



HAL
open science

L'héroïsme de l'addiction dans *Battlestar Galactica* et dans *Dexter*

Jean-Bernard Cheymol

► **To cite this version:**

Jean-Bernard Cheymol. L'héroïsme de l'addiction dans *Battlestar Galactica* et dans *Dexter*. *Dependence In / To TV Series – Combining Aesthetic And Psychological Approaches To Series Addiction*, Cambridge Scholars Publishing, 2018, 1-5275-0914-1. hal-03953749

HAL Id: hal-03953749

<https://hal.science/hal-03953749>

Submitted on 24 Jan 2023

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.

L'héroïsme de l'addiction dans *Battlestar Galactica* et dans *Dexter*.

L'hypothèse que ce travail souhaite défendre est qu'en complément de techniques narratives destinées à accentuer le suspense¹, l'addiction éventuelle aux séries télévisées peut se nourrir de représentations positives de l'activité addictive en général ainsi que de la personne qui s'y adonne. Notamment, les caractéristiques psychologiques supposées de l'addict sont présentes dans la narration et sont valorisées de différentes manières. Nous avons choisi comme exemples deux séries aux univers très différents, *Battlestar Galactica*, une série de science-fiction et *Dexter*, une série criminelle, et isolé deux caractéristiques psychologiques de l'addiction, complémentaires l'une de l'autre, l'obsession et la répétition, à l'œuvre conjointement dans les conduites addictives et constitutives notamment du trouble obsessionnel compulsif. Dans ces deux cas, que l'on envisagera successivement, la série télévisée donne du sens à l'addiction en général, quelle que soit la forme qu'elle prenne, pour en faire une conduite héroïque à part entière.

*I. L'obsession dans *Battlestar Galactica**

Première caractéristique psychologique supposée de l'addict aux séries télévisées, l'obsession est un symptôme se

1

Étudiées dans cet ouvrage par ??? . On ne s'intéressera pas ici aux techniques de captation de l'audience qui peuvent être à l'œuvre dans *Dexter* ou dans *Battlestar Galactica*, comme dans l'ensemble des séries télévisées, et y rendre dépendant.

traduisant par une idée ou un sentiment qui s'impose à la conscience du sujet, lequel le ressent comme contraignant et absurde, mais ne parvient pas à le chasser malgré ses efforts pour cela. Cette pensée tout à fait consciente est fréquemment associée à des compulsions, pénibles, ou peut se trouver à l'origine d'un plaisir répétitif. Elle constitue en tout cas en-deçà de la répétition, que l'on étudiera, elle, dans la série *Dexter*.

1.1. La place de l'obsession dans Battlestar Galactica

La vie sur le vaisseau spatial Galactica est marquée par l'obsession, dans la mesure où, dans un état de menace extérieure extrême, les hommes et les femmes du vaisseau ne vivent que pour un objectif, auquel ils sont tout entier voués, sans pouvoir élaborer d'autres projets.

En effet, les humains qui peuplent les Douze colonies ont créé les Cylons, des robots humanoïdes qui se sont rebellés et se sont exilés, pour entrer finalement en guerre contre l'humanité. Ils ont complètement disparu de l'univers connu depuis la signature d'une trêve, une quarantaine d'années plus tôt, mais ils sont réapparus, dotés de nouvelles technologies qui leur ont permis de ravager les Douze Colonies humaines. Seul le Galactica est parvenu à résister à l'attaque, protégé des virus informatiques ennemis par son obsolescence, unique escorte militaire d'une flotte spatiale hétéroclite qui regroupe les derniers survivants de l'humanité. Ainsi, comme dans *Walking Dead* ou dans *The Leftovers*, après une perturbation initiale d'une ampleur exceptionnelle, qui engendre un traumatisme collectif, un objectif unique s'impose : il faut survivre pour tenter de retrouver ce que l'on a perdu, en l'occurrence un lieu de vie nommé «Terre». La flotte de réfugiés part en quête d'une mythique treizième colonie qui porterait le nom de «Terre» tandis que les Cylons se lancent à leur poursuite, déterminés à les exterminer.

