



HAL
open science

Lost in serial television authorship : l'équipe des scénaristes de Lost comme un auteur pluriel ou quelques propositions méthodologiques pour analyser l'auctorialité des séries télévisées

Quentin Fischer

► **To cite this version:**

Quentin Fischer. Lost in serial television authorship : l'équipe des scénaristes de Lost comme un auteur pluriel ou quelques propositions méthodologiques pour analyser l'auctorialité des séries télévisées. Sciences de l'Homme et Société. 2017. dumas-02368575

HAL Id: dumas-02368575

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02368575v1>

Submitted on 18 Nov 2019

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

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



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

UNIVERSITÉ RENNES 2

Master Recherche ELECTRA – CELLAM

Lost in serial television authorship :
L'équipe des scénaristes de *Lost* comme un auteur pluriel ou quelques propositions méthodologiques pour analyser l'auctorialité des séries télévisées



Mémoire de Recherche

Discipline : Littératures comparées

Présenté et soutenu par

Quentin FISCHER

en septembre 2017

Directeurs de recherche : Jean Cléder et Charline Pluvinet

« Créer une série, c'est d'abord imaginer son histoire, se réunir avec des auteurs, la coucher sur le papier. Puis accepter de lâcher prise, de la laisser vivre une deuxième vie. [...] Accepter que les metteurs en scènes et les acteurs se l'approprient, en regardant discrètement par-dessus leur épaule, mais sans interventionnisme. Puis, une fois dans la salle de montage, découvrir leur lecture. Et redécouvrir l'histoire. Réaliser que ce que l'on croyait triste peut être drôle. Que le même texte peut déboucher sur deux interprétations opposées. Puis mélanger leur regard avec ce qu'on avait imaginé. Mon job est de me placer au croisement des visions. »

Damon Lindelof, le 12 avril 2017 dans *Télérama* n°3509, p.37,
propos recueillis par Pierre Langlais

Remerciements

Ce mémoire, comme l'objet sur lequel il porte, n'est pas un travail solitaire. À cet effet je tiens à remercier les enseignants-chercheurs qui m'ont accompagné, de près ou de loin, dans ce projet : tout d'abord mes directeurs de recherche Charline Pluvinet et Jean Cléder pour leur soutien et leurs nombreux conseils pendant l'écriture de ce mémoire, qui ne serait pas ce qu'il est sans leur accompagnement ; et l'équipe enseignante du CELLAM, en particulier mon ancien directeur de recherche Emmanuel Buron et le directeur du Master Emmanuel Bouju pour leurs conseils avisés. Je tiens également à remercier les membres du laboratoire de recherche GUEST-Normandie, dont les travaux m'ont poussé vers cet objet d'étude et dont les lectures ont fortement influencé mes recherches.

Par ailleurs je n'aurai jamais été au bout de ce travail sans le soutien de mes proches, ma famille et mes amis. Parmi eux je tiens particulièrement à remercier Jean Gueguen, ami et collègue de recherche sur les séries télévisées, avec lequel j'ai eu des discussions décisives pour écrire ce mémoire.

SOMMAIRE

Introduction	5
Première partie : La création collective : auteur pluriel et co-auteur	23
Chapitre 1 : De l'auteur individuel à la création collective	24
1) La déconstruction de l'auteur comme génie dispensateur du sens	24
2) La mise en place et les contraintes du collectif de <i>Lost</i>	32
3) L'expression d'une paternité collective	38
Chapitre 2 : Qu'est-ce qu'un co-auteur... à la télévision ?	46
1) Une définition philosophique : le co-engagement dans l'intentionnalité collective	47
2) Les crédits : segmenter la responsabilité et hiérarchiser les scénaristes	53
3) L'empreinte personnelle du co-auteur	59
4) La fonction-auteur inférée : l'effet boule de neige de la médiatisation	67
Chapitre 3 : L'équipe des scénaristes de <i>Lost</i> comme auteur pluriel : organisation et dynamique de groupe	72
1) La dynamique de groupe et le <i>workflow</i>	72
2) L'autorité de l'équipe des scénaristes au sein de l'organisation	81
3) La coordination et les passeurs d'information : l'équipe des scénaristes ouverte sur l'organisation	88
Deuxième partie : <i>Work in progress</i> : les enjeux de l'écriture progressive	96
Chapitre 4 : une équipe de scénaristes en formation progressive	97
1) Evolution interne de l'équipe : prise en compte du remplacement	98
2) Le co-auteur et l'œuvre : une relation morcelée et hiérarchisée	105
3) Contrôle et autorité des scénaristes sur le transmédia	116
Chapitre 5 : Scénaristes et fans de <i>Lost</i> : une relation ludique et ambiguë	122
1) Entre les épisodes : une relation <i>showrunners</i> -spectateurs durable	123
2) Les marques de la relation dans la série : allusions, complicité et prise en compte de l'horizon d'attente	129
3) Une relation inégale basée sur le questionnement	134
Chapitre 6 : Les règles du jeu et la matrice de l'auteur pluriel	143
1) Le plateau de senet comme reprise de la page blanche mallarméenne	143
2) L'identité plurielle en évolution	151

