est constamment présenté sur un plateau de télévision et généralement à partir des moniteurs présents sur la scène. Cette version d'Arturo est donc d'emblée du côté de la représentation scénique lorsque la mise en scène diffracte le personnage en de multiples images : nous alternons au sein d'un même plan entre l'acteur et son image captée par des moniteurs, mais aussi entre le personnage et ses portraits apposés sur ses propres livres garnissant les étagères. L'Arturo de ce monde est, comme souvent, une version « caricaturale » du personnage puisque ce dernier est souvent présenté comme légèrement imbu de lui-même. Ici la contrepartie d'Arturo est au centre d'un dispositif scénique narcissique que n'aurait pas renié la version « originale » du personnage (images 4-5).

Cet exemple spécifique sert plus généralement à mettre en exergue le principe actoral au cœur de la série : un acteur virtuellement capable de produire une infinité d'images différentes (mais globalement simplifiées) d'un même personnage grâce à un principe narratif semi-feuilletonnant spécifiquement télévisuel¹².

12 Puisque chaque nouvel épisode introduit un nouveau monde et donc potentiellement un nouveau double.



Figure 4 Le double d'Arturo vu par un moniteur.
(Sliders : Les Mondes Parallèles, S01E05, 00:15:45)

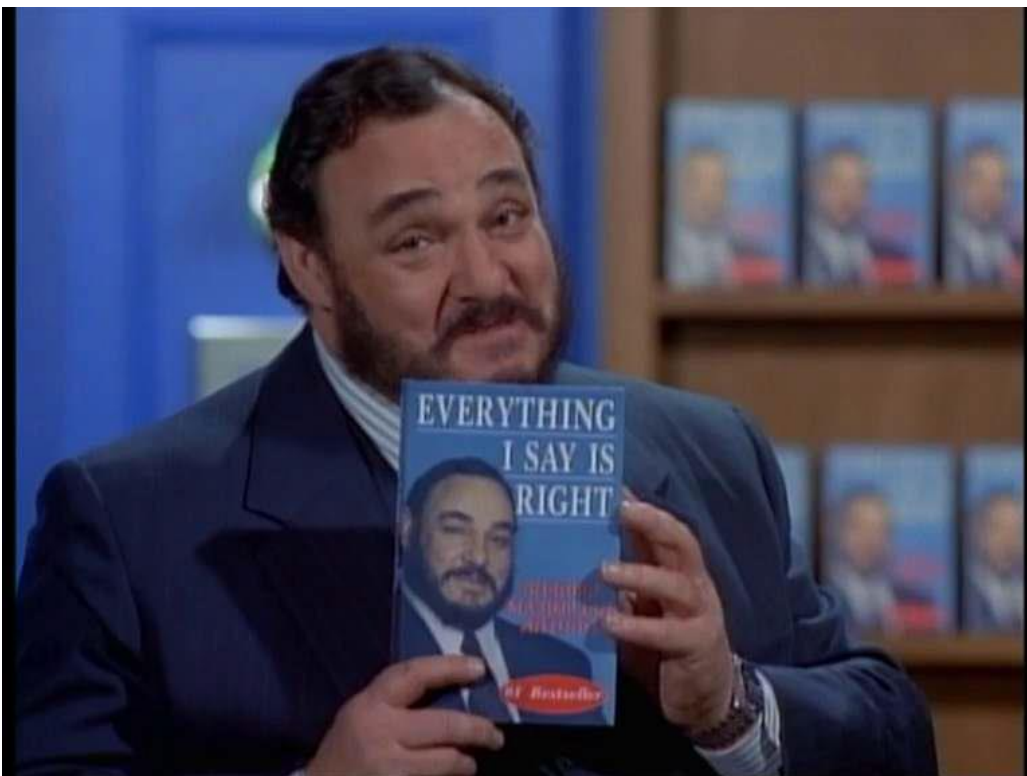


Figure 5 Le double d'Arturo tenant son livre.
(Sliders : Les Mondes Parallèles, S01E05, 00:17:35)

Le double d'Arturo, pris dans un circuit d'images publicitaires et de communication, où la mise en scène de soi (costumes, maquillage, répétitions, jeu face caméra) est mise à nu, est une cristallisation critique du rapport au personnage dans *Sliders*. En effet, tous les doubles sont introduits sous l'angle du jeu, de l'écart par rapport au personnage « original » issu du monde de référence. La notion de *character overhaul* mobilisée en introduction, qui suppose un type de « substitution » du personnage, ne trouve pas immédiatement une application dans *Sliders*, car le double est toujours mis à distance par rapport à l'original. En d'autres termes, les confusions entre les personnages, du point de vue du public, ne sont pas si fréquentes et donc l'« unité » de chaque version du personnage est globalement respectée. Cette mise à distance est réalisée par des phénomènes de caricature (où le double est « simplifié ») et par le principe d'« aliénation corporelle » (où des affiches, des publicités, des vidéos, dépossèdent les personnages de l'image de leur propre corps).

On pourrait même dire que, dans *Sliders*, le *character overhaul* n'est pas un état du personnage qui est désiré parce que les contreparties sont déréalisées. Elles ne sont pas pensées sous l'angle du devenir, mais du « sur-place » puisque les intrigues épisodiques supposent la présentation de personnages aux contours stables et fixes que l'on ne reverra pas ensuite. L'invention actorale se situe dans l'opposition nette entre deux versions du personnage, garantissant leur unité respective, mais pas dans la prise en charge d'une évolution possible des contreparties. L'élaboration des multiples doubles rencontrés ne fonctionne pas par accumulation, mais comme une mue perpétuelle : les acteurs changent de personnages à chaque épisode, comme ils changeraient de costume.

« Encadrement » de l'altérité dans *Fringe*

La défamiliarisation actorale peut être accompagnée de partis-pris de mise en scène renforçant l'écart entre deux versions du personnage. La manifestation d'une aliénation corporelle par l'image, identifiée dans *Sliders*, se retrouve d'une certaine façon dans *Fringe*. Cependant, cette série fait une utilisation plus restreinte de la « cosmologie quantique » selon Ryan. Le monde fictionnel n'est pas constitué d'une prolifération de mondes parallèles. Il est simplement scindé entre un monde premier (celui qui ouvre la série et contient le récit de la première saison) et un monde parallèle (introduit en saison 2). Cependant, l'accessibilité entre les deux mondes, garantie sur le long terme, permet aux personnages de circuler régulièrement d'un monde à l'autre¹³. Mais comment les doubles sont-ils introduits dans *Fringe* ? Cette introduction remet-elle en cause l'« unité » du personnage ? Au-delà de l'acteur, la mise en scène ne peut-elle pas garantir par elle-même cette unité ?

L'introduction des doubles dans *Fringe* se fonde sur une réduction de l'altérité, représentée par le double, à une image plane en deux dimensions. Tout d'abord, l'une des solutions trouvées pour introduire visuellement le *novum* du monde parallèle est l'utilisation d'une technologie inventée par

13 Pour un résumé des différents moyens de circulation entre les mondes, voir Stuart, 2011, p. 115-116.

Walter (John Noble), le scientifique du groupe. Cette technologie est un « cadre », ou une « fenêtre », qui lui permet d'apercevoir le monde parallèle, et ses contreparties, sans pour autant pouvoir intervenir au sein du monde qu'il perçoit. À ce stade, l'altérité est encore circonscrite dans le cadre de l'écran (« Jacksonville », S02E16). Mais, comme le note Aurélie Villers, dans *Fringe* « le dedans sort irrémédiablement du cadre. Le contenant échoue à circonscrire le contenu » (Villers, 2014). Par la suite, Walter construira une autre machine lui permettant d'entrer pour de bon dans le monde parallèle afin de sauver le fils de son double. Ce faisant, il déclenchera le début d'une réaction en chaîne conduisant à un affrontement militaire entre les deux mondes. Au début de ce conflit, chaque personnage perçoit sa contrepartie *via* la médiation d'un écran, qu'il s'agisse de la « fenêtre » construite par Walter, ou des images de vidéosurveillance. En effet, Walter perçoit initialement son double uniquement au travers de la « fenêtre » qu'il a construite. De plus, lorsque Olivia Dunham (Anna Torv) et son équipe rentrent clandestinement dans le monde parallèle, c'est *via* une caméra de surveillance que son double la perçoit (images 6-7).



Figure 6 Le double de Walter dans un « cadre ». (*Fringe*, S02E16, 00:07:20)

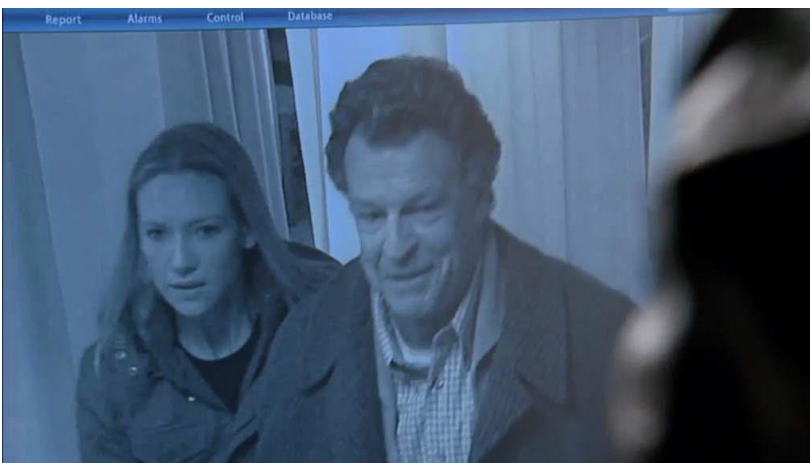


Figure 7 Olivia perçue via une vidéosurveillance par son double. (*Fringe*, S02E22, 00:06:45)

Chaque version du personnage perçoit donc son double comme une image, et surtout comme une menace terroriste menaçant la stabilité de son pays (« De l'autre côté – 1ère partie » [Over There : Part 1 »], S02E22). C'est pourquoi nous ne pouvons pas suivre la distinction d'Aurélie Blot lorsqu'elle parle d'un monde réel (le monde premier) et d'un monde de fiction (le monde parallèle). C'est d'ailleurs l'une des spécificités du monde fictionnel de type « cosmologie quantique¹⁴ » d'attribuer un même quotient de réalité à chaque monde visité. Toute distinction entre un « vrai » et un « faux » monde nous semble, en ce sens, arbitraire (Blot, 2012).

