



HAL
open science

Lost, perdu(s) dans l'espace et dans le temps : la désorientation et le déséquilibre d'un groupe humain comme trame d'une narration sérielle

Kama Cissokho

► **To cite this version:**

Kama Cissokho. Lost, perdu(s) dans l'espace et dans le temps : la désorientation et le déséquilibre d'un groupe humain comme trame d'une narration sérielle. Art et histoire de l'art. 2015. dumas-01258955

HAL Id: dumas-01258955

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01258955>

Submitted on 19 Jan 2016

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.

Lost, perdu(s) dans l'espace et dans le temps :

La désorientation et le déséquilibre d'un groupe humain comme
trame d'une narration sérielle.

Mémoire rédigé par

Kama CISSOKHO

Sous la direction de

José MOURE

Lost, perdu(s) dans l'espace et dans le temps :

La désorientation et le déséquilibre d'un groupe humain comme
trame d'une narration sérielle.

Mémoire rédigé par

Kama CISSOKHO

Sous la direction de

José MOURE

RÉSUMÉ.

Ce mémoire a pour sujet la série télévisée américaine *Lost* créée en 2004 par J.J Abrams, Jeffrey Lieber et Damon Lindelof.

En suivant sur six saisons des personnages dont le vol s'est écrasé sur une île mystérieuse, et qui ne seront pas retrouvés malgré leurs tentatives, il sera mis en évidence une structure particulière propre à la série qui sera révélatrice d'obstacles empêchant les survivants de se reconstruire sur cette île.

L'étude du lieu, des allers-retours dans le temps et dans l'espace, des protagonistes et de la société qu'ils essayent de fonder dans leur nouvel environnement, se présentent comme autant d'éléments impliquant que ce qui est en jeu dans la série est la représentation de l'impossibilité pour une société moderne, à être recréée dans un lieu et dans un temps qu'elle ne peut pas contrôler et auquel elle ne peut donc pas appartenir.

Mots-clés : série télévisée, *Lost*, espace, temps, voyages spatio-temporel, île, flashback, flash-forward, postmodernisme, modernité.

SOMMAIRE.

INTRODUCTION.	5
1 – L'île : un espace mythique anthropomorphisé.	10
1.1 - Le mythe de l'île dans l'imaginaire collectif : une entité et une identité indépendante.	10
1.2 - Les relations entre l'île et les personnages : une kyrielle d'influences réciproques.	16
1.3 - L'île, une entité personnifiée et déifiée.	20
2 - Des personnages perdus dans le temps.	25
2.1 - Richard Alpert: un personnage intemporel.	25
2.2 - Desmond Hume : un « électron libre ».	29
2.3 - Flashbacks, flash-forwards et flash-sideways : une diversité de perceptions temporelles.	32
2.4 - La négation du réel et du présent par la mort symbolique des temporalités et des protagonistes : une mise en scène du fatalisme.	39
3 – De l'instabilité à la destruction : la cristallisation d'une rupture d'avec les normes.	43
3.1 - Echech de la construction d'une nouvelle société moderne au profit d'une société postmoderne.	43
3.2 - Les personnages et leur rapport à l'île : la perte des identités.	52
3.3 – L'éclatement et la confusion des trois temps : à la recherche désespérée d'un temps présent stable.	60
4 - Le téléspectateur et le renouvellement du genre sériel.	69
4.1 - Temporalité sérielle et perception spectatorielle : vers une « <i>nouvelle culture de l'instantanéité</i> ».	69
4.2 - La construction d'un nouveau récit sériel : vers une nouvelle culture de la désorientation.	72
4.3 - <i>Lost</i> : au-delà de la série.	76
CONCLUSION.	84
BIBLIOGRAPHIE.	91
LEXIQUE.	94

INTRODUCTION.

La série *Lost*, créée en 2004 par J.J Abrams, Damon Lindelof et Jeffrey Lieber, raconte la vie d'un groupe de personnes sur une île après que leur avion (le vol *Oceanic 815* reliant Sydney à Los Angeles) s'est écrasé.

Après quelques jours passés sur la plage avec l'espoir d'être rapidement secourus, les survivants parmi les trois cent vingt-quatre passagers réalisent qu'ils ne sont pas seuls sur l'île et que ce lieu n'est pas aussi désert qu'ils se l'imaginaient.

Leurs tentatives de quitter l'île et leurs confrontations multiples avec le peuple autochtone qu'ils surnomment *les Autres* et qui tente de les éliminer, rythment la série sur six saisons. L'île se révèle alors être porteuse d'une histoire dont les origines sont impossibles à dater. Ainsi, à l'occasion d'explorations entreprises pour découvrir leur nouvel environnement, les rescapés trouvent les traces du passage d'un groupe de scientifiques, la *Dharma Initiative*, ayant mené des expériences sur l'île afin d'en comprendre et d'en exploiter le pouvoir radioactif. Cependant, tous les membres de ce groupe ont mystérieusement disparus. Les protagonistes comprennent alors que s'ils ne parviennent pas à être secourus, c'est parce que l'île n'est pas localisable sur une carte puisqu'elle n'a pas de coordonnées fixes. Les survivants cherchent donc à construire un camp et à s'installer de manière provisoire, sans savoir que leurs chances de quitter l'île sont minces. Des amitiés et des rivalités vont ainsi s'instaurer entre les personnages dont le vécu devient omniprésent (grâce aux flashbacks), bien qu'ils essayent de s'en détacher. Entre luttes internes au groupe de rescapés pour devenir leader et la volonté paradoxale pour certains de ne pas être secourus, c'est une succession d'événements surprenants et désorientants qui va tenir le téléspectateur en haleine sur les cent vingt et un épisodes.

Lost, en tant que série, montre qu'au-delà de la fonction de divertissement qui est souvent assignée à beaucoup de produits télévisuels, ces derniers sont aussi des invitations à la réflexion : réflexion approfondie sur soi-même (questionnements existentiels), ainsi que sur la perception que l'on a de son environnement, animé ou inanimé.

Les créateurs de la série *Lost* ont pris le parti de perturber fortement cette perception que nous avons d'ordinaire : de l'ici et des ailleurs, du fini et de l'infini, des temps passés, présents et à venir et ce dans le but, sans doute, de nous amener à tout relativiser. En proposant un panel multiple d'époques et de lieux, la série pose la fiction et plus précisément l'île comme un monde alternatif et différent de la réalité du téléspectateur. C'est précisément un jeu sur l'espace et les temporalités qui invite à ce processus et qui sera au centre de ce travail. Pour mieux comprendre ce qui est en jeu, il est utile de rappeler les définitions que l'on peut donner aux termes temps et espace. D'après celles données par le dictionnaire Larousse, le temps est « *un mouvement ininterrompu par lequel le présent devient le passé, et est souvent considéré comme une force agissant sur le monde et sur les êtres.* »¹ ; quant à l'espace, il est à considérer comme la propriété particulière d'un objet qui fait que celui-ci occupe une certaine étendue mesurable, rendant ainsi indissociables l'objet et l'espace dont il est l'attribut. Ces définitions, qui indiquent bien que ces deux concepts sont liés, permettent de fixer un cadre qui se précisera, évoluera et sera redéfini.

A partir de là et au travers de ces deux locutions, il sera analysé dans la série ce que l'on distinguera comme deux sortes de voyages spatio-temporels : d'une part, des déplacements intempestifs subis par les protagonistes sans que la raison précise n'en soit connue (il s'agit alors uniquement de voyages temporels et non spatiaux) ; d'autre part, les voyages spatio-temporels perçus principalement par les téléspectateurs et visibles dans la structure même du récit.

En effet, presque tous les épisodes de la série sont construits sur le schéma suivant : l'intrigue principale représentant le présent des personnages et qui se déroule sur l'île est interrompue à plusieurs reprises par des séquences de flashbacks hors de l'île (dans les quatre premières saisons) et montre une alternance entre leur passé et leur vie sur l'île, qui est considérée comme leur présent ; ce à quoi viennent s'ajouter des séquences de flash-forwards, également hors de l'île, qui vont venir perturber à partir de la saison cinq la structure jusqu'alors connue. Ces retours en arrière et sauts en avant donnent ainsi accès à leur passé jusqu'alors inconnu puisque le premier épisode de la série s'ouvre sur les minutes survenant après le crash de l'avion, et au possible futur de certains hors de l'île.

¹ www.larousse.fr/dictionnaires/francais/temps/77238 [en ligne], consulté le 20 août 2015.

Par ailleurs, la saison six marque l'introduction d'un nouveau procédé, le flash-sideway, qui montre parallèlement à l'intrigue se déroulant sur l'île, un monde alternatif dans lequel l'île aurait été engloutie depuis des siècles. Au sein de cet autre espace-temps, le vol *Oceanic 815* ne se serait jamais écrasé, et les personnages auraient eu un passé différent de celui qui est décrit et montré jusqu'alors.

La mise en place de ce maillage complexe qui joue avec les repères du téléspectateur, et avec les caractérisations généralement accolées aux protagonistes, contribuera à l'instauration d'un rythme non-linéaire qui marquera la spécificité de la série.

C'est dans un tel monde fluctuant instable que les protagonistes tentent de se faire une place. Loin de leur « quotidien moderne occidental », le supposé retour à un état primitif (sans électricité et sans confort) ne s'apparente pas à un nouveau départ mais à une quête vaine vers la compréhension de ce qu'ils sont et de ce qu'ils représentent une fois arrivés sur l'île.

En parlant de « quotidien occidental », on entendra alors l'Occident en tant que civilisation en déclin, par opposition à l'Orient que pourrait représenter l'île et qui ne se décrirait non pas selon la définition que nous en donnons aujourd'hui, mais comme une représentation d'un isolat lointain et exotique, vierge par des considérations et des influences « occidentales ». L'Orient et l'Occident sont, comme l'a dit Rudyard Kipling « (...) *deux mondes [qui] jamais ne parviendront à se comprendre* » et c'est ce qui est représenté dans la série.

C'est alors que, poursuivis par leur passé, ne pouvant contrôler le présent, et poursuivant un futur inaccessible, les intrigues entourant les protagonistes amèneront à interroger les processus mis en place et leurs influences sur eux.

Ainsi, on peut se demander en quoi les allers-retours spatio-temporels mis en place dans cette narration sérielle se présentent comme des obstacles à la reconstruction d'une société occidentale moderne en un espace et en un temps sur lesquels elle n'a aucune emprise.

L'établissement d'une esthétique spécifique, dont l'analyse est enrichie par le montage, par la narration, traitée de manière non linéaire, mais comme une succession de courbes articulées, et par la multitude d'indices et de références philosophiques, artistiques, religieuses, historiques et scientifiques, apparaissent comme autant d'outils présents au

sein même de la série et permettant ainsi de tenter de répondre à la question soulevée par la problématique.

En conséquence, dans une première partie, le lieu que représente l'île sera d'abord analysé en montrant que son espace et son essence relèvent d'une mythologie créée par les individus et les civilisations qui l'ont traversées au cours du temps et qui y ont laissées leurs traces. Ensuite, il sera montré que son évocation, sa représentation, et la perception qu'en ont les protagonistes évoluent tout au long de la série, grâce notamment à l'anthropomorphisation qu'ils font de l'île. Cette dernière ne représentera plus un lieu mais un Dieu pour certains personnages qui la considéreront comme un repère et comme un guide auquel ils doivent se référer et avec lequel ils sont en contact pour une raison précise.

Cela conduira ensuite à analyser plus précisément le thème du temps et des temporalités, ainsi que leurs impacts sur les personnages. En effet, en étudiant les phénomènes de voyages dans le temps et les procédés de flashbacks, de flash-forwards et de flash-sideways insérés dans l'intrigue, il sera mis en évidence un schéma temporel complexe qui fera de la condition des rescapés une lutte permanente et présente contre un passé qui les rattrape, et pour le futur auquel ils aspirent. C'est ainsi que certains des protagonistes seront caractérisés par une certaine résistance au temps que les autres n'auront pas. L'apparition dans la saison deux d'un nouveau personnage qui, à la suite d'un accident, a d'une part des visions prémonitoires, et d'autre part, la faculté, acquise sur l'île, de voyager dans le temps, montrera qu'à défaut de leur donner une chance de s'extraire de la spirale temporelle sans fin dans laquelle ils sont prisonniers, cet enfermement aidera à la constatation de leur impossibilité à pouvoir changer le passé et influencer sur leur destin, et donc sur le temps.

C'est en continuant à étudier les personnages et leur vie sur l'île que l'on tentera de se rapprocher des enjeux véhiculés par un espace-temps défavorable. Il s'avérera donc que les multiples tentatives des rescapés pour établir une société stable et structurée se concluent toujours par des échecs, rendant ainsi inaccessible la définition utopique de l'île déserte présente dans l'imaginaire collectif. C'est alors une véritable opposition entre deux mondes qui va être mise en évidence et ce notamment en partant des définitions données par François Lyotard et Gilles Lipotevsky au regard de la postmodernité. Il y aura alors une confrontation franche entre d'une part le monde de

l'île qui s'avère représenter un lieu postmoderne pour les rescapés qui essayent de s'y adapter en vain, et d'autre part leur monde d'avant, qui représente leur modernité et duquel ils reprennent les codes et les structures en vue de les recréer sur l'île. Transportés dans ce monde auquel ils n'appartiennent pas, c'est en procédant à plusieurs comparaisons et en mettant en parallèle ces deux sociétés, qu'il sera mis en exergue une construction antagonique reposant sur l'annihilation de tout ce qui représente le monde moderne des rescapés, et donc leur passé. Une étude de l'esthétique de la fragmentation mise en place permettra ainsi de témoigner de la « construction d'une destruction » initiée par le groupe de survivants et ce malgré l'émancipation de certaines caractéristiques modernes qui leur étaient attribuées.

En outre, en partant des analyses du monde qui aura été décrit précédemment, la quatrième et dernière partie consistera en une observation dépassant la fiction en la confrontant directement avec le monde spectral.

De ce fait, c'est l'analyse de la série et de ses va et vient spatio-temporels qui permettront d'appréhender *Lost* comme une nouvelle forme de récit dans lequel la désorientation et l'instantanéité se présentent comme autant d'éléments contribuant à l'insertion de la fiction dans la réalité des téléspectateurs qui, à leur tour et dans leur monde, font vivre la série. La sérialité se fera alors l'allié de la narration particulière mise en place et changera les perspectives de durée et de perception du temps vécues par le téléspectateur. Cette temporalité sera alors étendue et ne se limitera pas au monde de la fiction, et c'est par exemple au travers d'un jeu en réalité alternée créé par les producteurs de la série et impliquant une participation des passionnés du monde entier pour obtenir des informations supplémentaires à propos de la série, que la fiction se confond avec la réalité et détruit la séparation ainsi créée par l'interface télévisuelle entre ces deux mondes. Ce monde moderne que les protagonistes ne parviennent pas à reconstruire sur l'île va alors ré-exister dans son monde originel, qui n'est autre que le même que celui du téléspectateur.

1 – L'île : un espace mythique anthropomorphisé.

1.1 - Le mythe de l'île dans l'imaginaire collectif : une entité et une identité indépendante.

Que ce soit en littérature, en peinture ou au cinéma, le thème de l'île en général, et de l'île déserte en particulier, a toujours été un terreau fertile en intrigues et mystères pour les créateurs.

Désertique et hostile pour certains, et paradisiaque pour d'autres, l'île fait la jonction entre ces deux perceptions, en ce sens que son caractère lointain et isolé suscite un sentiment d'aventure et induit un désir de découverte.

Autant fascinante qu'intrigante, l'île concentre les rêves et l'imagination de beaucoup ; ainsi, par exemple, les conquistadors et explorateurs venus d'Espagne et d'ailleurs associaient la découverte d'îles à la découverte de nouveaux mondes, alimentant de ce fait les fantasmes quant à ce et ceux que l'on pouvait y trouver.

Les îles en général, marquent une discontinuité entre l'ici et l'ailleurs, ou les ailleurs, proches ou lointains. Ce qui s'y déroule étant hors de portée de nos sens, la fertilité de l'imagination humaine comble ce vide.

Dans *Lost*, c'est dans ce lieu particulier et peu familier que la majorité de l'action de la série va se dérouler après qu'un avion à destination de Los Angeles se fut écrasé au milieu de nulle part.

A l'instar de nombreux écrits, comme *Robinson Crusoé* de Daniel Defoe, *Sa majesté des mouches* de William Golding ou encore *L'île mystérieuse* de Jules Verne (entre beaucoup d'autres) l'arrivée d'individus sur l'île est le résultat d'un accident, qui, à défaut de mener les protagonistes à la mort, les emmène dans ce lieu inconnu et au sein duquel ils devront survivre dans l'espoir d'être un jour secourus. La première rencontre avec l'île remet alors en cause, pour chacun des protagonistes, la connotation positive de « l'île paradisiaque » ancrée dans l'imaginaire collectif : l'appréhension positive et mythologique de ce qui aurait pu être imaginé comme les Champs Élysées grecques est remplacé par une nécessité d'adaptation à un lieu jusqu'alors inconnu.

Il apparaît ainsi intéressant de constater que les trois premiers épisodes de la série montrent l'accident d'avion et la découverte de l'île par les rescapés qui pensent alors

leur situation comme étant seulement temporaire (ce qui sera le cas pendant trois saisons durant lesquelles ils espèrent être secourus) et dont la perception de l'île change au fil des épisodes.

Le choc de l'accident apparaît alors comme une rupture entre ce que le philosophe français Gaston Bachelard, et que l'on peut ici reprendre, définit comme « *un espace heureux* » baptisé « *topophilie* », et « un espace hostile » appelé « *topophobie* ».²

L'île représente à la fois l'isolement et le confinement ; et paradoxalement, la liberté. C'est en effet les facettes multiples et paradoxales de son état qui influenceront sur la façon dont les protagonistes la conçoivent.

La définition purement géographique de l'île donnée par Gilles Deleuze et qui introduit *L'île déserte et autres textes*³, rejoint celle plus simple et plus explicite du dictionnaire Larousse : « *Espace de terre entouré d'eau de tous les côtés.* ».⁴

Cet isolement est alors manifesté par la peur que ressentent les individus qui la découvrent pour la première fois. Cette peur se calque ainsi sur le statut même de l'île, qui, n'étant rattachée à rien, renvoie les rescapés à leur propre isolement. Les nombreux plans de personnages sur la plage de l'île regardant au large avec l'espoir de retrouver le monde qu'ils ont perdu feront se transformer progressivement ce désir en un constat que, même si ce monde extérieur existe quelque part, ils n'en font plus partie.



Le personnage de Jack a son arrivée sur l'île, quelques minutes après le crash.



Le personnage de John Locke à son retour sur l'île après trois ans d'absence.

L'isolement subi se fait rapidement l'allié du confinement et se manifeste tout au long de la série par les nombreuses tentatives d'une partie des protagonistes de la quitter.

²Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, Paris, PUF, 2004.

³Gilles Deleuze, *L'Île déserte. Textes et entretiens 1953-1974*, Paris, Les Editions de Minuit, 2013, p.11 : « *Les îles continentales sont des îles accidentelles, des îles dérivées : elles sont séparées d'un continent, nées d'une désarticulation, d'une érosion, d'une fracture, elles survivent à l'engloutissement de ce qui les retenait. Les îles océaniques sont des îles originaires, essentielles : tantôt elles sont constituées de coraux, (...), tantôt elles surgissent d'éruptions sous-marines...* »

⁴Dictionnaire Larousse : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/%C3%AEle/41521> [en ligne], consulté le 23 juin 2015.

Le paradoxe évoqué qui ressort de la corrélation entre ses deux aspects, réside dans le fait que ce sont cet isolement et ce confinement mêmes, qui permettent aux rescapés d'atteindre une sorte de liberté. C'est en effet l'émancipation forcée du monde qu'ils connaissaient qui leur permet, par la même occasion, de se libérer des contraintes, et des normes de ce que nous appellerons « leur monde familier et monotone », et qui représentait leur vie avant l'accident.

En s'aliénant de ce monde, et en finissant par percevoir l'île comme un « *espace heureux* », les rescapés admettent leur ancien quotidien, bien que global et non isolé, comme « *topophobie* ».

Cette distinction se manifeste alors comme étant porteuse de la création progressive d'une nouvelle perception de ce qu'était « *l'espace heureux* », en ce sens que l'île de *Lost*, ne correspond plus à l'image « *topophilique* » que les rescapés pouvaient en avoir puisqu'elle se révèle être pleine de dangers. En conséquence, on peut considérer l'île comme hors-cadres ou hors-normes, puisqu'elle sort des cadres positifs préconçus dans l'imaginaire des protagonistes ; elle ne correspond pas ou plus à cet imaginaire, mais s'en sert pour le transcender, et ce grâce à la façon dont les individus qui l'habitent l'appréhendent.

Il se crée alors un mythe autour de l'île, qui, créé par les Hommes qui l'ont habitée, va tracer son histoire, ou plutôt celle qu'auront créé les Hommes autour d'elle.

Cette « utilisation » du mythe créé par les individus ressort dans la série par la monstration occasionnelle d'indices prouvant le passage de différentes civilisations à différentes époques dans ce lieu perdu qui, en plus d'être hors-cadres et hors-normes, est hors-temps, puisqu'il semble impossible de dire avec exactitude quand il a été habité pour la première fois.

Dans la saison cinq, on découvre le pied ayant appartenu à ce qui semble être une statue géante ; dans la dernière saison, lors d'un flashback, on verra et on comprendra que la statue est en fait celle du dieu égyptien Anubis, (dieu de l'embaumement dans la mythologie égyptienne) et qu'un passage d'une ancienne civilisation égyptienne n'est pas impossible, tout comme le suggéraient différents lieux sur l'île dont les murs étaient couverts de hiéroglyphes. Par ailleurs, on apprend également lors d'un flashback de la

vie du personnage de Jacob⁵ qu'à sa naissance, par ailleurs impossible à dater, le groupe d'individus (dont faisait partie sa mère biologique) présent sur l'île suite à un naufrage parlait latin. En outre, partout sur l'île, les survivants rencontrent les traces d'une organisation appelée la *Dharma Initiative* et ayant mené des expériences scientifiques dans ce lieu dans les années soixante-dix, avant que tous ses membres ne disparaissent mystérieusement.