3) Le co-engagement du scénariste	155
4) Méthode de présentation d'une équipe de scénaristes	158
Troisième partie : L'équipe des scénaristes de <i>Lost</i> comme auteur pluriel : une perspective chronologique	160
Chapitre 7 : Le développement et l'écriture de la première saison : la mise en place d'une équipe par tâtonnements successifs (été 2003 – avril 2005)	162
1) Développement et création de <i>Lost</i> (été 2003 – juin 2004)	162
2) Les scénaristes de la première saison : une équipe sans dynamique de groupe (juillet 2004 - avril 2005)	174
Chapitre 8 : Les deuxième et troisième saisons ou la mise en place d'une dynamique de l'équipe dirigée vers un objectif commun (mai 2005 – avril 2007)	185
1) Saison 2 : reconfiguration du <i>workflow</i> par les <i>showrunners</i> autour des binômes solidaires (mai 2005 – avril 2006)	185
2) Saison 3 : ultimes expérimentations organisationnelles et ouverture de l'équipe aux scénaristes de <i>Alias</i> (mai 2006 - avril 2007)	198
Chapitre 9 : Du <i>Beginning of the End</i> à <i>The End</i> : des méthodes de travail ordinaires structurées autour d'un noyau solide	213
1) Saison 4 : le début de la fin pendant la grève des scénaristes (mai 2007 – avril 2008)	213
2) Saison 5 : écriture du dérèglement temporel (mai 2008 – avril 2009)	223
3) Saison 6 : écrire la fin (mai 2009 – juin 2010)	232
Conclusion	242
Annexes	246
Guide des annexes	247
Annexes 1 : Extraits du corpus discursif	248
Annexes 2 : Index des scénaristes de <i>Lost</i>	263
Annexes 3 : Diagrammes et tableaux sur les scénaristes	267
Annexes 4 : Illustrations	277
Bibliographie	288

Introduction

Reconstruire l'autorité en contexte

Lost (2004-2010) est une série américaine créée par Jeffrey Lieber, J.J. Abrams et Damon Lindelof. Elle est née dans les tréfonds de la chaîne ABC de l'idée du cadre Lloyd Braun, qui souhaitait faire une série entre le film *Cast Away* (Robert Zemeckis, 2000) et l'émission de télé-réalité *Survivor*, une série qui serait centrée sur un groupe de personnages coincés sur une île déserte suite à un crash aérien. Cette série n'est pas l'œuvre d'un auteur singulier : suite à la production de l'épisode pilote, J.J. Abrams, réputé auprès du public et des médias comme un auteur de séries et de films, retourne travailler sur sa propre série *Alias* et laisse un Lindelof inexpérimenté aux commandes d'une production au budget faramineux¹. Une série télévisée est une œuvre audiovisuelle, animée ou filmique, destinée à être diffusée sur le petit-écran de manière fragmentaire et durable par la diffusion régulière de segments que sont les épisodes, qui peuvent se structurer en unités narratives appelées saisons lorsque la production dure plusieurs années. Contrairement à la plupart des séries, où le créateur maintient une autorité cohérente dans son style en restant à la tête de sa production avec le titre officieux de *showrunner*², les producteurs de *Lost* seront forcés dès le début de composer avec le départ de leur créateur renommé. Ainsi *Lost* est une fiction postmoderne qui prend acte de la « Mort de l'Auteur »³, le texte polémique de Barthes, qui voulait que l'on cesse de faire de l'auteur la catégorie principale de l'explication littéraire et donc le seul détenteur d'un sens de l'œuvre qui résiderait dans une intention et un style.

De même que nombre de fictions postmodernes⁴, *Lost* est dans ce rapport ambigu avec l'effacement de l'auteur. Refusant la notion romantique d'un auteur solitaire, ils font un usage important du scénario projectif, représentant dans l'espace filmique les construits culturels et clichés sur la notion d'auteur, afin de les déconstruire et de mettre en lumière la nature

1 La production du premier épisode a coûté plus de dix millions de dollars, un budget jusqu'alors inédit pour un pilote de série télévisée.

2 Le *showrunner*, que l'on peut traduire par « directeur de la série » est la personne en haut de la hiérarchie des producteurs dans la prise de décisions créatives au quotidien. cf. Tara Bennett, *Showrunners: The Art of Running a TV Show*, Titan Books Limited, 2014.

3 Roland Barthes, « La Mort de l'Auteur », publié pour la première fois en français dans *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, « Essais critiques », 1984

4 cf. Charline Pluvinet, « Introduction » dans « L'Auteur déplacé dans la fiction : configurations, dynamiques et enjeux des représentations fictionnelles de l'auteur dans la littérature contemporaine » [thèse dirigée par Emmanuel Bouju], Université Rennes 2, 2009, pp.9-23

collective d'une auctorialité⁵ télévisuelle. *Lost* prend acte de cette mort de manière symbolique en exposant les relations dysfonctionnelles que les personnages principaux entretiennent avec les figures d'autorité qui les ont influencés au cours de leur construction individuelle. Ainsi dès *White Rabbit* (S01E05)⁶, le spectateur découvre le rapport que Jack⁷ entretient avec son père, la figure de référence (à la fois parent et supérieur hiérarchique) envers et contre laquelle il s'est construit. Parti dans la jungle à la poursuite d'une apparition de son père Christian Shephard⁸ décédé en Australie, Jack découvre son cercueil vide et le détruit dans un accès de rage et de frustration. Cet épisode amorce le motif des relations enfants-parents, qui ne cessera d'être décliné par les différents personnages au fil des six saisons. Par ailleurs le titre de cet épisode n'est pas anodin : le « *white rabbit* » est un renvoi au fameux lapin blanc d'*Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, métaphore de l'entrée dans le monde du rêve. Ainsi les producteurs font du père absent le moteur de l'action du personnage, mais aussi ce qui le guide dans l'espace fictionnel qu'est l'île⁹. Et c'est à la fin de cet épisode que Jack devient le chef charismatique qu'il sera pendant six saisons, en prononçant le discours qui pose le premier axiome de la série : « Vivre ensemble ou mourir seul », une remarque réflexive des scénaristes, qui renvoie également à la nature collective de la création télévisuelle et audiovisuelle en général. *Lost* fait souvent état d'un rapport ambigu et complexe à l'autorité, exposant son importance et ses travers afin de faire ressortir la nature collective de sa genèse. Nous verrons en quoi collectif et autorité ne sont pas contradictoires mais sont deux termes en réalité interdépendants. En effet, ce mémoire ne vise pas à mettre en valeur la figure d'un auteur, il vise à examiner les propriétés auctoriales intrinsèques d'une œuvre (en l'occurrence *Lost*), ce qui requiert avant tout une compréhension des processus de collaboration dans la création télévisuelle.