Si chaque personnage a le même statut ontologique que son double, sa perception de sa contrepartie, dépendant d'une image simplificatrice, est en partie faussée. Le dépassement des oppositions binaires entre les deux mondes nécessite d'entreprendre une compréhension en profondeur des motivations des personnages de l'autre monde, d'en cerner toutes les « dimensions ». Cette remarque métaphorique doit aussi être prise en un sens littéral puisque ce n'est qu'après la perception des personnages en chair et en os, dans leur environnement, donc hors de l'écran et de la surface bidimensionnelle qui les mettaient à distance, que les personnages sauront trouver un accord commun. Peter (Joshua Jackson) décide de suivre son véritable père, le double de Walter, lorsqu'il le rencontre pour la première fois (« La Rencontre » [« Northwest Passage »], S02E21). La contrepartie de Walter nous apparaît pour la première fois hors de son cadre et il passe de l'arrière-plan à l'avant plan de l'image comme pour profiter de la troisième dimension de l'espace. Cependant, un miroir occupe le fond du plan et rappelle le statut ambigu de cet autre Walter : c'est en s'émancipant de son cadre bidimensionnel qu'il commence à exister, à se densifier, mais il traîne encore derrière lui son image plane d'ennemi, d'altérité menaçante. À ce stade de la série, le devenir du personnage n'est pas encore tranché. Mais ceci correspond encore à la perception de Peter puisque pour l'autre Walter, l'original connu des spectateurs, son double reste une menace lui ayant volé son fils. C'est pourquoi il continue de le percevoir à travers une image bidimensionnelle de caméra de surveillance (images 8-9-10).

14 Mais aussi plus généralement des régimes matérialistes spéculatifs selon la formule de Bréan.



Figure 8 Le double de Walter hors de son « cadre ».
(*Fringe*, S02E21, 00:41:11)

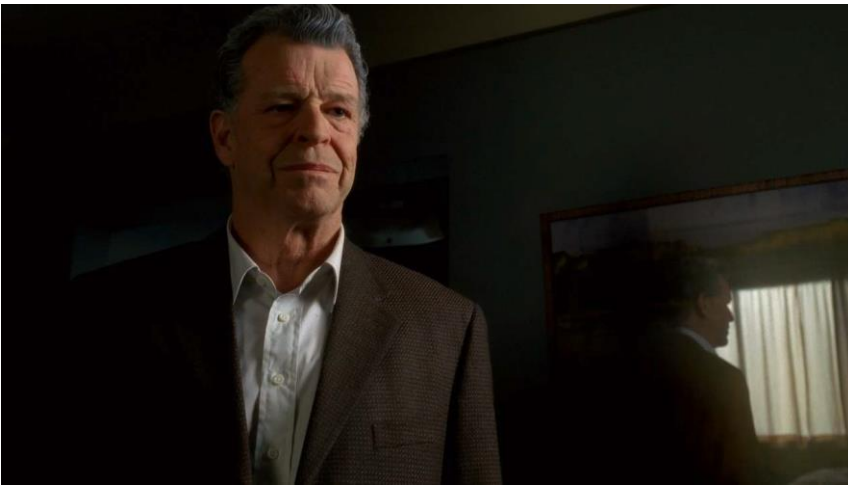


Figure 9 Le double de Walter hors de son « cadre ».
(*Fringe*, S02E21, 00:41:24)



Figure 10 Le double de Walter perçu par un écran de vidéosurveillance.
(*Fringe*, S02E22, 00:06:15)

L'introduction du *novum* diégétique ne conduit pas nécessairement à des formes de *character overhaul*. Le double est jusqu'à présent strictement circonscrit à des formes actorales qui pointent vers la caricature, et à des choix de mise en scène qui mettent à distance le double par rapport au personnage original par son « encadrement » *via* des images de multiples sortes. La multiplication de ces images, dans *Sliders* et *Fringe*, rejoue d'une certaine façon notre condition de spectateur. Nous commençons en effet par considérer les personnages de séries télévisées comme des créatures fictionnelles sans consistance pour, au fur et à mesure des épisodes, comprendre leurs motivations, nous habituer à leur présence, leur donner plus d'épaisseur. De même, les personnages de ces récits rencontrent souvent une image de leur double, simple et caricaturale, avant de pouvoir, dans le cas de *Fringe*, envisager autrui comme un être digne d'importance et de confiance.

III) Imitations du double

Lorsque l'altérité, incarnée par le double, est mise à distance, les cas de fausses identifications sont évités. Sont nommées « fausses identifications » toutes les situations où une contrepartie est confondue avec son double par le public (Jannidis, Schneider and Eder, 2010, p. 29)¹⁵. Néanmoins, l'unité du personnage ne peut-elle pas *in fine* être affectée par le *novum* diégétique du monde parallèle ? N'existe-t-il pas des cas où la possibilité même de distinguer deux versions d'un personnage disparaît ? Après la mention des exemples de défamiliarisation actorale ne peut-on pas, à l'inverse, parler de « familiarisation » dans les cas de fausses identifications et de *character overhaul* plus manifestes ?

« Intégration » du double dans *Doctor Who*

Dans *Sliders*, il n'est pas rare que les personnages prennent la place de leurs doubles en espérant pouvoir profiter d'une vie meilleure. Cela permet au personnage de s'essayer à ce qui est d'ordinaire une expérience de pensée (« et si j'avais fait un autre choix de vie ? »). Cependant, le format semi-feuilletonnant de *Sliders* limite ces incarnations au temps de l'épisode. *Fringe* développe de même un récit d'un personnage faisant le choix de vivre dans le monde parallèle à la suite du décès de son double, mais sans que cela débouche sur des implications esthétiques ou actorales particulières (« Deux Mondes à part » [Worlds Apart], S04E20). *A contrario*, *Doctor Who*, pourtant elle aussi semi-feuilletonnante, propose un personnage qui va imiter puis prendre la place de son double sur le long terme. Dans le double épisode « Le Règne des Cybermen, première partie/ Le Règne des Cybermen, deuxième partie » ([« Rise of the Cybermen/ The Age of Steel », S02E05, S02E06), c'est un accident technique de la machine à voyager dans le temps qui permet une accessibilité temporaire à un autre monde¹⁶. Le monde fictionnel n'est donc plus ici du type « cosmologie quantique », mais du type

15 La notion est de Murray Smith, un auteur présent dans cet ouvrage collectif.

16 Le traitement du monde parallèle est similaire aux autres séries de notre corpus, mais l'appartenance de *Doctor Who* à la science-fiction est sujette à caution. François-Ronan Dubois considère par exemple que : « l'univers dans lequel évoluent les personnages de *Doctor Who* est marqué par l'étrangeté du merveilleux. Sa principale caractéristique est la

« cosmologie du trou noir ». Toujours selon Marie-Laure Ryan, la cosmologie du « trou noir » situe « [...] les univers parallèles dans des espaces-temps distincts reliés par des tunnels percés dans le tissu cosmique ». La cosmologie du trou noir insiste sur « [...] le nombre limité des univers parallèles (en général deux), le caractère dangereux, voire scandaleux, du passage entre ces mondes et sa restriction à certaines trouées dans l'espace et le temps » (Ryan, 2010, p. 69). Pour notre compte, la cosmologie du trou noir correspond à une découverte d'un unique monde parallèle, de façon généralement fortuite et dangereuse, sans que cette découverte constitue un enjeu narratif particulièrement feuilletonnant¹⁷.

L'introduction de la contrepartie du personnage nommé Mickey (Noel Clarke) se fait d'abord par une traditionnelle mise à distance de l'altérité *via* une stratégie actorale de défamiliarisation. Un plan en particulier cristallise les choix d'expressions faciales mobilisées par l'acteur. Dans cet épisode, Mickey s'est fait capturer par son double (nommé Ricky) et nous voyons les deux personnages dans un même plan *via* un cadrage rapproché épaule. Mickey arbore continuellement, et ce tout au long de l'épisode, un regard béat, quelque peu inquiet, tandis que Ricky, son double, ne cesse de froncer les sourcils et de prendre une intonation plus grave, en contraste avec les élans aigus des intonations de Mickey. De plus, Ricky est debout, mouvant et habillé face à Mickey qui est assis et presque nu. Paradoxalement, les différences sont soulignées par le fait de les voir ensemble dans un même plan. Cette esthétique peut être appelée une esthétique du « masque ¹⁸» puisque chaque personnage se voit attribuer une expression faciale (correspondant à sa personnalité) sans possibilité de changement, de nuance ou d'évolution : un visage continuellement inquiet pour Mickey et un visage continuellement sévère pour Ricky (image 11).

variété ; à de nombreuses reprises, le Docteur justifie son voyage sans fin par le désir de voir toute la diversité d'un univers où rien n'est impossible, où tout est perpétuellement en changement. Cette profusion empêche l'élaboration d'un discours unificateur et de principes rationnels susceptibles, *a priori*, de rendre compte du réel » (Dubois François-Ronan, 2015).

¹⁷ La distinction de Ryan entre cosmologie du « trou noir » et cosmologie « quantique » trouve dans nos analyses une application restreinte aux cas de mondes parallèles. Selon Ryan, la cosmologie du trou noir ne se limite pas aux mondes parallèles au sens où nous l'entendons.

¹⁸ Christian Viviani parle plutôt de « demi-masque » lorsqu'il commente le cinéma italien : « Le demi-masque fonctionne à la manière d'un code : une part des informations sur le personnage, y compris sa psychologie, y sont d'emblée lisibles » (Viviani, 2015, p. 169).



Figure 11 Mickey et son double. (*Doctor Who* [2005-], S02E05, 00:33:40)

Néanmoins, la translation d'un « masque » à l'autre par Mickey (du visage du pleutre au courageux guerrier) sera l'enjeu de l'épisode. Mickey est constamment moqué pour son inutilité au fil des saisons et le personnage se pose lui-même la question de la pertinence de ses actions. Cette intrigue épisodique n'est donc que le point de bascule d'une construction narrative plus ancienne.