Dans *L'île déserte et autres textes*, le philosophe Gilles Deleuze dresse une analyse de ce qu'est l'île déserte, dans son essence géographique comme dans son essence mythologique ; il précise notamment que, « (...) elles [les îles] survivent à l'engloutissement de ce qui les retenait. »⁶.

Il s'agit là d'une part de désigner les terres qui renaient les îles et qui ont disparues alors qu'elles sont toujours présentes, mais plus encore, on peut interpréter cette phrase en considérant que ce qui retient l'île sont les personnes qui l'habitent, et que malgré leur disparition inéluctable de par leur caractère mortel, les mythes qu'ils ont créés restent, eux, ancrés dans l'essence même de l'île. Cette dernière les portera alors à tout jamais, puisque le temps ne semble avoir aucun effet sur elle.

L'île apparaît donc comme un carrefour de civilisations qui la rencontrent apparemment par hasard. Cette île, traversée par l'Histoire et par différentes mythologies est imperméable au temps et à ce qui l'entoure ; marquée par les traces des civilisations qui l'ont visitées, et donc par des histoires différentes, on remarque que dans la série, tous les indices laissés par eux (comme le pied de la statue, les hiéroglyphes...) prêtent à interprétation de la part des survivants du crash. Chaque arrivée de nouveaux habitants re-façonne le mythe déjà présent autour de l'île et l'augmente un peu plus, lui donnant ainsi une dimension supérieure à celle de l'île déserte commune, au-delà du sens originel et géographique du terme. C'est ainsi qu'elle utilise les mythes que les Hommes ont créés autour d'elle pour représenter plus encore que ce que ces derniers pensent : « (...) l'essence de l'île déserte est imaginaire et non réelle, mythologique et non géographique. Du même coup, son destin est soumis aux conditions humaines qui rendent une mythologie possible. La mythologie n'est pas née d'une simple volonté, et les peuples ont tôt fait de ne plus comprendre leurs mythes. »⁷. Ce sont donc les

⁵ Personnage immortel évoqué et invoqué, mais qu'on ne verra jamais physiquement, avant la saison cinq, mais qui apparaîtra comme étant le chef suprême de l'île auquel un groupe d'autochtones baptisés « les *Autres* » semble obéir.

⁶ Gilles Deleuze, *Op.cit.*, p.11.

⁷ *Ibid.*, p.14.

personnages qui créent le mythe entourant l'île. De par leurs actions et ce qui leur arrive, c'est l'histoire de cette île mystérieuse qui est écrite par ceux qui l'habitent ; même si l'île peut être perçue comme une entité indépendante, il apparaît évident, et cela est développé dans toutes les saisons de *Lost*, que ce sont les sociétés qui l'ont habitée qui en ont fait ce qu'elle est. Peut-être était-elle à l'origine une simple île déserte qui, à force d'être « visitée », est devenue ce que les individus ont voulu qu'elle soit.

L'île déserte telle que présentée et développée dans la série s'érige en lieu que l'on ne pourrait situer ni dans l'espace, ni dans le temps ; ainsi, elle est une entité autonome qui n'obéit à aucune contrainte, qu'elle soit imaginaire ou spatio-temporelle, puisque comme nous le verrons plus loin, elle voyage dans le temps et n'appartient à aucun espace géographique fixe.

Cela laisse également penser que, contrairement à ce que l'on pourrait croire, les termes de « *topophilie* » et « *topophobie* » ne s'appliquent pas directement à l'île de la série, mais plutôt, à la vision qu'en a chaque personnage.

Ainsi, pour certains, l'île est synonyme d'« *espace heureux* » puisqu'elle les guérit d'handicaps et de maladies, et pour d'autres, elle est un « *lieu hostile* » duquel il faut chercher à s'échapper, au péril de sa vie.

En tant qu'entité indépendante, l'île est aussi « malléable » car, aucune interprétation fixe de ce qu'elle est ne peut lui être apposée ; en plus d'être en changement constant, car son histoire ou sa mythologie ne cessent d'évoluer et de se transformer sur six saisons, l'île qu'ont connue les rescapés dans la saison une n'est plus la même que celle de la saison six. En effet, les différents voyages dans le temps qui ont lieu et qui seront développés plus loin, ont un impact sur l'île qui change en fonction de l'époque à laquelle les protagonistes sont ; si bien que dans l'épisode un de la saison cinq, Daniel Faraday, scientifique et spécialiste des voyages spatio-temporels et faisant parti d'un groupe de survivants qui voyage dans le temps suite à des flashes de lumière sans savoir pourquoi, donne une explication : soit ce sont eux qui bougent dans le temps, soit c'est l'île qui bouge.

La dualité qui est alors révélée réside dans les facettes paradoxalement, à la fois fixes et mouvantes de l'île : bien que le temps n'ait a priori aucun effet sur elle, on ne peut pas dire qu'elle est ou qu'elle représente le même espace, et ce à des siècles d'intervalle.

L'île n'est donc pas seulement définie par la manière dont le groupe de rescapés la perçoit, mais, plus encore, elle s'auto-définit, en ce sens qu'elle se perçoit elle-même à travers chaque protagoniste et prend un sens nouveau à chaque étape de ce processus, ajoutant ainsi à sa malléabilité.

1.2 - Les relations entre l'île et les personnages : une kyrielle d'influences réciproques.

Au fil des épisodes, un lien se tisse entre l'île et les protagonistes rescapés, et donne alors une toute autre appréhension de la perception que ces derniers en ont.

Il s'opère au fil des saisons une évolution du statut de ce lieu, qui, d'espace menaçant, va se transformer en espace convoité.

L'île restera la même, et cette évolution, ou ce changement de statut, ne sera en fait pas le sien, mais celle des protagonistes, qui, inconsciemment, vont changer leur perception par rapport à elle. Ce ne sont donc pas les rescapés qui parviennent à changer l'île pour s'y adapter, mais c'est bien l'île qui les change pour qu'ils s'adaptent à elle.

Ainsi, comme le fait remarquer Martine Estrade, psychiatre et écrivain, « *En anglais, (...) la prononciation de island « I land », littéralement, « la terre, le territoire du moi » illustre d'emblée l'île comme métaphore du psychisme humain...* »⁸. Et cette métaphore est révélatrice de la recherche des personnages à ne faire qu'un avec l'île en découvrant ses secrets et en comprenant la raison de leur présence en son sein. La perspective d'être secouru passe alors à l'arrière-plan, et les efforts des rescapés sont mis dans cette recherche d'appartenance à ce nouveau monde, afin de rétablir pour ainsi dire, un statut perdu et rompre avec l'ostracisme forcé et subi après le crash.

Cette double influence révèle ainsi, une fois de plus, le caractère « omniscient » et actif de l'île qui semble avoir conscience, à la fois d'elle-même et de ceux qui l'habitent.

Un exemple corroborant cette influence réside dans l'analyse du personnage de Jack Shephard. Dès le premier épisode de la série, Jack apparaît comme le leader naturel des rescapés. Médecin de profession, c'est lui qui apporte les premiers soins aux blessés de l'accident et qui indique à chacun quoi faire pour aider ce qui peuvent l'être. Son objectif premier est alors de faire quitter l'île à ses camarades et de les persuader qu'en restant soudés, ils parviendront à être secourus.

A la fin de la saison quatre et dans la saison cinq, il parvient à quitter l'île avec six autres personnes. Mais curieusement, une fois de retour dans le monde qu'ils avaient

⁸Martine Estrade : <http://www.martine-estrade-literarygarden.com/psychanalyse-art/psychanalyse-art-metaphore-ile.php> [en ligne], consulté le 18 juin 2015.

perdu, il se rend compte de son erreur et tombe dans l'alcoolisme et la dépression et fait une tentative de suicide.

Il prend alors l'avion vers différentes destinations en espérant s'écraser et retourner sur l'île qu'il avait tant voulu quitter.

De ses tentatives vaines, une phrase qu'il prononce à plusieurs reprises aux quelques autres personnes qui ont quitté l'île avec lui résonne comme un mantra qui pourrait le faire revenir à l'endroit qui a fait de lui un leader important et respecté, donnant ainsi un sens à sa vie : « *Nous devons y retourner, nous n'étions pas censé partir* ». Derrière cette phrase transparait encore l'entité supérieure, à laquelle Jack et ses amis auraient contrevenus. Cette entité supérieure qu'est l'île ne voulait pas qu'ils partent, et leur sort lui est inéluctablement lié.

En conséquence, à la manière d'un charme (au sens mystique du terme), ou d'une lente persuasion, Jack, qui était méfiant à l'égard de ce qu'il ne voyait que comme un lieu inhospitalier, réalise maintenant qu'il s'agit de beaucoup plus qu'un lieu : il s'agit de sa vie et de celle de ses compagnons de route ; une vie dénuée de sens, sans et loin de l'île. Le sort des personnages est donc lié à l'île, mais c'est aussi elle qui lie les personnages entre eux car, par-delà les lieux et les temps, elle reste le dénominateur commun à chacun des protagonistes qui, rapidement, ne seront plus définis que par ce que l'île a fait d'eux.

« (...) *l'homme ne peut vivre sur une île qu'en oubliant ce qu'elle représente. Les îles sont d'avant l'homme, ou pour après.* »⁹ Comme l'explique Deleuze, les îles, tout comme l'île de *Lost*, perdent leur caractère défavorable sitôt que les individus qui l'habitent s'habituent à elles et en vont jusqu'à en oublier leur statut de « disparus ».

L'île, lieu à l'épreuve de l'espace et du temps, toujours présente, qu'elle soit habitée ou non, n'existe donc pas par les hommes qui s'y trouvent car, sans eux, elle serait toujours là. A l'inverse, ce sont les hommes qui existent grâce à elle et qui, en essayant de retrouver des conditions de vie similaires à celles qui faisaient leur quotidien avant leur accident, tentent de les recréer dans un lieu qu'ils veulent faire leur.

Cet oubli de ce que représente l'île est alors manifesté par l'envie malade de Jack d'y retourner à tout prix, et le désir profond de John Locke (autre rescapé du vol *Oceanic 815*) de ne jamais la quitter.

⁹Gilles Deleuze, *Op.cit.*, p.12.

Ces deux personnages, représentent à un moment de la série deux extrêmes, qui finiront par se retrouver autour de l'idée que l'île, reste et restera pour chacun un but ultime.

La certitude qu'elle existera toujours, soutient les tentatives folles de Jack pour la retrouver.

La perte de repères ne se déclare alors pas comme on l'attend, et c'est encore une fois l'île qui se dresse comme un curseur paradoxalement dirigé vers elle-même, indiquant à ceux qui l'habitent et à ceux qui essayent de la quitter, qu'aucun ne peut exister hors d'elle. C'est d'ailleurs pour cela que l'une des règles des *Autres* est le bannissement de l'île de l'un de leurs membres en cas de faute grave : ce qui devrait logiquement apparaître comme une libération, se transforme alors en une punition.

« Pour qu'une île cesse d'être déserte, en effet il ne suffit pas qu'elle soit habitée. S'il est vrai que le mouvement de l'homme vers et sur l'île reprend le mouvement de l'île avant les hommes, des hommes peuvent l'occuper, elle est encore déserte, plus déserte encore, pour peu qu'ils soient suffisamment, c'est-à-dire absolument séparés, suffisamment c'est-à-dire absolument créateurs. Sans doute ce n'est jamais ainsi en fait, bien que le rescapé s'approche d'une telle condition. »¹⁰

Une fois encore, Deleuze explique que le développement des Hommes sur l'île est le fait de l'influence que cette dernière a sur eux.

Au lieu de comprendre le terme d'« île déserte » au sens le plus strict, il paraît plus pertinent de voir au-delà du simple aspect géographique ce que peut signifier cette expression : contrairement à ce que pensent les rescapés après leur crash, l'île sur laquelle ils se sont écrasés n'est pas inhabitée, cependant, on peut la considérer comme telle en l'appréhendant à travers les personnages et en analysant le spectre qui en est produit par chacun. Ainsi, l'île est « déserte », en ce sens qu'elle se veut, pour la plupart, être un nouveau départ, vierge d'influences passées ; comme une page blanche à remplir, pour évoluer et ne plus être défini par ce qu'ils étaient (bien que le passé restera omniprésent et aura une importance pour chacun des survivants).

En effet, bien que chaque passage humain ait modelé l'île en y laissant des traces, ce sont en fait ces Hommes qui se façonnent et s'adaptent à elle.

¹⁰ *Ibid.*, p.13.

« *Ce n'est plus l'île qui est séparée du continent, c'est l'homme qui se trouve séparé du monde en étant sur l'île. Ce n'est plus l'île qui se crée du fond de la terre à travers les eaux, c'est l'homme qui recrée le monde à partir de l'île et sur les eaux.* »¹¹ Tout émane de l'île, et c'est elle qui est vectrice du récit qui s'y déroule. Cette volonté qu'ont les disparus de re-création d'un monde, se rapproche d'une quête utopique d'un monde meilleur obéissant à leurs règles et à leurs aspirations.

Cette ingénuité s'explique par le fait qu'ils ne comprennent pas que c'est l'île qui décide de leur sort et que leur quête est vaine : ils ne peuvent pas la recréer, c'est à eux de se recréer pour pouvoir y vivre.

L'utopie derrière l'image de l'île paradisiaque est mise à mal, et les protagonistes se doivent d'être actifs s'ils veulent espérer la faire vivre en eux, initiant ainsi une quête intérieure et personnelle.

¹¹*Ibid.*, p.12.

1.3 - L'Île, une entité personnifiée et déifiée.

Ce statut indépendant conféré à l'île, comme dit précédemment, corrobore également le fait qu'elle peut ne pas être perçue uniquement comme un espace mais, également comme un personnage. Ainsi, tout au long de la série, et de manière progressive, va s'opérer une personnification de l'île qui ne représente alors plus seulement un lieu de survie (ou plutôt d'habitation), mais plus encore, une sorte de personnage omnipotent auquel les protagonistes confèrent des caractéristiques mystiques.

L'Île, -que l'on écrira dans cette partie avec une majuscule, pour non plus désigner le lieu, mais l'« entité personnifiée »-, est à plusieurs reprises évoquée et décrite comme une entité supérieure, omnisciente et omnipotente, avec un plan pour chacune des personnes en contact avec elle ; ainsi, progressivement, cette personnification aux résonances spirituelles et religieuses, se transforme en une déification.

Cette déification progressive de l'Île s'observe par les pouvoirs que ses habitants lui confèrent et par ce qu'elle leur offre (un abris, un espace de vie, de la nourriture...). Elle s'apparente donc plus à une entité divine qu'à un simple lieu magique et sacré.

Il se dessine alors autour d'elle une sorte de mysticisme, d'abord initié par ses indigènes, les *Autres* ; et ensuite par certains des rescapés qui, comme John Locke, personnage paralysé des jambes avant le crash et qui en retrouve miraculeusement l'usage une fois sur l'île, cherchent à donner et à trouver un sens à tout ce qui s'y produit, et à tout ce que l'Île produit.

A défaut de trouver des moyens pour être secouru, et en l'absence de guide et d'un vrai leader, chaque signe est interprété comme un message envoyé par l'Île ; et comme s'il s'agissait d'un besoin de se rattacher à quelque chose, la recherche d'une réponse ultime à toutes les interrogations, à tous les mystères entourant l'île, s'apparente à une sorte de quête de Dieu. Ainsi, c'est très souvent la volonté de l'Île qui est mise en avant. Les personnages de John Locke et Benjamin Linus, (chef des *Autres*), se présentent alors comme ses serviteurs, et Jacob comme l'intermédiaire entre eux et l'Île.

John Locke, évoque à plusieurs reprises ce que veut l'Île : en parlant d'elle, on a alors l'impression qu'il parle d'un véritable personnage. Dans l'épisode trois de la saison trois, cette personnification se caractérise par des échanges entre John et d'autres protagonistes qui dotent l'Île d'attributs divins tels que : « *Tu dois parler à l'Île ?* », « *Désolé d'avoir abandonné ma foi en l'Île.* » ; John va même jusqu'à dire que c'est

« l'Île qui [les] a amené ici [à elle]. », et on parle dans les derniers épisodes de la série du « cœur de l'Île ».

Il se donne alors pour mission de la protéger des menaces extérieures ou intérieures qu'elle pourrait subir ; il comprend rapidement le prix à payer pour ce faire, lorsque Richard Alpert (membre des *Autres*) lui dit que la seule façon pour lui de sauver l'Île est de ramener tous ceux qui l'ont quittée, et de mourir. Ce sacrifice ultime de John aurait ainsi pu se produire lorsque, dans l'épisode sept de la saison cinq, il était prêt à se suicider et ainsi à faire don de sa vie, tel un martyr, pour l'île, et pour l'Île.

Bien que l'Île soit personnifiée puis déifiée tout au long de la série, il apparaît intéressant de constater qu'elle n'a aucun nom et qu'elle n'est jamais baptisée ou nommée par les rescapés ou par les *Autres*, par un autre terme que « l'Île ».

Cet « anonymat » marque, une fois de plus, son caractère indépendant vis-à-vis de ceux qui veulent se l'approprier, et ne se définit ainsi pas par un nom qu'on lui aurait attribué, mais par ce qui se passe en son sein. Encore plus mystérieuse en étant anonyme, c'est alors l'idée, encore une fois, de l'île déserte (ou non) et mystérieuse qui prédomine et qui permet à chaque protagoniste, malgré le caractère indépendant évoqué plus haut, d'avoir sa propre définition et représentation de l'Île : on pourrait ainsi dire qu'il y a autant d'îles que d'âmes qui l'habitent.

Son autonomie réside dans le fait qu'elle parvient à prendre n'importe quelle forme à travers chacun des personnages, ce qui est manifesté de manière récurrente dans presque tous les épisodes par des gros plans sur des yeux qui s'ouvrent.

Ce gros plan, auquel on peut conférer plusieurs interprétations, est inséré et articulé dans un champ contre-champ ; le gros plan du regard s'ouvrant sur le paysage qui l'entoure est alors le point de départ et la caméra se porte ensuite sur l'Île, comme lors d'une conversation ou d'une confrontation entre deux personnages, et ce sont justement ces séquences qui rappellent que l'île ne se limite pas à être un décor : les protagonistes la regardent, et elle regarde les protagonistes.

Son caractère divin, ou en tout cas supérieur, s'explique également par les plans en plongée zénithale, suivant le champ contre-champ qui vient d'être décrit.

La plupart du temps, ces plans se traduisent par une position initiale en plongée sur les yeux du personnage, puis parfois par des plans successifs, de plus en plus larges,

donnant alors plus de recul et plus de hauteur à la vision que l'on pourrait attribuer à l'Île.

Ainsi, on découvre à ce moment-là l'identité du personnage en voyant la totalité de son visage, puis son corps allongé, et enfin l'endroit où il se trouve (au milieu de la jungle ou sur la plage par exemple).



Sans se cantonner à un statut primaire et passif, l'Île arbore plusieurs formes constamment en mouvement et en évolution, ce qui, comme l'explique Deleuze, correspond à un ensemble possible grâce à la présence humaine :

« L'homme dans certaines conditions qui le rattachent au mouvement même des choses ne rompt pas le désert, il le sacralise. Les hommes qui viennent sur l'île occupent réellement l'île et la peuplent ; mais en vérité, s'ils étaient suffisamment séparés, suffisamment créateurs, ils donneraient seulement à l'île une image dynamique d'elle-

même, une conscience du mouvement qui l'a produite, au point qu'à travers l'homme, l'île prendrait enfin conscience de soi comme déserte et sans hommes. L'île serait seulement le rêve de l'homme, et l'homme, la pure conscience de l'île. »¹²

Ainsi, les personnages de *Lost* parviennent à créer sur l'île et à partir de l'Île, non pas quelque chose à quoi ils aspirent, mais un repère rassurant qui donne du sens à leur présence dans cet espace. Ils contribuent par-là à l'autonomie de l'Île en lui conférant des pouvoirs mystiques, voire divins, sans lesquels ils ne pourraient pas exister.

La « *séparation* » évoquée par Deleuze désigne la coupure entre les survivants du crash et le monde qu'ils connaissaient et ce n'est qu'en concrétisant cette rupture qu'ils pourront eux aussi devenir à l'instar de l'Île, libre et autonome.

Cette « *séparation* » peut également se traduire par le fait que, comme évoqué plus haut et développé dans une partie suivante, la quête intérieure initiée par les personnages est individuelle avant d'être collective, bien que les deux restent indissociables. « *Vivre ensemble et mourir seul* »¹³, c'est la formule prononcée pour la première fois par Jack Shephard dans la saison une, et qui sera reprise plusieurs fois par d'autres comme mot d'ordre régissant le camp des survivants.

L'Île et les survivants représentent donc un ensemble qui s'influence, mais cet ensemble n'entache en rien le caractère indépendant de l'Île qui, malgré tout, se pose en réponse ultime aux questions que se posent les rescapés. La série *Lost* se présente comme une quête perpétuelle des protagonistes, non pas vers un sauvetage qui les ramènerait chez eux, comme l'on pourrait le penser, mais comme une recherche d'explication de la raison et du but de leur présence sur l'île.

L'Île devient alors le personnage principal de la série, en ce sens que c'est sur elle que repose toutes les actions qui se déroulent, même si elles n'ont pas lieu uniquement en son sein.

Élément central de toutes les intrigues, elle se dresse comme une métaphore de l'aspiration humaine à trouver une explication à sa condition. Les actions entreprises par les protagonistes, quant à elles, s'apparentent à une recherche de soi, opérée par chacun.

¹²Gilles Deleuze, *Op.cit.*, p.13.

¹³ Il est intéressant de noter que la formule complète utilisée par Jack la toute première fois est « *si l'on ne vit pas ensemble, on mourra seul* », mais c'est le raccourci cité ci-dessus qui sera toujours prononcé, donnant ainsi un double sens à la phrase qui pourra alors être interprétée de manière positive ou négative.

Comme dans *Sa majesté des mouches* de William Golding, dont le titre renvoie à la créature imaginée par les enfants rescapés dans le livre, le besoin de se rattacher à une figure supérieure apparaît nécessaire à un semblant de société organisée. Parvenir à quitter l'île, ce n'est alors pas retrouver sa vie d'avant, ou lui redonner un sens ; y rester, c'est en revanche accepter sa situation et se faire une place dans ce nouveau monde, à savoir dans cet espace, et dans ce temps qui lui est associé ; c'est là la finalité de la quête effrénée entreprise par les protagonistes.