Pourquoi est-il donc pertinent de parler d'auctorialité pour *Lost* et les séries télévisées

5 J'emploie ici ce terme pour traduire le terme anglais *authorship* : ce néologisme construit sur la forme adjectivale « auctorial » permet de renvoyer à une notion d'auteur intrinsèque à l'œuvre. Je n'emploierai pas « autorité » car le terme est plus général, même si les questions d'autorité au sein de l'équipe, ou la question de l'autorité sur l'œuvre seront abordées dans le cadre de l'étude sur l'auctorialité. Nous pourrions employer « auteurité » mais je préfère cette auctorialité immanente à l'œuvre, à une « auteurité » basée sur un substantif, qui n'échappe pas à la connotation individualiste de la notion d'auteur. Les deux termes sont souvent employés comme équivalents et leur distinction sémantique est encore assez floue.

6 Je présente les titres d'épisodes de cette manière : le titre de l'épisode en italique et sa numérotation entre parenthèses. Si je renvoie à des épisodes d'autres séries que *Lost*, je précise le titre de la série en question avant la numérotation.

7 Le personnage principal (s'il en est dans *Lost*) qui a suivi les traces de son père pour devenir un grand chirurgien

8 Ce nom signifie phonétiquement (et non littéralement) « le berger chrétien », dans un renvoi au fameux vingt-troisième psaume.

9 Sans le départ de son père pour l'Australie, Jack ne se serait jamais crashé sur cette île mystérieuse ; sans le fantôme de son père il ne se serait jamais aventuré dans la jungle.

en général ? Alain Rey date l'apparition du terme « auteur » au douzième siècle et le définit ainsi :

« Le sens aujourd'hui dominant de *auteur*, « écrivain par rapport à son œuvre », est aussi le plus ancien, la spécialisation juridique, pour « personne qui est à l'origine d'un droit », n'apparaissant qu'en 1606 (*authour*). Au sens d'« écrivain », *auteur* s'emploie aussi absolument pour « personne qui a écrit des ouvrages, dans quelque domaine que ce soit ». Le mot s'applique aussi à d'autres créations (*l'auteur d'un tableau, d'une musique, d'un film, etc.*). »¹⁰

Un auteur n'est jamais auteur dans l'abstrait, en effet la notion d'auteur renvoie à une responsabilité (morale et financière) sur une œuvre, si bien qu'un auteur est toujours l'auteur d'une œuvre. Ces deux notions sont intrinsèques mais pour une œuvre audiovisuelle cette relation est rendue complexe par la répartition des tâches entre plusieurs individus. Elle l'est encore plus dans le cadre d'une série télévisée, dans la mesure où le morcellement de la production et de la diffusion pousse à interroger la notion d'œuvre car les auteurs d'un épisode donné ne sont pas les mêmes que ceux de l'épisode suivant. Pourtant *Lost* se construit bien comme une œuvre : la présence de Damon Lindelof aux rênes pendant toute la durée de la production en assure la cohérence. Dans les séries de genre, les codes génériques facilitent le travail collectif et la répartition des tâches sans nécessiter de superviser chaque étape. Ce n'est pas le cas de *Lost*, qui joue sur ces codes de genre pour faire ressortir un style qui n'est paradoxalement pas l'œuvre d'un individu, mais bien plutôt le style d'un collectif. Par ailleurs, les producteurs exécutifs annoncent dès la fin de la troisième saison qu'il ont fixé avec la chaîne une fin de série après encore quarante-huit épisodes¹¹, une liberté de finir qui est rare dans un médium où création et réception sont presque synonymes de production et consommation. Cela leur assure de pouvoir faire œuvre en planifiant le trajet narratif des personnages en vue d'une clôture annoncée du texte, un point sur lequel les scénaristes ont insisté en intitulant le premier épisode de la quatrième saison *The Beginning of the End*.

Quand bien même nous ne cherchons pas à revenir à l'explication de l'homme et l'œuvre, ces deux notions sont indéfectiblement liées, quel que soit le contexte de publication de l'œuvre. Seulement l'éloignement géographique qui caractérise le récepteur français empêche une analyse sociologique du champ professionnel adossée à des entretiens ; cet éloignement et le secret professionnel empêchent aussi de faire une analyse génétique

10 « Auteur », dans Alain Rey (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2010 [1993], p.152

11 ABC, Kris White [prod.], Carlton Cuse, Damon Lindelof [rubrique hebdomadaire], *The Official Lost Podcasts [podcasts audio/vidéo]*, www.ABC.com, 2005-2010, fichiers archivés sur Lostpedia (http://lostpedia.wikia.com/wiki/Portal:Official_Lost_Podcast), podcast du 11 mai 2007. À partir de maintenant je référerai ainsi aux podcasts : ABC, *The Official Lost Podcasts*, podcast du 11 mai 2007.