Ce basculement prend place à trois niveaux d'analyse : le narratif, l'actoral, et le générique. D'un point de vue narratif, Mickey va prendre en charge la suite des événements de l'épisode et sera même le sauveur du groupe. D'un point de vue actoral, le personnage adopte la tenue de son double (signifiant déjà qu'il se rapproche de sa contrepartie) et imite progressivement ses expressions faciales. Tout l'épisode est consacré à la transformation de Mickey, un personnage secondaire inactif, en un personnage principal actif. Cette transformation s'achève lorsqu'il décide de rester dans le monde parallèle pour continuer la lutte contre ses ennemis plutôt que de retourner dans le monde premier avec ses alliés. En choisissant de rester dans l'autre monde, Mickey passe ainsi du statut de personnage secondaire à un potentiel personnage principal du monde parallèle au sein d'aventures inconnues des spectateurs, qui eux, suivront les nouvelles histoires du Docteur (le personnage principal de la série). Ce monde parallèle rappelle le fonctionnement des *spin-offs* qui offrent généralement à des personnages secondaires d'une série initiale plus d'espace et de temps dans une nouvelle série afin qu'ils puissent développer tout leur potentiel. Le personnage acquiert donc une certaine épaisseur en imitant puis devenant son double puisqu'il prend littéralement la place de ce dernier dans le monde parallèle. Si l'accessibilité entre les mondes reste limitée (en ne dépassant jamais le cadre de deux épisodes), la série offre néanmoins deux nouvelles occurrences du personnage. Le retour du personnage permet d'approfondir son évolution puisqu'il est devenu une synthèse entre le Mickey initialement lâche et sa contrepartie courageuse. En effet, Mickey est présenté dès son retour comme faisant preuve d'initiative, du côté de l'action (l'héritage de Ricky), tout en gardant

son aspect léger, son sourire et ses blagues d'antan (« L'Armée des ombres » [« Army of Ghosts »], S02E12). Dans l'épisode « La Prophétie de Noël, deuxième partie » ([« The End of Time, part 2 », S04E18¹⁹), une brève scène le montre en pleine fusillade avec le « masque » de Ricky (visage crispé et sourcils froncés).

Cette imitation de la contrepartie dans *Doctor Who* permet de penser le passage du double comme altérité à conjurer au double comme modèle à imiter. Ce qui était de l'ordre de la « défamiliarisation » actorale lors de l'introduction de Ricky, finit par être de l'ordre de la « familiarisation » lors des deux retours de Mickey dans la fiction. Mickey a « intégré » le comportement de son double sans que cela ne constitue plus un élément de défamiliarisation. Lors du retour de Mickey dans la fiction, il est de nouveau réintroduit comme personnage secondaire, comme un élément périphérique d'un groupe plus large. Son statut de personnage principal semble dès lors restreint à sa vie dans le monde parallèle.

Pour finir, du point de vue générique, le double est une façon d'« incarner » visuellement le *novum* lors de la première introduction du monde parallèle. Lors du retour du personnage, le *novum* diégétique, ainsi que les enjeux narratifs ne sont plus les mêmes. Le récit n'étant plus centré autour de l'altérité représentée par le monde parallèle, le personnage de Mickey et ses alliés ne sont plus du tout les vecteurs d'une « image-fiction » grâce à une défamiliarisation actorale. *Doctor Who* déploie donc un phénomène d'accommodation, ou de familiarisation (au sens commun du terme cette fois-ci) de l'altérité incarnée par le double. Une familiarisation qui se cumule ici avec le déplacement du *novum* lors de la progression narrative au cours de la saison puisque le monde parallèle n'est plus au cœur du récit. Au fil des épisodes, et à force de rencontrer les mêmes personnages, ce qui constitue un « écart » fort défamiliarisant lors de l'introduction d'un double s'estompe nécessairement si le récit ne réactive pas ce type de *novum* visuel. Néanmoins, cette familiarisation, par la répétition et la fréquentation régulière des personnages, qui prend une forme particulière dans un cadre de SF, peut se manifester plus généralement avec toutes les fictions télévisuelles.

Personnages intriqués et dissimulés dans *Fringe*

Une façon paradoxale de réactiver le *novum* visuel du personnage dédoublé est d'en passer, non plus par une « défamiliarisation actorale », mais au contraire par une forte « familiarisation ». Si la « familiarisation » est trop forte, ne peut-elle produire des formes spécifiques de *character overhaul* ?

Nous avons mentionné que dans *Sliders* les protagonistes peuvent se faire passer pour leurs doubles en imitant leurs comportements. Dans ce cas, les identités sont clairement établies, car nous sommes au courant de la substitution. Néanmoins, l'inverse est aussi possible : une contrepartie peut imiter le personnage d'origine pour duper les autres personnages et même le public. Entre ces deux pôles, de

19 Cet épisode est plus précisément le 5ème épisode appartenant aux « épisodes spéciaux » de la saison 4. Si l'on ajoute les 5 épisodes spéciaux aux épisodes « normaux », cet épisode est donc le 18ème de la quatrième saison.

la « défamiliarisation » la plus explicite à la « familiarisation » la plus équivoque, la série *Fringe* propose tout un spectre de possibilités actorales qui affecte plus ou moins l'unité des personnages. Une fois le *novum* diégétique introduit, c'est tout d'abord la défamiliarisation actorale qui prédomine, soulignant l'altérité des habitants du monde parallèle. Nous pouvons distinguer trois stratégies actorales fondamentales dans *Fringe* : le masque, la délégation, et la gestuelle du théâtral. L'esthétique du masque est ce que nous avons relevé avec l'exemple de Mickey dans *Doctor Who* et qui est pris en charge dans *Fringe* par l'actrice jouant le double d'Astrid (Jasika Nicole). La délégation se caractérise par un acteur qui incarne indifféremment un personnage et son double. La contrepartie de Phillip Broyles (Lance Reddick) se distingue avant tout par son environnement proche, son costume, ou ses partenaires de jeu, et non pas par un travail actoral singulier. Pour Christian Viviani, la gestuelle du théâtral « regroupe les conventions et les codes existants, mais également les idiosyncrasies, les maniérismes reconnaissables : nous sommes dans la sphère de l'interprète » (Viviani, 2015, p. 26). Anna Torv et John Noble caractérisent leurs personnages (respectivement Olivia Dunham et Walter Bishop, ainsi que leurs doubles) par toute une série de gestes, une certaine démarche, une attitude générale qui attirent l'attention sur l'interprète en ce qu'elle souligne volontairement l'écart de jeu par rapport au personnage original.

Cependant, les écarts parfois conséquents entre un personnage et son double n'ont jamais pour fonction de souligner une différence irréductible. Notre rapport aux contreparties doit aussi être étudié temporellement. L'introduction des doubles du monde parallèle est tout d'abord visible par un principe de « défamiliarisation », et d'« encadrement », mais la régulière confrontation des personnages et du public à ces mêmes doubles tend à réduire leur potentiel de « nouveauté ». Le double n'est dès lors plus tant un Autre, un ennemi, qu'un individu légitime, pas si éloigné de sa contrepartie, et qui peut même nous renseigner indirectement sur le personnage « original ». Les différences entre un personnage original et sa contrepartie sont alors régulièrement estompées, voire temporairement supprimées. Nous mettons en lumière deux procédés à la croisée du formel et de l'actoral : l'« intrication » et la « dissimulation ».

L'« intrication » des personnages correspond à la situation où la connaissance, la perception, le devenir d'un personnage sont strictement corrélés à la connaissance, la perception, et le devenir de son double. Quelles sont les implications esthétiques de ce nouveau statut du personnage dans la série *Fringe* ? Nous pouvons entendre l'« intrication » en un sens métaphorique lorsque notre perception d'un personnage est affectée par la connaissance que nous avons de son double. Jason Mittell note qu'une manière de faire évoluer le personnage est d'offrir un changement de perspective sur celui-ci sans que cela se manifeste par un changement de comportement (Mittell, 2015, p. 135). Par exemple, lorsque nous apprenons que le double de Phillip Broyles est marié et a eu un enfant, nous déduisons

en retour que le Broyles du monde de référence a divorcé et n'a pas eu d'enfant. Notre regard porté sur le personnage du monde initial ne sera plus vraiment le même, il a acquis une certaine épaisseur, puisqu'il était jusqu'ici montré uniquement sous son versant froid et autoritaire. Cet effet affecte tout autant le personnage central de Walter puisque, comme le note Clarke Stuart, le double de Walter (nommé ici Walternate) « nous rappelle que Walter fut par le passé un homme arrogant, égoïste, un scientifique brillant avec un complexe de Dieu. Walternate révèle aussi la possibilité de corruption et d'amertume de Walter lui-même en servant comme d'un miroir qui refléchet les caractéristiques de Mr. Hyde en Walter » (Stuart, 2011, p. 20-21). L'effet d'intrication participe donc ici de l'« accumulation » du personnage selon Pearson (augmentation de sa biographie) plutôt que de son « évolution » (expériences ou prises de décisions qui changent sa vie ; Pearson, 2007). Nous pouvons dire qu'une information sur une contrepartie précise et change *en même temps* la perception que nous avons du personnage initial.

Le principe d'intrication peut être précisé à partir de la distinction entre la lecture en progression et la lecture en compréhension que nous reprenons à Bertrand Gervais (Favard, 2019, p. 177). L'épisode « La Fin de toutes choses » ([« The End of All Things »], S04E14) introduit une inversion entre Nina (Blair Brown) et son double. Nous pensons être en face de Nina emprisonnée, mais il s'agit en réalité de son double qui fait semblant d'être retenu prisonnier. Les spectateurs naïfs, qui découvrent l'épisode pour la première fois (lecture en progression), pensent être en face de Nina tandis que les spectateurs informés (lecture en compréhension), qui revoient l'épisode, savent qu'ils se trouvent en face de son double. Puisque le principe de reconnaissance du personnage est perverti lors du premier visionnage, nous sommes dans un cas explicite de « fausse identification » au sens de Murray Smith (Jannidis, Schneider and Eder, 2010, p. 29).