2 - Des personnages perdus dans le temps.

2.1 - Richard Alpert: un personnage intemporel.

Des voyages dans le temps, des retours en arrière et des sauts en avant : c'est ce qui rythme la série *Lost* sur six saisons.

En plus du groupe de rescapés, le groupe des *Autres*, évoqué précédemment, est victime des mêmes événements spatio-temporels qui se produisent suite à différentes actions, volontaires ou non, de certains des protagonistes.

Parmi *les Autres*, un mystérieux personnage, du nom de Richard Alpert, fait son apparition à partir de la saison trois. Pourtant, bien qu'il fasse parti des indigènes, on ne le voit pas uniquement sur l'île, mais aussi dans certains flashbacks des personnages sans que son apparence physique n'ait changé, des années voire des siècles plus tard et ce n'est que lors de l'un des derniers épisodes de la série qu'une explication relative à sa surprenante longévité est donnée. Ainsi, Richard apparaît comme imperméable au temps, contrairement à tous ceux qui l'entourent.

Dès lors, il représente aux yeux de tous une figure de stabilité dans un monde constamment marqué par les changements et les mutations. On peut alors en déduire que le personnage de Richard est fait à l'image de l'île : il résiste au temps et aux passages des Hommes de toutes époques et de toutes civilisations. Témoin de l'histoire de l'île, il se fait son émissaire en parcourant le monde dans l'espoir de recruter des individus qui peuvent contribuer à sa pérennité. Son rôle est alors construit sur cet aspect intemporel et immortel, qui rajoute au mysticisme entourant l'île, et qui met en perspective une construction au modèle comparatif entre son apparence physique et celle des autres protagonistes.



Richard à son arrivée sur l'île en 1867.



Richard rend visite à John Locke alors qu'il n'est qu'un enfant, en 1956.



Richard sur l'île en 1992, avant que les membres de la *Dharma Initiative* ne soient tués.



Richard recrutant des individus hors de l'île en 2001.

L'impossibilité pour Richard de s'échapper du temps, et qui peut apparaître, de prime abord, comme étant une bénédiction, lui devient rapidement un fardeau : l'espace ne représente pas une barrière pour lui, puisqu'il peut quitter l'île ; mais le temps, lui, le sera, puisque son état le contraindra à être passif, face à l'écoulement du temps.

Les mouvements et les actions qu'il peut entreprendre se limitent alors aux multiples passages d'un espace à un autre ; et même s'il appartient à l'espace « île », il semble se détacher des corps et des lieux environnants, qui, eux, sont en mouvement dans le temps.

L'impossibilité pour Richard de mourir ou même de se suicider se traduit alors à l'écran par une sorte de détachement physique de ce qui est filmé : en effet, à chacune de ses apparitions hors de l'île, sa présence est spécifiée par son caractère éphémère ; c'est-à-dire que sa présence dans le plan ne dure jamais plus de quelques minutes, voire quelques secondes ; l'unité temporelle du plan s'en trouve rompue par son départ du champ qui s'apparente à une fuite vers l'espace auquel il appartient et qui marque également la fin de la séquence (qui le plus souvent, sera le flashback d'un des protagonistes) et ramène l'intrigue au temps présent. Traduisant une fuite du fardeau « temps », les départs du champ représentent une fuite devant ce qu'il ne peut pas

contrôler, puisque son rôle et son immortalité ne peuvent se concevoir que grâce aux procédés de jeux temporels initiés dans la série.

Sans les retours en arrière, il serait impossible de remarquer que le Richard des années cinquante est le même physiquement que celui des années deux-mille. Son immortalité n'est alors possible que grâce aux changements temporels, changements qu'il ne peut ressentir de manière physiologique, bien qu'il puisse les constater et les voir.

Cette bénédiction, qui lui a été offerte par Jacob, se transforme vite en malédiction car, si les autres ne peuvent pas être libres à cause de l'espace (et aussi à cause du temps), lui ne l'est pas non plus, bien que le concernant, la cause provienne du fait qu'il se heurte à un temps illimité. La question des trois temporalités ne se pose alors plus : qu'il s'agisse du passé, du présent ou du futur, pour Richard, le temps est une spirale sans fin. Il est condamné à errer, la mort comme libération n'étant pas une option pour lui.

Le temps n'est alors pas pour Richard un concept mesuré qui commencerait à la naissance et se terminerait à la mort : c'est un commencement sans fin et en ce sens, l'univers tel qu'il le perçoit, est non fini.

Ainsi, comme l'explique Gilles Deleuze dans *L'image-temps*, « (...) les perceptions et les actions ne s'enchaînent plus, et les espaces ne se coordonnent plus ni ne se remplissent. Des personnages, pris dans des situations optiques et sonores pures, se trouvent condamnés à l'errance ou à la balade. (...) Ils sont plutôt livrés à quelque chose d'intolérable, qui est leur quotidienneté même. C'est là que se produit le renversement : le mouvement n'est plus seulement aberrant, mais l'aberration vaut maintenant pour elle-même et désigne le temps comme sa cause directe. (...) Ce n'est plus le temps qui dépend du mouvement, c'est le mouvement aberrant qui dépend du temps. »¹⁴ De la même manière, le temps a les mêmes effets sur le personnage de Richard qui, forcé d'aller d'un monde à l'autre, trouve dans ces voyages le seul mouvement physique qu'il puisse subir.

On peut ainsi paradoxalement citer Merleau-Ponty et repenser l'immortalité de Richard comme une mort : « *Un présent sans avenir ou un éternel présent est exactement la*

¹⁴ Gilles Deleuze, *Cinéma Tome 2 : L'Image-temps*, Paris, Editions de minuit, 1985, p. 58-59.

définition de la mort, le présent vivant est déchiré entre un passé qu'il reprend et un avenir qu'il projette.»¹⁵

¹⁵ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 384.

2.2 - Desmond Hume : un « électron libre ».

Le personnage de Desmond David Hume fait son apparition dans la série à partir de la saison deux.

Après que les allogènes ont trouvé une trappe dans la jungle, ils découvrent que derrière elle se trouve une sorte de véritable appartement moderne occupé par Desmond qui, depuis des années, rentre un code dans un ordinateur toutes les cent-huit minutes.

Persuadé que l'île est contaminée et qu'il ne pourrait survivre hors de la trappe sans une combinaison spéciale, c'est un personnage qui, de sa condition d'aliéné, se verra, à l'inverse des rescapés, montrer une certaine résistance au temps (bien que toutefois différente de celle qui vient d'être analysée chez le personnage de Richard Alpert.)

Ainsi, après l'implosion de la trappe qui est provoquée par Desmond même, en refusant d'entrer le code, il est exposé à de hautes radiations qui le dotent de visions prémonitoires et le rendent victime de voyages temporels intempestif.

Sans que ces voyages spatio-temporels ne se manifestent face aux survivants du crash par une disparition physique de Desmond, ses sauts dans le passé ou dans le futur ne se traduisent que par une absence mentale du personnage de quelques secondes.

Il paraît alors intéressant de se pencher sur l'analyse de l'épisode regroupant ce nouvel état de Desmond Hume, et qui lui confère un statut d'électron libre bien qu'il les subisse sans les provoquer de son plein gré.

C'est dans l'épisode huit de la saison trois que va se révéler le nouveau pouvoir de Desmond, et la construction de l'épisode va aider à la compréhension des allers-retours vécus par le personnage. De ce fait, même si le plan présente Desmond sur l'île et entouré d'autres personnages, des indices sonores et visuels indiquent qu'il est en train d'avoir une vision : dans un mouvement rapide et instable, la caméra accompagne son regard de gauche à droite, et un grondement grave extra-diégétique recouvrant les voix des autres personnages change la perception que l'on a de la discussion qui était en train d'avoir lieu. Ce son grave précède l'attention qui est portée sur Desmond par la caméra. Après quelques secondes en plan fixe, présageant de la fin de sa prémonition, il se met en mouvement. Pendant que les autres personnages sont statiques et que l'on voit Desmond tourner la tête, une sorte de flottement silencieux et calme est rompu lorsqu'il s'en détache, quittant par la même le cadre de manière abrupte.



Les voyages dans le temps, eux, se caractérisent, par le même procédé d'introduction des flashbacks et des flash-forwards : à la fois par l'apparition du gros plan sur les yeux et par la cassure engendrée par un silence brutal, tout autant que le choc qu'il reçoit et qui déclenche ces changements de temporalités.



Après l'implosion de la trappe, Desmond raconte à Charlie ce qui s'est passé, il s'opère donc un flashback ramenant à ce moment antérieur durant lequel Desmond a fait l'expérience de son premier voyage dans le temps. On comprend alors que les photogrammes ci-dessus ne représentent pas directement un flashback/souvenir du personnage qui « apparaît » dans le présent (comme c'était jusqu'alors le cas), mais que Desmond retourne physiquement dans son passé¹⁶.

¹⁶ Pour expliciter la structure de cet épisode, il est intéressant de décrire de manière suivante ce qui s'y passe : tout d'abord, Desmond, quelques heures après l'implosion de la trappe, raconte à Charlie ce qu'il a vécu juste après, et c'est cette partie qui est montré à l'écran pendant une grande partie de l'épisode. Le

En revanche, des souvenirs de l'île dans cette temporalité qui lui semble être son présent réapparaissent; en conséquence, le bip du four micro-ondes fait écho au bip du compte à rebours, les chiffres qu'il devait entrer dans l'ordinateur sont évoqués à plusieurs reprises, la musique qu'il écoutait dans la trappe est jouée à la télévision etc... Ces indices sonores se transforment progressivement en éléments plus concrets, et prennent une dimension visuelle et apparaissent comme des bribes de ce que le téléspectateur sait être des souvenirs, contrairement à Desmond qui ne le réalise pas encore.

Ces bribes de quelques secondes sont alors déclenchées, soit par des paroles, soit par des événements qui se superposent à des choses similaires dans l'autre réalité et qui font écho à l'île. C'est alors un montage de plus en plus long et de plus en plus rapide qui se met en place ; ces bribes surgissent telles des images subliminales de manière furtive et accélérée, et n'ont, pas de liens particuliers entre elles, si ce n'est le fait qu'elles aient toutes été vécues par Desmond sur l'île.

En revoyant le personnage de Charlie, qu'il est sûr de connaître mais ne reconnaît plus, son déni d'une vie passée sur l'île laisse place à une succession de plans de bribes d'événements s'étant déroulés dans cet espace. Les multiples impressions de « déjà-vu » se concrétisent alors en devenant de véritables souvenirs.

Dans le cas de Desmond, l'errance est alors caractérisée par la question du but : dans quel but Desmond est-il propulsé dans le passé, si ce n'est pour comprendre que tout est déjà écrit ? Sa condition d'électron libre fait de lui un vecteur temporel vers la compréhension du *fatum* qu'il subit, comme tous les autres personnages de la série.

fait de raconter et de montrer ce que Desmond a vécu, peut s'apparenter à un souvenir, ou à un flashback, mais ceci prend une toute autre dimension lorsque l'on comprend que ce qui a été vécu, était un voyage dans le passé « physique », et pas seulement mental. En résumé, la séquence du retour de Desmond dans son passé, s'apparente à un voyage dans le temps, et c'est le souvenir de ce voyage, qu'il raconte à Charlie, superposant ainsi deux « niveaux » du passé.

2.3 - Flashbacks, flash-forwards et flash-sideways : une diversité de perceptions temporelles.

2.3.1 - Le regard comme transition subjective.

Le motif du regard est introduit dans la série dès les premières secondes du premier épisode de la saison une : le regard de Jack Shephard s'ouvre alors sur des palmiers. Ce motif du regard, récurrent dans la série, et qui a déjà été évoqué dans la première partie, peut s'analyser sous différents angles, en ce sens que, quand il s'agit du procédé de flashbacks et de flash-forwards, c'est ce gros plan sur les yeux des personnages qui joue le rôle de transition entre une temporalité et l'autre.



Il est important de noter que chaque épisode est construit sur le même modèle ; à savoir, qu'il se concentre sur l'un des protagonistes et sur sa vie sur l'île, mais aussi sur sa vie hors de l'île, c'est-à-dire de son passé. On observe alors trois concepts différents : le flashback, que l'on vient d'évoquer ; le flash-forward qui, à partir de la fin de la saison cinq, place une partie de l'intrigue dans un temps futur, qui, en fonction de l'identité des personnages, se passe sur l'île ou dans le monde moderne qu'ils ont quitté ; enfin le « flash-sideway », qui rythme la sixième et dernière saison de la série, et se présente comme une sorte de réalité alternative (mais aussi de seconde vie pour les protagonistes), proposant une intrigue parallèle à celle connue jusqu'alors et reposant sur la question, « que se serait-il passé si l'île avait été engloutie depuis des siècles ? »¹⁷

La confusion entre ces temporalités se calque ainsi sur ce plan de regard qui, très rapproché dès les premières secondes, ne laisse le téléspectateur que supposer à qui il a

¹⁷ L'introduction du « flash-sideway » va s'avérer représenter plus qu'une autre réalité, puisqu'au fur à mesure, les protagonistes vont « se souvenir » de leur vie antérieure, sur l'île et prendre conscience de leur mort.

appartient. L'interrogation qui surgit une fois le visage du protagoniste découvert est de savoir si ce dernier se trouve sur l'île ou ailleurs. L'ouverture du regard se fait alors sur une temporalité et dans un lieu qui peuvent varier, et ce sont les indices qui suivent ce plan qui donnent les repères permettant de situer l'action.

Le thème du regard se fait alors le symbole d'une transcendance de ce qui est visible en mettant en perspective des réalités qui s'imbriquent mais qui ne sont plus nécessairement toutes accessibles. On entre alors dans une subjectivité qui fait percevoir aux téléspectateurs l'action qui se déroule à travers les yeux du personnage. Les séquences de retours en arrière et de sauts en avant ne sont pas alors filmées en « POV shots », mais d'une certaine manière, la subjectivité semble ancrée dans la séquence dès lors que, une fois terminée, le regard du protagoniste s'ouvre brusquement, comme s'il venait de rêver ou de se souvenir d'un événement.

Il ne s'agit alors pas de prétendre, sous prétexte que l'un des survivants est le protagoniste de sa propre vie, que cela fait automatiquement du flashback ou du flash-forward une séquence subjective ; c'est bien au contraire l'action générale et que l'on pourrait qualifier de « présente » de l'épisode qui va engendrer cette subjectivité en anticipant sur le fait qu'à un moment ou à un autre, le téléspectateur sera confronté à l'intimité de l'un des survivants : les indices subjectifs sont déjà présents, hors des prolepses et analepses.

« Les choses et les instants ne peuvent s'articuler l'un sur l'autre pour former un monde qu'à travers cet être ambigu qu'on appelle une subjectivité, ne peuvent devenir co-présent que d'un certain point de vue et en intention. Le temps objectif qui s'écoule et existe partie par partie ne serait pas même soupçonné, s'il n'était enveloppé dans un temps historique qui se projette du présent vivant vers un passé et vers un avenir. »¹⁸

« Si nous avons, dans les pages qui précèdent, déjà rencontré le temps sur le chemin qui nous menait à la subjectivité, c'est d'abord parce que toutes nos expériences, en tant qu'elles sont nôtres, se disposent selon l'avant et l'après, parce que la temporalité, en langage kantien, est la forme du sens intime, et qu'elle est le caractère le plus général des 'faits psychiques'. »¹⁹

¹⁸ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 384.

¹⁹ *Ibid.*, p.469.

Comme le montre ainsi Merleau-Ponty, le temps fait réellement sens lorsqu'il prend place dans une perception subjective et donc propre à chacun. Différents passés et futurs se présentent à nous et ils concernent chaque personnage, de sorte que le passé, bien qu'apparaissant comme une temporalité unique, semble être constitué de plusieurs vecteurs, tous orientés dans la même direction.

Le processus, qui s'apparente alors à de la projection ou à un souvenir, devient subjectif en ce sens que le procédé intentionnel et initié par le personnage crée cette temporalité secondaire en y donnant accès aux téléspectateurs. En s'émancipant du temps présent dans la temporalité qu'il recrée, le protagoniste, se fait le sujet de ce nouvel espace-temps : le temps et la subjectivité ne font alors qu'un.

*« 'Les événements' sont découpés du monde objectif. Mais, si je considère ce monde lui-même, il n'y a qu'un seul être indivisible et qui ne change pas. Le changement suppose un certain poste où je me place et d'où je vois défiler des choses ; il n'y a pas d'événements sans quelqu'un à qui ils adviennent et dont la perspective finie fonde leur individualité. Le temps suppose une vue sur le temps. ».*²⁰

L'exemple du personnage de Hurley permet ici d'analyser encore plus la subjectivité dont il est question et telle qu'elle est étudiée par Merleau-Ponty. Hugo « Hurley » Reyes, l'un des rescapés du vol *Oceanic 815*, est caractérisé principalement par sa gentillesse et sa bonhomie, mais pas seulement puisqu'il souffre aussi de schizophrénie, ce qui aura son importance tout au long de la série. Interné en hôpital psychiatrique avant son arrivée sur l'île et « (mal)heureux » gagnant d'une loterie, il est persuadé que les chiffres qu'il a joués sont maudits.

Une fois sur l'île, il verra réapparaître l'ami imaginaire qu'il s'était fait à l'asile, ainsi que des personnages déjà morts.

La frontière entre hallucination et réalité est alors perméable puisque vu pour la première fois dans un flashback de Hurley et donc dans un autre espace, ce personnage de l'ami imaginaire, se retrouve sur l'île, créant ainsi un lien entre les deux mondes et les deux temporalités. Le passé de Hurley se mêle à son présent, et ce à l'insu des autres. L'ami imaginaire n'est alors visible que par celui qui l'a créé et que par les téléspectateurs.

²⁰ *Ibid.*, p.470.

Il paraît alors également intéressant de se pencher sur un autre objet qui, pour le personnage de Hurley, a les mêmes caractéristiques que celles attribuées à son ami imaginaire, à savoir les « chiffres maudits », qui apparaîtront à plusieurs reprises dans la série comme un indice visant à corroborer la vision négative que Hurley en a. Ainsi, chaque occurrence à la suite « 4, 8, 15, 16, 23, 42 » finira par être perçue par le téléspectateur à travers l'interprétation mystique qui lui sera accolée.

Cette interprétation se fait alors rassembleur des espaces car, hors de la diégèse de la série, ces mêmes chiffres se retrouvent sur le logo du studio de production de la série.

En sortant du monde de la série c'est, à l'instar de l'ami imaginaire, que les chiffres sortent du monde auquel ils appartiennent ; mais contrairement à ce à quoi on pourrait s'attendre, cet espace n'est ni l'île, ni le « hors-île », mais plus directement, le monde de Hurley.



L'extérieur de la trappe au fond de laquelle se trouvait Desmond.



Billet ayant rendu Hurley millionnaire.



Code rentré dans l'ordinateur toutes les 108 minutes.



Présentation du studio de production ABC apparaissant à la fin de chaque épisode.

« Ce qui fait l'hallucination comme le mythe, c'est le rétrécissement de l'espace vécu, l'enracinement des choses dans notre corps, la vertigineuse proximité de l'objet, la solidarité de l'homme et du monde, qui est, non pas abolie, mais refoulée par la

perception de tous les jours ou par la pensée objective, et que la conscience philosophique retrouve. »²¹

La représentation des hallucinations de Hurley signifie-t-elle que la réalité est modifiée ? Non pas comme une image déformée que l'on verrait en filmant le bas d'une falaise du point de vue d'un personnage ayant le vertige, mais au sens où les personnages qui sont vus par Hurley, mais par personne d'autres, sont tout de même vus physiquement par le téléspectateur qui ne le voit pas parler dans le vide. Cela voudrait-il dire que ces fantômes existent vraiment ?

Cet ajout à la réalité en change son statut, car elle s'auto-questionne sur son essence et sur son statut, tout comme Hurley et les téléspectateurs questionnent, eux, l'authenticité de ce qu'une majorité, Hurley y compris, pense être des hallucinations.

De ce fait, ce qu'il reste des hallucinations est l'interprétation que l'on en fait et la place qu'on leur confère dans l'intrigue :

« l'hallucination désintègre le réel sous nos yeux, elle lui substitue une quasi-réalité, des deux façons le phénomène hallucinatoire nous ramène aux fondements prélogiques de notre connaissance (...). Le fait capital est que les malades distinguent la plupart du temps leurs hallucinations et leurs perceptions. »²²

La série se fait alors témoin de la subjectivité représentée et du monde perçu par chaque personnage, de telle sorte que, « [...] la vérité ou la fausseté d'une expérience ne doivent pas consister dans son rapport à un réel extérieur, mais être lisibles en elle à titre de dénominations intrinsèques, sans quoi elles ne pourraient jamais être reconnues. Ainsi les perceptions fausses ne sont pas de vraies perceptions. »²³ Les perceptions sont travesties par le prisme de la subjectivité qui en teinte la nature et les adaptent à un espace-temps fantasmé par le ou les personnages, tout en concernant par la même occasion, l'objectivité supposée du téléspectateur. Cette objectivité se trouve alors influencée et se calque aux perceptions des protagonistes, transformant ainsi la leur en intuition subjective.

²¹ *Ibid.*, p.337.

²² *Ibid.*, p.385.

²³ *Ibid.*, p.387.

2.3.2 - Du rêve au souvenir, du fantasme à la prémonition : des tentatives de fuite hors de l'île et hors du temps présent.

Cette question de la subjectivité et de la schizophrénie de Hurley met en relief une autre interrogation sur l'usage de flashbacks et de flash-forwards : celle de leur essence et de ce qu'ils représentent dans une temporalité instable et bouleversée.

Ces fragments d'un autre espace-temps sèment un doute quant à leur nature exacte : les flashbacks sont-ils des rêves, des souvenirs, voire les deux ; et surtout, les flashbacks sont-ils des anticipations ou des prémonitions des protagonistes ? Les flash-forwards revêtent un aspect particulier car ils semblent être mis en place dans le seul but de donner aux téléspectateurs des indices sur la suite de l'intrigue puisque, excepté Desmond, les autres personnages n'ont pas accès à cette vision du futur.