complète. C'est pourquoi, même si mon approche se nourrit de certaines notions sociologiques, nous ne faisons pas vraiment de la sociologie. À bien des égards, l'idée que nous nous faisons de l'auteur pluriel d'une série télévisée est construite à partir de l'acte de réception spectatorielle et de réception des discours médiatiques qui entourent ces productions. C'est pourquoi, suivant la théorie de l'énonciation audiovisuelle de François Jost, nous ne renverrons pas à l'auteur réel, mais nous aborderons dans ce mémoire un auteur construit¹². Cette précaution théorique permet de trouver le juste milieu entre un intentionnalisme abusif, qui subsume toute l'analyse dans l'explication de l'intention d'auteur, et une dépersonnalisation de la création artistique qui mène, soit à « anthropomorphiser l'analyse »¹³, soit à une objectivation de la création qui rapproche les œuvres de l'esprit des productions industrielles avec des notions telles que l'innovation¹⁴. Il s'agit simplement de ne pas confondre les intentions réelles, en général inaccessibles, des intentions inférées par le spectateur dans son acte de réception. Cet auteur se construit sur les cadres juridiques, les perspectives idéologiques et le contexte culturel qui entoure ces productions. En effet, comme le dit Foucault, « la fonction-auteur¹⁵ ne s'exerce pas d'une façon universelle et constante sur tous les discours »¹⁶. C'est pourquoi, avant de poursuivre cette réflexion, nous allons nous attarder sur la façon dont l'auctorialité des œuvres audiovisuelles s'est construite aux États-Unis, en regard de la façon dont nous l'avons construite en France.

Tout d'abord les cadres juridiques sont radicalement différents : en France, les droits d'auteur sur les œuvres audiovisuelles sont institués à partir de la loi du Code de la Propriété Intellectuelle n°57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique. Par opposition, on ne parle pas de droits d'auteur aux États-Unis, mais de « droits de copie » (*copyrights*), qui prennent en compte les œuvres audiovisuelles dès 1912. Les droits de copie sont définis, non pas à partir de l'auteur, mais à partir de l'œuvre. En effet les droits d'auteurs arrivent à terme soixante-dix ans après la mort du dernier individu considéré comme auteur, tandis que les droits de copie prennent fin quatre-vingt quinze ans après la date de publication de l'œuvre,

12 cf. François Jost, « L'auteur construit » dans *Un Monde à notre image : énonciation, cinéma, télévision*, Paris, Klincksieck, « Méridiens », 1992, pp.66-72

13 *Ibid.*, p.67.

14 Une observation faite par Nadia Walravens dans *L'Oeuvre d'art en droit d'auteur : forme et originalité des œuvres d'art contemporaines*, Paris, Editions Economica, « Patrimoine », 2005.

15 Ce terme est parfois faussement compris comme une réduction de l'auteur à une « fonction » du texte. Il s'agit pour Foucault d'un terme abstrait, un outil de réflexion qui recoupe les différentes acceptations et manifestations de cette notion selon les aires culturelles et périodes historiques.

16 Michel Foucault, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », Paris, Bulletin de la Société française de philosophie, 63e année, n°3, juillet-septembre 1969, pp. 73-104, réédité dans Michel Foucault [aut.], Daniel Defert et François Ewald [éds.], Jacques Lagrange [col.], *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, « Quarto », 2001, t.1 : 1954-1988, pp.817-849, p.827.

ce qui signifie que les *copyrights* prennent le référent de l'œuvre avant celui de l'auteur. L'article 14 de la loi n°57-298 définit l'œuvre audiovisuelle comme une œuvre de collaboration, répartissant les droits d'auteur en plusieurs personnes appelées co-auteurs : l'auteur du scénario, l'auteur de l'adaptation, l'auteur du texte parlé, l'auteur des compositions musicales avec ou sans paroles spécialement réalisées pour l'œuvre, et le réalisateur. Aux États-Unis, la section 101 de la loi sur les droits de copie définit une œuvre audiovisuelle comme un « *work made for hire* » (« œuvre produite sur commande »)¹⁷, c'est-à-dire que les différents contributeurs (qui pourraient être co-auteurs en France) sont considérés comme des employés¹⁸. En effet, comme le dit le paragraphe B de la section 201 du deuxième chapitre :

« Dans le cas d'une œuvre produite sur commande, l'employeur ou le commanditaire de l'œuvre est considéré comme l'auteur pour l'objet de ce titre et, sauf si les partis concernés se sont expressément mis d'accord dans un document légal écrit et signé par eux, il est propriétaire de tous les droits que constitue le droit de copie »¹⁹

Cela signifie que, dans le cadre d'une série télévisée, c'est la chaîne commanditaire de l'œuvre qui est l'auteur légal. Dans le cas de *Lost*, c'est le network ABC, racheté par Disney en 1996, qui est l'auteur légal de la série et le détenteur des droits de copie.

Cependant la réalité est bien plus complexe que cela, du fait de la réserve que comprend cet article : « sauf si les partis concernés se sont mis d'accord dans un document légal et signé par eux »²⁰. Cette mention permet de diviser l'auctorialité d'une production audiovisuelle selon les crédits qui apparaissent à l'écran au début et à la fin de l'œuvre, définissant la nature et la valeur de la contribution de chacun. Même s'il existe des droits créatifs (« *creative rights* »), qui sont un équivalent affaibli des droits moraux de l'auteur en France et définissent une certaine paternité artistique sur l'œuvre en question, la nature de leur contribution est avant tout reconnue comme une spécialité, une fonction qui nécessite rétribution. Les co-auteurs n'ont presque aucune paternité intellectuelle reconnue sur le plan juridique : la mise en place de droits créatifs n'est pas instituée, elle dépend du contrat entre le professionnel et le commanditaire de l'œuvre. Du créateur au coiffeur, les crédits déterminent la part d'auctorialité de chacun et hiérarchisent ces contributions. Si les droits de copie reconnaissent effectivement une paternité morale de l'employé sur son travail, ces questions sont négociées dans une réflexion autour de l'emploi et de la rétribution. En effet, comme une

17 United States Copyright Office, *Circular 92, Copyright Law of the United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code*, 2011, URL : <http://copyright.gov/title17/>, consulté le 30/12/2015, p.7

18 L'équivalent de l'œuvre de collaboration existe et se traduit en *joint work*, mais les productions audiovisuelles ne sont pas considérées comme telles.