Mais cet exemple implique à la fois la dimension temporelle de l'incarnation du personnage et la nature du monde fictionnel. En effet, cette relance originale d'« image-fiction » est rendue possible par la variation du monde parallèle introduite en saison 4. Cette saison présente un monde parallèle sensiblement différent du monde parallèle de la saison 3 : il s'agit d'une version alternative. Cette réalité alternative existe depuis que Peter a construit, à l'aide d'une technologie futuriste, un « pont » entre les deux mondes parallèles. En réunissant les deux mondes, Peter a créé une réalité où il n'existe, en tant que personnage, ni dans le monde premier ni dans le monde parallèle et où les personnages de la série ont eu des vies sensiblement différentes²⁰. En effet, selon Hélène Machinal, « la quatrième saison propose ainsi une réalité alternative qui est une variante de la réalité fictive de la première saison » (Machinal, 2020, p. 98). En reprenant la typologie de Marie-Laure Ryan, nous pouvons dire qu'aux doubles issus de la prolifération ontologique initiale s'ajoutent les doubles issus de la

20 Le personnage de Peter disparaîtra de la série pendant quelques épisodes avant de réapparaître dans cette réalité alternative où il n'a plus sa place.

prolifération narrative proposée en saison 4 (*Ibid*, p. 83)²¹. Cette version alternative du monde parallèle permet de créer de nouvelles contreparties inexistantes en saison 3, comme le double de Nina. Le public est donc dans l'incapacité d'identifier la contrepartie de Nina puisqu'elle n'existait pas dans les précédentes saisons. L'actrice ne peut alors que jouer Nina aux yeux du public naïf puisque les quelques apparitions du double de Nina, en fin d'épisodes (« Le Caméléon » [« Wallflower », S04E07 ; « Ennemi commun » [« Enemy of My Enemy », S04E09), qui plus est dans le monde de référence et non pas dans le monde parallèle, se font avant toute présentation de ce double dans la fiction.

Si d'un point de vue diégétique, et du point de vue de la lecture en compréhension, il y a une alternance de scènes entre Nina et son double, le spectateur découvrant la série est strictement incapable de relever l'existence de cette alternance. Il s'agit d'un double qui est introduit sous l'angle de la dissimulation : le double se « dissimule » sous les traits de Nina par une « familiarisation » actorale si poussée qu'elle en devient invisible. Dans ce cadre, l'image du personnage « original » fonctionne comme un « écran » pour masquer le double. La dissimulation est de plus insoupçonnable puisque le double n'a pas d'existence antérieure à cette substitution. Le personnage est directement introduit par l'imitation de Nina, c'est-à-dire que le double n'est pas un personnage disposant d'une « unité » à respecter, car il n'est pas réellement un personnage dissociable de sa contrepartie lors de ses premières apparitions. L'actrice joue donc à la fois Nina et son double selon que l'on se positionne du point de vue de la lecture en progression ou de la lecture en compréhension. Il y a donc ici une superposition entre le personnage de Nina (du point de vue de la réception initiale) et son double (du point de vue diégétique). Ce qui signifie que, lorsque le double prend la place de Nina, cette dernière devient, par un effet rétroactif, une impositrice. Chaque personnage est transformé en son double aux yeux du public. La détermination d'une version de Nina nous renseigne donc instantanément sur l'autre sans que nous ayons besoin d'informations supplémentaires.

Une autre étape peut même être franchie si, en plus de notre regard de spectateur, nous incluons le regard d'Olivia au sein de la diégèse. Cette dernière perd progressivement ses souvenirs issus du monde alternatif (celui introduit en saison 4) pour retrouver ses souvenirs issus du monde initial (celui de la saison 3²²). Si dans la saison 4, Olivia et Nina sont comme fille et mère, dans la saison 3 ce n'était pas le cas. Notre regard dédoublé trouve donc un point d'application dans la diégèse avec le fait qu'Olivia ne voit plus Nina comme une mère ni ne se rend compte de la substitution. Olivia voit

21 Il ne faut donc pas confondre la *timeline* alternative de la saison 4 avec l'univers parallèle introduit depuis la fin de la saison 1.

22 L'état « alternatif » concerne tout autant le monde premier que le monde parallèle. La saison 4 propose un état de chose alternatif quel que soit le monde dans lequel on se situe. Les personnages ont en partie d'autres souvenirs, car leurs vies ont suivi un cours différent des événements narrés pendant les 3 saisons précédentes. Olivia est le personnage qui fait la jonction entre ses souvenirs de la saison 3 (qui sont aussi ceux du public) et sa nouvelle vie alternative de la saison 4.

Nina comme la version antérieure du personnage (celle de la saison 3). Si l'on additionne notre regard dédoublé et celui d'Olivia, l'actrice joue donc 3 versions du personnage de façon superposée : Nina pour la lecture en progression, son double pour la lecture en compréhension, et Nina de la saison 3 pour Olivia²³ (image 12).



Figure 12 Blair Brown joue potentiellement trois personnages. (*Fringe*, S04E14, 00:20:20)

L'exemple de Nina est un « *overhaul* par dissimulation », un *overhaul* imperceptible mais temporaire. Le *overhaul* par dissimulation opère donc par le principe d'une « familiarisation » actorale. Paradoxalement, on « défamiliarise » donc notre rapport au personnage par une trop grande « familiarisation » actorale. L'exemple du double de Nina dans *Fringe* est donc un cas d'intrication, tout en étant introduit comme un *overhaul* par dissimulation. Il s'agit d'une façon radicale d'incarner le *novum* diégétique de cette saison 4 qui consiste en une variation possible sur le monde parallèle. Cet *overhaul* permet de relancer l'effet d'étrangeté des doubles en contrant la trop grande familiarité que finit par nouer le public avec les personnages. Cet *overhaul* n'empêche pas le retour de Nina, bien au contraire, puisque le double de Nina est par la suite fortement différencié afin que chaque personnage retrouve son « unité » respective. Mais existe-t-il des « familiarisations » qui deviennent pérennes au point de rendre indistincts un personnage et son double ?

23 Cet effet est temporaire puisque Olivia finit par relever la supercherie de la substitution.

Overhaul indéterminé dans *Sliders*

Nous venons de voir que l'imitation d'un personnage par son double pouvait être traitée comme une « intégration » (Noël Clarke qui compose un personnage à la croisée du Mickey original et de sa contrepartie dans *Doctor Who*) ou constituer un cas de *overhaul* par dissimulation (Nina dans *Fringe*). À chaque fois, le sentiment de « familiarisation » est possible par un certain état du monde fictionnel. Dans *Doctor Who*, l'effet de nouveauté des doubles finit par être moins perceptible, parce que le *novum* diégétique ne se fonde plus uniquement sur le monde parallèle, tandis que dans *Fringe* c'est un état alternatif du monde qui permet d'introduire en secret une contrepartie supplémentaire. Nous avons considéré plus tôt que *Sliders* propose des variations actorales qui tendent à « déréaliser » les personnages par la caricature et par la prolifération épisodique des doubles. Nous pouvons ajouter que les personnages « originaux » finissent eux aussi par être perçus par les spectateurs comme un « costume » parmi d'autres. Ils peuvent finir par être identifiés comme une construction actorale sans nécessaire gage d'« originalité » à force de voir l'acteur multiplier les rôles à chaque épisode.

Cette hypothèse est prise au sérieux par la série au travers du personnage d'Arturo dans l'épisode « Un monde clairvoyant » ([« Obsession »], S02E08). Cet épisode raconte l'arrivée des personnages dans un monde où leurs contreparties sont absentes. Ce faisant, les personnages prennent la place vacante laissée par leurs doubles ayant eux-mêmes quitté leur monde. Au niveau de la diégèse, ce sont donc eux qui sont des *eidôlon*, des doubles de leurs contreparties, que les personnages des mondes visités confondent avec les êtres réels (Vernant, 1990, p. 37). *Sliders* joue ainsi avec l'une des modalités du motif du double épinglé par Clément Rosset : le double vient de nulle part, il « s'annonce comme venant d'ailleurs que de tout monde » (Rosset, 2008, p. 145). Cependant, le double d'Arturo n'a pas réellement quitté son monde, et prend la place du personnage original. Le double est introduit tel que nous l'étudions dans nos précédents exemples de la série, c'est-à-dire au travers d'une mise en abîme du dispositif télévisuel. Le double joue un rôle à la télévision en prétendant être l'inventeur de la machine à voyager entre les mondes. Plus précisément, il s'agit d'une image télévisée montrant l'image télévisée d'Arturo (image 13).



Figure 13 Le double d'Arturo jouant un rôle à la télévision.

(Sliders : Les Mondes Parallèles, S02E08, 00:10:20)

Il s'agit presque d'une visualisation du principe de substitution à l'œuvre dans cet épisode. L'image télévisée de l'épisode « Un monde très " British" » commentait le principe actoral principal de la série, tandis que cette image télévisée « dans » une image télévisée rejoue l'enchâssement des images propre au *overhaul* par dissimulation : l'image visible est un leurre (nous croyons voir Arturo) et seule l'image « derrière » l'image visible détient la vérité de l'identité (il s'agit de son double). En effet, le double est d'entrée confondu avec Arturo puisque son existence dans ce monde-ci n'est pas posée comme possible au préalable. L'identité d'Arturo est doublement dévoyée : sa contrepartie vole son identité, et elle ment sur la réalité des événements en s'appropriant l'invention de la machine à voyager entre les mondes. L'image d'Arturo se constitue comme un double mensonge que l'enchâssement des écrans télévisés permet de visualiser : une image télévisée d'une image télévisée d'un menteur.

Ce cas d'identité personnelle flottante, où Arturo est doublé par sa contrepartie, pendant que cette dernière joue un rôle à la télévision, est traité en parallèle au niveau diégétique par l'identité tout aussi flottante du monde fictionnel. En effet, l'intrigue feuilletonnante de la série consiste à retrouver le monde d'origine des personnages, celui qui fut présenté dans le pilote (« Le Monde selon Lénine » [« Pilot »], S01E01/E02). Cependant, les personnages ne disposent d'aucun critère pertinent pour reconnaître leur monde. Le portail qui grince de la maison familiale de Quinn ne s'avère pas être un critère aussi fiable que prévu. Dans l'épisode « Un monde clairvoyant », les personnages pensent être dans leur monde d'origine et ne sont pas au courant de leur erreur. S'ils réalisent in fine qu'ils sont dans un monde parallèle, ils n'ont pas pour autant développé un protocole permettant de reconnaître

sans doute possible le monde qu'ils recherchent. Et pour cause, si l'on assimile le monde premier dans *Sliders* à la notion de « réel » selon Clément Rosset, alors le réel est inaccessible parce qu'invisible. Autrement dit, « le double représente le réel en tant que non représentable » (Rosset, 2008, p. 104). Et en tant que non représentable, en tant qu'« unique » et « simple », le réel « manquera toujours à être reconnu, puisqu'une telle reconnaissance implique, de par l'insistance de son "re", l'appoint d'un Autre que sa propre définition exclut » (*Ibid*, p. 105).