Cet objectif présente en lui-même un caractère obsessionnel car (re-)trouver la terre est une nécessité impérieuse plus qu'un projet délibéré, et un objectif foncièrement négatif et régressif. Dans *Battlestar Galactica*, pour retrouver éventuellement un lieu de vie, il s'agit avant tout, négativement, de maintenir une stabilité, d'arrêter l'emballement du processus d'extermination des humains. Le nombre de survivants qui varie sans cesse est indiqué dans le générique, on le voit diminuer avec inquiétude lorsqu'on regarde la série en continu. C'est aussi là tout le sens du conflit entre les politiques, qui sont censés voir à long ou moyen terme, sous l'égide de la présidente visionnaire Laura Roslin et les militaires, qui l'emportent en général, dirigés par le commandant Adama, présentés comme des gens du passé, aux codes stricts et surannés.

Battlestar Galactica est alors marquée, d'un point de vue narratif, par une certaine rigidité, étant donné que l'action tout entière est tendue vers cet unique objectif, fixé dès le premier épisode. Dans la série *le Prisonnier* où la quête du héros avait un caractère obsessionnel affirmé, il s'agissait de quitter un lieu, ici de le trouver mais dans les deux cas la fin est poursuivie activement et surinvestie. Car la narration insiste sur le but de l'action, plaçant en exergue un élément essentiel du récit, sa fin, au début de chaque épisode, puisque tout au long de la série, le générique rappelle explicitement et avec insistance le but de l'action, sous la forme du texte incrusté à l'écran « in search for a home called Earth ». Surtout, en un cadrage strict de l'action, les intrigues annexes sont intimement liées à la poursuite de l'objectif principal et peinent à se développer, ce qui peut sembler paradoxal dans une narration longue comme la série télévisée. Si une intrigue, généralement amoureuse, peut survenir pendant que les Cylons n'attaquent pas les humains, dès qu'ils se manifestent, plus rien ne compte si ce n'est le désir de se sauver, ce que

font généralement les survivants en effectuant un bond dans l'espace-temps à une vitesse plus rapide que la lumière. Chaque nouvelle attaque se traduit par un recadrage narratif qui clôt toute digression pour recentrer l'action sur le désir premier de survivre, ultime but poursuivi.

En outre, être obsédé, ce n'est pas seulement avoir une idée fixe mais, selon le sens étymologique du terme, être assiégé par l'idée qui survient. Or les Cylons, fruits de l'intelligence humaine, dont ils constituent un développement, sont potentiellement partout. Ressemblant en tout point aux hommes et aux femmes des Douze Colonies et surgissant au hasard, ces doubles des humains les assiègent et les assaillent constamment. D'une façon comparable, à la fin du générique de chaque épisode, le téléspectateur est lui aussi assailli d'images qui se succèdent à un rythme très rapide, des images extraites de l'épisode qu'il s'apprête à regarder, sélectionnées pour leur violence.

Dans cette perspective, l'obsession consiste à chercher à atteindre un objectif mais aussi à fuir l'idée qui assaille au point de menacer notre intégrité psychique. Dans *Battlestar Galactica*, comme dans *Walking Dead*, fuite et quête de paix sont intimement associées, la recherche d'un chez soi étant en réalité une fuite. Car les survivants de l'humanité doivent toujours échapper aux Cylons, pour éviter un conflit perdu d'avance avec un ennemi en supériorité numérique et technologique.

Face à l'obsession, le sujet tente de chasser voire de réprimer les idées qu'il sait absurdes, mais c'est un échec et s'engage alors une lutte contre elles qui a pour effet d'augmenter dramatiquement l'anxiété. Dans la série, Gaius Baltar, le scientifique qui a donné aux Cylons un code leur permettant de désactiver les défenses des humains et de les exterminer au début de la série, apparaît en proie à un conflit psychique lié à sa culpabilité : parce qu'il a livré ce code par

amour pour une Cylon dont la pensée l'obsède, il la voit partout et son obsession est d'autant plus vive que ses hallucinations sont associées à une obsession sexuelle. De même, la pilote Kara Thrace est victime d'hallucinations, comme possédée par l'esprit d'un Cylon et entraînée dans un monde parallèle où elle vit auprès de lui et a même avec lui un enfant. Elle ne cesse de lutter contre ce qu'elle ressent comme une intrusion qui hante son esprit.

Ainsi, l'obsession est présente dans la structure de la narration mais aussi dans l'esprit des personnages, en proie à de nombreux rêves², des visions qui les assaillent, ce qui correspondrait à la focalisation d'un téléspectateur absorbé par la série qu'il est en train de regarder. Voyons maintenant comment ce comportement obsessionnel se trouve valorisé dans la série.

1.2. La valorisation de l'obsession

En général assimilée à l'impossibilité d'évoluer, à une fixité dans la pensée obnubilée par un seul objet, dans *Battlestar Galactica* non seulement l'obsession acquiert, en tant qu'idée fixe, une utilité pour les survivants, une fonction, mais elle voit aussi sa signification évoluer et se métamorphoser au fil des épisodes.