19 United States Copyrights Office, *Circular 92, ibid.*, p.126.

20 *Idem*.

série est une œuvre produite dans le cadre d'un emploi, ce sont les accords passés entre syndicats et employeurs qui légifèrent cette paternité créative. Aux États-Unis, un contributeur crédité peut recevoir des *residuals*²¹ sur les ventes ultérieures à la diffusion sur la chaîne (rediffusions, ventes en DVDs, droits à l'étranger, etc.). La création télévisuelle est tellement prise dans ce paradigme du travail, que les différents corps de métiers se sont organisés en guildes ou syndicats puissants, qui perçoivent et redistribuent les *residuals* à leurs membres, qu'ils protègent²². Ainsi la Writers' Guild Of America défend les droits des scénaristes et l'Actors Guild Of America ceux des acteurs. Ces organisations syndicales donnent du pouvoir aux individus qu'elles représentent.

Tous les trois ans, un *Minimum Basic Agreement* est négocié entre la WGA et l'AMPTP (*Alliance of Motion Picture and Television Producers*) pour tenir compte de l'évolution du contexte et des desiderata de différents partis concernés. La grève des scénaristes de novembre 2007 à février 2008 est due à l'insatisfaction concernant le pourcentage de revenus sur les productions transmédias proposé par l'AMPTP dans le cadre de la négociation des accords en novembre²³. L'incapacité pour les deux partis à s'accorder fait que l'interdit de grève stipulé par le MBA de 2004 atteint sa date limite, ce qui permit aux scénaristes de bloquer l'industrie télévisuelle pendant presque une saison et força de nombreuses séries à être amplement réduites – ce qui fut le cas de *Lost* – ou à être reportées à l'année suivante. Cet exemple témoigne de la puissance de ces syndicats, qui permettent à un corps de métier de faire pression sur les chaînes en bloquant l'industrie toute entière. Bien plus encore : cette grève était largement soutenue par les membres du syndicat des acteurs et du syndicat des réalisateurs, pour lesquels les mêmes négociations étaient à venir quelques mois plus tard. Il existe une solidarité forte entre les différents employés de l'industrie télévisuelle, qui leur permet de faire valoir leurs droits et leur autorité sur le marché de la création. Des documents sont disponibles en ligne pour aider les scénaristes à faire valoir leur position et leurs droits lors de la négociation des contrats et l'ensemble se trouve dans les *Minimum Basic Agreements* négociés tous les trois ans²⁴. Le problème (et il est

21 Les *residuals*, contrairement aux *royalties*, ne sont pas des pourcentages sur les recettes dues à la reconnaissance d'une propriété intellectuelle. Ils sont mis en place par des contrats de confidentialité et ont davantage trait à la rétribution suite à la rediffusion d'épisodes pour lesquels ils sont crédités.

22 La plupart des informations que comporte ce paragraphe se retrouvent sur le site de la SACD. cf. Société des Auteurs et Compositeurs Dramatiques, « Droit D'auteur et Copyright » [en ligne], <http://www.sacd.fr/Droit-d-auteur-et-copyright.201.0.html>, consulté le 21/06/2016.

23 Cynthia Littleton a rendu compte de cette grève dans une perspective historique et sociologique ; cf. Cynthia Littleton, *TV on Strike : Why Hollywood Went to War over the Internet*, Syracuse (US), Syracuse University Press, 2013.

24 Cf WGA, AMPTP, 2004 *Writers' Guild Of America – Alliance of Motion Picture and Television Producers Theatrical and Television Basic Agreement*, WGA.org, novembre 2004, URL : https://web.archive.org/web/20071109215623/http://www.wga.org/uploadedFiles/writers_resources/contract

semblable pour l'ensemble de la production audiovisuelle) tient dans la répartition de l'auctorialité en une multiplicité d'apports, ce qui pousse à se demander si les professionnels créatifs sont des artistes ou s'ils sont aliénés dans leur rôle au sein de la production. Il s'agira donc dans ce mémoire de définir la façon dont se combinent l'auteur pluriel et le co-auteur. Afin de déterminer si l'on peut attribuer la responsabilité de certains aspects de la valeur culturelle d'une série à des co-auteurs, ou s'ils sont seulement participants d'un auteur pluriel abstrait.

En effet la question de l'auteur ne renvoie pas seulement à la structuration du champ des professions créatives, auquel cas une approche sociologique serait amplement suffisante car elle se concentre avant tout sur les questions économiques et aborde les artistes uniquement comme une profession structurée. C'est bien le cas mais ce n'est pas suffisant si l'on s'inquiète de la portée artistique de ces créations. Comme le fait observer Florent Favard après Jean-Pierre Esquenazi, « cet état d'esprit uniquement mercantile ignore la dimension artistique du projet culturel qu'est la série télévisée : elle possède [...] « à la fois une valeur marchande et une valeur culturelle » »²⁵. *Lost*, comme d'autres séries télévisées, illustre la nécessité d'avoir une compréhension de cette instance auctoriale, plurielle et construite, parce qu'elle a une valeur culturelle très forte, quand bien même il est impossible de quantifier la dimension artistique d'une production, quelle qu'elle soit. Par ailleurs les contraintes de la production télévisuelle impliquent de repenser l'articulation entre la notion d'auteur et la dimension artistique de l'œuvre.