Cette impossible reconnaissance du monde « réel », du monde originel, est redoublée par l'impossible reconnaissance du personnage d'Arturo. En effet, à la fin de l'épisode « Un monde clairvoyant », un combat entre le professeur Arturo et son double offre une issue indéterminable puisque le montage heurté et l'utilisation du hors-champ ne nous permettent pas de percevoir qui gagne le combat. Ce faisant, nous ne savons donc pas si, pendant les épisodes qui vont suivre, l'acteur joue Arturo ou bien s'il incarne son double (images 14-15).



Figure 14 Indétermination des personnages.
(*Sliders : Les Mondes Parallèles, S02E08, 00:37:00*)



Figure 15 Indétermination des personnages.
(*Sliders : Les Mondes Parallèles, S02E08, 00:37:00*)

Nous sommes alors face à un cas de « *overhaul* indéterminé », c'est-à-dire une substitution fort probable, mais sans que l'œuvre donne au spectateur suffisamment d'éléments pour trancher en faveur ou en défaveur de la substitution²⁴. Contrairement à *Fringe*, où le « *overhaul* par dissimulation » finit par être levé, la notion de « *overhaul* indéterminé » implique que l'indétermination soit explicite et qu'elle reste latente sur plusieurs saisons, voire pour l'entièreté de la série dans le cas de *Sliders* (jusqu'à la mort du personnage dans « Un monde d'exode » [« Exodus »], S03E16).

Cette « indétermination » de l'identité d'un personnage peut être analysée avec le changement de logique narrative de la série. Le premier « mouvement » de la série (au sens de Favard, 2019²⁵) porte régulièrement l'espoir d'un retour possible dans le monde d'origine pour finalement le contrarier en dernière instance. L'épisode « Un monde mystique » laisse supposer que les personnages ont visité leur monde d'origine sans le savoir, mais le seul critère dont ils disposent est un portail grinçant. Un critère jugé non pertinent par la suite. L'épisode « Un monde d'exode » est montré comme le véritable monde originel, mais Maggie Beckett ne peut pas respirer dans ce monde parce qu'il s'agit d'un personnage lui aussi issu d'un monde parallèle²⁶. Pour finir, l'épisode « Un monde sous tutelle » ([« Genesis »], S04E01) est un véritable retour dans le monde d'origine, mais les Kromags, les ennemis extra-terrestres des protagonistes, ont complètement reconfiguré le monde. Le monde originel est donc posé dans la série comme un horizon à jamais inatteignable. C'est pourquoi, si la véritable identité d'Arturo ne fait pas l'objet d'une recherche spécifique (est-il le double ou l'original ?), c'est en partie parce que la quête du monde originel est abandonnée en début de saison 4. Il ne s'agit plus de distinguer un original et une copie (Arturo face à ses doubles ou le monde premier face à ses versions alternatives), mais de créer les conditions d'un retour du monde premier. Florent Favard nomme cela le passage d'une quête biographique à une quête cosmographique (*Ibid*, p. 103). C'est-à-dire que la recherche initiale du monde originel laisse la place à la quête d'une technologie permettant d'éradiquer les Kromags, et donc de pouvoir retrouver le monde originel tel qu'ils l'ont quitté. Ici le *character overhaul* indéterminé est renforcé par la disparition d'une quête biographique d'identité (des personnages et du monde) au profit d'une quête cosmographique.

24 Les fans de la série ont bien essayé de jouer le jeu suite aux déclarations du *showrunner* Tracy Tormé qui a prétendu avoir disséminé des indices permettant de déterminer l'identité du personnage. Cependant, leurs efforts n'ont fait que mettre en avant la grande indétermination de l'œuvre sur le sujet. La théorie du faux Arturo semble malgré tout dominer, mais elle ne repose que sur des interprétations largement spéculatives imputant des intentions psychologiques au personnage. Voir : <https://www.slidersweb.net/conspiracy/arturo.html>

25 Pour l'auteur, un mouvement est un « segment d'une série télévisée, d'une durée supérieure à une saison, il est délimité par les *basculements* et isole des zones présentant une certaine unité, en termes d'avancée de l'intrigue ; de rythme, de ton, de configuration du monde fictionnel... » (Favard, 2019, p. 272).

26 Maggie Beckett est un personnage d'un monde parallèle qui rejoint le groupe des protagonistes en cours de série pour remplacer le personnage de Wade Wells (Sabrina Lloyd).

Nous nous sommes intéressés jusqu'ici à un type restreint d'image-fiction : le double d'un personnage. Ce double est introduit dans les fictions télévisuelles étudiées après la naturalisation du monde parallèle et n'est donc qu'un type de *novum* visuel parmi d'autres. Nous nommions « naturalisation » la justification de la présence du monde parallèle. Nous pouvons maintenant ajouter que le temps long du récit sériel nous habitue aussi à la présence du ou des mondes parallèles que nous finissons par tenir pour acquis. Ce phénomène d'accommodation affecte tout autant les contreparties des personnages. C'est pourquoi les œuvres « réactivent » l'effet de « nouveauté » des doubles par les principes du « *overhaul* par dissimulation », et du « *overhaul* indéterminé », en plus de la défamiliarisation actorale qui n'opère que sur un temps restreint. Cependant, si le *novum* n'est pas encore naturalisé lorsqu'apparaît le double d'un personnage, est-ce que le personnage peut être, à lui tout seul, le porteur d'une image-fiction ?

IV) Inversion et confusion du personnage avec son double avant la naturalisation diégétique du *novum*

Deux séries *Star Trek* ont, chacune à leur façon, posé le problème d'un double supportant temporairement la charge du *novum* visuel avant l'introduction du monde parallèle. *Star Trek : The Original Series* amorce ce procédé dans l'épisode « Les Jumeaux de l'Apocalypse » ([« The Alternative Factor »], S01E27, 1967). La thématique du monde parallèle sera développée par la suite dans l'épisode « Miroir » avec l'introduction d'un « monde miroir » qui sera régulièrement convoqué dans les séries ultérieures appartenant à l'univers de *Star Trek*. Ce n'est pas tant la reprise du « monde miroir » qui occupe notre propos ici que le rapport entre un double et le monde parallèle dont il est issu. C'est pourquoi nous mobilisons, en complément de *Star Trek TOS*, la saison 1 de *Star Trek Discovery* qui, en plus de s'insérer dans la thématique du monde miroir, s'inscrit dans un type de *character overhaul* directement inspiré de l'épisode « Les Jumeaux de l'Apocalypse ».

Le double comme déclencheur d'altérité dans *Star Trek : The Original Series*

Dans l'épisode « Les Jumeaux de l'Apocalypse », le personnage nommé Lazarus (Robert Brown) subit, plus qu'il ne maîtrise, le passage d'un monde à l'autre. L'épisode ne cesse d'alterner entre Lazarus et son double, issu d'un monde parallèle. Cependant, ce n'est qu'à la fin de l'épisode qu'est dévoilée l'existence de ce *novum* diégétique. Les changements de comportement du personnage ne sont pas au préalable justifiés par le récit. Cet exemple de *Star Trek* peut être rapproché de ce que Spiegel nomme une défamiliarisation au premier degré. Il s'agit pour l'auteur d'une défamiliarisation formelle qui précède la naturalisation diégétique du *novum* (Spiegel, 2008). Dans *Star Trek TOS*, la défamiliarisation actorale est accompagnée d'une « défamiliarisation formelle », au sens de Spiegel, puisque des choix de montage restent inexplicables au premier abord et ne prennent leur sens que

rétrospectivement. Puisque le *novum* diégétique n'est pas introduit en début d'épisode, il est parfois très difficile de délimiter le personnage initial de son double. Il existe deux cas de figure pour traiter la substitution.

Le premier cas fait supporter exclusivement sur l'acteur le sentiment d'étrangeté en offrant une renégociation de son rôle. La défamiliarisation actorale opère alors grâce au comportement « normal », raisonnable, du double, tandis que le personnage initial est hystérique, hurle et s'énerve facilement. Ce cas concerne toutes les substitutions qui ont lieu entre deux plans sans que la mise en scène les rende explicites. Le second cas concerne les substitutions rendues évidentes par la mise en scène : à la défamiliarisation actorale s'ajoute un enjeu formel. Chaque substitution rendue manifeste s'opère en quatre temps. Par exemple, lors d'une substitution, nous voyons en premier lieu Lazarus qui présente le profil gauche de son corps tandis qu'une image de galaxie apparaît en surimpression. Le plan suivant est une scène de combat entre deux personnages indistincts dans un espace qui n'est pas localisé. Enfin, le plan final est un retour sur Lazarus qui n'occupe plus la même place dans le cadre puisqu'il nous présente maintenant son profil droit. La substitution est alors figurée par une lutte physique entre les deux personnages, puis par le changement de profil (images 16-17-18). À chaque Lazarus correspond alors un profil puisque le même procédé est employé à un autre moment de l'épisode : le profil droit disparaît au bénéfice du profil gauche, la preuve manifeste du changement de personnage. Cette opposition entre les deux profils est affirmée par la présence d'un pansement sur le front de Lazarus, mais pas sur celui de son double.



Figure 16 Profil gauche de Lazarus (Star Trek, S01E27, 00:16:10)



Figure 17 Combat dans un espace non-localisé.
(*Star Trek*, S01E27, 00:16:20)



Figure 18 Profil droit de Lazarus. (*Star Trek*, S01E27, 00:16:30)

Cette distinction par inversion est la méthode usuelle de *Star Trek TOS* pour rendre manifeste la transition vers un monde parallèle. Dans la saison suivante, pour l'épisode « Miroir », le vaisseau de l'équipage habituel se déplace vers la droite de l'image tandis que le vaisseau du monde parallèle est introduit simultanément en se déplaçant vers la gauche de l'écran²⁷. Nous avons d'un côté des substitutions passées sous silence, masquées par le montage, et d'un autre des substitutions rendues visibles par un montage explicite.

27 Voir l'article de Steffen Hantke pour un développement politique du thème de l'inversion à partir des mondes parallèles dans les séries *Star Trek* (Hantke, 2014).

Irène Langlet note la possibilité, pour un texte de SF, de placer le lecteur en position de déduction, en cas de segment explicatif (« on m'expose la loi – imaginaire – que je dois appliquer aux *novums* pour les intégrer à un nouveau système de références »), ou bien en position d'induction en cas d'accumulation d'indices convergents (« tous ces phénomènes relèvent d'une règle stable, en sont représentatifs ; je l'intègre au système de référence, à la xéno-encyclopédie de ce monde imaginaire » ; Langlet, 2006, p. 27.) Dès lors, la défamiliarisation actorale au premier degré à l'œuvre dans *Star Trek TOS*, n'est justifiable ni par la déduction (le *novum* n'est pas naturalisé), ni par l'induction (les indices ne sont pas convergents), mais par l'abduction. Nous sommes en effet face à « [...] un labyrinthe d'indices parfois convergents, parfois divergents, [qui] déterminera enfin une prudente abduction (cet indice me pousse à formuler une hypothèse, mais je sais qu'un autre pourra venir la contredire, et le système de références nécessaire à ma lecture est sans cesse soumis à nouvelle vérification » ; *Ibid.*, p. 27).