Elle a tout d'abord une fonction parce qu'elle constitue une réponse à une situation : l'objectif unique de la recherche de la Terre est créé, et utilisé comme un moyen. C'est après une bataille lourde en pertes humaines, au moment de la

2

cérémonie funéraire, que le commandant Adama décide de fixer cet objectif et de guider les membre des Douze colonies vers la Terre.

La fonction principale de l'obsession ainsi comprise est de rassurer. Elle répond notamment à une angoisse de finitude où la peur de la fin de la série s'associe à la peur de la fin de l'humanité. Cette angoisse renvoie au problème métaphysique de la finitude de l'existence en général, les Cylons ayant l'avantage sur les humains de pouvoir se télécharger dans un autre corps, en une « résurrection » qui les délivre de la mortalité, sauf lorsque le vaisseau qui la permet est détruit. L'inquiétude devant la mort s'articule à une inquiétude à l'égard de l'avenir et de l'extérieur, car dans l'espace l'extérieur c'est le vide, à l'infini. Les survivants sont livrés à une errance potentiellement infinie, de bond en bond, dans l'espace, à vitesse plus grande que celle de la lumière.

Comment l'obsession dont souffrent certains personnages peut-elle avoir un effet rassurant? De prime abord, elle accentue par nature la valeur du présent car face à un avenir sombre, vouloir tout de suite, sans délai, ce qui obsède, devient une vertu. Elle rapproche le terme de l'action et oblige à prendre des décisions rapides qui engagent immédiatement. Par ailleurs, la recherche de la terre, le fait que l'objectif fixé soit la recherche de la Terre valorise la situation du téléspectateur de la série, confirmant de la valeur de l'ici et du maintenant en une forme de circularité et d'auto-télisme. Il existe aussi de nombreux échos entre la mythologie des Douze Colonies et les mythologies terrestres dans les croyances des survivants, qui se révèlent peu à peu être nos lointains prédécesseurs, ce que l'on découvre pleinement à la fin de la série, où l'avenir des Coloniaux s'avère être le passé des humains.

La survie dans le présent et la préservation de soi passent en outre par une attitude générale de repli, qui est réconfortante.

L'unique vaisseau de guerre à survivre, le *Galactica*, est le seul à s'être coupé des communications modernes. Vestige d'une époque révolue, le vieux battlestar *Galactica*, qui avait rendu de fiers services lors de la première guerre contre les Cylons, était sur le point d'être démilitarisé et transformé en musée. On sort également d'un musée les vieux chasseurs qui surpassent les récents parce que les pilotes humains qui les conduisent sont moins assistés par les ordinateurs. Enfin, la flotte est commandée par un homme, qui devait quitter l'armée : le commandant Adama est âgé, il a raté sa carrière, inadapté à la modernité, comme son second avec qui il partage un goût de l'alcool et de la bagarre. L'obsession revêt ainsi un caractère régressif qui s'avère protecteur : la série est portée par un rejet du progrès représenté par les Cylons et il s'agit de retrouver un passé plus ancien que celui qui a été perdu au début de l'histoire. Deux nostalgies se combinent, celle d'un passé récent et celle d'un paradis perdu plus ancien (la mythique 13^{ème} colonie, nommée Terre), le passé plus ancien constituant un remède à la perte du passé récent, en un repli plus grand encore.

Une telle valorisation d'attitudes de repli est paradoxale dans le cadre d'une série guerrière et de science-fiction, mais elle fait certainement écho aux nombreux univers clos présents dans les séries télévisées, la prison, telle ou telle communauté. Ainsi, que ce soit par la fuite en avant ou par le repli, l'obsession masque le vide de sens de l'existence. Mais elle ne se contente pas d'aider à éviter de se questionner, négativement. Il existe une richesse de l'obsession qui, dans une dynamique propre, se transforme, acquiert un sens nouveau et une portée nouvelle. En effet, dans *Battlestar Galactica*, on choisit de donner du contenu à l'obsession et au comportement obsessionnel.

Gaius Baltar, le scientifique qui a fourni aux Cylons un code leur permettant de détruire presque toute l'humanité et

qui est envahi par la présence de la Cylon dont il est épris, Caprica 6, qui va finalement être arrêté et emprisonné pour trahison, écrit devant son avocat (saison 3 épisode 18) : « l'essence de la vie moderne est l'obsession ». C'est là reconnaître l'omniprésence et la complexité d'une obsession particulièrement riche de sens.