Ainsi, à partir de la saison cinq, les gros plans de regard ne revêtiront plus les mêmes caractéristiques et interprétations que ceux qui suivent ou précèdent les retours en arrière. Aucune explication ou précision ne sera donnée quant à la nature des séquences de flash-forwards ; dès leur introduction, leur présence est délibérément cachée, de sorte que l'épisode sept de la saison quatre cristallise le point de basculement de la série, en mêlant au sein de ce même épisode, un flashback, un flash-forward, et l'instant *T* sur l'île.

Par ailleurs, les épisodes vingt-deux et vingt-trois de la saison trois introduisent le système de prolepse en montrant le personnage de Jack Shephard hors de l'île. Le changement physique du personnage dans les deux épisodes, ainsi que les évocations multiples de son passé, comme le décès de son père, ou encore la présence de son ex-femme, ne permettent pas de situer ces séquences dans le temps. Tout prend alors sens lorsque le personnage de Kate apparaît dans le cadre : les deux espaces s'entrechoquent, tout comme les deux temporalités. Durant quelques minutes, chaque élément, à défaut de reprendre la place qui devrait être la sienne, s'organise de manière à permettre une nouvelle lecture des événements, des espaces et des temps.

Peut-on alors parler de réels souvenirs lorsque le protagoniste du flashback ignore tout des événements le concernant et qui sont montrés à l'écran ? Selon Merleau-Ponty, « *Nous ne gagnerions donc rien à transporter le temps des choses en nous, si nous renouvelions « dans la conscience » l'erreur de la définir comme une succession de*

maintenant. C'est pourtant ce que font les psychologues quand ils cherchent à « expliquer » la conscience du passé par les souvenirs, la conscience de l'avenir par la projection de ces souvenirs devant nous. La réfutation des « théories physiologiques » de la mémoire, (...). La discussion ainsi conduite discrédite bien l'idée d'une conservation corporelle du passé... »²⁴

Les flashbacks et les flash-forwards s'apparentent alors à des séquences hybrides dont les caractéristiques varient en permanence, tout comme la perception que l'on a des protagonistes et des temporalités. Dès lors, c'est la question même de la pertinence du flash-forward qui va se poser : hormis le personnage de Desmond, aucun autre protagoniste n'est doté de prescience et les flash-forwards qui ont lieu, ne peuvent donc pas s'apparenter à des prémonitions car, autrement, on pourrait supposer que les survivants feraient tout pour changer leur futur s'ils y avaient accès ; et comme le note Merleau-Ponty, « *Comme mon présent vivant ouvre sur un passé que cependant je ne vis plus et sur un avenir que je ne vis pas encore, que je ne vivrai peut-être jamais, il peut aussi ouvrir sur des temporalités que je ne vis pas et avoir un horizon social, de sorte que mon monde se trouve élargi à la mesure de l'histoire collective que mon existence privée reprend et assume.* »²⁵

L'emploi du flash-forward transcende alors l'intrigue de la série et il apparaît alors évident qu'il est mis en place pour les téléspectateurs ; d'une part, il développe l'intrigue et la complexifie, et d'autre part, il apporte des informations supplémentaires, leur donnant ainsi accès à une vision des trois temps et les plaçant ainsi dans une position omnisciente.

²⁴ Maurice Merleau-Ponty, *Op.cit.*, p.472.

²⁵ *Ibid.*, p.495.

2.4 - La négation du réel et du présent par la mort symbolique des temporalités et des protagonistes : une mise en scène du fatalisme.

La saison cinq de la série concentre les voyages dans le temps que certains des rescapés subissent ; mais elle est également révélatrice d'un changement du procédé vu jusqu'alors : en effet, l'alternance de l'instant présent et de séquences de flashbacks ou de flash-forwards disparaît au profit d'une alternance entre des séquences de ce qu'il se passe sur l'île et de ce qui se passe en dehors car, rappelons-le, certains des survivants sont parvenus à la quitter.

Les changements temporels laissent donc place à des changements spatiaux qui, quant à eux, laissent toujours transparaître des différences de temporalités entre les deux espaces puisque, une fois que les voyages dans le temps ont cessé sur l'île, les survivants se retrouvent en 1977, et ceux qui sont hors de l'île sont en 2008 ; il s'est donc écoulé trois ans depuis leur départ et ces différences distinguent ainsi l'île de l'espace du monde retrouvé, conférant ainsi à chacun de ces deux espaces une temporalité propre.

En coïncidant avec la fin des voyages temporels subis, la saison cinq se présente comme fixatrice des temporalités, puisque les trois temps distincts et caractérisés par les flashbacks et flash-forwards ne sont plus confondus : chacune des temporalités se présente comme fixe et ne fait plus irruption dans le temps présent, leurs influences mutuelles étant alors suspendues.

« *Ce qui s'est passé, s'est passé.* » Cette phrase prononcée par Daniel Faraday, vient illustrer la stabilité précaire et provisoire dans laquelle se trouvent les rescapés : malgré leur voyage dans le temps et leur présence dans le passé, il leur sera impossible de changer ce qui a déjà eu lieu, ce qui met ainsi en relief la fatalité par laquelle sont frappés tous les personnages de la série.

Les flash-forwards représentent alors leur futur et les visions de Desmond, dont la mort de Charlie, prouveront que tout est déjà écrit.

En disant à Desmond « *Ne confondez pas le hasard avec le destin* », John introduit la fatalité dont les personnages seront tous victimes.

Certains épisodes, corroborent d'ailleurs cet argument en présentant une véritable mise en scène de la fatalité, comme c'est le cas dans l'épisode huit de la saison trois dans

lequel Desmond essaye en vain de sauver la vie de Charlie. La structure est alors construite de la manière suivante : Desmond a une vision prémonitoire ; les conditions de cette vision sont réunies dans le monde réel ; il tente et réussit à sauver Charlie ; cependant une autre vision aux mêmes caractéristiques, apparaît. Les séquences de prémonitions de Desmond sont caractérisées par une saturation des couleurs, qui les distingue de l'action réelle, mais pas toujours. En effet, certaines des visions, se confondent avec la trame de l'épisode, de sorte que l'idée de la mort de Charlie se concrétise chaque fois un peu plus. A la façon d'une spirale ininterrompue et inintermittible, l'engrenage sans fin mis en place par cette structure fait de Desmond et des autres personnages des victimes du *fatum*.



Plans des prémonitions de Desmond caractérisés par leur saturation.

A l'image du montage mis en place dans cet épisode lors des séquences montrant Desmond, la frénésie des images prémonitoires qui s'entrechoquent dans sa tête et alternent de manière violente et saccadée, traduisent la poursuite effrénée de ce destin invisible qui cherche à amener les protagonistes à la conscience de leur mort, à laquelle ils ne peuvent échapper.

Comme le lui précise la mère de Daniel Faraday (au nom évocateur de Eloïse Hawking) en montrant un homme accidenté :

« Si je l'avais prévenu pour l'échafaudage, demain, il serait renversé par un taxi. Si je l'avais prévenu à propos du taxi, il tomberait sous la douche et se briserait la nuque. L'univers, malheureusement, a la capacité de réorienter son cours, même si sa trajectoire a été déviée. Cet homme était censé mourir ; c'était son destin. Tout comme

*c'est votre destin d'aller sur l'île. Vous ne le faites pas parce que vous le décidez, Desmond. Vous le faites parce que c'est ce que vous êtes censé faire.»*²⁶

Ainsi, toute tentative initiée est vaine et se conclut par un échec : sans qu'ils ne s'en rendent compte, les protagonistes se battent contre quelque chose sur lequel ils n'auront aucun contrôle et comme le dit Merleau-Ponty, « *Le présent est la conséquence du passé et l'avenir la conséquence du présent.* »²⁷ : sauver des vies ne sert à rien car, l'île n'est pas le lieu d'une deuxième chance ; il s'agit bien là à l'inverse, et comme ils le découvriront plus tard d'un purgatoire

L'île est une machine infernale dont les personnages ne peuvent s'émanciper et qui se présente comme une négation de la stabilité et du libre arbitre convoités. A l'inverse des idylliques Champs Elysées grecques, le séjour temporaire des rescapés ne peut avoir qu'une issue négative tant qu'ils n'accepteront pas leur état, leur mort. Cette acceptation représente alors leur catharsis qui se concrétise progressivement dans la saison six, durant laquelle les temporalités sont confondues : on n'a alors plus affaire à une distinction nette entre les trois temporalités mais entre deux mondes, dépassant l'île et le hors-île. Ces deux nouveaux espaces sont alors les suivants : le hors-île représente la vie que les rescapés auraient eue si l'île n'avait jamais existée alors que l'île est le théâtre de l'acceptation de leur mort.

La destruction de l'île dans les flammes renvoie directement à cette thématique du « Jugement Dernier » et de la catharsis, en ce sens que la représentation dramatique de l'écroulement de tout ce qui avait été admis jusqu'alors (l'île comme lieu indestructible, les rescapés ayant une chance d'être secourus) et de l'écroulement physique de la tentative de destruction se présente dans le dernier épisode de la série comme l'ultime étape vers la purification et l'abolition du temps. Comme lui dira le père de Jack dans les dernières minutes de la série, « *il n'y a pas de « maintenant »... ici* ».

²⁶ « *Had I warned him about the scaffolding, tomorrow he'd be hit by a taxi. Had I warned him about the taxi, he'd fall in the shower and break his neck. The universe, unfortunately, has a way of course-correcting. That man was supposed to die, that was his path. Just as it's your path to go to the island. You don't do it because you choose to, Desmond. You do it because you're supposed to.* » (Episode huit, saison trois).

²⁷ Maurice Merleau-Ponty, *Op.cit.*, p.470.

L'influence quasi-constante des trois thèmes abordés qui sont le temps, l'espace et les protagonistes, caractérise la création d'un ensemble qui ne peut fonctionner de manière indépendante et qui finit par s'annuler. De par leur caractère infini, le temps et l'espace finissent par ne plus exister. Ce sont les protagonistes qui les font vivre en cherchant désespérément à les contrôler. Une fois que leur volonté de contrôle est comprise et que son caractère vain est accepté, les protagonistes peuvent accéder à un au-delà sans cadre et sans limites spatio-temporelles.

3 – De l’instabilité à la destruction : la cristallisation d’une rupture d’avec les normes.

3.1 - Echech de la construction d’une nouvelle société moderne au profit d’une société postmoderne.

3.1.1 - A la recherche d’un leader.

Le nouveau monde représenté par l’île est mis en opposition avec le monde moderne que les rescapés ont quitté. Cependant, loin d’être une anti-modernité, l’île se positionne comme un monde postmoderne dont on peut considérer que les ruptures qu’elle engendre sont comme une forme de résistance face aux représentations de la modernité. Dès lors, c’est une lutte permanente qui s’engage : d’une part contre leurs conditions d’existence, et d’autre part contre le pouvoir supérieur que représente l’île et qui agit sur leur situation.

Ici, l’unité indivisible du monde moderne représenté avant le crash est remplacée par l’instabilité et la fragmentation du groupe de survivants. Malgré eux, les rescapés tentent de recréer la société qu’ils connaissaient et à laquelle ils appartenaient, mais en vain car, l’arrivée sur l’île est synonyme d’une rupture d’avec les normes et les codes de la civilisation qui était la leur.

La mise en place de n’importe quelle société structurée implique que le rôle de leader soit attribué à l’un des protagonistes. Dans la société que les rescapés vont aspirer à recréer, ce sont un charisme et des qualités de rassembleur et de médiateur qui seront les critères recherchés pour remplir au mieux cette position de chef.

Dans la série, ce rôle n’est pas attribué par les membres du groupe de rescapés ; la figure du leader se dessine progressivement et s’impose à tous sans qu’aucun, ou presque, ne cherche à la contester, mais ce n’est que provisoire. Comme dans toute société, des voix s’élèvent pour contester le pouvoir en place et les décisions prises ; ainsi, la figure du leader du camp des disparus s’avère être à l’origine de situations instables, en ce sens que c’est sur lui que reposent toutes les conséquences des actes de

chacun et que ses décisions ne font pas toujours l'unanimité, ce qui entraîne par conséquent l'instabilité de sa position.

Dans *L'ère du vide, essais sur l'individualisme contemporain*, l'essayiste français Gilles Lipovetsky décrit la société moderne à l'image de ce qui tente d'être mis en place sur l'île : « *Le modernisme n'est qu'une face du vaste processus séculaire conduisant à l'avènement des sociétés démocratiques fondées sur la souveraineté de l'individu et du peuple...* »²⁸

Dès le premier épisode de la série, le personnage de Jack Shephard apparaît comme leader naturel du groupe : en sa qualité de médecin, il indique aux autres accidentés les premiers soins à prodiguer aux blessés ; c'est aussi lui qui les réunit pour les rassurer, trouve l'eau potable et qui donne des directives quant à la construction d'un camp sur la plage ; enfin, c'est encore lui qui promet à plusieurs reprises à ses compagnons d'infortune de leur faire quitter l'île.

Par ailleurs, on note que le mot « *shepherd* » en anglais, homophone du patronyme de Jack, signifie « berger » ce qui peut être interprété ici comme signe indicateur du rôle qu'il est appelé à jouer sur l'île et auprès des autres survivants avant même qu'il n'y arrive.

Cependant, son obsession pour la liberté va le mener à plusieurs échecs.

Son impossibilité à s'émanciper et à partir de l'île représente une entrave à sa position de meneur et l'autodestruction commencée sur l'île par cette position qu'il porte comme un fardeau et continue à le poursuivre, et ce même lorsqu'il parvient à la quitter. La société qu'il essaye de mettre en place ne peut fonctionner car, même s'il l'ignore, il lui est impossible de recréer une démocratie moderne dans un lieu cristallisant la postmodernité tel que l'île. Ainsi Jack, dans cette tentative vaine, entre dans cette définition que donne Lipovetsky du postmodernisme, et qui selon lui « [...] signifie également avènement d'une culture extrémiste qui pousse 'la logique du modernisme jusqu'à ses plus extrêmes limites'. »²⁹ Les vertus de Jack, dont il fait une priorité, sont poussées à l'extrême, obstruant de ce fait son jugement et le poussant à mener des quêtes mal engagées.

²⁸ Gilles Lipovetsky, *L'ère du vide : Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, 1983, p.97.

²⁹ *Ibid.*, p.118.

En parallèle, c'est le personnage de John Locke qui s'affirme et se révèle progressivement.

A l'inverse de Jack, John n'est pas perçu au début comme leader naturel, et personne ne le pense capable d'occuper cette place.

A l'inverse de l'acceptation unanime et tacite des rescapés ayant propulsé Jack dans le rôle de chef, c'est John lui-même qui provoque son changement de statut et consulte ses camarades pour présenter explicitement sa volonté d'être un leader alternatif.

A l'instar du héros postmoderne vers lequel ils tendent, puisque l'île représente pour eux un lieu postmoderne, John et Jack, pour différentes raisons, rentrent dans ce schéma du héros combattif à l'égard des dogmes établis.

John est un personnage solitaire qui cherche désespérément à guider et à se guider, et contrairement à lui, Jack est très entouré dès le départ, et sa véspanie suite à son départ de l'île le mène à son tour à la solitude.

Ces deux personnages n'appartiennent à aucun monde et comme dans un mouvement pendulaire, fluctuant de manière ininterrompue, leurs places et leurs rôles ne peuvent être stables.

L'impression de stabilité et d'équilibre qu'ils donnaient résidait dans le monde qu'ils habitaient, mais où ils n'étaient pas heureux ; le monde postmoderne qui s'impose à eux, ne leur permet jamais de retrouver l'équilibre qu'ils ont connu ; et ce principalement à cause de leurs ambitions personnelles et de leur poursuite effrénée, et parfois irréfléchie, de cette stabilité et d'une harmonie inaccessibles.

Ainsi, John, ne désirant pas quitter l'île, réussit à convaincre une partie des survivants que la meilleure option est de rester sur place. La rupture au sein du groupe est alors consommée et se cristallise en un conflit d'égos entre Jack et John. Le premier souhaite guider ses camarades hors de l'île, avant d'essayer dans la saison cinq de les y ramener. Le deuxième veut les inciter à rester et à accepter ce que ce lieu a à leur offrir, bien qu'ils ne pourront jamais en faire « un chez soi ».

Les deux personnages doivent alors prouver leur capacité à être des leaders tout au long de la série, en surmontant bon nombre d'épreuves et en contribuant au mieux à la stabilité et à la protection du groupe.

En principe, la nécessité d'un leadership au sein de tout groupe est de contribuer à son organisation et à son équilibre. Cependant, il apparaît que cet équilibre ne puisse être atteint sur l'île.

Il devient dès lors intéressant de comparer les tentatives de re-création d'un environnement connu à la société créée par les ennemis des survivants sur l'île, *les Autres*.

Si leur société fonctionne, c'est parce que, contrairement au nom qui leur est attribué et contrairement aux rescapés, l'île est leur chez eux.

La peur que nourrissent les rescapés envers eux révèle alors une peur plus profonde de retourner à une condition primitive, voire sauvage, comme l'image que *les Autres* essayent de renvoyer.

Dans la première saison, on ne voit jamais le visage de ces mystérieux indigènes, mais seulement le bas de leurs corps, et l'on remarque alors qu'ils sont pieds nus et qu'ils portent des vêtements en lambeaux. C'est à partir de la fin de la saison deux que les rescapés réalisent que ceux qu'ils pensaient être des barbares à l'état primitif font en fait partie d'une société organisée, hiérarchisée, ayant accès aux technologies modernes, fonctionnant en harmonie, sans aucune dissension depuis des années, et tous unis derrière leur leader incontesté, Ben Linus.

Ce qui réside derrière ce fonctionnement modèle est la question du lieu : à tort, les rescapés appellent dès leurs premières apparitions les indigènes *les Autres*, comme si ces derniers étaient des intrus ; ils sont certes des intrus à leur groupe de rescapés, mais pas sur leur propre terre.

L'île est leur territoire, et ils y sont chez eux ; contrairement à ce qu'elle représente pour les rescapés, elle constitue dès lors, leur quotidien moderne. En effet, pour les rescapés, elle est un lieu nouveau à apprivoiser mais auquel ils n'ont jamais appartenu. Même s'ils tentent de s'y adapter, l'île ne sera jamais vraiment chez eux, en ce sens qu'ils y sont arrivés par accident.

C'est ainsi que la seule société qu'ils peuvent y construire, ne pourra être qu'une société postmoderne, puisque c'est leur ancien monde qui représentait la modernité dans laquelle ils pouvaient s'épanouir, et où ils pouvaient (ou pas) respecter les ordres du système en place.

Dans la série, la modernité représente l'endroit que l'on appelle « chez soi », et « l'ailleurs » le lieu de la postmodernité. Par conséquent, ce sont les rescapés qui sont

les Autres, et leurs tentatives de se choisir un chef, qui change d'une saison à l'autre, apparaissent comme autant de tentatives pour trouver un équilibre sociétal, qui se concluent toutes par un échec.

3.1.2 - Le lieu et le temps, hostiles à toute construction.

La tentative de construction de cette nouvelle civilisation se trouve entravée par deux éléments majeurs qui semblent poursuivre les rescapés depuis leur accident : le lieu et le temps.

Tout d'abord, le lieu se présente, encore une fois, comme s'il agissait contre les personnages ; en effet, l'île n'étant pas leur chez eux, il leur semble impossible de s'y adapter, et inversement. Un lieu stable étant nécessaire à une vie stable, le déséquilibre présent dans l'essence même de l'île conduit bon nombre d'individus à leur perte. La société « occidentale » d'où viennent les survivants se transforme en une société « insulaire orientale » qui n'obéit pas aux règles jusqu'alors respectées par les rescapés ; et c'est en mettant en exergue les différences entre ces deux mondes que les protagonistes vont se heurter à leur incapacité à s'y adapter.

Le temps, lui aussi, et ce dans une plus grande mesure, a affaire avec l'impossibilité des rescapés de s'installer durablement. Toute tentative d'installation d'un camp s'avère donc éphémère, puisqu'il est détruit à plusieurs reprises par *les Autres* qui cherchent à se débarrasser de ceux qu'ils considèrent comme des intrus hostiles. Par ailleurs, c'est dans la saison cinq qu'est révélée la preuve de cette stabilité éphémère. En effet, dans cette saison, dès qu'un groupe de rescapés parvient à quitter l'île, ceux qui y sont restés voyagent de manière intempestive et aléatoire dans le temps, perturbant ainsi leurs sens, leur conscience du temps ainsi que leur état physique et physiologique.

La seule solution pour arrêter ce phénomène serait, selon John Locke, de faire revenir tous ceux qui sont partis ; il parvient alors à quitter l'île et partir à leur recherche.

Pendant sa quête sur l'île, le groupe de survivants restant se retrouve bloqué dans les années soixante-dix et parvient à se faire une place dans la *Dharma Initiative*. Pendant trois ans, c'est donc une vie presque ordinaire qu'ils vivent, avec le confort qui leur avait manqué après tant de mois passés sur l'île. En ce temps et en ce lieu, c'est dans ce qui peut être qualifié de bulle de modernité, que les rescapés vivent. Dans un décor fait de maisonnettes colorées et équipées, typiques d'une ville quelconque des Etats-Unis à cette époque et ne faisant absolument pas penser qu'ils sont sur la même île qu'après l'accident, la société archétypale telle qu'elle était véhiculée à cette époque par la

télévision fait directement écho à l'*American dream* fantasmée par tous et que les survivants souhaitent retrouver.



La perception du lieu réel (l'île) semble alors se brouiller, en ce sens qu'au cours de ces trois années plongées dans ce cadre, les personnages s'y adaptent (puisque, rappelons-le, cette bulle est à l'image du monde duquel ils viennent), oublient leur condition de rescapés et ne pensent plus à quitter l'île, et ce, malgré la présence d'un sous-marin qui aurait pu les ramener aux Etats-Unis des années Ford.

Le téléspectateur aussi est trompé quant au lieu et à la temporalité qui lui sont présentés. Les personnages sont plongés dans cet environnement, et l'on pourrait d'abord penser qu'ils ont trouvé un moyen hors de l'île. Les indices musicaux diégétiques prêtent également à confusion, puisqu'en plus des éléments visuels, les éléments sonores viennent combler les failles de l'illusion qui essaye d'être créée et qui dure quelques minutes pour le téléspectateur, et trois ans pour les protagonistes. C'est en effet trois ans plus tard que leurs camarades qui avaient quitté l'île reviennent ; pour une partie dans la même temporalité qu'eux, et pour d'autres dans la même que celle qu'ils avaient quittée.