Pour résumer, les choix de montage permettant de distinguer, dans certains cas, un personnage de son double, sont parfois pris à rebours par l'utilisation d'ellipses passant sous silence d'autres substitutions. De plus, ce que nous prenons initialement pour un critère fiable de substitution (la scène de combat) se révèle être un critère défaillant (les scènes de combat ne débouchent pas toujours sur une substitution). Nous nous retrouvons donc avec trois cas de figures qui, en l'absence de toute justification diégétique du *novum*, rendent souvent incertain le rôle qu'est en train de jouer l'acteur. Les « déclencheurs science-fictionnels » littéraires, selon la formule d'Irène Langlet, que sont les mots-fictions, les altérités discursives, et les étrangetés d'univers, peuvent être ici remplacés par des choix de montage et des formes actorales productrices du sentiment d'étrangeté. Cependant, l'étrangeté reste localisée au domaine du personnage, et ne permet nullement la construction du « paradigme empirique ²⁸» qui sous-tend la possibilité de l'existence du double. Nous sommes alors constamment obligés d'émettre des hypothèses abductives, à la fois concernant l'identité des doubles, mais tout autant concernant le « paradigme empirique » qui en permet l'existence.

Image « biface » du personnage dans *Star Trek Discovery*

Ce sont plusieurs décennies d'histoire télévisuelle et d'évolution de la SF qui séparent *Star Trek TOS* de *Discovery*. D'une série très épisodique, aux intrigues globalement autonomes, nous finissons par analyser une série très feuilletonnante. Étonnamment, la première occurrence du monde parallèle dans la franchise *Star Trek* n'est pas traitée pédagogiquement, mais de façon hautement complexe et cognitivement chargée pour les spectateurs de l'époque. Nous ne détaillons pas l'inscription de *Discovery* dans l'histoire de la SF télévisuelle ni dans l'histoire propre à la franchise. Il s'agit de

28 Ici les règles science-fictionnelles régissant l'existence du monde parallèle, et constituant l'étrangeté d'univers. La formule est de Marc Angenot puis reprise par Irène Langlet (Angenot, 1979 ; Langlet, 2006, p. 36.)

dégager en priorité une dernière forme de personnage que permet le principe d'une défamiliarisation au premier degré. *Star Trek Discovery* reprend ce principe d'une défamiliarisation au premier degré pour aller plus loin que *Star Trek TOS* dans la confusion des rôles où ni la mise en scène ni l'acteur n'opèrent plus de distinction entre les deux versions du personnage. Peut-on encore parler de dédoublement dans ce cas de figure ?

L'exemple de *Star Trek Discovery* peut se comprendre comme un nouveau cas de défamiliarisation au premier degré, conjugué à un *overhaul* par dissimulation. Cependant, dans *Star Trek Discovery*, et contrairement à Nina dans *Fringe*, la substitution a lieu avant l'introduction du monde parallèle, voire avant le début de la fiction. Si dans *Fringe*, le double de Nina n'existe que par la « réécriture » du monde fictionnel en saison 4, nous tenons malgré tout pour établi l'existence du monde parallèle. Ce faisant, lorsque le double de Nina est démasqué, chaque version du personnage retrouve son « unité » respective, c'est-à-dire que les rôles sont délimités par des costumes, des formes actorales spécifiques, et chaque personnage dispose d'une relative autonomie. Dans *Star Trek Discovery*, le double de Gabriel Lorca (Jason Isaacs) a pris la place de sa contrepartie avant le début de la série. Le personnage « original » n'apparaît alors jamais dans la fiction. Le remplacement de Lorca se fait sur le long terme, puisque le double prétend être l'« original » sur la quasi-intégralité d'une saison. C'est pourquoi il ne s'agit pas non plus d'un cas de *overhaul* indéterminé, comme pour *Sliders*, car cela implique qu'une substitution soit de l'ordre du possible, justifié par un certain *novum* diégétique, mais que la distinction entre un original et son double soit brouillée sur le long terme. Ici la substitution est imperceptible, car le personnage « original » est mort et que son double prend sa place avant le début du récit. Ce faisant, et contrairement à tous nos précédents exemples, si le personnage « original » n'est pas une image préexistante pour le public, car court-circuitée par le double dès le départ, il n'y a plus de distinction possible entre l'image du personnage original et le double (image 19).



Figure 19 Coalescence de Lorca et de son double.
(*Star Trek Discovery*, S01E04, 00:11:10)

Il s'agit donc, là encore, d'un cas de superposition de personnages puisque seul un regard rétrospectif nous permet de savoir que Lorca n'est pas celui qu'il prétend être. Mais nous ne pouvons même plus dire que le double « ressemble » à l'original, car ce dernier n'est jamais donné à voir, c'est une image à jamais absente. Du point de vue de la réception, le public n'a jamais vu le personnage original, donc les images de Lorca (absente) et de son double (la seule visible) sont complètement inséparables.

Il nous faut mobiliser la notion de « virtuel » afin de préciser ce rapport entre image absente et image visible. Le « virtuel » peut prendre de multiples acceptions différentes en théorie littéraire²⁹. Cependant, c'est surtout sous son angle cinématographique, tel que mobilisé par Gilles Deleuze, que nous envisageons la notion de « virtuel », afin de nous en tenir à des problématiques esthétiques et actorales. En se souvenant que selon Gilles Deleuze, « le virtuel, au contraire, ne s'oppose pas au réel ; il possède une pleine réalité par lui-même » (Deleuze, 1968, p. 272), émettons l'hypothèse que Lorca est un personnage de l'ordre du virtuel. Si Lorca est une image virtuelle, et que son double joue le rôle de Lorca, alors ce dernier « [...] rend actuelle l'image virtuelle du rôle [de Lorca], qui devient visible et lumineux [...] Mais plus l'image virtuelle du rôle devient actuelle et limpide, plus l'image actuelle de l'acteur [donc du double] passe dans les ténèbres et devient opaque [...] » (Deleuze, 1985, p. 97). La contrepartie de Lorca se comporte donc comme un acteur en actualisant l'image virtuelle du rôle de Lorca, tout en virtualisant sa propre image afin de ne pas dévoiler son identité. Ici l'image virtuelle de Lorca est actualisée avant le début de la fiction et l'image actuelle du double devient opaque. Lorca est donc un personnage virtuel qui n'existe qu'au travers de son double.

Une fois au courant de la substitution, lors d'un second visionnage, notre perception du personnage s'enroule autour d'un circuit visuel où les termes d'« actuel » et de « virtuel » deviennent réversibles. En suivant une seconde fois Deleuze, « [...] on dira que l'image actuelle a elle-même une image virtuelle qui lui correspond comme un double ou un reflet [...] il y a "coalescence" entre les deux. Il y a formation d'une image biface, actuelle *et* virtuelle » (Deleuze, 1985, p. 92). Il existe donc une image biface du personnage où le virtuel (Lorca) et l'actuel (le double) sont indiscernables. Nous pouvons donc penser ces deux personnages à la fois en termes d'image absente virtuelle (nous ne voyons jamais véritablement Lorca) et d'image présente actuelle (le double). Ici, et à l'inverse de Nina dans *Fringe*, l'original disparaît « sous » l'image du double. Ceci est le niveau strictement diégétique que l'on peut percevoir à partir d'une lecture en compréhension. Nous pouvons tout autant, lors d'une lecture en progression, considérer que le double actualise à l'écran l'image virtuelle lorsqu'il prétend être Lorca. Ce faisant, l'actuel se virtualise (le double n'est plus visible en tant que

29 Le numéro « Fiction et virtualités » (2014) de la revue *Fixxion* propose quatre axes : le virtuel dans la fiction, les virtualités de la fiction, la fiction comme virtuel, les fictions du « virtuel » (Besson, Saint-Gelais, 2014). Nous remercions Irène Langlet de nous avoir apporté cette précision.

double) et le virtuel s'actualise (Lorca devient visible alors qu'il est mort dans le récit). La coalescence des images, l'image « biface » du personnage, signifie que l'original n'est jamais donné à voir autrement que sous son versant actualisé par son double, et le double n'est jamais donné à voir que sous sa forme virtualisée. Le principe de réversibilité fait que chaque version possible du personnage tend à annuler l'autre : le double de Lorca tend vers Lorca (par la familiarisation actorale) tandis que Lorca est maintenu artificiellement en vie à travers l'image de son double prenant sa place.

Il nous faut alors affiner la proposition de Spiegel, en ne parlant plus de « défamiliarisation au premier degré ». La défamiliarisation actorale implique une certaine connaissance d'un personnage par le public, afin de voir le familier (tel acteur) sous un jour nouveau (tel acteur jouant un autre personnage de façon distincte). Il faut ici plutôt parler de « familiarisation au premier degré », c'est-à-dire une familiarisation actorale avant la naturalisation du *novum* diégétique. L'image du double vient court-circuiter celle de l'original avant même l'introduction du monde parallèle, en la maintenant cependant constamment dans l'esprit du public averti dans un état qui oscille entre l'actuel et le virtuel. Même lorsque la supercherie est révélée, nous n'avons pas d'effet de défamiliarisation actorale : Jason Isaacs joue toujours de la même façon. L'état virtuel du double n'est donc plus une propriété figurative des images, mais un état d'une possible perception du personnage par le public³⁰.