Les co-auteurs et l'œuvre

Parler du style ou de l'originalité d'un co-auteur me semble être un raccourci inapproprié au contexte, dans la mesure où l'auteur est le collectif et qu'il nous reste à définir le rôle du co-auteur dans cet auteur pluriel. Aussi pour des œuvres d'art produites dans des contextes très contraignants telles que les séries télévisées, nous préférons renvoyer à la notion plus souple d' « empreinte personnelle », avancée par Nadia Walravens dans son approche juridique de l'art contemporain²⁶. Il suffit de comparer *Lost* à *The Leftovers* pour observer l'empreinte personnelle de Damon Lindelof sur le plan du récit global : confronter un

s/MBA04.pdf, archivé le 11/09/2007, consulté le 18/02/2017

25 Florent Favard, « La Promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries de science-fiction contemporaines », thèse dirigée par Pierre Beylot à l'Université Michel de Montaigne, Bordeaux III, 2015, p.242. Florent Favard cite ici Jean-Pierre Esquenazi, *Les Séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2010, p.50.

26 Cf. Nadia Walravens, *op. cit.*

groupe de personnages à un événement mystérieux insoluble qui les confronte à eux-mêmes, à leur vision du monde et à leur agencement dans la société. Il remplit de personnes la boîte vide de J.J. Abrams²⁷ pour signifier l'ambiguïté essentielle de l'existence et des faits humains. Sans entrer dans les détails, il est indéniable que la musique de *Lost*, composée par Michael Giacchino, a un style particulier et reconnaissable. Le compositeur a supervisé la création d'instruments avec des morceaux de l'avion et a soigneusement travaillé l'effet de ses sonorités ; ainsi il refuse les flûtes en bois souvent réconfortantes, pour que le spectateur soit constamment déstabilisé. De même des spectateurs ont cru pendant quelques temps que les peintures qui apparaissent dans le bureau de Charles Widmore dans *Jughead* (S05E03) étaient l'œuvre du petit-ami de Claire et père de Aaron, un peintre qui apparaît dans *Raised By Another* (S01E10) (voir ill.9, 41, 42²⁸). En réalité elles sont l'œuvre du réalisateur principal de la série Jack Bender, qui est peintre à ses heures perdues²⁹. Il ne s'agit là que d'œuvres enchâssées dans la fiction, mais son style était bien reconnaissable car des spectateurs s'en sont aperçus par eux-mêmes, sans savoir que le réalisateur était derrière leur exécution.

La durabilité des productions télévisuelle induit d'autres questions : « *Raised by another* », « élevé par un autre », dit le titre de l'épisode sur Claire. Ce titre renvoie encore une fois à l'abandon des producteurs par leur maître d'œuvre J.J. Abrams. Tout l'épisode tient dans la crainte que Aaron soit élevé par quelqu'un d'autre que sa mère. De même, si Lindelof maintient l'autorité originaire de la série sur le plan scénaristique, son inaptitude technique à la réalisation fait que l'autorité sur ce savoir-faire est déléguée à Jack Bender, qui remplace donc J.J. Abrams, alors qu'il n'était pas présent lors de la réalisation de l'épisode pilote. Dès lors, la cohérence esthétique de l'œuvre et l'authenticité de l'empreinte personnelle d'un co-auteur deviennent des questions bien plus complexes qu'elles ne semblent au premier abord. L'articulation entre les trois notions intrinsèques que sont l'œuvre, l'auteur et le style devra être repensée à l'aune du morcellement de la diffusion de la série en épisodes et de la répartition de l'auctorialité en une multiplicité de crédits, induisant des notions plus souples, comme « co-auteur » et « auteur pluriel » au lieu d' « auteur » ou « empreinte personnelle » au

27 Lors de la conférence « The Mystery Box » aux TED Talks, J.J. Abrams tente de définir ce qui l'attire dans les mystères insolubles. Il explique cela à l'aide d'une boîte de magicien offerte par son grand-père quand il était enfant. Il n'a jamais ouvert cette boîte affublée d'un point d'interrogation géant, car elle représente l'infinité des possibles et c'est ce qui l'attire. Cette boîte, métaphore de la page blanche (avec cette idée que la technologie moderne permet aux créateurs beaucoup de possibilités), symbolise également le mystère : le plaisir procuré par le mystère ne tient pas dans sa solution, il tient dans la manière de le palper, dans la rétention d'informations qui crée de l'inconnu et du suspense. Cette courte conférence donnée en mars 2007 est disponible sur le site des conférences TED à l'adresse https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box (dernière consultation le 08/02/2017)

28 C'est ainsi que je signale les renvois aux illustrations numérotées en annexe.

29 Une information que Lindelof confirme dans un podcast. Cf. *The Official Lost Podcasts.*, op. cit., podcast du 20/04/2007.

lieu de « style », alors que la structuration des relations entre les co-auteurs composant l'auteur pluriel devra être pensée autour de la notion de matrice, c'est-à-dire un mode de structuration spécifique qui comporte également ses propres possibilités de variation.