Ce retour marque la fin de la vie parfaite qu'avaient tenté de se recréer Sawyer, Juliet et les autres, et marque par la même occasion la destruction de la société et de la routine précaires dans lesquelles ils s'étaient installés.

Dans ce contexte, le fait d'occuper un espace n'est qu'une illusion dans la mesure où chaque tentative pour s'en extraire aboutit à un échec qui, en fin de compte, pouvait être prévisible. Dès leur arrivée sur l'île, les rescapés apprennent que la totalité des membres de la *Dharma Initiative* ont été tués, lorsqu'ils trouvent, dans la saison trois, une fosse commune avec des squelettes portant des uniformes du groupe de recherche.

En voyageant dans le passé dans la saison cinq, les rescapés restants savent qu'à un moment ou à un autre, ceux dont ils partageaient la vie depuis trois ans seront tués.

Le seul moyen pour les rescapés d'exister est dans un lieu postmoderne, puisque la bulle de modernité qui a été construite par la *Dharma Initiative* ne peut exister dans un espace qui la rejette. C'est donc l'enjeu d'habiter un espace tel que l'île dans ces conditions qui se pose comme challenge pour les survivants.



La destruction du village qui survient au retour des anciens rescapés dans les années soixante-dix.



La purge commise par *les Autres* envers les membres de la *Dharma Initiative* en 1992.

L'espace reste le même, à la fois clos et ouvert. Dans ce contexte, les rescapés ne peuvent se l'approprier vraiment, dans la mesure où la présence de leurs corps en son sein ne s'apparente pas à une simple occupation ou appartenance, mais plutôt à une recherche d'occupation et d'appartenance qui y tend.

Ils y habitent, mais sans pouvoir se l'approprier pleinement. L'espace postmoderne se caractérise ainsi par l'incapacité des rescapés, à réunir l'ensemble des caractéristiques propres à une civilisation organisée.

Sa destruction se caractérise aussi par la destruction progressive de l'île elle-même dans le dernier épisode de la série, et qui montre l'île tomber en ruine après que la source (son cœur) lui conférant son énergie a été arrêtée par Jack pour empêcher qu'un personnage maléfique ne parvienne à la quitter. La tentative de destruction de l'île et les plans tremblants montrant son délitement progressif, renvoient à l'instabilité qu'auront vécus les rescapés pendant leur séjour sur l'île.

Cette tentative de destruction se fait point de convergence des différentes causes empêchant l'établissement d'une vie nouvelle.

L'espace filmé n'est alors pas seulement l'espace géographique représenté par l'île, mais plus encore, c'est un espace social du fait de la présence de l'ensemble des rescapés, mais toutefois qui n'aboutira jamais à ce à quoi ils aspiraient.

3.2 - Les personnages et leur rapport à l'île : la perte des identités.

3.2.1 - L'échec du collectivisme au profit de l'individualisme.

La série se présente dès le début comme une aventure collective de rescapés qui essayent de survivre sur une île a priori déserte : la quête se veut ainsi être collective. Néanmoins, elle apparaît comme une fin inaccessible, une fin que les protagonistes doivent tenter d'atteindre pour pouvoir se recentrer sur eux-mêmes.

La recherche de réponses à des questionnements personnels qui expliqueraient leur situation est traduite, une fois de plus, par les flashbacks et les flash-forwards. En cela, la série se présente comme génératrice d'histoires de vie ; chaque épisode se concentre sur un seul personnage en alternant passé, futur, et présent des personnages. Vu sous cet angle, les séquences alternent aussi entre l'individu et sa place dans le groupe, et s'analysent « *comme la dissolution du lien social et le passage des collectivités sociales à l'état d'une masse composée d'atomes individuels...* »³⁰

Le personnage rebelle de Sawyer, souvent rejeté pour son attitude misanthrope, égoïste et indifférente, se dresse comme emblématique de l'individualisme postmoderne qui se développe une fois sur l'île.

Suite à la mort de sa mère, tuée par son père, et le suicide de ce dernier à cause des manoeuvres d'un escroc, c'est une vie solitaire que mène Sawyer, en devenant à son tour un truand et en prenant le même surnom que l'homme responsable de la mort de ses parents. Il concentre ainsi des caractéristiques et des attributs qui déterminent un individu appartenant à une société postmoderne :

« *Dans un système organisé selon le principe de l'isolation 'douce', les idéaux et valeurs publiques ne peuvent que décliner, seule demeure la quête de l'ego et de son intérêt propre, l'extase de la libération, l'extase de la libération 'personnelle' (...): hyper-investissement du privé et conséquemment démobilitation de l'espace publique.*³¹ »

Vivant de petites arnaques à travers les Etats-Unis, il ne parvient pas à trouver une place stable dans le monde moderne, qui le rejette ; comme il ne parvient pas à s'y adapter, sa

³⁰ Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris, Les Editions de Minuit, 1979, p.31.

³¹ Gilles Lipotevsky, *Op.cit.*, p.48.

condition postmoderne semble, à l'inverse des autres, avoir été entamée bien avant son arrivée sur l'île. Après le crash, sa personnalité reste constante, ce qui explique sans doute qu'il aura plus de facilité que les autres à accepter de ne pas être secouru. C'est alors que, ne pensant qu'à lui et non à la collectivité, il s'approprie tout ce qu'il trouve sans se soucier des autres. Il se crée ainsi une cache qu'il remplit d'effets personnels appartenant à d'autres rescapés et qu'il n'accepte de restituer qu'après rétribution. Il excelle également dans la destruction continuelle des relations amicales ou amoureuses qu'il parvient à créer, ce qui traduit son incapacité à se socialiser. Son humour noir et ses constantes références ironiques à la culture moderne populaire³² se dressent comme autant de pieds de nez à la modernité, et donc à la volonté de ses camarades de retrouver cette modernité.

Dans son chapitre sur l'humour, Lipotevsky explique que « *si chaque culture développe de façon prépondérante un schème comique, seule la société post-moderne peut être dite humoristique, elle seule s'est instituée globalement sous l'égide d'un procès tendant à dissoudre l'opposition, jusqu'alors stricte, du sérieux et du non-sérieux...* »³³ C'est ainsi que l'humour sarcastique et grinçant de Sawyer, retentit à plusieurs moments, lors de discussions sérieuses sur des sujets importants, étonnant ainsi ses camarades par son culot.

L'humour comme arme postmoderne fait du « *'nouveau' héros [un personnage qui] ne se prend pas au sérieux, dédramatise le réel et se caractérise par une attitude malicieusement détachée vis-à-vis des événements. L'adversité est sans cesse atténuée par son humour cool et entreprenant...* »³⁴

Lorsque, dans la saison cinq, il devient le leader du groupe de survivants bloqué dans les années soixante-dix et devenu membres de la *Dharma Initiative*, l'inversion de situation et la stabilité ne seront que de courte durée et il ne parviendra pas à garder cette position.

En conséquence, on peut dire que l'individualisme du personnage de Sawyer corrobore la perte de but collectif dans une ère postmoderne régie par l'impossibilité pour les

³² Il donne par exemple le surnom de Bruce Lee au personnage coréen. Le personnage de Hurley est appelé Hulk ou Kong à cause de sa corpulence, ou encore John Locke, est surnommé Colonel Kurtz ou Monsieur Propre...

³³ Gilles Lipotevsky, *Op.cit.*, p.154.

³⁴ *Ibid.*, p.159.

protagonistes d'évoluer dans un cadre fixe dont les rouages s'imbriqueraient parfaitement.

« Depuis des siècles, les sociétés modernes ont inventé l'idéologie de l'individu libre, autonome et semblable aux autres. (...) Le procès de personnalisation impulsé par l'accélération des techniques, par le management, par la consommation des masses, par les médias, par les développements de l'idéologie individualiste, par le psychologisme, porte à son point culminant le règne de l'individu (...). »³⁵

Ainsi, le personnage de Sawyer se détache des autres, en ce sens qu'il ne cherche pas à appartenir à un quelconque groupe, ni à se faire apprécier par ses compagnons d'infortune. Les nombreux usages de références populaires se font la preuve de ce que le monde moderne a fait de lui : un personnage moqueur, acariâtre et asocial. En comprenant que la solitude est l'allié de sa survie, et en ne prenant donc aucun risque pour les autres, il met à mal la phrase prononcée par Jack dans la première saison, « *si on ne vit pas ensemble, on mourra seul* », qui se transformera en la sentence répétée plusieurs fois dans la série « *Vivre ensemble, mourir seul* » et qui revêtira alors un double sens : « *Déconnecter le désir des agencements collectifs, faire circuler les énergies, tempérer les enthousiasmes et indignations se rapportant au social, le système invite à la détente, au désengagement émotionnel.* »³⁶

La spoliation des espoirs utopiques créés par la majorité des survivants engendre l'avènement d'un individualisme postmoderne qui débouche inéluctablement, et par contamination, sur l'échec du collectif. L'anticonformisme dont fait preuve Sawyer le place à l'opposé de personnages comme Jack ou John³⁷, dont les vertus modernes ne parviennent pas à faire flancher le système qu'ils combattent, ce qui en fait l'anti-héros moderne, ou le héros postmoderne qui lutte pour sa propre survie. Il est alors aussi présenté dans la série comme le prisme au travers duquel les lieux communs modernes trouvent une autre résonance une fois entendus sur l'île. Ainsi, les nombreuses références ironiques modernes et populaires faites par Sawyer, caractérisé par son

³⁵ *Ibid.*, p.35-36.

³⁶ *Ibid.*, p.42.

³⁷ Il apparaît intéressant ici de noter que John Locke, lors de son retour dans le monde moderne pour inciter ses camarades à retourner sur l'île, prendra le pseudonyme de Jeremy Bentham (1748-1832), un philosophe anglais dont la doctrine mettra en avant la nécessité pour l'individu de faire passer le collectif avant soi, afin d'atteindre le bonheur : le bien-être collectif est la condition au bonheur individuel et *vice versa*, c'est la thèse principale de sa doctrine, *l'Utilitarisme*.

humour noir et grinçant, concrétisent son mépris envers cette modernité qui ne l'a jamais accepté.

Le personnage de Sawyer témoigne de l'impossibilité de la nouvelle civilisation et du nouveau héros, aux vertus et caractéristiques modernes telles que « (sur)représentées » par Jack à exister.

« *Chacun est renvoyé à soi. Et chacun sait que soi est peu.* »³⁸, et la volonté même de sortir du collectif pour triompher seul ne s'avère pas payant, puisqu'une fois seul, l'insignifiance de son être prend le dessus : que les rescapés survivent ou pas, l'île subsistera.

³⁸ Jean-François Lyotard, *Op.cit.*, p.30.

3.2.2 - La destruction des clichés.

Une fois sur l'île, les protagonistes sont anonymes puisqu'aucun ne se connaît (exception faite des couples ou membres d'une même famille voyageant ensemble). La méconnaissance de l'identité des personnages est alors observable de manière temporaire au début de la série. Cependant, cet anonymat, se révèle rapidement être à deux vitesses lorsque, dès le deuxième épisode de la saison une, le procédé de flashbacks, propre à chaque personnage, est mis en place, donnant ainsi aux téléspectateurs le privilège de connaître le passé des protagonistes bien avant leurs compagnons d'infortune.

Rappelons rapidement ce qui a causé la présence des protagonistes de la série sur l'île. Après avoir décollé de Sydney, le vol *Oceanic 815*, à destination de Los Angeles, disparaît des écrans radars sans explication. L'avion s'écrase alors sur l'île avec à son bord des passagers d'origines, de cultures et d'horizons différents : il y a, entre autres, le couple sud-coréen Sun et Jin, le prêtre Nigérian Mr. Eko, la star déchue britannique Charlie, etc...

Ce melting-pot, présenté une fois sur l'île comme un micro-panel du monde, semble être anodin jusqu'à ce que l'on se penche sur ce que chaque personnage, avec son héritage culturel, peut représenter. En effet, il apparaît qu'une fois sur l'île, une annulation des clichés soit mise en place, allant de pair avec le mystère entourant le passé de chaque individu. Ainsi, chaque personnage ne correspond plus à l'image qu'il avait avant le crash, et qui nous est donné à voir lors de plusieurs flashbacks.

Comme le décrit le géographe M. Michel :

«Considérant que le discours savant est issu de la société dominante ; le post-modernisme s'emploie, d'abord à le 'déconstruire' et à révéler les valeurs qu'il dissimule, ensuite à donner la parole aux groupes dominés. Considérant que l'approche historique faillit à faire comprendre le monde actuel, il [le postmodernisme] se tourne

vers l'espace et entend démontrer que la logique du monde tient à sa fragmentation et à la juxtaposition, à différentes échelles, de sociétés ou de communautés.³⁹ »

L'île, s'érigeant en lieu neutre, met donc à mal les clichés culturels « occidentaux » auxquels été associés chaque personnage d'une façon ou d'une autre. Une fois sur l'île, les nombreux retours en arrière donnent à voir la différence entre ce qu'étaient les personnages avant, et ce qu'ils sont maintenant. Le micro-panel de cette société occidentale⁴⁰, ou plus exactement du monde tel qu'il est d'ordinaire vu, c'est-à-dire perçu et imaginé par les Occidentaux, devient progressivement un échantillon nouveau d'une société primitive en construction, à l'opposé du monde « développé » d'où ils venaient. Ce déclin des idées portées par l'Occident se traduit dans la série par un changement de perception des protagonistes stéréotypés qui se détachent des idées préconçues qui peuvent leur être attribuées.

L'analyse du personnage de Sayid illustre le changement opéré sur les personnages et sur leur perception une fois sur l'île. Ce protagoniste d'origine irakienne était, avant son arrivée sur l'île des rescapés, un bourreau pendant la deuxième guerre du Golfe. Son origine et son passé lui sont rappelés à plusieurs reprises dans la première saison et le caractérisent pendant un certain temps. Ainsi, lorsqu'il s'agit de faire parler un intrus, ses services sont recherchés et son origine culturelle lui est rappelée, notamment par le personnage de Sawyer qui ne l'appelle pas par son patronyme, mais « l'Irakien » ou « Captain A-rab ». Par ailleurs, dans la saison deux, lors d'un flashback de Sayid, le téléspectateur apprend qu'avant de prendre l'avion à destination de Los Angeles, Shanon (personnage stéréotypé de la « blonde idiote » riche et gâtée, du moins avant son arrivée sur l'île), dénonce Sayid sans raison en indiquant aux policiers « un homme au comportement bizarre, typé arabe ». Rappelons que la première saison de *Lost* a été diffusée en septembre 2004, soit trois ans après les attentats du World Trade Center, et à

³⁹ M. Michel, Géographies anglo-saxonnes. Tendances contemporaines. *L'information géographique* [en ligne], 2003, N.4, Volume 67, p. 381.

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/ingeo_0020-0093_2003_num_67_4_2920_t1_0381_0000_1 (consulté le 21 mai 2015).

⁴⁰ La société occidentale de par sa définition géopolitique donnée par Wikipédia, désigne une « civilisation commune, héritière de la civilisation gréco-romaine dont est issue la société occidentale moderne. Son emploi sous-entend également une distanciation avec soit le reste du monde, soit une ou plusieurs autres zones d'influences du monde comme l'Orient... ». Cette société regroupe principalement les états d'Amérique du Nord, d'Europe occidentale et d'Océanie.

peine neuf mois après le début de la guerre d'Irak. Le trauma de « l'accident d'avion » est alors toujours présent et important, et la présence d'un personnage irakien dans le rôle du bourreau fait écho, d'une part aux stéréotypes véhiculés à cette époque dans les médias, et d'autre part à la paranoïa qui les entoure.

La présence de Sayid ne sert paradoxalement pas à corroborer ou tomber dans ce cliché, mais à l'inverse, à montrer la vraie nature du personnage qui se révèle et se développe au fil des épisodes.

Le stéréotype, qui est une forme d'exagération, est à l'image du monde contemporain dans lequel l'abondance matérialiste vient se heurter dans la série au « vide », symbolisé par l'île.

La destruction et le détachement des normes s'opèrent donc à plusieurs niveaux. D'une part, au niveau des personnages, qui, par leur arrivée sur l'île, s'affranchissent des « cases » dans lesquelles leur monde perdu les enfermait, et d'autre part, à une plus grande échelle, au niveau des espaces, réels et fictionnels, à savoir l'intrigue de la série sur l'île et ce qu'elle représente, et le monde réel des téléspectateurs sur lequel est calqué le quotidien que les protagonistes ont connu ou connaîtront hors de l'île. Une fois sur l'île, ils ne sont plus enfermés dans les clichés dans lesquels les téléspectateurs pourraient les attendre et qui sont notamment véhiculés par la télévision. Ainsi, le personnage asiatique n'est pas un professionnel du kung-fu, et le personnage noir n'est pas un bout-en-train irresponsable...

Concernant Sayid, ce détachement est mis en évidence lorsque Shanon et lui finissent par avoir des sentiments l'un pour l'autre malgré leurs différences culturelles et leurs *a priori* ancrés avant leur arrivée sur l'île. Il apparaît alors évident qu'un tel rapprochement n'aurait pu avoir lieu dans leur monde d'avant l'accident.

Au moyen du procédé de retour en arrière, il se construit une mise en parallèle constante de ce qu'étaient les personnages et de ce qu'ils sont maintenant ; mais il se crée en même temps une mise en opposition entre les lieux que sont l'île et « le monde occidental » ce qui, par ricochet, renvoie directement à une comparaison entre le monde de la fiction et le monde réel, celui des téléspectateurs.

Le fait de renvoyer aux quotidiens des téléspectateurs semble donc être un moyen mis en œuvre pour les en défaire. On a alors affaire à une sorte de champ, contre-champ

opéré, non pas par la caméra, mais directement par les téléspectateurs, qui sont incités à regarder d'une part l'écran et la vie sur l'île qui s'y déroule, et d'autre part leur propre monde, dans lequel se cristallise ce qui définit pendant longtemps les protagonistes et ce, souvent à tort. C'est une invitation à l'auto-analyse qui est faite : à l'instar des personnages principaux, les téléspectateurs sont ainsi invités à faire une introspection sur leur quotidien moderne et à tenter d'en avoir une nouvelle perception. En proposant une réappropriation des clichés culturels et sociaux véhiculés par la société contemporaine en vue d'en créer une autre, il apparaît que cette utopie de création d'une société stable, hiérarchisée, juste et égalitaire, ne concerne pas que les protagonistes de la série mais va bien au-delà.

La destruction et l'instabilité recherchées servent donc à repartir sur des bases vierges.

Le crash peut alors ne pas être considéré comme un accident mais comme une deuxième chance pour ceux qui lui survivent. L'instabilité se manifeste également par les hésitations de certains des rescapés à retrouver leur monde d'origine ou à rester dans celui qu'ils tentent de créer sur l'île.

A une plus grande échelle, ce conflit ne se joue pas uniquement entre la volonté de changer d'identité et de devenir ce qu'ils veulent, ou bien de rester enfermé dans le rôle que la société leur impose ; plus encore, il s'agit d'une guerre temporelle entre le passé, avec ce qu'il représente, et le présent.

3.3 – L'éclatement et la confusion des trois temps : à la recherche désespérée d'un temps présent stable.

3.3.1 - Transcender le passé dans l'espoir d'un présent meilleur.

« *Le passé, pour peu qu'on y songe, est chose infiniment plus stable que le présent.* »⁴¹

La construction des nouveaux individus, faite grâce aux procédés de flashbacks qui ne sont montrés que comme des bribes insérées dans le temps présent, contribue aux schémas instables dont il est question ici.

De par la non-linéarité et la non-fluidité que les flashbacks confèrent au temps présent, le passé interfère avec ce à quoi aspirent les protagonistes, et trouble en conséquence la routine que ces derniers essayent de se créer et dans laquelle ils veulent survivre.

Ainsi, les rescapés refusent de voir le passé, le présent et le futur comme un ensemble, mais cherchent à les dissocier et à empêcher que l'un influence l'autre : malgré eux, « *tous les cadres craquent* »⁴² comme dirait Bergson.

En plus du lieu, c'est le temps qui rattrape les personnages et contribue au déséquilibre ambiant et constant. Grâce aux retours en arrière (il en va de même pour les flashforwards) insérés dans la narration de l'instant, le passé s'imisce dans le présent, permettant ainsi aux protagonistes de s'en défaire et de ne plus être définis par lui seul.

Il apparaît alors pertinent d'analyser le temps tel qu'il est vécu par les personnages et présenté dans la série à travers la conception du « temps vécu » du philosophe Saint-Augustin qui distingue trois temps vécus différents : « *le présent du passé* », désignant la mémoire, « *le présent du présent* » désignant « *l'intuition directe* », et « *le présent du futur* », qualifiant « *l'attente* »⁴³. Dans le cas du « *présent du passé* » qui nous intéresse, l'exemple donnée par Saint-Augustin va de pair avec le vécu des protagonistes et la façon dont cette expérience est montrée aux téléspectateurs : « *Mon enfance, par exemple, qui n'est plus est dans un passé disparu lui aussi ; mais lorsque je l'évoque et*

⁴¹ Marguerite Yourcenar, *Alexis. Le Coup de Grâce*, Paris, Gallimard, 1971, p. 24.

⁴² Henri Bergson, *Evolution créatrice*, Paris, Œuvres, Edition du centenaire, 1984, p.490.

⁴³ Saint Augustin, *Les Confessions*, Paris, Flammarion, 2008, p.316.

*la raconte, c'est dans le présent que je l'évoque et la raconte, c'est dans le présent que je vois son image, car cette image est encore dans ma mémoire. »*⁴⁴ C'est de la même sorte, que les flashbacks, se présentent comme les souvenirs des protagonistes qu'ils concernent et d'une certaine manière, ils font partie du présent.

Les images qui nous sont données de ce passé ne se limitent alors pas à une simple expression de la mémoire des rescapés, mais à une plus grande échelle, se posent en éléments de comparaison entre ce qu'ils étaient avant leur arrivée sur l'île et ce qu'ils sont devenus, sans pour autant détruire le lien d'influence entre ces deux temporalités qui se rejoignent pour n'en faire finalement qu'une. Par conséquent, les comportements et les caractéristiques des personnages à l'instant présent sont différents de ce qu'ils étaient avant parce qu'ils sont influencés par le passé et ce, bien que les protagonistes essayent de s'en défaire. Le flashback apparaît alors comme une série de causes venant témoigner de problèmes présents. La sorte de renversements sociologiques et psychologiques qui s'opèrent ont pour conséquence que la temporalité « passé » ou « *présent du passé* », comme dirait Saint-Augustin, appartenant à l'instant présent, est un moyen pour les deux temporalités de se confondre et pour le passé, de rattraper les personnages.