Conclusion

Une série de science-fiction permet à un acteur de multiplier les rôles au sein d'une même diégèse, étant entendu que les rôles en question concernent de véritables personnages distincts au sein du monde fictionnel. Le dédoublement n'est pas à confondre avec de simples changements de têtes par maquillages, masques, ou costumes. Cette multiplication singulière des rôles, propre à la SF, ramène alors sur le devant de la scène le travail actoral télévisuel. L'évolution des personnages est souvent l'un des éléments les plus relevés concernant la spécificité des récits télévisuels. Le travail actoral sériel s'inscrit dans un temps long où les personnages sont plus ou moins remaniés au fur et à mesure des saisons. La science-fiction permet ici de radicaliser l'évolution de certains personnages en les démultipliant. Lorsqu'un acteur joue plusieurs versions d'un personnage, le plaisir spectatorial sériel consistant à associer très fortement un acteur à un rôle se trouve renforcé dès lors qu'il joue plusieurs images de ce même rôle. De plus, la série télévisée peut aussi enrichir le répertoire de la SF. En effet, les substitutions de personnages suite à l'introduction d'un monde parallèle, existantes dans les récits

30 Notons que, contrairement à notre analyse de *Star Trek TOS*, l'image biface du personnage dans *Discovery* n'a pas empêché la construction d'un paradigme empirique par un public actif sur les réseaux sociaux. Les actions du double de Lorca, ouvertement opposées aux valeurs de *Starfleet* (une organisation dépendant de la Fédération des planètes unies), ont conduit certains spectateurs à émettre l'hypothèse d'un récit se déroulant intégralement dans le monde miroir. Un membre de *Reddit* aurait même deviné l'appartenance de Lorca au monde parallèle. Voir Batzke, 2020, p. 113.

littéraires, prennent dans nos analyses une dimension proprement télévisuelle. La notion de *character overhaul* a donc bénéficié de quelques précisions terminologiques.

Le *character overhaul* est une notion qui doit être inscrite dans un certain contexte fictionnel, narratif et figuratif. Les *character overhauls* ne sont donc pas seulement associés à la SF, mais plus précisément à la façon dont les séries télévisées s'approprient certaines « images » de la SF. Le *character overhaul* est, dans les séries étudiées, issu d'un *novum* diégétique indissociable d'une certaine temporalité télévisuelle. Une temporalité non pas entendue au sens d'une approche historique, mais plutôt dans le sens de l'évolution, au fil des épisodes et des saisons, du traitement dudit *novum*. Ce dernier peut être repensé, renouvelé, ou même mis de côté. C'est pourquoi nous avons analysé l'introduction des contreparties par rapport à la naturalisation (ou non) du *novum*. Ce faisant, nous distinguons deux principales tendances sous le nom de défamiliarisation et de familiarisation actorale. En nous focalisant sur l'instance actorale, nous laissons inévitablement certaines pistes ouvertes. La façon dont s'opère la naturalisation du monde parallèle pourrait faire l'objet de développements spécifiques, tout comme une approche historique des mondes parallèles télévisuels reste souhaitable. Nous nous contentons de distinguer deux situations très différentes : un monde parallèle naturalisé et un monde parallèle qui ne l'est pas. Dans le premier cas, le personnage n'est qu'une image-fiction parmi d'autres et l'acteur vient donc en renfort d'un ensemble d'étrangetés produites au préalable diégétiquement et/ou formellement. Dans le cas où le *novum* n'est pas naturalisé, l'acteur est le seul à porter la charge du *novum*. Or, nous avons vu qu'en réalité l'instance actorale n'est pas en mesure, dans notre corpus, de servir d'accès à la compréhension du *novum*.

Pour finir, émettons quelques hypothèses qui sortent de notre cadre de réflexion initial afin de rejoindre, peut-être, des problèmes traités plus largement dans ce numéro de *ReS Futurae*. Le *novum* circonscrit dans cet article ne pourrait-il pas servir de point de départ à d'autres théorisations du point de vue du monde fictionnel, de l'image, ou de la SF en général ? Par exemple, une étude pourrait essayer d'établir si des défamiliarisations actorales au premier degré aboutissent parfois à la construction d'un paradigme empirique. De plus, notre exemple de *novum* est créateur d'autres images-fictions, indépendamment des personnages, qu'il faudrait analyser pour elles-mêmes. Enfin, l'étude des images-fictions télévisuelles pourrait être complétée en déterminant si ces dernières finissent par s'inscrire dans le *mega-text* de la SF.

Bibliographie

Séries télévisées

Doctor Who, Russel T. Davies (création), BBC One, 2005-présent.

Fringe, Abrams J.J., Kurtzman Alex, Orci Roberto (création), FOX, 2008-2013.

Sliders : Les Mondes parallèles, Tormé Tracy, K. Weiss Robert (création), FOX> Sci Fi Channel, 1995-2000.

South Park, Trey Parker, Matt Stones (création), Comedy central, 1997-présent.

Star Trek Discovery, Bryan Fuller, Alex Kurtzman (création), CBS All Access> Paramount +, 2017-présent

Star Trek, Roddenberry Gene (création), NBC, 1966-1969.

Épisodes cités

« L'Armée des ombres » [« Army of Ghosts »], Russel T. Davies (scénario), Graeme Harper (réalisation), *Doctor Who*, Russel T. Davies (création), BBC One, S02E12, 2006.

« Le Caméléon » [« Wallflower »], Matt Pitts, Justin Noble (scénario), Anthony Hemingway (réalisation), *Fringe*, J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci (création), FOX, S04E07, 2011.

« De l'autre côté – 1re partie » [« Over There : Part 1 »], J. H. Wyman, Jeff Pinkner, Akiva Goldsman (scénario), Akiva Goldsman (réalisation), *Fringe*, J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci (création), FOX, S02E22, 2010.

« Deux Mondes à part » [« Worlds Apart »], Graham Roland, Matt Pitts, Nicole Phillips (scénario), Beeson Charles (réalisation), *Fringe*, J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci (création), FOX, S04E20, 2012.

« Ennemi commun » [« Enemy of my Enemy »], Monica Owusu-Breen, Alison Schapker (scénario), Chappelle Joe (réalisation), *Fringe*, J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci (création), FOX, S04E09, 2012.

« La Fin de toutes choses » [« The End of All Things »], David Fury (scénario), Jeff Hunt (réalisation), *Fringe*, J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci (création), FOX, S04E14, 2012.

« Jacksonville » [« Jacksonville »], Ashley Miller, Zack Stentz (scénario), Charles Beeson (réalisation), *Fringe*, J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci (création), FOX, S02E16, 2010.

« Les Jumeaux de l'Apocalypse » [« Alternative Factor »], Don Ingalls (scénario), Gerd Oswald (réalisation), *Star Trek*, Gene Roddenberry (création), NBC, S01E27, 1967.

« Miroir » [« Mirror »], Jerome Bixby (scénario), Marc Daniels (réalisation), *Star Trek*, Gene Roddenberry (création), NBC, S02E04, 1967.

« Le Monde selon Lénine » [« Pilot »], Tracy Tormé, Robert K. Weiss (scénario), Andy Tennant

(réalisation), *Sliders : Les Mondes parallèles*, Tracy Tormé, Robert K. Weiss (création), FOX, S02E01-E02, 1995.

« Un monde clairvoyant » [« Obsession »], Jon Povill (scénario), Colin Bucksey (réalisation), *Sliders : Les Mondes parallèles*, Tracy Tormé, Robert K. Weiss (création), FOX, S02E08, 1996.

« Un monde d'exode » [« Exodus »], Tony Blake, Paul Jackson (scénario), Jim Charleston (réalisation), *Sliders : Les Mondes parallèles*, Tracy Tormé, Robert K. Weiss (création), FOX, S03E16, 1997.

« Un monde de conquête spatiale » [« The Return of Maggie Beckett »], Chris Black (scénario), Peter Ellis (réalisation), *Sliders : Les Mondes parallèles*, Tracy Tormé, Robert K. Weiss (création), Sci Fi Channel, S05E09, 1999.

« Un monde fantomatique » [« The Alternateville Horror »], Chris Black (scénario), Chris Black (réalisation), *Sliders : Les Mondes parallèles*, Tracy Tormé, Robert K. Weiss (création), FOX> Sci Fi Channel, S04E08, 1998.

« Un monde mystique » [« Into the mystic »], Epstein Jacob (scénario), Gillum Vern (réalisation), *Sliders : Les Mondes parallèles*, Tracy Tormé, Robert K. Weiss (création), FOX, S02E01, 1996.

« Un monde sous tutelle » [« Genesis »], David Peckinpah (scénario), Reza S. Badiyi (réalisation), *Sliders : Les Mondes parallèles*, Tracy Tormé, Robert K. Weiss (création), Sci Fi Channel, S04E01, 1998.

« Un monde surpeuplé » [« Wordkiller »], Zicree Marc Scott (scénario), Badiyi Reza S. (réalisation), *Sliders : Les Mondes parallèles*, Tracy Tormé, Robert K. Weiss (création), Sci Fi Channel, S04E05, 1998.

« Un monde très "British" » [« Prince of Wails »], Lee Goldberg, William Rabkin (scénario), Felix Enriquez Alcala (réalisation), *Sliders : Les Mondes parallèles*, Tracy Tormé, Robert K. Weiss (création), FOX, S01E05, 1996.

« Poisson sanglant » ([« Spookyfish »]), Parker Trey (scénario), Parker Trey (réalisation), *South Park*, Parker Trey, Stones Matt (création), Comedy central, S02E15, 1998.

« La Prophétie de Noël, deuxième partie » ([« The End of Time, part 2 »]), Davies Russel T. (scénario), Lyn Euros (réalisation), *Doctor Who*, Davies Russel T. (création), BBC One, S04E18, 2010.

« Le Règne des Cybermen, première partie » [« Rise of the Cybermen »], MacRae Tom (scénario), Harper Graeme (réalisation), *Doctor Who*, Davies Russel T. (création), BBC One, S02E05, 2006.

« Le Règne des Cybermen, deuxième partie » [« The Age of Steel »], Tom MacRae (scénario), Harper Graeme (réalisation), *Doctor Who*, Davies Russel T. (création), BBC One, S02E06, 2006.

« La Rencontre » [« Northwest Passage »], Miller Ashley, Stentz Zack, Zuckerman Nora, Zuckerman Lilla (scénario), Chappelle Joe (réalisation), *Fringe*, Abrams J.J., Kurtzman Alex, Orci Roberto (création), FOX, S02E21, 2010.

Références

Angenot Marc, « Le Paradigme absent : éléments d'une sémiotique de la science-fiction », *Poétique*, n°33, 1978, pp. 74-79.