En effet dans un tel médium que la série télévisée, c'est la notion d'œuvre qui prévaut sur la notion d'auteur. On pourrait se concentrer sur la figure d'un Damon Lindelof, d'un J.J. Abrams, d'un David Simon, mais ce qui me paraît intéressant ne tient pas tant dans ce jeu d'identification des auteurs par les critiques³⁰ au détriment du reste des contributeurs ou co-auteurs de la série. En effet, la notion d'auteur renvoie à des questions d'authentification, et d'attribution de qualités artistiques, mais aussi à une question de légitimation du médium. Dès que l'on entre dans le cas d'une œuvre produite collectivement, la notion d'auteur devient autrement plus problématique que dans des arts où l'artiste travaille généralement seul, comme en littérature ou en peinture. Dans le souci de légitimer le cinéma comme septième art et de valoriser ses artistes à leur juste mesure, les critiques de cinéma ont identifié des auteurs qui opéraient au sein d'un système commercial contraignant. L'identification d'un auteur qui met en place son style dans une œuvre ne pose pas forcément problème. C'est plutôt lorsqu'il s'agit de mettre en place une théorie de l'auteur unifiant les différentes formes de l'auctorialité dans l'audiovisuel, que les difficultés commencent à apparaître. Si la figure du cinéaste s'est progressivement mise en place au fil des années, cela ne s'est pas fait sans imposer son autorité sur les autres co-auteurs des films, alors que des études sur les stars mettent en avant la place de l'acteur³¹ et d'autres savoir-faire, et alors que Godard lui-même se repent de cette auctorialité autoritaire en s'essayant à la formation du collectif Dziga Vertov avec Jean-Pierre Gorin³². Ainsi la notion d'auteur au cinéma s'est adaptée à une multiplicité de situations particulières, un exemple parfait de la plasticité d'une notion qui est – comme le dit Foucault – tributaire du contexte de création et publication de chaque œuvre.

L'objet de notre étude est l'*authorship* scénaristique d'une série, la mise en place progressive d'un auteur pluriel, c'est-à-dire la rencontre durable entre divers individus qui, à un moment donné, forment un collectif de création qui évolue au fil de la production de

30 cf. Jean-Pierre Esquenazi « L'Auteur, une espèce particulière de genre ? » dans Christophe Gauthier et Dimitri Vezyroglou [dirs.], *L'Auteur de cinéma : histoire, généalogie, archéologie ; actes du colloques d'el'Université Paris 1 (équipe d'accueil HiCSA) avec le concours du CNRS (IHTP), 6-8 décembre 2007*, Paris, Association Française de Recherche sur l'Histoire du Cinéma, « collection de la Cinémathèque française » (pp.19-30), p.21.

31 cf. Edgar Morin, *Les Stars*, Paris, Seuil, « Points : Essais », 1972

32 David Faroult, « Contre la « mystique merdique de l'auteur » : le « groupe » *Dziga Vertov* dans la reconstruction révolutionnaire de la notion d'auteur », dans Christophe Gauthier et Dimitri Vezyroglou [dirs.], *L'Auteur de cinéma, op.cit.*, pp.341-356.

l'œuvre, puis se sépare à la fin de cette production, dénouant le collectif en même temps que le récit qui les unit pour s'éparpiller dans le reste de l'industrie. C'est plutôt l'auctorialité spécifique, collective et évolutive d'une série donnée qui rend difficile la définition d'une fonction-auteur pertinente pour les séries télévisées. Nous souhaitons déférer la notion d'auteur à celle d'œuvre pour comprendre selon quelles modalités un auteur pluriel se construit en relation intime avec l'œuvre pour laquelle les co-auteurs qui le composent sont rémunérés. À cet égard, nous prendrons l'œuvre comme référent d'une auctorialité spécifique, comme le temps de rencontre d'un collectif. Pourtant l'article de Jean-Pierre Esquenazi soulève un point intéressant : la notion d'auteur devient utile au critique lorsqu'une œuvre comporte des choix que la référence à un genre (au cinéma comme en littérature) ou un mouvement ne suffit à expliquer. Souvent un auteur joue sur les codes d'un ou plusieurs genre(s) pour créer son propre style. Jean-Pierre Esquenazi prend pour exemple Alfred Hitchcock, qui « [creuse] dans le policier un sous-genre qu'on appellera « suspense hitchcockien » »³³, et Quentin Tarantino, qui à chaque film reprend un genre et joue sur ses codes avec jubilation pour imposer un style.

Dans le cas de *Lost*, nous retrouvons les mêmes questions : la série a joué sur de nombreux genres, références et codes pour faire contraster son originalité, qui vise à perdre le spectateur dans ses repères et le déstabiliser dans ses habitudes interprétatives, justement déterminées par les codes de genre. Ce jeu sur les codes rend nécessaire l'établissement d'une instance auctoriale. Seulement le critique bute sur un problème théorique : la nature collective et durable de la création télévisuelle s'oppose à l'individualité de la notion d'auteur, d'autant plus que la sérialité implique une ampleur et des variations qui lèsent le critère d'unicité de l'œuvre, plus évidente au cinéma. Par ailleurs tous les discours, mêmes académiques, désignent souvent le *showrunner* comme l'auteur de la série, du fait de sa prestance médiatique et de son autorité sur le collectif ; seulement cette désignation tient souvent sur une acception individualiste de l'auteur à dépasser dans ce cadre. La plupart des discours courants ou critiques sur les séries font état d'une certaine conscience de la présence d'un collectif de création et d'une instance auctoriale, sans vraiment se pencher sur les modalités d'agencement interne de ce collectif, une démarche généralement réservée à la sociologie des professions créatives. Souvent on s'y réfère par une tournure elliptique ou confuse du type « dans telle série, ils ont [...] », parfois en spécifiant « les producteurs de », « les scénaristes de ». Souvent même c'est le titre de l'œuvre qui devient le nom de ce collectif en prenant une

33 *Ibid.*, p.23

forme active dans les discours critiques : « *Lost* a fait telle chose »³⁴ ; une technique de désignation qui montre bien à quel point l'auctorialité est autant immanente à l'œuvre, qu'elle ne lui précède, et qu'il faut faire un effort de définition des réalités que recouvrent ces termes.