Une fois encore, le personnage de John Locke concentre dans son présent l'irruption de bribes de son passé qu'il essaye de fuir et de détruire afin de ne plus être défini par lui : avant l'accident, John Locke était paralysé des jambes suite à une chute de plusieurs étages provoquée par son père, Anthony Cooper, qui lui a également volé un rein. Une fois sur l'île, John retrouve miraculeusement l'usage de ses jambes⁴⁵ ; et comme expliqué précédemment, il cherche à trouver sa place en tant que leader, d'abord des rescapés, puis des *Autres*. Le fauteuil roulant qu'il était contraint d'utiliser, apparaît alors comme le tabou lui rappelant son handicap passé et toutes les choses qu'il ne pouvait pas faire. « *Ne me dites pas ce que je ne peux pas faire.* » est alors la phrase qu'il prononce chaque fois qu'un refus dû à son handicap l'empêche de faire ce qu'il souhaite. Malgré tout, une fois l'usage de ses jambes retrouvé, certains accidents qui surviennent sur l'île, ou même hors de l'île, font directement écho à sa paralysie. Ainsi, lorsqu'il essaye de quitter l'île dans l'épisode sept de la saison cinq, il se fait tirer dans la jambe par un membre des *Autres* et une chute au fond d'un puits lui brise une des ses

⁴⁴ Saint Augustin, *Op.cit.*, p.314.

⁴⁵ Il est intéressant de noter qu'il était à Sydney dans le but de faire une excursion dans le bush australien, qui lui a été refusé à cause de son handicap.

jambes l'obligeant alors à réutiliser un fauteuil roulant lorsqu'il est hors de l'île. La réutilisation de sa chaise roulante s'apparente à un retour aux sources et à la modernité qui pour lui ne représente qu'une prison.



Après avoir réussi à quitter l'île et s'être brisé la jambe, John se fait transporter et soigner par des inconnus.



John rend visite à ses anciens compagnons qui ont réussi à quitter l'île pour les convaincre d'y retourner.

Par ailleurs, l'élément principal du passé qui fait son retour dans la vie de John se révèle être la cause de son handicap et des malheurs de sa vie antérieure, à savoir son père.

Dans l'épisode treize de la saison trois, Ben dit à John avoir un cadeau pour lui : en ouvrant une porte, John découvre son père biologique, Anthony Cooper, attaché et bâillonné. Après des années sans s'être vus, John et son père sont réunis sur l'île, sans que John n'obtienne de réponse à sa question : « *comment est-il arrivé là ?* ». C'est dans l'épisode dix-neuf de la même saison que l'on apprend qu'Anthony Cooper est également l'auteur de l'arnaque qui a entraîné la mort des parents de Sawyer.

Ce n'est donc plus un seul rescapé qui est poursuivi par son passé, mais deux, dont les vies étaient connectées sans qu'ils ne le sachent.

Selon Ben, la seule façon pour que John devienne le leader des *Autres* est qu'il tue son père ; n'y parvenant pas, il fait appel à Sawyer, qui ignore d'abord l'identité de cet homme. Ce passé resurgissant dans le présent a besoin d'être détruit car il crée une instabilité, cristallisant l'impossibilité pour les protagonistes de s'en défaire.

La destruction du passé implique d'abord son acceptation en tant que réalité dans le présent, afin de le déconstruire, et de ne plus être défini par lui. Toutefois sans ce passé, ressurgit encore une fois l'impossibilité pour les rescapés de s'établir de manière organisée et équilibrée, puisque le rejet des valeurs, des morales, des volontés et des

frustrations antérieures font d'eux des êtres dépourvus du sens des traditions sans lesquelles la reconstruction d'une collectivité moderne n'est pas réalisable :

« Vivre au présent, rien qu'au présent et non plus en fonction du passé et du futur, c'est cette 'perte du sens de la continuité historique', cette érosion, du sentiment d'appartenance à une 'succession de générations enracinées dans le passé et se prolongeant dans le futur' qui, selon Chr. Lasch⁴⁶, caractérise et engendre la société narcissique. »⁴⁷

C'est en se servant de Sawyer que John Locke peut retourner au camp des *Autres* avec le cadavre de son père, et ainsi, c'est pour lui-même et non pour ses nouveaux ou anciens compagnons qu'il souhaite devenir leader. De subordonné en fauteuil roulant, il se révèle comme étant celui qui nourrit les survivants en allant chasser et qui est constamment actif sur le camp. C'est une évolution et un changement non seulement physiques mais, et bien qu'instables, surtout psychologiques qui s'opèrent et qui sont corroborés par les plans récurrents de John Locke passant de la position assise ou couchée, imposée et soumise, à la position debout, comme pour filmer une renaissance éphémère qui est cependant entravée par la négation constante de son handicap passé.



Plan de John venant de se relever et filmé en légère contre-plongée.

⁴⁶ Christopher Lasch (1932-1994), est un historien et sociologue américain, connu pour ses critiques sociales, principalement sur, les femmes, la famille, et l'individu et son narcissisme contemporain.

⁴⁷ Gilles Lipovetsky, *Op.cit.*, p.57.

John dans son fauteuil est le symbole montrant que la civilisation moderne était sa cellule et que le passé était son geôlier, ce qui explique qu'il ne veuille pas quitter l'île et ne veuille plus être défini par ses démons intérieurs et antérieurs.

Cependant, à défaut d'être détruit par son passé qui le rattrape, c'est son futur, grâce aux flashforwards et déjà écrit dans le présent, qui annoncera sa mort ; ainsi, rien de positif ne semble pouvoir se concrétiser pour lui, que ce soit dans son ancien monde ou sur l'île.

Il apparaît alors intéressant de mettre en parallèle le personnage fictionnel de John Locke avec son homonyme philosophe du XVII^{ème} siècle, qui a traité la question du passé et de l'identité personnelle dans *Essais sur l'entendement humain*. Dans ce livre, le philosophe anglais John Locke décrit l'identité personnelle comme indissociable de la mémoire de l'individu. Ainsi, afin de se retrouver, le personnage de John Locke opère le rejet de ce qu'il était. Mais cela signifie-t-il pas qu'il est différent de ce qu'il était avant d'arriver sur l'île ? Pas selon le philosophe, qui considère que l'identité personnelle (la conscience) ne peut exister sans la mémoire, et qu'une chose « *qui a eu un seul commencement, est la même chose, et ce qui a commencé à exister à des moments et en des lieux différents n'est pas la même chose mais une chose différente.* »⁴⁸

L'on peut alors considérer que la renaissance de John sur l'île, comme décrit précédemment, se présente comme une existence nouvelle dans un autre monde et dans une autre temporalité, faisant de lui un homme nouveau, bien qu'étant toujours sous l'influence de son passé.

Un exemple corroborant son nouvel état, et la dissociation que la série essaye de présenter entre l'ancien et le nouveau John, est présenté dans l'épisode onze de la saison quatre, lors de la visite de Richard Alpert à John alors qu'il n'est qu'un enfant. Présent à sa naissance, Richard rend visite à John quelques années plus tard⁴⁹, en lui présentant des objets qui lui appartiendront une fois sur l'île (à savoir une boussole, un couteau et du sable). Il lui demande alors de choisir parmi d'autres objets, ceux qui lui appartiennent et qui seront caractéristiques de l'homme qu'il deviendra. Le test, non

⁴⁸ John Locke, *Essais sur l'entendement humain*, Livre II, Paris, Vrin, 2002, p. 263.

⁴⁹ Il est important de noter que si Richard rend visite à John en 1961, alors que ce dernier n'a que cinq ans, c'est parce John adulte, lors d'un voyage dans le passé, convaincra Richard –qui n'a alors aucune idée de qui il est puisqu'ils ne se sont pas encore rencontrés–, de lui rendre visite, afin que ces tests révèlent que sa place est sur l'île.

concluant, ne révèle donc aucun lien entre John enfant et l'île. John tend à ne plus être le même, bien que plusieurs indices tentent de l'en empêcher, et ce sont ces éléments qui expliquent qu'il restera le même individu, construit par un passé dont il ne peut se départir, bien que n'ayant plus son handicap et bien qu'ayant trouvé un nouveau sens à sa vie. John reste et restera le même individu, construit par son passé dont il ne peut se défaire :

« Si nous pouvions supposer un Esprit qui soit totalement dépouillé de toute sa mémoire ou de la conscience de ses actes passés, comme nous trouvons toujours que nos esprits le sont d'une grande partie, et parfois de la totalité des leurs, la réunion ou la séparation d'une telle substance spirituelle n'entraînerait pas plus de variation dans l'identité personnelle que celle d'un corpuscule de matière, quel qu'il soit. Toute substance qui est unie de façon vivante à l'être pensant présent appartient précisément au même soi qui existe maintenant, et toute chose qui lui est unie par une conscience d'actes antérieurs appartient également au même soi, qui demeure le même alors et à présent. »⁵⁰

Le passé, le présent et le futur se présentent alors comme des temporalités s'influençant en permanence : les individus ne peuvent se détacher de l'une des temporalités sans que cette volonté de sécession n'ait un impact sur les autres, et aussi sur les autres protagonistes.

Connaissant leur passé, et en attente de leur futur, ces deux temporalités se dressent comme les ennemis des protagonistes en rendant leur présent instable.

Les personnages qui se font rattraper par leur passé contribuent à l'instabilité générale de leur nouvelle société, tout comme Sawyer et ses compagnons, ayant rejoints la *Dharma Initiative* et rattrapés par leur passé ; ce passé est alors représenté par Jack, Kate et Hurley qui font leur retour sur l'île dans la même temporalité qu'eux.

⁵⁰ John Locke, *Op.cit.*, p.267.

3.3.2 - La recherche de stabilité à travers la routine : une analyse du compte à rebours.

La saison deux introduit l'existence d'un lieu jusqu'alors caché sur l'île. Il s'agit d'une trappe qui mène, sous terre, à un lieu aménagé et habité par le personnage de Desmond Hume.

Dans ce lieu atypique, que les rescapés découvrent avec stupeur, c'est une véritable bulle de modernité et de confort qui se présente à eux. Lors de l'introduction du personnage de Desmond dans les premières minutes de l'épisode un de la saison deux, les téléspectateurs sont trompés par le fait que le décor et la musique diégétique semblent appartenir au monde contemporain occidental. En réalité, il s'agit comme dans le village de la *Dharma Initiative* d'un lieu sur l'île. Cet espace clos, et qui était jusqu'alors caché synthétise l'environnement auquel les personnages aspirent et qu'ils souhaitent retrouver.

Toutefois, l'accès à ce nouveau lieu a un prix et se paye par le dispositif qui y est installé : un ordinateur et une horloge murale, n'indiquant pas l'heure, mais un décompte recommençant sans cesse à cent-huit minutes, obligeant Desmond à entrer un code dans les trente dernières secondes du compte à rebours.



L'assuétude dont Desmond est l'esclave, mais qu'il parvient à déléguer, se transmet alors aux rescapés qui, eux aussi, se sentent obligés de pousser ce bouton, afin de faire repartir le compte à rebours, et à leur tour de « sauver le monde », qui est la raison donnée par Desmond pour justifier ce rituel. Régie et organisée autour de ce dispositif,

la vie des rescapés se calque sur une routine et un planning qui les font se relayer devant l'ordinateur.

Leurs journées sont alors rythmées par ce décompte répétitif qui résonne notamment de par le son graduel qu'il émet : un bip à chaque seconde, à deux minutes trente de la fin du décompte, amplifie la notion d'urgence ressentie par celui ou celle en charge d'entrer le code. Pousser ce bouton devient une mission importante pour John Locke qui cherche ainsi à donner encore plus de sens à sa vie sur l'île. Cette nouvelle activité se caractérise alors par l'illusion paradoxale qu'elle offre aux rescapés : l'attente de cent-huit minutes n'équivaut qu'à une passivité, qui débouche sur une action –entrer le code–, qui, elle, ne dure que quelques secondes. L'action dans l'inaction se fait alors le mirage d'un temps factice établi, qui redonne un semblant de repères temporels aux survivants. Ce temps recréé devient une obsession de laquelle John refuse de se défaire car il n'ose jamais laisser le décompte aller jusqu'à zéro. Lorsque John est contraint à ne pas à entrer le code à temps, la trappe perd son caractère moderne en quelques secondes : les chiffres de l'horloge laissent place à des hiéroglyphes, les meubles disparaissent derrière des murs qui tombent du plafond et isolent John dans la salle avec ordinateur, qui est éclairée par des lumières noires qui dévoilent des écritures jusqu'alors invisibles sur les cloisons.

Pousser le bouton s'apparente à la fois à une contrainte, et à la fois à une garantie d'un semblant de stabilité derrière laquelle se cache *a priori* un but noble, sauver le monde et ce, bien que les rescapés n'en aient aucune preuve. La décision de pousser inlassablement ce bouton se présente comme une fatalité et ne laisse que deux choix aux protagonistes : continuer à laisser s'écouler le décompte (ils se font alors les esclaves de quelque chose qu'ils ignorent et qui n'obéit à aucune règles) ou bien arrêter de rentrer le code et ainsi prendre le risque d'un éventuel effondrement de leur quotidien déjà instable.

C'est cette dernière option qui s'opère et qui mène littéralement à la destruction de ce qui avait été mis en place jusqu'alors, en ce sens que la trappe et ce qu'elle renferme implose. L'implosion n'est alors pas anodine, puisque le caractère intérieur de cette action renvoie à la collectivité que tente de recréer le groupe. Après les meurtres de

certains d'entre eux par l'un des leurs en ce même endroit, l'effritement progressif qui s'annonçait, mais qui était occulté par la routine qui y régnait va se produire.

En tant que concentré de modernité, la trappe est, encore une fois, la preuve que la modernité, et les technologies qu'elle renferme, ne peuvent exister sur le long terme. C'est en s'assimilant à un cocon qui isole de l'extérieur que la trappe révèle un conflit entre les espaces (le sien et celle de l'île) qu'elle ne pourra gagner.

En implosant, c'est ce monde qui s'autodétruit, sans que l'île en elle-même n'en porte une marque indélébile.

4 - Le téléspectateur et le renouvellement du genre sériel.

4.1 - Temporalité sérielle et perception spectatorielle : vers une « nouvelle culture de l'instantanéité »⁵¹.

S'agissant d'une série télévisée, il est intéressant de se demander en quoi le statut du téléspectateur ajoute au concept spatio-temporel dont il est question dans *Lost*.

Cette temporalité est double : d'une part celle créée dans la série et que le téléspectateur perçoit lors d'une ellipse temporelle par exemple, et d'autre part celle qu'il vit devant son poste.

On constate en effet que, depuis plusieurs années, il s'est initié une sorte de standardisation du temps du programme sériel et ce à plusieurs niveaux. Tout d'abord, la durée des épisodes de séries américaines est généralement de vingt minutes (pour le genre du sitcom), ou d'une quarantaine de minutes⁵². Cette durée s'impose comme un cadre temporel – et l'espace devant la télévision, comme un cadre spatial-, et engendre la perception d'une intrigue aux limites spatio-temporelles floues, en un minutage précis. Cette double perception du temps tend alors à souligner l'importance du moment vécu.

Ainsi, comme le note Gilles Lipotevsky, notre société « apparaît comme celle où le temps est de plus en plus vécu comme une préoccupation majeure, celle où s'exerce et se généralise une pression temporelle croissante. »⁵³ Cette pression se manifeste par une culture nouvelle culture, celle de l'instantanéité, mise en place par plusieurs séries télévisuelles⁵⁴ et qui se caractérise par une standardisation du temps, ritualisant ainsi le rendez-vous avec la série télévisée : un moment vécu de manière hebdomadaire, le même jour (le mardi pour la série *Lost*), à horaire fixe (en prime time), et au même

⁵¹ Melissa Ames, *Op.cit.*, p.9.

⁵² Ce minutage, ne prend en compte que la durée d'un épisode, et non les coupures publicitaires qui l'interrompent, allongeant ainsi la durée de tout le programme à une heure.

⁵³ Gilles Lipotevsky, *L'ère du vide : Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, 1983, p.73.

⁵⁴ Des séries télévisées comme *24 heures chrono*, mettent en exergue ce sentiment d'instantanéité, dans lequel la présence du compte à rebours par exemple, et le minutage précis de l'épisode, rend encore plus palpable deux perceptions temporelles qui vont s'entrechoquer, et ne faire plus qu'un, et ainsi focaliser l'attention du téléspectateur.

endroit (devant un écran et le plus souvent chez soi⁵⁵). Cela renvoie alors inéluctablement à ce qui est montré dans la série : à l'image d'un Desmond ou d'un John, le téléspectateur s'installe devant un écran et presse un bouton, celui de la télécommande, pour d'une certaine manière aussi réenclencher le compte à rebours, faire redémarrer l'intrigue. La routine du téléspectateur se concentre en un moment de quarante minutes qui compresse des histoires se déroulant sur des années, voire des siècles.

Cette instantanéité ne renvoie alors pas à une envie de tout avoir en un instant *T* (même s'il est vrai que le suspense sur lequel reposent les intrigues de la série entretient l'impatience du téléspectateur qui veut connaître la suite des événements) ; mais, en allant de pair avec le thème de la désorientation développé plus bas, il s'agit de l'instantanéité définie à travers le mouvement de coïncidence entre le temps réel et le temps fictionnel qu'elle implique.

Ainsi, en concentrant deux, voire trois, temporalités dans une durée de quarante minutes, on peut dire qu'il s'agit d'une nouvelle perception de ce que représentent la réalité et la fiction, et la durée et le temps qui en ressortent et font de la narration de la série *Lost* une base contribuant à créer une expérience télévisuelle nouvelle.

Par conséquent, c'est l'aspect feuilletonnant de la série, en plus de ses déplacements spatio-temporels, qui fait du temps passé devant l'écran une autre temporalité, celle que Bergson définit comme « *le temps vécu* », c'est-à-dire la durée. Selon lui, « *La durée toute pure est la forme que prend la succession de nos états de conscience quand notre moi se laisse vivre, quand il s'abstient d'établir une séparation entre l'état présent et les états antérieurs.* »⁵⁶ La narration feuilletonnante fait que l'intrigue de la série se développe d'une semaine à l'autre et que les épisodes, qui se complètent, constituent un ensemble non disparate. D'une semaine à l'autre, le téléspectateur garde en mémoire les intrigues précédentes, ou le stade auquel elles sont développées ; il réunit ainsi deux temporalités en une seule : les épisodes qu'il a vus les semaines précédentes et l'épisode qu'il est en train de regarder convergent dans sa conscience qu'il actualise à partir des nouveaux éléments qui lui sont apportés. Ainsi, même emmêlées, les intrigues multiples doivent être retenues et pour aider à cela, il y aura plusieurs références d'un épisode à

⁵⁵ On notera ici que l'ère de digitalisation et de la multiplication des écrans fait que le lieu de visionnage ne peut se limiter à l'espace salon, comme cela avait longtemps été le cas.

⁵⁶ Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, Presses universitaires de France, 2013, p.74-75.

un autre et d'une saison à une autre, qui feront écho à quelque chose qui aura déjà été vu ou entendu par le public.

Ce « *temps vécu* », ou cette durée, est conservée par la mémoire et la conscience qui la font vivre. C'est donc par un flux continu que va se traduire cette durée et tout ce qu'elle accumule ; de la même manière, cet ensemble va refaire sens dans l'esprit du téléspectateur qui va, de sa position externe, réassocier le puzzle dont les pièces augmentent au fur à mesure ; c'est la condition pour recréer et réassembler le récit volontairement désordonné qui lui est donné :

« Le procédé a donc consisté, en somme, à extraire de tous les mouvements propres à toutes les figures un mouvement impersonnel, abstrait et simple, le mouvement en général pour ainsi dire, à le mettre dans l'appareil, et à reconstituer l'individualité de chaque mouvement particulier par la composition de ce mouvement anonyme avec les attitudes personnelles. [...] Au lieu de nous attacher au devenir intérieur des choses, nous nous plaçons en dehors d'elles pour recomposer leur devenir artificiellement. »⁵⁷

⁵⁷ Henri Bergson, *Evolution créatrice*, Paris, Edition du centenaire, Puf, 1984, p.305.

4.2 - La construction d'un nouveau récit sériel : vers une nouvelle culture de la désorientation.

Comme il a été vu, cette série se caractérise par une influence réciproque des trois thèmes que sont l'espace, le temps et les personnages. Cependant, ce mécanisme ne saurait fonctionner de manière autonome sans être soutenu par le moteur qui permet de le faire avancer, à savoir le téléspectateur. En plus de son expérience du temps qu'il vit et qui va être changé c'est, par ricochet, la structure désorientante de la série qui affecte la perception du téléspectateur.

Les structures complexes mises en place font de la série un labyrinthe narratif traversé par des déplacements dans l'espace et dans le temps. Face à ces nombreuses intrigues et évènements, il est alors intéressant de soulever que cette caractéristique narrative de la perte volontaire de repères infligée au téléspectateur s'impose comme une nouvelle forme de récit sériel dans laquelle ne pas tout comprendre, c'est en fait comprendre. Melissa Ames, docteure en philosophie et professeure d'études audiovisuelles à l'Université d'Eastern Illinois, précise alors à propos de cette nouvelle narration que :

*« L'aspect le plus pertinent de ce projet est le travail des dernières années du vingtième siècle concernant le lien entre la structure narrative et le temps. Comme le dit Ursula Heise, ' les théoriciens du récit sont généralement d'accord sur le fait que le temps est l'un des paramètres les plus fondamentaux par lequel le récit en tant que genre est organisé et compris. ' ».*⁵⁸

La série *Lost* semble alors se faire le témoin d'une nouvelle époque dans laquelle la curiosité et la volonté de savoir sont amplifiées par une série d'incompréhensions ou de mystères qui ne trouveront leur explications qu'après plusieurs épisodes, plusieurs saisons, voire jamais.