Loin d'être seulement source d'enfermement dans le présent, elle s'avère aussi un guide pour l'avenir. Dans un monde sans repères, dans l'incertitude absolue, seule l'obsession guide : le fol espoir, l'obsession irrationnelle de la présidente de (re)-trouver la Terre, associé à une volonté, l'entêtement du commandant, est pour un homme livré à une extériorité effrayante, dans une errance infinie, la seule constante, le seul point fixe qui permette de s'orienter. Il s'agit donc là d'un mécanisme vital d'adaptation plutôt que d'une fixation paralysante.

Être « obsédé par », c'est avoir le sens d'une nécessité ou du destin, plus généralement de ce qui dépasse l'individu. La thématique du destin est importante dans la série car chaque épisode n'est que le déploiement des images en accéléré qui sont montrées juste après le générique et car l'obsession a une dimension prophétique. Il existe un lien entre obsession, inspiration et foi : dans *Battlestar Galactica*, malgré un monde entièrement géré par la technique et la science, le besoin de spiritualité reste très fort et il ne fait que se renforcer chaque fois que la vie est menacée. Les obsessions des uns et des autres, comme celle de retrouver la terre, sont sous-tendue par une foi, religieuse chez le présidente des Douze colonies. La science n'apporte pas de réponse au problème de la survie des personnages, et quel que soit son développement elle ne parvient pas à anéantir la foi qui perdure ici sous la forme de l'obsession du salut de l'humanité. Le traitement de l'obsession dans *Battlestar Galactica* montre

qu'il y a de l'irrationnel et de l'involontaire à la racine de toute détermination, de toute volonté forte.

Enfin, l'obsession n'est pas ego-centrée, contrairement à ce qu'elle peut être dans la vie courante, et ce d'autant moins qu'il s'agit d'une obsession collective, puisque le peuple entier voit son destin dans la recherche de la terre. Communicative, elle se transmet, telle la croyance religieuse parmi les adeptes de Gaius Baltar. Surtout, elle force à établir des liens avec l'autre, en une sorte de dépassement. En effet, les idées obsédantes de Gaius Baltar, les rêves de la pilote Kara Thrace, représentent une intrusion de l'altérité dans l'esprit humain. Ce phénomène crée un lien, ouvre la communication avec les Cylons, et par là la possibilité d'une alliance avec eux. Par la force de l'obsession s'ouvre la relation avec l'autre, il existe un appel dans l'obsession qui peut conduire à un échange. Caprica 6 (Saison 1, Épisode 2) fait ainsi découvrir à Gaius Baltar un objet cylon, un émetteur dans la salle des commandes destiné à espionner les humains. L'autre est là, auprès des humains, pour mieux les traquer – c'est le sentiment d'être assiégé et poursuivi – mais aussi les aide. Quand l'autre s'immisce dans notre esprit, il en devient même lui aussi vulnérable. C'est le cas de Caprica 6, qui s'éprend de celui qu'elle utilise en pénétrant son esprit. Cette réversibilité surprenante, où celui qui obsède s'obsède lui-même pour celui dont il pénètre l'esprit, s'inscrit dans le contexte d'une réflexion sur l'altérité, la question étant : qu'est-ce qui, au fond, différencie Cylons et humains ? L'obsession brouille les frontières de l'identité propre à l'esprit humain, appuyant en cela la réflexion sur le transhumanisme qui constitue une thématique centrale de la série.

En faisant de l'obsession une caractéristique narrative essentielle, la série *Battlestar Galactica* fournit donc non seulement un écho positif à certaines caractéristiques de l'addict, mais elle transforme le sens de cette attitude, puisque

l'obsession, essence de la vie moderne, caractérise une humanité qui se questionne sur son avenir et ses limites : assiégée mais aussi transformée par l'obsession, l'humanité teste ce qui la caractérise en propre face aux doubles que sont les Cylons. Cependant, au-delà de la représentation de l'obsession, le téléspectateur qui vit dans une dépendance aux séries peut être sensible à la façon dont est représentée un autre aspect, complémentaire, de l'addiction, la répétition, à l'œuvre notamment dans la compulsion. Une autre série télévisée, *Dexter*, peut fournir un exemple plus spécifique d'une telle représentation.