Baroni Raphaël, « Intrigues et personnages des séries évolutives : quand l'improvisation devient une vertu », *Télévision* [En ligne], vol. 7, n°1, 2016, pp. 31–48, [consulté le 04/06/2021], URL : <https://www.cairn.info/revue-television-2016-1-page-31.htm?contenu=article>

Batzke Ina, « From Series to Seriality. *Star Trek's* Mirror Universe in the Post-Network Era », in Mittermeier Sabrina, Spychala Mareike (éds.), *Fighting for the Future : Essays on Star Trek Discovery*, Liverpool : Liverpool University Press, coll. « Liverpool Science-Fiction Texts and Studies », 2020, pp. 105-125.

Besson Anne, Richard Saint-Gelais, « Fiction et virtualité(s) », *Fixxion* [En ligne], n°9, 2014. [consulté le 01/05/2022], URL : <http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.01>

Blanchet Robert, Margrethe Bruun Vaage, « Don, Peggy, and Other Fictional Friends ? Engaging with Characters in Television Series », *Projections*, vol. 6, n°2, 2012, pp. 18-41, doi : 10.3167/proj.2012.060203.

Blot Aurélie, « *Fringe* : Aux frontières du réel », *TV/Series* [En ligne], n°1, 2012, [consulté le 07/06/2021], URL : <https://journals.openedition.org/tvseries/1572#tocto1n1>

Bréan Simon, *La Science-fiction en France : théorie et histoire d'une littérature*, Paris: Presses de l'Université Paris-Sorbonne, coll. « Lettres françaises », 2012.

Brenez Nicole, *De la figure en général et du corps en particulier : l'invention figurative au cinéma*, Paris, Bruxelles : DeBoeck Université, coll. « Art & cinéma », 1998.

Broderick Damien, *Reading by Starlight : Postmodern Science Fiction*, London, Routledge, 1995.

Chalvon-Demersay Sabine, « Enquête sur l'étrange nature du héros de série télévisée », *Réseaux* [en ligne], vol. 165, n°1, 2011, pp. 181–214, [consulté le 04/06/2021], URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-1-page-181.htm>

Châtelet Margot, « Relire l'étrangement suvinien : de l'étrangement diégétique à la défamiliarisation formelle », *Séminaire doctoral science-fiction. Séance 1 : les grands textes théoriques de la science-fiction*, organisé par Châtelet Margot et Nadège Pérelle à l'Université Gustave Eiffel [en ligne], 28/01/2021, [consulté le 04/06/2021], URL : <https://resf.hypotheses.org/3976>

Cornillon Claire, « Opening credits », *Épisodique* [en ligne], 07/10/2018, [consulté le 04/06/2021], URL : <https://episodique.hypotheses.org/158>

Deleuze Gilles, *Différence et répétition* (1968), Paris : P.U.F, coll. « Épiméthée », 2015.

Deleuze Gilles, *Cinéma. 2. L'Image-temps*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1985.

Doležel Lubomir, *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*, Baltimore London : Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax », 1998.

Dubois François-Ronan, « Le fantastique à la conquête de la science-fiction dans la série télévisée *Doctor Who* (2005) », in Besson Anne, Jacquelin Évelyne (éds.), *Poétiques du merveilleux*.

Fantastique, science-fiction, fantasy en littérature et dans les arts visuels, Arras : Artois Presses Université, coll. « Études littéraires, 2020, pp. 121-131, [consulté en ligne le 15/02/2022], URL : <https://books.openedition.org/apu/11586>

Eco Umberto, *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris : Librairie générale française, coll. « Le Livre de poche », 1985.

Eder Jens, « Understanding Characters », *Projections*, vol. 4, n°1, 2010, pp. 16-40. doi : 10.3167/proj.2010.040103.

Favard Florent, *Le Récit dans les séries de science-fiction : de Star Trek à X-Files*, Malakoff : Armand Colin, coll. « Cinéma-arts visuels », 2018a.

Favard Florent, « Mille visages, mille identités : typologie des métamorphoses du personnage de série », *Télévision* [en ligne], vol. 9, n°1, 2018b, pp. 51–66, [consulté le 04/06/2021], URL : <https://www.cairn.info/revue-television-2018-1-page-51.htm>

Favard Florent, *Écrire une série TV : la promesse d'un dénouement*, Tours : Presses Universitaires François-Rabelais, coll. « Sérial », 2019.

Ferret Stéphane, *Le Philosophe et son scalpel : le problème de l'identité personnelle*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1993.

Goudmand Anaïs, « "Oh my God ! They've killed... !" Le récit sériel entre autonomie et hétéronomie : conséquences du départ non planifié des acteurs », *Télévision* [en ligne], vol. 7, n°1, 2016, pp. 65–83, [consulté le 04/06/2021], URL : <https://www.cairn.info/revue-television-2016-1-page-65.htm>

Hantke Steffen, « Star Trek's Mirror Universe Episodes and US Military Culture through the Eyes of the Other », *Science Fiction Studies*, vol. 41, n°3, 2014, pp. 562–578. doi : 10.5621/sciefictstud.41.3.0562.

Hatchuel Sarah, Cornillon Claire, « The Ethics of Serial Narrative Structures », *Series — International Journal of TV Serial Narratives*, vol. 6, n°1, 2020, pp. 57–64. doi : 10.6092/issn.2421-454X/10393.

Huz Aurélie, *L'intermédialité dans la science-fiction française de La Planète Sauvage à Kaena (1973-2003)*, Thèse de doctorat, Université de Limoges, 2018.

Jannidis Fotis, Schneider Ralf, et Eder Jens (éds.), « Characters in Fictional Worlds : An Introduction », in *Characters in Fictional Worlds : Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Berlin : W. de Gruyter, coll. « Revisionen : Grundbegriffe der Literaturtheorie », 2010, pp. 3-67.

Jourde Pierre, Tortonese Paolo, *Visages du double : un thème littéraire*, Paris : Armand Colin, 2005.

Langlet Irène, *La Science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris : Armand Colin, coll. « Collection U Lettres », 2006.

Lavocat Françoise, « Les genres de la fiction. État des lieux et propositions », in Lavocat Françoise (éd.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris : CNRS édition, 2010, pp. 15–52.

Machinal Hélène, *Posthumains en série : les détectives du futur*, Tours : Presses Universitaires François-Rabelais, coll. « Serial », 2020.

- Maillos Marie, *Créateurs et créatures de séries télévisées : une poïétique du personnage*, Thèse de doctorat, Université Toulouse-Jean Jaurès, 2019.
- Mather Philippe, « Figures of Estrangement in Science Fiction Film », *Science Fiction Studies*, vol. 29, n°2, 2002, p. 186 -201.
- Mellier Denis, *La Littérature fantastique*, Paris : France, Seuil, coll. « Mémo », 2000.
- Mittell Jason, *Complex TV : The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, 2015.
- Pavel Thomas G., *Univers de la fiction*, Paris : France, Éditions du Seuil, 1988.
- Pearson Roberta, « Anatomising Gilbert Grissom. The Structure and Function of the Televisual Character », in Allen Michael (éd.), *Reading CSI : Crime TV Under the Microscope*, London : I.B. Tauris, 2007, pp. 39–56.
- Pearson Roberta, « Chain of Events : Regimes of Evaluation and Lost's Construction of the Televisual Character », in Pearson Roberta (éd.), *Reading Lost : Perspectives on a Hit Television Show*, London New York : I.B. Tauris, 2009, pp. 139–158.
- Périneau-Lorenzo Sylvie, « Du "potentiel" aux actualisations médiatiques du personnage : vers un Jon Snow 2.0 », *Télévision* [en ligne], vol. 9, n°1, 2018, pp. 127–144, [consulté le 04/06/2021], URL : <https://www.cairn.info/revue-television-2018-1-page-127.htm?contenu=article>
- Rosset Clément, *L'École du réel*, Paris : Les Éditions de Minuit, coll. « Paradoxe », 2008.
- Ryan Marie-Laure, « Fiction, Non-Factuals, and the Principle of Minimal Departure », *Poetics*, vol. 9, n°4, 1980, pp. 403 –422. doi : 10.1016/0304-422X (80) 90030-3.
- Ryan Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington : Indiana University Press, 1991.
- Ryan Marie-Laure, « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », in Lavocat Françoise (éd.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris : CNRS édition, 2010, pp. 53–81.
- Ryan Marie-Laure, « Mondialité, médialité », in Anne Besson, Nathalie Prince et Laurent Bazin (éds.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Essais », 2016, pp. 21–39.
- Spiegel Simon, « Things Made Strange : On the Concept of “Estrangement” in Science Fiction Theory », *Science Fiction Studies*, vol. 35, n°3, 2008, pp. 369–385.
- Stuart Sarah Clarke, *Into the Looking Glass : Exploring the Worlds of Fringe*, Toronto, Canada, ECW Press, 2011.
- Suvín Darko, *Pour une poétique de la science-fiction : études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, Montréal, Canada : Presses de l'Université du Québec, 1977.
- Todorov Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris: Éditions Points, coll. « Essais 73 », 2015.
- Vernant Jean-Pierre, *Figures, idoles, masques*, Paris : Julliard, coll. « Conférences, essais et leçons du Collège de France », 1990.

Villers Aurélie, « Par le petit écran de *Fringe* », *TV/Series* [En ligne], n°6, 2014, [consulté le 05/06/2021], URL : <https://journals.openedition.org/tvseries/344>

Viviani Christian, *Le Magique et le vrai : l'acteur de cinéma, sujet et objet*, Aix-en-Provence : Rouge profond, coll. « Raccords », 2015.

INDEX

Mots-clés : personnage, double, acteur, monde parallèle, figure

Keywords : character, double, figural, actor, parallel worlds, aesthetic

AUTEUR

PABLO CABEZA-MACUSO

Pablo Cabeza-Macuso est doctorant ATER en études cinématographiques sous la direction de Sarah Hatchuel au sein du laboratoire RIRRA 21 et chargé de cours à l'Université de Paul-Valéry de Montpellier. Il prépare une thèse dédiée au personnage de série télévisée qui s'intitule : Vers une esthétique du character *overhaul* télévisé : analyse narratologique, actorale et figurative du personnage « remanié » dans les séries télévisées des genres de l'imaginaire (de Doctor Who 1963-1989 à Doctor Who 2005-présent)

Pablo Cabeza-Macuso is a PhD student in film studies under the direction of Sarah Hatchuel in the RIRRA 21 laboratory and teaching at University of Paul-Valéry in Montpellier. He prepares a thesis dedicated to the character in television series who is entitled : Reaching for an aesthetic of television character overhaul : narratological, actoral, and figurative analysis of the character overhaul in fantasy TV series (from Doctor Who 1963 -1989 à Doctor Who 2005 -present)