⁵⁸ Melissa Ames, *Time in television narrative: Exploring temporality in 21st century programming*, University Press of Mississippi, 2013, p.38.: " Most relevant to this project is the scholarly work of the late twentieth century in regard to the link between narrative structure and time. As Ursula Heise notes, "theorists of narrative generally agree that time is one of the most fundamental parameters through which narrative as a genre is organized and understood". "

Ce paradoxe transforme alors l'expérience déstabilisante de la perte de repères temporels en un plaisir de chercher à comprendre :

*« Souvent, ce genre d'émissions se calque sur la complexité que Steven Johnson énumère dans sa discussion sur le rôle de la télévision dans l' 'amélioration' de la culture : plusieurs intrigues à ficelles (souvent qui s'arrêtent et qui recommencent) couvrant de grands laps de temps, un épaississement de la création des personnages, une multiplication des membres du casting, et une forte dépendance de l'intellect (et de la loyauté) du public, pour suivre les sauts narratifs. Toutes ces caractéristiques peuvent être attribuées en partie au fait d'exister dans le moment du média présent. Cependant, cette anthologie présage d'une nouvelle caractéristique s'ajoutant à celles énumérées : le 'temporal tease' ou 'jeu temporel'. ».*⁵⁹

Être perdu dans la narration fait donc partie de l'expérience proposée par la série *Lost*, incitant de ce fait le téléspectateur à s'engager dans une réflexion dépassant celle communément admise lorsqu'il est face à un sitcom par exemple, et qui va d'une certaine manière s'associer à la recherche initiée en parallèle par les protagonistes.

*« Un récit de fiction peut être raconté du point de vue d'un personnage avec les restrictions de savoir que cela implique sur ce qui se passe dans la tête des autres (focalisation interne) ou, au contraire du point de vue d'un lecteur ou d'un spectateur omniscient, convié à pénétrer toutes les consciences et à suivre les faits et gestes de tous les personnages, où qu'ils soient (omniscience ou focalisation spectatorielle) ».*⁶⁰

C'est ainsi que François Jost décrit l'une des relations entre la fiction et le (télé)spectateur. L'omniscience de ce dernier est alors caractérisée par l'apport informatif qui lui est offert par les structures mises en place dans la série, et plus

⁵⁹ Melissa Ames, *Op.cit.*, p.6. : "These types of shows often fit the complexity that Steven Johnson lists in his discussion of television's role in the smartening of culture: multiple plot threads (often stopping and starting up again) spanning large durations of time, a thickening of characterization and a multiplication of cast members, and a heavy reliance on audience intellect (and loyalty) in order to keep up with the narrative leaps and bounds. These are all characteristics that can be attributed, in part, to existing in the current media moment. However, this anthology argues that a new characteristic is sneaking into the mix: the temporal tease."

⁶⁰ François Jost, *La télévision du quotidien : entre réalité et fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2003.

particulièrement ici par les procédés de flashbacks, flash-forwards et flash-sideways qui se présentent parallèlement à l'intrigue comme un complément d'information narratif, donnant au téléspectateur cette position privilégiée. Mais en plus d'être incomplets, ces renseignements ne donnent en fait qu'un accès limité aux mystères entourant l'intrigue, et c'est alors une sorte de quête de la vérité, à l'instar des protagonistes, qui se déroule entre les téléspectateurs et la série.

L'écran joue alors le rôle d'axe de similitude, en ce sens que ce n'est pas un mimétisme exact ou une symétrie parfaite auxquels on assiste, mais plutôt à des démarches semblables entreprises pour les recherches engagées : tout comme les protagonistes, le téléspectateur, cherche des explications face aux mystères qui entourent l'île, et prend ainsi part à l'aventure des protagonistes, tout en ayant accès à leur passé, et la possibilité de s'identifier à eux.

En opposition à cette nouvelle structure, on trouve la narration sérielle « classique » dont :

« le style encourage, comme à son habitude, le spectateur à construire un temps et un espace cohérent et constant du récit de l'action. Plusieurs autres normes narratives valent la désorientation du spectateur (bien que ce soit dans des buts différents). C'est uniquement la narration classique, qui préfère un style qui fait son possible pour accéder à une clarté indicative de temps à autre. »⁶¹

C'est alors la thèse du philosophe Paul Ricoeur qui, une fois appréhendée à travers le prisme de la narration sérielle et télévisuelle, va rendre compte des conséquences de ces désorientations multiples. De ce fait, « l'expérience fictive du temps »⁶² en tant qu'« aspect temporel de l'expérience virtuel « d'être-au-monde » proposée par la série, tend à inclure le téléspectateur dans les temporalités multiples dont il est témoin. Sa désorientation va alors se caractériser par la volonté de la série et de ses créateurs d'emmener le public vers cette confusion et de le faire adhérer progressivement aux aberrations temporelles mises en place.

⁶¹ *(Dis)orienting media and narrative mazes* : Julia Eckel, Bernd Leindecker, Daniel Olek, Christine Piepiork, Transcript Verlag, 2012, p.26. : "In classical narration, style typically encourages the spectator to construct a coherent, consistent time and space of the fabula action. Many other narrational norms value disorienting the spectator (albeit for different purposes). Only classical narration favors a style which strives for utmost denotative clarity from moment to moment."

⁶² Paul Ricoeur, *Temps et récit. Tome II : La configuration dans le récit de fiction*, Paris, Points, 1985.

« Croire qu'on en a fini avec le temps de la fiction parce qu'on a bousculé, désarticulé, inversé, télescopé, redupliqué les modalités temporelles auxquelles les paradigmes du roman 'conventionnel' nous ont familiarisés, c'est croire que le seul temps concevable soit précisément le temps chronologique. C'est douter des ressources qu'a la fiction pour inventer ses propres mesures temporelles, et c'est douter que ces ressources puissent rencontrer chez le lecteur des attentes, concernant le temps, infiniment plus subtiles que celles rapportées à la succession rectilinéaire. ».⁶³

On remplacera alors ici « roman conventionnel » par « série conventionnelle » et « lecteur » par « téléspectateur », pour marquer la similarité du traitement de ce désordre spatio-temporel et de son impact, dans la littérature comme à la télévision.

La narration linéaire est en crise, si bien que c'est en se posant comme narration et composition alternative, et ce notamment avec l'introduction du flash-sideway, que la structure de *Lost* invite le téléspectateur à faire partie de l'intrigue et à collaborer avec ce qui lui est proposé.

Ce n'est alors pas une frustration qui naît des intrigues à tiroir et des temporalités multiples : « ce que toutes ces narrations ont en commun, est qu'elle transforme le fait d'être désorienté en un avantage, être confus en un plaisir, et se réorienter, en un but répandu. »⁶⁴, faisant ainsi coopérer le téléspectateur et l'intrigue. Par ailleurs, comme le note encore Ricoeur dans le chapitre sur « les métamorphoses de l'intrigue » :

« Pour que l'œuvre capte encore l'intérêt du lecteur, il faut que la dissolution de l'intrigue soit comprise comme un signal adressé au lecteur de coopérer à l'œuvre, de faire lui-même l'intrigue. Il faut attendre quelque ordre pour être déçu de ne pas le trouver ; et cette déception n'engendre satisfaction que si le lecteur, prenant le relais de l'auteur, fait l'œuvre que l'auteur s'est ingénié à défaire. ».⁶⁵

⁶³ *Ibid.*, p.51.

⁶⁴ (Dis)orienting media and narrative mazes, *Op.cit.*, p.16 : "What all of these narrations have in common, however, is that they transform being disoriented into an incentive, being confused into a pleasure, and achieving reorientation into the prevalent purpose."

⁶⁵ Paul Ricoeur, *Op.cit.*, p.50.

On peut donc en déduire que la désorientation volontaire ne peut fonctionner que si le téléspectateur se prête au jeu et accepte cette confusion. La création d'une interactivité entre le public et la série montre que :

« l'orientation en plus de la désorientation, semblent donc être inhérents à tous les processus, à une appropriation du monde (médiatisé ou général), parce qu'ils permettent facilement à l'individu d'avoir une vue d'ensemble et d'en savoir plus, mais ainsi, le laisse confronté à plusieurs options : où aller, que voir ou que faire après. Ceci s'avère vrai, non seulement pour la compréhension générale de la (dés)orientation, mais encore plus, pour son utilisation actuelle comme synonyme de tout type de (dés)alignement, de (dé)localisation dans le temps et l'espace ou comme traduction d'états factuels ou mentaux d'(in)certitudes et de confusion. »⁶⁶

Le téléspectateur se crée différents repères qu'il remet en question et qu'il change afin de reconstruire dans son esprit une linéarité artificielle qui permettra une compréhension amplifiée du nœud d'intrigues qu'il s'attelle à démêler.

4.3 - *Lost* : au-delà de la série.

⁶⁶ *(Dis)orienting media and narrative mazes, Op.cit., p.23 : "Orientation as well as disorientation therefore seem to be immanent in all processes of a (mediatised or general) appropriation of the world—because they allow the individual to easily overview and know more, but thus leave her confronted with more options of where to go or what to see or do next. This holds true not only for the original understanding of (dis)orientation, but even more for its current use as a synonym for all kinds of (mis)alignment or (de)localization in time and space as well as factual or mental states of (un)certainty or confusion."*

4.3.1 – Une recherche constante d'explications.

Pour Amanda D. Lotz, professeure de communication et de médias à l'Université du Michigan, *l'ère « post-network »* fait son apparition au début du XXIème siècle et se définit par « *les cinq C* » : « *choix, contrôle, confort, 'customisation' et communauté* »⁶⁷. Cette époque se caractérise ainsi par une digitalisation des contenus jusqu'alors télévisuels et par une accessibilité plus facile et plus large à ces programmes sur différents supports. Cette nouvelle accessibilité permet alors au téléspectateur de voir un épisode dans le lieu et au moment qu'il souhaite, mais également de faire intervenir le monde de la fiction dans son quotidien, au moment où il le souhaite.

La position du spectateur se présente alors comme un statut de privilégié, en ce sens qu'il peut être témoin d'actions se déroulant sur plusieurs années tout en ayant accès, à l'inverse des personnages, à des informations venant compléter sa compréhension et sa perception des événements et des situations. Les indices sonores et visuels sont alors complétés par des indices narratifs apportés par les analepses et les prolepses des personnages, enrichissant ainsi la compréhension du présent de l'intrigue. La liste exhaustive des indices et des références semés tout au long de la série lui confère cet attribut mystérieux qui incite le téléspectateur à vouloir en savoir plus. Il faut rappeler ici que la désorientation évoquée plus haut n'implique pas une confusion totale, ni une incompréhension de l'histoire : cette désorientation sert aussi à piquer suffisamment la curiosité du téléspectateur pour qu'il décide de lui-même de mener une enquête.

Les mystères de la série ne sont alors pas inventés pour être tous expliqués en fin de saison.

Le téléspectateur doit admettre qu'il n'aura pas les réponses à toutes ses questions et peut à sa manière interpréter les signes qu'il capte. Des passionnés de *Lost* en sont arrivés à constituer un réseau, et sur le site qui leur est dédié sont élaborées des théories sur tous les aspects de la série : du détail, comme par exemple la présence d'un ours polaire sur l'île dans la première saison, au sens global de la série et de sa fin. Ce réseau d'interprétations créé réinvente ainsi la série, en ce sens qu'elle lui permet d'être perçue non pas de manière univoque mais plurielle, et ce en raison de la multiplicité et de la

⁶⁷ Amanda D. Lotz, *The television will be revolutionized*, NYU Press, 2007.

diversité de son public ; elle parvient à être redécouverte de manière constante en étant étudiée sous des angles différents.

4.3.2 – Quand la fiction engendre la réalité.

En prenant comme base de son intrigue principale l'accident d'avion, la série *Lost* renvoie à des événements qui se sont déjà produits et qui font donc écho au monde du téléspectateur, le monde non-fictionnel. En plus du thème de l'accident d'avion, ce sont des références cinématographiques, historiques, musicales ou encore télévisuelles qui cherchent à convaincre le public que les protagonistes (en l'occurrence les rescapés) viennent du même monde qu'eux. En tentant ainsi d'ancrer la fiction sérielle dans la réalité, le téléspectateur accepte de faire un pacte avec l'œuvre et à l'accepter dans son propre monde. Ainsi, la thèse de Ricoeur selon laquelle « *Du seul fait que le narrateur et ses héros sont fictifs, toutes les références à des événements historiques réels sont dépouillés de leur fonction de représentance à l'égard du passé historique et alignées sur le statut irréel des autres événements.* »⁶⁸, fait que, puisque le réel ne peut pas rendre la fiction vraie en s'y insérant, c'est l'inverse qui se produit : la fiction s'insère dans le réel et prend ainsi une tout autre dimension qui lui est conférée par le téléspectateur.

C'est alors que les producteurs de la série vont avoir l'idée de la prolonger, au-delà du cadre télévisuel. C'est en 2006 qu'est alors créé et développé *The Lost Experience*, un jeu de réalité alternée (ou ARG pour *Alternate Reality Game*) qui consiste en une grande plateforme de jeu en ligne qui permet, à partir de trames issues de la série, de glaner des informations supplémentaires permettant de mieux comprendre les intrigues et les mystères entourant l'île et les personnages. Tout d'abord, il convient de définir ce qu'est le jeu de réalité alternée, en reprenant ce qu'en dit John W. Gosney dans son livre *Beyond Reality: A Guide to Alternate Reality Gaming* :

« *Un jeu en réalité alternée est un genre inspiré de l'obsession et qui mêle une réelle chasse au trésor, un récit interactif, les jeux vidéo et les communautés internet... Ces jeux sont une série de puzzles complexes impliquant des notions de codage web, d'indices réels comme des publicités dans les journaux ou des appels de personnages du jeu en pleine nuit et plus encore. Ce mélange d'activités, ayant lieu dans le monde*

⁶⁸ Paul Ricoeur, *Temps et récit. Tome III : Le temps raconté*, Paris, Points, 1985, p.233.

réel, et d'une intrigue dramatique, [appartenant au monde de la fiction], s'est révélé irrésistible pour un grand nombre. »⁶⁹.

Ensuite, il est important de préciser que :

« Le jeu en réalité alternée peut exister si et seulement s'il y a une communauté. Le jeu est construit pour une communauté et ne peut fonctionner qu'avec elle. De par son essence transmedia, le jeu en réalité alternée est profondément lié au web2.0 et au développement des réseaux sociaux. La communauté web constitue donc l'essence du jeu en réalité alternée. La communauté est soit créée par les concepteurs du jeu en réalité alternée (regroupée dans des forums par exemple), soit elle se crée d'elle-même entre les joueurs. »⁷⁰

Ainsi, *The Lost Experience* est une intrigue parallèle mais toujours en lien avec la série qui invite des joueurs (que l'on peut supposer également être des téléspectateurs et des passionnés de la série) à la recherche d'indices qui, trouvés à la fois sur internet et dans leur vraie vie, font du monde fictif une réalité et font évoluer l'histoire qu'ils vivent en fonction des choix qu'ils auront faits. La barrière entre la fiction et la réalité, à défaut de totalement disparaître, n'importe plus puisque les deux espaces se confondent et forment deux réalités distinctes : l'une physique, et l'autre virtuelle. Cette implication du public et la participation qui lui est demandée constitue alors un réseau mondial qui donne à cette expérience un caractère universel et faire dépasser la série hors du cadre spatio-temporel fluctuant au sein duquel elle se développait jusqu'alors : tous les joueurs sont connectés entre eux à l'instar des personnages qui, eux aussi, entretiennent des liens au travers d'autres personnages et se sont déjà croisés sans le savoir.

Concernant cette expérience, Carlton Cuse, l'un des producteurs de la série, précise la dualité du concept qui se présente à la fois comme quelque chose d'indépendant sans perdre pour autant l'influence que la série a sur lui : *« Je pense que pour nous tout ce*

⁶⁹ John W. Gosney, *Beyond Reality: A Guide to Alternate Reality Gaming*, Premier Press, 2005, p.16. : *“[an ARG] is an obsession-inspiring genre that blends real-life treasure hunting, interactive storytelling, video games and online community... These games are an intensely complicated series of puzzles involving coded Web sites, real-world clues like the newspaper advertisements, phone calls in the middle of the night from game characters, and more. That blend of real-world activities and a dramatic storyline has proven irresistible to many.”*

⁷⁰ https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_en_réalité_alternée [en ligne], consulté le 02 août 2015.

qui concerne Alvar Hanso [personnage de The Lost Experience] et sa relation avec la Dharma Initiative qu'il a fondée fait partie de la mythologie [de la série]. Les détails concernant la fin de la Hanso Foundation divergent de la série mais sans que cela lui soit étranger. Nous avons pensé que l'expérience internet était un moyen pour nous de créer de nouvelles mythologies qui n'auraient pas pu voir le jour dans la série (...) parce que c'est une mythologie qui n'a pas d'impact sur la vie des protagonistes ou sur leur existence sur l'île. Nous l'avons créée dans le but d'une meilleure compréhension du monde de la série... »⁷¹

Par conséquent, ce n'est donc pas le jeu qui influence le cours de la série, cependant, il aide à sa compréhension ; l'inverse n'est pas nécessairement vrai, même si les deux sont tout de même indissociables.

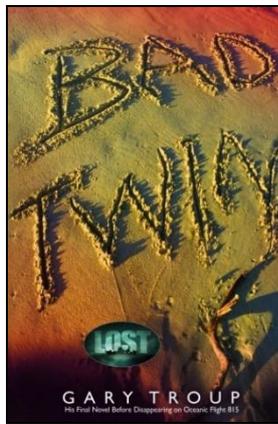
Par ailleurs, c'est en utilisant un détail évoqué dans la série que la fusion de ces deux mondes atteint encore un niveau supérieur. En effet, dans l'épisode treize de la saison deux, le personnage d'Hurley approche les autres rescapés avec un manuscrit trouvé sur la plage. Ce manuscrit écrit et appartenant à l'un des passagers du vol n'ayant pas survécu et intitulé *Bad Twin*⁷², est lu par Hurley, et dans l'épisode vingt par Sawyer avant que Jack ne le brûle.

Ce manuscrit, qui appartient alors au monde de la série, est alors publié dans la réalité, en gardant l'histoire qui lui est accolée ; c'est-à-dire que le livre, disponible en librairie ou sur internet, a pour auteur Gary Troup, comme c'est le cas dans la série. On indique également sur la couverture du livre qu'il s'agit de « *Son dernier roman avant la disparition du vol 815* ». L'histoire du livre n'a pas de rapport direct avec la série, on y retrouve seulement quelques indices, comme des noms de personnages ou des descriptions de lieu qui font écho au monde de la série.

⁷¹ Interview donnée au site *Buddy TV* le 7 mars 2007, <http://www.buddytv.com/articles/lost/buddytv-interviews-losts-damon-4766.aspx> [en ligne] (consulté le 30 juillet 2015) : *"I think that for us, yeah, I mean, all of Alvar Hanso and his relationship with funding the Dharma Initiative is part of the mythology. The details of the Hanso Foundation's demise...it's tangential to the show but it's not unrelated to the show. We sort of felt like the Internet Experience was a way for us to get out mythologies that we would never get to in the show. I mean, because this is mythology that doesn't have an effect on the character's lives or existence on the island. We created it for purposes of understanding the world of the show ..."*

⁷² Gary Troup, *Bad Twin*, Fleuve Noir, Paris, 2006.

A travers ce livre, il est montré que la fiction peut donner naissance à la réalité. L'auteur Gary Troup n'existe pas physiquement et réellement ailleurs que dans la série, mais son manuscrit lui, l'a transcendée et existe maintenant dans le monde réel.



La couverture du livre sur laquelle la seule référence à la série est représentée par la présence de son logo.

Dans son impossibilité à exister sur l'île, la société moderne qui tente d'y exister sans y parvenir ré-existe dans son monde originel qui est le monde réel. Ce monde se veut être celui d'où viennent les protagonistes rescapés, mais aussi celui d'où il tire son essence, de par le processus de création qui l'a amené à l'écran de télévision.

Ce mode de narration peu fréquent cherche à faire de la réalité et de la fiction un seul et même espace en des temporalités qui se confondent, de sorte que les protagonistes à l'écran sont à l'image du téléspectateur et vice versa. S'instaure alors un mimétisme sous-entendu des deux côtés de l'écran : les actions entreprises par les uns sur l'île sont les mêmes que celles entreprises par le téléspectateur dans son salon.

A l'image des protagonistes, le téléspectateur est perdu dans une narration de laquelle il essaye de faire ressortir des explications, quitte à prolonger la fiction jusqu'à la faire entrer chez lui, dans son quotidien. L'espace et le temps jusqu'alors délimités par le cadre de la fiction et de l'écran télévisé s'émancipent de cette structure pour trouver un sens amplifié qui n'en font plus des contraintes.

CONCLUSION.

La série *Lost* se caractérise par le schéma non-linéaire mis en place, et notamment par l'usage de flashbacks, flash-forwards, flash-sideways ainsi que de voyages dans le temps et dans l'espace. Cette structure complexe privant la narration sérielle d'une linéarité généralement rencontrée est à l'image de ses attributs qui entrave l'équilibre de la vie des protagonistes.

Sur l'île, il a été montré que le caractère mystique qu'elle revêt, de même que les miracles ou événements surnaturels qui s'y produisent, lui confèrent un statut dépassant celui de simple espace géographique.

Après quelques temps passés en son sein, les rescapés, en changeant la perception qu'ils en ont, vont reconsidérer la représentation généralement admise de l'île, et lui prêter des caractéristiques humaines, voire divines. Cette déification se fait alors la preuve d'une nécessité pour le groupe perdu de se fixer un repère et de se rattacher à cette chose abstraite, comme pour se rassurer. Le prêtre nigérian, Monsieur Eko, qui décide de construire une église, meurt quelques épisodes plus tard et les fondations de sa bâtisse inachevée finissent par être détruites. Une seule force divine semble ainsi pouvoir être admise ici : celle de l'île. En se posant comme concurrente de ce nouvel espace et des mythes qui l'entourent, cette église apparaît comme un premier indice de l'impossibilité d'une transposition des mythes modernes en ce lieu. Il ne peut les accueillir et surtout, il ne peut pas changer son essence pour se faire.