II. La répétition dans *Dexter*

Dexter est expert en médecine légale spécialisé dans l'analyse de traces de sang pour la police le jour et tueur en série la nuit. Victime d'un traumatisme refoulé dans sa plus tendre enfance, ayant vu sa mère assassinée devant ses yeux, puis recueilli par un officier de police de Miami, il doit satisfaire régulièrement ses pulsions meurtrières, que son père adoptif, Harry Morgan, lui a appris à canaliser grâce à un rituel qui lui impose de ne tuer que les tueurs parvenus à échapper au système judiciaire, et encore selon une procédure très précise (le code de Harry). Il espère ainsi pouvoir, grâce à la routine de ce scénario, mener une vie normale. Une originalité de la série est qu'elle traite du thème de l'addiction elle-même sous l'angle de la répétition. Elle fait de son personnage principal un être plongé dans l'addiction, et qui plus est dans une addiction extrême, celle du tueur en série dont toute l'histoire est une lutte avec les démons de la répétition. Il s'agit donc d'une série au contenu psychologique, qui explore une obsession, du point de vue du meurtrier, omniprésent en *voix off*, sur un nombre d'épisodes important, 96 épisodes en 8 saisons. La psychologie du personnage

principal a été analysée par les auteurs de l'ouvrage collectif *The psychology of Dexter*. Il en ressort entre autres que Dexter est un addict pour plusieurs raisons : il répète bien sûr mais aussi il déploie des talents d'organisation pour construire sa vie autour de son addiction, il cache son addiction en adoptant un masque qui le protège. La question de savoir s'il est un psychopathe est l'objet de bien des controverses.

Il s'agit ici de montrer comment la série *Dexter* construit une représentation valorisante de l'addiction, qui entre en résonance avec celle du téléspectateur pour le programme, de plusieurs façons. La série opère une transformation du sens de la répétition : le téléspectateur est invité à découvrir la richesse des comportements addictifs et à prendre plaisir à la fécondité narrative de la répétition. En outre, elle crée un héroïsme spécifique qui s'exprime dans l'addiction au meurtre et dans l'obsession pour le sang. Enfin, au-delà d'une identification simple au personnage principal, la série propose un questionnement sur l'addiction qui donne sens à cette forme de comportement.

II.1. La richesse narrative de la répétition

L'addiction est généralement perçue comme un enfermement dans des conduites stéréotypées, la tendance à la répétition étant considérée comme symptomatique d'un appauvrissement des capacités d'adaptation. Or, dans *Dexter* elle est porteuse d'une richesse narrative, dans la mesure où se construit un univers de répétitions. En effet, l'activité répétitive est présente dans la série sous des formes très variées et reliées entre elles, où la répétition compulsive d'un même geste ou acte (et à sa vision psychologisante) est associée à d'autres formes de répétitions. Par exemple, la répétition des meurtres est certes présentée comme compulsive mais aussi comme une forme de rituel sacrificiel

réparateur, au sens quasi religieux du terme. On note des échos marqués entre l'activité policière de Dexter et son activité meurtrière, entre les meurtres et l'activité soutenue de recherche de criminels – l'un provoquant l'autre. Dexter se répète mais il est aussi imité par d'autres : il est copié par les émules, certains peu doués, mais d'autres qui sont de vrais doubles, notamment son frère jumeau dans la première saison, ce qui enracine la répétition dans un phénomène naturel, la gémellité et la ressemblance qui lui est associée, avec une inversion qui vient complexifier la répétition simple.

On assiste donc à une combinaison des répétitions et à une complexification du phénomène répétitif, la répétition par soi-même se doublant de la répétition par l'autre. La multiplication des phénomènes répétitifs crée ainsi un univers global de répétition où celle-ci devient naturelle. L'activité meurtrière est tellement répétitive qu'elle en devient banale, et le générique tisse explicitement un lien entre le rituel meurtrier et la vie dans sa banalité qui est aussi faite de répétitions, puisque chacune des petites habitudes du quotidien de Dexter, comme faire ses lacets ou couper de la viande, filmée en gros plan, évoque un acte meurtrier.

Dans cet univers de répétition, l'addiction se communique et devient même l'objet d'une concurrence. En se répétant et en reproduisant le même mode opératoire, Dexter crée le désir chez les autres de rivaliser avec lui sur son propre terrain et de lui ressembler. Il est copié y compris par celui qui est censé le traquer, le procureur Miguel Prado devenant lui-même un émule, comme si l'adversaire devait lui-même être pris dans l'addiction. Cela signifie que l'addiction n'est pas solitaire, alors qu'on s'imagine généralement la victime d'une addiction isolée parce qu'enfermée dans son état. L'addiction est présentée comme collective, s'insérant dans des liens forts, familiaux, puisque Dexter est imité et il est aussi accepté en tant que justicier criminel par sa sœur dans la saison 7, ou

amoureux puisque même s'il a du mal à aimer, il y parvient, en aimant une femme Rita, mariée avec un alcoolique – un autre addict.

Ainsi, le sens de la répétition se complexifie au fil du récit sériel ce qui lui donne une richesse narrative particulière. C'est dans ce contexte qu'apparaît également un héroïsme de la répétition.

II.2. Un héroïsme spécifique de la répétition

La série *Dexter* présente un héros dépendant victime d'une addiction qui en vit les difficultés, mais elle procède aussi en cela à la construction d'un héroïsme spécifique : Dexter vit certes les souffrances de l'addiction, mais il acquiert dans la répétition une force et une grandeur, parce qu'elle est aussi le signe de sa persévérance à devenir un être normal, d'une volonté qui s'affirme derrière la répétition.

En effet, la dépendance, loin d'être une facilité à laquelle le héros se livrerait passivement ou une faiblesse, est un risque à surmonter en une succession d'épreuves. Le *serial killer* doute au fil des répétitions, au point d'affirmer (Saison2 Épisode 6) : « parfois je préférerais vraiment être un toxico », quand il découvre que son père adoptif Harry avait une liaison avec sa mère et qu'il a pu l'instrumentaliser pour soulager sa culpabilité. De plus, à trop vouloir rester dans le schéma imposé par son père, Dexter cherche à se protéger, mais il risque de se voir démasqué, ce qui signerait la fin de ses aventures et de la série. Tout en lui assurant une sécurité, la répétition du rituel le rend vulnérable parce que son action, dès lors qu'elle se répète, devient reconnaissable et plus facilement décodable. Il est même mis à jour par le policier Doakes, juste avant que ce dernier ne soit tué par l'élève et amante de Dexter, Lila, et il le sera plus tard par un autre policier, l'amant de sa sœur.

Vouloir collectionner comme des trophées de ses succès accumulés les traces des criminels qu'il élimine, sous forme de gouttes de sang soigneusement déposées sur des lames en verre, puis insérées dans une boîte cachée derrière son appareil de climatisation, lui fait courir un risque, puisqu'à plusieurs reprises il aura peur de ne plus les retrouver. Et le policier Doakes les trouvera finalement. Une répétition qui tend à l'automatisme et devient un phénomène auto-entretenu menace le héros de perdre le contrôle de sa vie. Or la série met en cause l'automatisme sous-jacent à la répétition pour proposer une autre façon de se répéter.

Car loin de réduire le héros à la passivité de sa dépendance, elle le fait passer par une alternance de moments de relâchement et de reprise en mains de soi, qui est pour lui l'occasion d'affirmer sa volonté. En effet, répéter suppose un écart qui s'accuse et que le personnage s'emploie à résorber. Entre deux répétitions du rituel surgit toujours le risque d'un relâchement qui mettrait en danger le personnage principal, dans la mesure où seul, livré à lui-même, il dériverait vers une vie normale qui le perdrait.

L'action de répéter combine alors deux mouvements complémentaires dans la série, un retour sur soi et dans le passé, sur le mode du *flash-back*, et la recherche d'un mode de vie meilleur, orientée vers l'avenir. Dans la répétition de son rituel meurtrier, Dexter cherche tout d'abord à se réapproprier son histoire, lorsqu'il revient sur ses actes en *voix off*, notamment à la fin de chaque épisode, il commente ce qui lui arrive. Répéter consiste à revenir au moment du traumatisme initial, où il a vu sa mère mourir dans un bain de sang. Après avoir découvert l'origine de son obsession pour le sang, il s'emploie à retrouver l'assassin de sa mère pour le tuer. La répétition passe dans ce cas par un retour à un moment précis du passé d'où il est possible de repartir ensuite, grâce à une réparation qui permettra à Dexter de faire des choix qui lui

sont propres. Parallèlement, la répétition semble moins un simple rappel ou un effet du passé (la répétition du déjà accompli) que comme tendue vers l'avenir, dans une perspective nietzschéenne, approfondie par Deleuze dans *Différence et répétition* (Deleuze 1968).