En changeant d'espace, l'axe du sacré des protagonistes aussi se déplace. Il laisse entrevoir une nécessité sinon un besoin d'accepter l'île en tant qu'entité toute puissante : ils sont donc sur l'île pour une raison, ils doivent avoir foi en elle et ils doivent lui obéir s'ils veulent comprendre leur condition qui évolue justement grâce ou à cause d'elle. John Locke cristallise cet état et se fait l'émissaire, voire le prophète, de l'île : il prêche auprès de ses camarades les bienfaits qu'elle lui apporte et le sens nouveau qu'elle donne à sa vie. Il se laisse ainsi bercer par la douce illusion que c'est le rôle qu'il a à jouer.

Leur condition apparaît alors comme quelque chose d'instable et révèle une dichotomie entre ce qu'ils étaient et ce qu'ils sont.

Après l'espace, c'est donc le temps qui se pose comme obstacle, en ce sens que son influence est double : tout d'abord la construction de l'intrigue faite de prolepses et d'analepses joue un rôle sur la perception du téléspectateur. Par là même, elle cristallise l'impossibilité pour les protagonistes de contrôler leur destin. Ce sont ensuite les voyages spatio-temporels subis qui montrent qu'en plus de ne pouvoir être contrôlé, le temps se fait le bourreau des rescapés : certains d'entre eux perdront la vie lors de ces allers-retours intempestifs. L'impact du temps et la subjectivité de perception qui lui est attribuée -dont la démonstration est faite à travers plusieurs personnages-, présentent la vie des survivants comme une lutte vaine contre leur fin déjà écrite. L'impossibilité de changer le passé à l'occasion des voyages spatio-temporels (ou grâce aux prémonitions de Desmond qui donnent un aperçu du futur) redéfinit la manière dont les protagonistes appréhendent leurs vies, tout autant que le téléspectateur appréhende le récit qui lui est présenté.

Le passé qui ressurgit dans le présent se fait alors déclencheur de destructions multiples : dans la saison cinq, les cinq survivants qui ont réussi à se faire une place dans la *Dharma Initiative* voient leurs vies idylliques ayant duré trois ans détruite par le retour sur l'île de leurs anciens camarades, ces derniers représentant un élément de leur passé. Le conflit des temporalités fait alors que, si elles se rejoignent, cela donne lieu à une désintégration progressive de l'équilibre précaire qui aura été trouvé, puis à sa destruction. Ceci s'avère également vrai pour les personnages qui sont revenus sur l'île et qui ont vu leur monde d'origine, dans lequel ils ont vécu trois ans, totalement bouleversé, et ce, après la visite de John et de Ben qu'ils avaient laissés sur l'île.

La machine déjà en route de laquelle les personnages cherchent à s'extraire les broie dans un *fatum* duquel ils ne peuvent s'échapper, redéfinissant ainsi, encore une fois, les attributs de l'île : le temps illimité que l'on peut imaginer être vécu sur une île paradisiaque ne correspond pas à celui ressenti par les personnages se trouvant sur l'île de la série. Cette fluctuation et cette instabilité qui font s'entrechoquer les trois temporalités en insérant dans le présent les temps passé et futur dressent ainsi un parallèle entre ce que les personnages étaient, (et qu'ils essayent de rejeter, bien que cela les rattrape), et ce qu'ils sont devenus, c'est-à-dire ce que l'île a fait d'eux.

Cette mise en parallèle de ce qu'étaient les personnages et ce qu'ils sont devenus va être signifiée par l'alternance des temps présent et passé caractérisée par les flashbacks.

Le changement d'état des protagonistes ne suffit cependant pas à permettre leur installation dans leur nouvel environnement. Les tentatives pour structurer leur nouvelle société tout en se structurant les uns les autres, en plus d'être empêchées par le temps et l'espace, ne peuvent aboutir à cause de ce que représente l'île dans son essence même.

Contrairement au cas des *Autres* qui sont chez eux, les caractéristiques de la société que les survivants tentent de mettre en place rendent son équilibre et sa pérennité inaccessibles. Pour les rescapés, le lieu représente un espace postmoderne et ce à travers des stratagèmes positifs, -comme la dénonciation des stéréotypes-, et négatifs, comme l'humour noir et les défauts du monde moderne. C'est à l'instar d'un tel monde, ne pouvant exister ou du moins ne pouvant subsister sur le long terme que les protagonistes ne parviennent pas à se développer dans ce qu'ils sont incapables de contrôler.

A l'inverse, *les Autres*, eux, peuvent s'épanouir dans une société stable, puisque l'île est leur « chez eux » et représente leur monde moderne.

Ainsi, selon qu'elle est perçue par le groupe de survivants, ou par *les Autres*, l'île ne représente pas le même lieu. Le monde moderne, dénigré par le personnage de Sawyer, se présente comme l'antithèse de la société des *Autres*. Le choix d'un leader incontesté et respecté est fait chez ces derniers de manière définitive et ne suppose aucune tentative de dissidence qui ne serait punissable. Les rescapés, à l'inverse, ne parviennent pas à trouver la figure qui pourrait les représenter et aider à leur équilibre.

Puisque cette société moderne ne peut être recréée en dehors du monde auquel elle est censée appartenir, elle se doit dès lors de ré-exister en son sein.

C'est ainsi que progressivement la fiction se mêle à la réalité. En effet, grâce notamment au téléspectateur avide de mystère et emmené par la désorientation volontaire qui lui est ainsi infligée, c'est de manière paradoxale qu'il se fidélise à la série.

Sa narration complexe transforme le fait d'être perdu en un plaisir de vouloir en savoir plus. A travers un livre qui ne devrait *a priori* exister que dans la fiction, ou dans des jeux en réalité alternée immergeant le téléspectateur-joueur dans l'intrigue qu'il suit, la série se prolonge au-delà du cadre télévisuel.

Les discussions sur des forums à propos des épisodes et des différentes intrigues se transforment alors en une participation collective et mondiale qui fait du téléspectateur souhaitant s'y prêter, un personnage de la série et un maillon du processus de création car c'est en s'inspirant des suggestions apportées par les fans que les créateurs orientent leur récit. Une série télévisée a vocation à se donner comme un produit de consommation de masse, le téléspectateur n'ayant à en tirer qu'une satisfaction limitée dans le temps.

La série fait généralement appel au sens de l'observation et aux capacités d'analyse et de déduction du téléspectateur, avec un référentiel espace-temps fixe.

Grâce à la mise en place de ces outils dérivés, ce temps est augmenté et le téléspectateur est celui qui peut en fixer la limite. La série télévisée n'est donc plus pensée comme un instrument de divertissement à objectif unique, mais elle est repensée comme un moyen de divertissement collectif et coopératif qui transcende les limites du cadre qu'elle occupait jusqu'alors. Ainsi, l'innovation du récit sériel passe par la capacité à montrer les limites de la fiction pour justement réussir à les dépasser.

Plus que *les Autres*, le temps et l'espace sont les principaux ennemis des rescapés qui, à défaut de le comprendre, se trouvent pris dans un engrenage duquel ils ne peuvent pas s'extraire. Le temps et l'espace comme obstacles à la construction d'une société occidentale moderne ne se limitent pas à un simple empêchement constant subi par les protagonistes ; à une plus grande échelle, ils sont révélateurs pour eux d'une métaphore de l'impossibilité de reconstruire et de se reconstruire, une métaphore mise en place au fil des saisons. La narration sérielle revêt alors un aspect important, en ce qu'elle permet à cette métaphore d'être filée et d'arborer plusieurs significations selon le prisme à travers lequel elle est appréhendée. En mettant en évidence l'instabilité permanente d'un monde régi par le changement et la destruction, le temps et l'espace se présentent ainsi comme plus que de simples obstacles ; cette société convoitée par les rescapés se trouve dans un cadre auquel elle ne peut pas et ne doit pas appartenir.

Le renouvellement et la réinvention du mythe de l'île se traduisent par les indices cachés s'y trouvant, et permettant ainsi de faire le constat que ce qui est présenté à l'écran renvoie directement le téléspectateur à sa propre condition.

Le mélange des espaces et des temporalités, les citations et références religieuses, historiques, philosophiques et culturelles, ainsi que les caractéristiques des rôles

principaux au sein de l'intrigue, semblent former un ensemble qui s'influence sans cesse et qui s'affranchit des cadres et des règles fixes.

Dans une interview, l'un des co-créateurs de la série, Damon Lindelof, en fait la présentation suivante :

« Cette série est sur des personnes qui sont de manière métaphorique perdus dans leurs vies, qui montent dans un avion, s'écrasent sur une île et deviennent physiquement perdus sur Terre. Une fois qu'ils parviennent, de manière métaphorique, à se retrouver dans leurs vies, ils seront alors capables physiquement de se retrouver dans le monde. Quand on regarde la série dans sa totalité c'est à cela que ça ressemblera. C'est ce dont il a toujours été question. »⁷³

Ce résumé indique donc ce qui est à l'œuvre derrière la perception et l'analyse de cette métaphore qui est révélée : la succession d'échecs, l'impossibilité à trouver une stabilité, un équilibre, de même que la pression du temps et de l'espace sont autant d'éléments qui reflètent un questionnement existentiel entrepris par les protagonistes. Un idéal et un monde perdu permettent de se recentrer sur soi et de faire fi des futilités du monde moderne. Le temps et l'espace deviennent alors infinis en ce sens qu'à partir du moment où les survivants acceptent leur condition, ces notions disparaissent.

Le présent, le passé, le futur, l'ici et l'ailleurs, se concentrent en un néant synonyme de liberté absolue.

Les recherches de nouveautés entreprises dans le monde télévisuel, et plus particulièrement dans celui des séries, ont instauré une poursuite de l'innovation visant à renouveler l'expérience spectatorielle.

Trouver un juste équilibre entre la frustration et le plaisir éprouvés, pour fidéliser un public avide de mystères et trouver un concept de plus en plus audacieux pour attirer le

⁷³ David Bernstein, Cast Away. *Chicago Magazine*, Arts & Culture [en ligne], 2007.

<http://www.chicagomag.com/Chicago-Magazine/August-2007/Cast-Away/index.php?cparticle=2&siarticle=1> (consulté le 13 août 2015) : *"This show is about people who are metaphorically lost in their lives, who get on an airplane, and crash on an island, and become physically lost on the planet Earth. And once they are able to metaphorically find themselves in their lives again, they will be able to physically find themselves in the world again. When you look at the entire show, that's what it will look like. That's what it's always been about."*

téléspectateur, se présentent comme but ultime, et ce quitte à s'émanciper des structures narratives et esthétiques traditionnelles.

Un exemple illustrant cette volonté de renouvellement du médium réside dans la redéfinition de la série et dans le délaissement du récit feuilletonnant au profit d'une fragmentation des saisons qui ne forment alors plus un ensemble homogène et cohérent. Cette tentative se lit au travers d'une volonté de faire des mini-séries de huit à douze épisodes suffisamment captivantes pour le public afin de lui donner envie de voir une autre saison n'ayant aucun lien avec la précédente, si ce n'est le thème (celui de policiers à la recherche d'un meurtrier par exemple dans *True Detective*) ou les acteurs (comme c'est le cas dans *American Horror Story*, une anthologie caractérisée par une reprise du même groupe d'acteurs qui jouent des rôles différents dans des contextes et intrigues changeant d'une saison à l'autre. Ici, c'est le thème de l'horreur qui est le dénominateur commun aux saisons, qui sont au demeurant tout à fait indépendantes les unes des autres).

La volonté de brouiller l'idée de continuité fait que dans les cas précédemment évoqués, c'est la saison qui prend le pas sur l'ensemble de la série. Le côté feuilletonnant n'est ainsi plus perçu de la même façon.

Par ailleurs, il a été créé des séries qui demandent la participation directe du télésectateur via internet pour choisir le déroulement des épisodes à venir.

Ainsi, la série britannique *Proper Messy*, diffusée en 2009, invitait son public à voter et à contribuer aux différents événements de la série. Loin d'avoir rencontré un grand succès, cette expérience a pourtant été reprise sous différentes formes, bien que la plateforme largement privilégiée pour cette contribution soit internet. A titre d'exemple, la chaîne HBO a créé l'interface *HBO Interactive*, lancée principalement pour la promotion de la saison deux de la série *Game of Thrones*. Cette interface permet une « *interactive viewing experience* », ou expérience de visionnage interactif donnant accès pendant la diffusion d'un épisode, et à partir d'un smartphone ou d'un ordinateur, à différentes informations et détails relatifs à l'action en cours.

En outre, captiver l'attention du télésectateur reste l'enjeu majeur mis en place, et suppose la nécessité pour le genre d'accéder à un système plus grand et plus efficace que la désorientation volontaire ou le jeu en réalité alternée ; tout cela dans le but de faire du télésectateur un acteur à part entière de la série.

Peut-être avance-t-on vers une hybridation entre la série télévisée et les jeux vidéo (comme cela existe déjà pour le cinéma) qui permettent une immersion totale dans un monde certes virtuel, mais dont on oublie s'il est fictif ou réel.

BIBLIOGRAPHIE.

Ouvrages principaux :

AMES, Melissa. *Time in television narrative : Exploring temporality in 21st century programming*, University Press of Mississippi, 2013.

BACHELARD, Gaston. *La Poétique de l'espace*, Paris, PUF, 2004.

BERGSON, Henri. *Ecrits et paroles, Tome III*, Paris, Presses universitaires de France, 1959.

BERGSON, Henri. *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, Presses universitaires de France, 2013.

BERGSON, Henri. *Evolution créatrice*, Paris, Oeuvres, Edition du centenaire, Puf, 1984.

DELEUZE, Gilles. *Cinéma tome 2. L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985

DELEUZE, Gilles. *L'Île déserte. Textes et entretiens 1953-1974*, Paris, Les Editions de Minuit, 2009.

JOST, François. *La télévision du quotidien : Entre réalité et fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2003.

LIPOTEVSKY, Gilles. *L'ère du vide : Essais sur l'individualisme contemporain*, Paris, Gallimard, 1983.

LYOTARD, Jean-François. *La condition postmoderne*, Paris, Les Editions de Minuit, 1979.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Sens et non-sens*, Éditions Gallimard, NRF, 1996.

RICOEUR, Paul. *Temps et récit. Tome II : La configuration dans le récit de fiction*, Paris, Points, 1985.

RICOEUR, Paul. *Temps et récit. Tome III : Le temps raconté*, Paris, Points, 1985.

SAINT AUGUSTIN. *Les confessions*, Paris, Flammarion, 2008.

(Dis)orienting media and narrative mazes : Julia Eckel, Bernd Leiendecker, Daniel Olek, Christine Piepiork, Transcript Verlag, 2012.

Ouvrages secondaires :

DEVLIN, William J. Some Paradoxes of Time travel. In : Sanders, Steven M. (ed.). *The Philosophy of Science Fiction Film*. The University Press of Kentucky, 2008, p. 103.

GOLDING, William. *Lord of the flies*, Perigee Books, Reissue edition, 2003.

GOSNEY, John W.. *Beyond Reality: A Guide to Alternate Reality Gaming*, Premier Press, 2005.

KANT, Emmanuel. *Critique de la raison pure*, Paris, Flammarion,

LOCKE, John. *Essais sur l'entendement humain*, Livre II, Paris, Vrin, 2002.

LOTZ, Amanda D. *The television will be revolutionized*, NYU Press, 2007.

MILL, John Stuart. *L'utilitarisme*, Paris, Flammarion, 2010.

RICOEUR, Paul. *Temps et récit. Tome I : L'intrigue et le récit historique*, Paris, Points, 1983.

TROUP, Gary. *Bad Twin*, Fleuve Noir, Paris, 2006.

YOURCENAR, Marguerite. *Alexis. Le Coup de Grâce*, Paris, Gallimard, 1971.

Autres documents :

BERNSTEIN, David. Cast Away. *Chicago Magazine, Arts & Culture* [en ligne], 2007. <http://www.chicagomag.com/Chicago-Magazine/August-2007/Cast-Away/index.php?cparticle=2&siarticle=1> (consulté le 13 août 2015).

ESTRADE, Martine. *La métaphore de l'île et la psychanalyse* [en ligne], 2007. <http://www.martine-estrade-literarygarden.com/psychanalyse-art/psychanalyse-art-metaphore-ile.php> (consulté le 18 juin 2015).

LOSTPEDIA : http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main_Page

MICHEL, M. Géographies anglo-saxonnes. Tendances contemporaines. *L'information géographique* [en ligne], 2003, N.4, Volume 67, p. 381.

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/assr_0335-5985_1995_num_90_1_987_t1_0106_0000_2 (consulté le 21 mai 2015).

VAN WESMAEL, Sabine. L'ère du vide, *RiLUnE* [en ligne] N.1, 2005, p.85-97. http://www.rilune.org/mono1/10_Wesemael.pdf (consulté le 15 mai 2015).

Occident In *Wikipédia, l'encyclopédie libre* [en ligne]. Fondation Wikimedia, 2003-
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Occident> (consulté le 19 avril 2015).

LEXIQUE.

Les Autres :

Population indigène de l'île des rescapés. Le nom des « Autres » leur a été donné par ces derniers qui découvrent au fil des saisons que leur apparence primitive n'est qu'une façade dissimulant une véritable société hiérarchisée et organisée, ayant accès au confort et à la technologie, et pouvant quitter l'île.

La Dharma Initiative :

Organisation « scientifique » des années soixante-dix s'étant installée sur l'île afin d'y étudier les champs électromagnétiques émanant de l'île. Ils ont construit partout sur l'île des stations, dont la trappe derrière laquelle Desmond Hume sera trouvé.

Tous les membres de la *Dharma Initiative* ont été tués par les *Autres* (dont Benjamin Linus qui, avant d'être le leader de ce groupe, était membre de la *Dharma Initiative*).

Oceanic 815 :

Vol reliant Sydney, en Australie, à la ville de Los Angeles, aux Etats-Unis. L'avion et tous ses passagers va disparaître en plein vol et s'écraser sur une île déserte qu'aucun secours ne trouvera jamais.

Richard “Ricardus” Alpert :

Membre des *Autres*, Richard fera son apparition à partir de la saison trois. Personnage immortel rencontré dans le présent des rescapés et dans certains flashbacks qui feront de lui un mystère qui ne sera expliqué que dans la saison six. Sa neutralité fera de lui un intermédiaire entre son groupe et celui des disparus.

Anthony Cooper :

Cet individu appartient au passé de deux des personnages : il s’agit du père de John Locke, à qui il a volé un rein et qu’il a poussé du haut d’un gratte-ciel –d’où la paralysie de John-, mais il est également à l’origine du drame familial vécu par Sawyer. Amené sur l’île par Benjamin Linus, sa présence se présentera comme un épreuve initiatique pour John, qui devra le tuer.

Daniel Faraday :

Scientifique ne faisant partie ni des *Autres*, ni des rescapés de l’accident, ce personnage fera son apparition dans la saison quatre avec d’autres membres d’une équipe travaillant pour un personnage qui cherche l’île et à comprendre sa puissance électromagnétique et les changements de temps qui s’y produisent. Daniel Faraday donnera des explications quant aux différents phénomènes spatio-temporels qui s’y produiront. Il est le fils d’Eloise Hawking.

James “Sawyer” Ford :

Truand “à la petite semaine”, celui qui se fera appeler « Sawyer » fait partie des rescapés de l’accident. Il se caractérisera par sa misanthropie, son égoïsme et son humour noir à l’encontre des autres rescapés.

Eloise Hawking :

Du même nom que le célèbre physicien et mathématicien, elle est la mère de Daniel Faraday. On découvre à partir de la saison cinq qu'elle a été à une époque le leader des *Autres* avant d'être bannie de l'île. Dans la saison cinq, c'est elle qui aidera le groupe de rescapés ayant réussi à quitter l'île à y retourner.

Desmond Hume :

Ne faisant parti ni des *Autres*, ni parti des rescapés du vol *Oceanic*, Desmond Hume est un personnage découvert par les rescapés sur l'île. Caché derrière une trappe dans une station créée par la *Dharma Initiative*, il devra entrer un code toutes les cent-huit minutes afin de « sauver le monde » (selon ce qu'on lui avait dit). Après l'implosion de la trappe, il sera sujet à des prémonitions et aura la capacité de voyager dans le temps.

Jacob :

Le personnage de Jacob n'aura pas d'identité réelle avant la saison six. On comprend néanmoins qu'il s'agit de ce que l'on pourrait qualifier de « chef / protecteur suprême » de l'île, vers lequel se tournent les *Autres*, et qui détiendrait toutes les réponses concernant l'île et la présence des rescapés en son sein. On découvrira son visage dans la saison cinq, de la même manière qu'on apprendra qu'il aura rendu visite à tous les rescapés à un moment important de leur vie, sans qu'ils ne le connaissent.

Sayid Jarrah :

Ancien bourreau irakien, Sayid sera ramené à ses origines et à son ancienne fonction dans la première saison dans la série, avant que celles-ci ne s'effacent et laissent place à un personnage qui ne sera plus stéréotypé par les autres survivants.

Benjamin « Ben » Linus :

Personnage apparaissant à partir de la saison deux, il s'agit du leader des *Autres*. Il était membre de la *Dharma Initiative* lorsqu'il était enfant avant de rejoindre les *Autres* et d'en devenir le chef. Il est également un personnage auquel personne ne fera confiance, son double jeu et son côté machiavélique le caractérisant comme l'un des principaux « vilains » de la série.

John Locke :

L'un des rescapés du vol *Oceanic 815*. Avant le crash, il vivait une vie monotone et fade, coincé dans un fauteuil roulant, jusqu'à ce qu'il retrouve miraculeusement l'usage de ses jambes une fois sur l'île, auquel il vouera un quasi culte. De handicapé ne pouvant rien faire, John se transformera en homme à tout faire qui ne voudra pas être retrouvé, et qui s'adaptera aux conditions difficiles de l'île et se donnera pour mission de découvrir tous ses secrets.

Hugo «Hurley» Reyes :

Caractérisé par sa bonhomie, Hurley, l'un des rescapés de l'accident d'avion, s'avérera avoir un passé marqué par des troubles psychiatriques, ainsi que par une suite de nombres qui le poursuivront partout où il ira, et qu'il considérera comme étant maudits.

Jack Shephard :

Avant l'accident d'avion, Jack était médecin à Los Angeles. Il se retrouvera dans le vol *Oceanic 815* pour rapatrier le corps de son père jusqu'aux Etats-Unis. Dès les premières minutes après le crash, il se détachera comme le leader naturel du groupe des rescapés, prodiguant les premiers soins et promettant à ses camarades de tout faire pour les faire secourir.