Une exigence se manifeste dans la répétition de ses actes : c'est grâce à son obsession pour le sang qu'il devient un expert du crime. D'ailleurs quand il ne réussit plus à tuer, entre autres à cause de la pression qu'exerce sur lui la surveillance de Doakes, au début de la saison 2, en une sorte de *burn out* paradoxal du *serial killer*, il est moins concentré dans son travail. L'obsession est associée dans la série à la compétence, en l'occurrence double : celle d'un tueur hors pair et celle d'un expert en taches de sang exceptionnel.

Dexter répète ses actes pour mieux s'émanciper de la tutelle paternelle : « mon père aurait pu ne pas approuver mais je ne suis plus son disciple. Désormais, je suis un maître » (saison 2 épisode 12). Il prend d'ailleurs de plus en plus de libertés avec le code de son père, notamment lorsqu'il tue pour se protéger et non pour éliminer un criminel impuni, et se rebelle, dans la dernière saison, contre le modèle psychologique auquel le rattachait la psychologue, incarnée par Charlotte Rampling, qui a expérimenté sur lui le code avec l'aide de son père. Il choisit de rompre avec la vie que son père a programmée pour lui, pour vivre en couple et finalement, lui aussi, aimer, Rita, ses enfants puis son propre fils Harrison. La répétition semble moins un simple rappel ou un effet du passé – la répétition du déjà accompli – que comme tendue vers l'avenir en une forme de recherche portée par une volonté comme dans le retour éternel de l'action tel que Nietzsche le conçoit.

Il doit sans cesse prendre l'initiative sur les autres, au lieu de les copier et rend sa propre justice de plus en plus prématurément pour garder l'initiative. Les autres tueurs en série qui ne sont pas dans la reprise d'un rituel mais dans

l'imitation servile et dans la répétition du geste ne sont d'ailleurs que des avatars du héros que ce dernier élimine. Car la créativité est aussi possible dans la répétition. Chez les narcotiques anonymes, où Dexter suit une thérapie, Lila, une artiste, pense qu'on ne devient pas dépendant seulement parce qu'on a eu un traumatisme, mais que seul le code est responsable de son addiction. Elle pousse alors Dexter à s'en affranchir pour faire preuve de créativité et lui fait entrevoir la possibilité d'assumer ce qu'il est et de rendre son addiction créatrice, en lui disant par exemple (Saison 2 Épisode 7) : « tu es arrivé à contrôler ton addiction et peu de gens sont capables de ça », ou « tu es arrivé à trouver un vrai substitut à ton addiction, la vie ».

Ainsi, même si la dépendance qu'elle entraîne le fait souffrir, la réitération de ses actes lui permet de se découvrir et de persévérer dans son être tout en comprenant les racines de son obsession. Dexter apparaît comme un héros dans son addiction même, voire comme un héros de l'addiction. Toutefois, la valorisation de la répétition demeure ambivalente, car il s'agit surtout de montrer sa complexité, et l'identification au héros bien problématique, notamment parce qu'il est un tueur. Aussi faut-il considérer un autre phénomène : en une forme de réflexivité, à un niveau métanarratif, on parle au spectateur de son goût de la répétition, on en fait une question ou un problème que le téléspectateur peut investir pour donner plus de sens à son activité spectatorielle voire à sa propre addiction pour la série.

II.3. L'addiction en question

Comme l'affirme Hervé Glevarec, le goût des séries télévisées ne s'explique pas par une identification simple à un personnage, en l'occurrence un « addict » (Glevarec 2012, 31). Dans cette perspective, que le personnage principal ait

une personnalité addictive ne cause pas ou ne renforce pas de façon directe l'addiction aux séries. La récurrence n'est pas une raison directe de l'addiction – comme si diffuser une série, par une sorte de nécessité interne à la structure en feuilleton du récit, créait *ex nihilo* l'addiction.

Au contraire, les personnages sont des compagnons et les séries posent des problèmes éthiques et sont des ressources pour guider son action : « on trouve moins une réception homologique, mimétique ou paraphrastique, autrement dit identificatoire, des amateurs aux situations et aux personnages des séries, qu'une attente de réponse, à savoir une curiosité » (Glevarec 2012, 115). Certaines séries offrent selon lui des expériences de pensée : « les situations sérielles, matières à réflexion, se présentent comme des expériences de pensée » (*ibid.*).

Car plusieurs questions se posent avec insistance. Le téléspectateur est invité à s'interroger sur ce qui le pousse à souhaiter retrouver un personnage et son comportement, ainsi qu'une structure narrative récurrente. En cela la répétition interroge la pratique addictive du téléspectateur « accro » aux séries policières, au sang et au crime. Ne serait-il pas lui aussi emporté par le goût de la répétition ? En associant sérialité de la narration et sérialité dans le comportement d'un tueur « en série », la série crée un parallèle entre l'enfermement dans des habitudes criminelles quasi obsessionnelles et la récurrence du schéma narratif.

Enfin se pose la question suivante : la répétition constitue-t-elle encore un plaisir pour le héros et pour le téléspectateur ? Et est-elle au fond tenable ? En effet, on prend habituellement plaisir à reconnaître un caractère ou un univers familier, et l'on sait que la répétition compulsive est fondée sur un désir de retrouver l'objet perdu, ou d'en conjurer la perte comme dans le jeu de la bobine analysé par Freud. Or Dexter, à se répéter, risque de se voir démasqué, ce qui crée un suspense

spécifique la répétition suscitant alors la crainte. À mesure que la répétition enracine des habitudes d'action chez le héros et de réception chez le téléspectateur elle devient de plus en plus intolérable. Ces interrogations donnent une profondeur au comportement répétitif, chaque répétition renforçant en outre le doute et le questionnement.

Mais la série offre aussi une solution ou une perspective de solution aux problèmes posés et aux interrogations. Car l'addiction est présentée comme portant en elle-même son remède, la répétition est répétition de problème, approfondissement, jusqu'à la solution qui naît émerge de cette répétition elle-même. C'est en effet en se répétant que Dexter se comprend, qu'il va à la racine de son obsession et se guérit et qu'il change aussi : la répétition voit une lente évolution se produire, elle est en cela évolutive et spontanément résolutive des problèmes posés. Dexter refuse d'ailleurs toute thérapie : il est significatif qu'il assassine Emmett Meridian, le thérapeute qui poussait ses patientes au suicide dans la saison 1. Après la mort de Rita, il revendique une thérapie personnelle en affirmant : « pendant qu'ils vont voir le psy, je vais m'offrir ma propre thérapie ». Surtout le Docteur Vogel dans la dernière saison, présentée comme celle qui a conseillé Harry dans la mise au point du Code, ne voit en Dexter qu'un psychopathe réduit à une pulsion envahissante, négligeant ses capacités à changer et à avoir des sentiments altruistes. Et pourtant il change, non pas contre sa tendance à répéter mais grâce à elle.

Même si bien des techniques de captation de l'audience sont à l'œuvre dans *Dexter* comme dans l'ensemble des séries télévisées, qui peuvent y rendre dépendant, une série comme *Dexter* travaille la répétition et s'adresse à un téléspectateur que l'on ne doit pas se représenter seulement comme passivement enclos dans son attitude, qui n'est pas captif, conditionné à regarder. Il choisirait plutôt de prendre part à la

problématique qui lui est posée, à un défi qui lui est lancé, à lui comme aux personnages, et que la répétition rend plus vif parce qu'elle trouve à s'approfondir grâce à elle et en elle.

Ainsi, les séries regorgent d'échos plus ou moins explicites à l'addiction, sous des formes diverses et mettent souvent en scène des personnages qui sont eux-mêmes des addicts aux drogues, au meurtre ou d'une façon plus générale qui sont obsédés par un objectif, une action ou une idée. Sans que cela puisse expliquer l'addiction aux séries télévisées qui peut éventuellement exister chez certains téléspectateurs, la représentation de l'addiction, sous la forme de l'obsession ou de la répétition compulsive, constitue un facteur de cette addiction éventuelle, associé aux techniques narratives de captation de l'attention. Cela revient à légitimer un comportement tout en lui conférant une richesse qu'il ne possède pas dans la vie réelle, le dotant en particulier d'une créativité spécifique. Mais montrer ce comportement à l'œuvre dans l'action narrée elle-même est aussi une manière d'intégrer l'activité spectatorielle dans le récit – sans aller jusqu'à faire une place au téléspectateur dans la fiction. Se crée un rapport métaphorique entre action narrée et vie du téléspectateur plus subtil que l'identification pure et simple au personnage, qui vient doubler l'effet que la structure du récit provoquerait à elle seule sur le téléspectateur.

Deleuze Gilles, *Différence et répétition*, Paris : PUF, 1968.

Bella DePaulo (dir.), *The psychology of Dexter*, Dallas : BenBella Books, 2010

Glevarec Hervé, *Sérieophilie, sociologie d'un attachement culturel*, Paris : Ellipses, 2012.

Hatchuel Sarah, *Rêves et séries américaines. La fabrique d'autres mondes*, Aix-en-Provence : Rouge profond, 2015.