De fait il y a eu assez peu d'efforts de définition globale de cette auctorialité spécifique du médium série télévisée. Il s'agira d'étudier comment les différents co-auteurs de *Lost* interagissent, mêlent leurs voix respectives et, aidés de la durée de la production, mettent en place une dynamique de groupe spécifique au fil des épisodes ; ce faisant, nous donnerons quelques pistes méthodologiques pour aborder l'auctorialité des séries télévisées. Cette emphase du collectif elle-même n'est pas dénuée de contexte et renvoie à une vision marxiste de la création artistique. Le fameux « *Live together, die alone* » est une référence explicite aux paroles de la version anglo-saxonne de l'Internationale³⁵. Après Theodor Adorno, Jason Mittel rappelle que la notion d'auteur dans sa conception romantique vise à élever un artiste au détriment des autres producteurs³⁶ ; dans le cadre d'une division du travail et d'une industrialisation du marché de l'art, il préfère parler d'une culture de la production et dire que l'auteur n'est qu'une production des discours médiatiques. Inversement l'étude de production montre l'apport de chacun dans la mise en place du produit mais noie toute évaluation artistique. La responsabilité du professionnel créatif est alors restreinte à sa fonction, dénotant d'une aliénation entre l'artiste et l'œuvre qui masque certaines réalités, notamment la complicité entre un spectateur et un auteur construit dont il infère les intentions.

J'estime pour ma part que cette culture de la production est le contexte culturel dans lequel s'exerce une fonction-auteur spécifique, impliquant certes une répartition des tâches et une évolution des membres qui complexifie l'auctorialité, sans que cela n'entre nécessairement en contradiction avec une fonction-auteur. Selon Foucault la fonction-auteur est dépendante du contexte de création et j'estime qu'elle est pertinente dans une culture de la production, qu'elle peut s'y adapter en épousant la nature collective de la création. Nous renverrons bien évidemment aux études de production qui constituent le principal apport concernant la génétique de l'œuvre. Dans le cadre d'un mémoire en littérature comparée, nous nous concentrerons en particulier sur l'équipe des scénaristes ; la même étude pourrait être faite sur les réalisateurs, les monteurs, la musique, etc. Par ailleurs la forme la plus pertinente de cette étude ne traiterait pas arbitrairement d'un groupe au sein de l'organisation, elle traiterait de toute la partie créditée de l'organisation.

34 cf. Jason Mittel, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York, NYU Press, 2015 [e-book], p.106-107.

35 Cf. Pacôme Thiellement, *Les Mêmes yeux que Lost*, Paris, Léon Scheer, « Variations XII », 2011, p.72

36 Jason Mittel, *op. cit.*, p.95.

Séries télévisées et littérature : quel comparatisme ?

Pourquoi travailler sur cet objet en littérature comparée ? Sur ce point je tiens avant tout à renvoyer à la conception prospective d'un « nouveau comparatisme » par un rapprochement des Études Culturelles américaines, avancé par les auteurs de la *Revue d'Études Culturelles* dans leur récent ouvrage de synthèse. Selon Antonio Dominguez Leiva,

« La littérature comparée est peut-être la seule discipline qui nous permette, englués comme nous sommes dans une iconosphère globalisée de plus en plus envahissante, de mettre véritablement à distance l'effet-chaos dont s'accommodent autant les industries culturelles que leurs panégyristes médiatiques (voire académiques). Par son interdisciplinarité constitutive, son caractère interculturel et sa méthodologie éclectique, elle peut cerner, dans le *totum revolutum* de l'hyperconsommation culturelle contemporaine, le sens caché des réécritures « virales » des grands axes de la culture du passé »³⁷

En s'appuyant sur l'exemple des scénaristes de *Lost*, ce mémoire vise à déterminer comment aborder l'auctorialité scénaristique (« écrivaine », pour se calquer sur l'Anglais) des séries télévisées par l'emprunt et l'effort de combinaison d'outils et de méthodes à différents champs disciplinaires, majoritairement : la théorie de l'auteur (en cinéma et littérature), la sociologie des groupes et des professions créatives, le courant philosophique de l'intentionnalité collective, la narratologie, ainsi que les *Cultural Studies* et *Media Studies* nord-américaines qui prennent pour objet les séries télévisées.

Quand bien même elle repose sur un mode de narration audiovisuel, la série télévisée est un objet culturel qui se confronte à des problématiques semblables à celles de la littérature, notamment sur le plan narratif, raison pour laquelle la narratologie des fictions télévisuelles est actuellement l'approche la plus développée pour aborder ces objets. En outre l'autorité est avant tout une notion littéraire et nous nous focaliserons sur les aspects littéraires de la création télévisuelle, autrement dit sur l'activité des scénaristes. Nous le verrons très rapidement, une série comme *Lost* déploie son récit sur une ou plusieurs saisons, par opposition aux séries formulaires où une intrigue est résolue au terme de chaque épisode. Ainsi les structures narratives et l'approche narratologique sont cruciales pour comprendre le fonctionnement de ces récits audiovisuels d'une ampleur inédite. La série télévisée est un médium majoritairement dominé par les scénaristes : parmi les trente-huit producteurs crédités pour *Lost*, vingt-quatre en sont également des scénaristes. Par ailleurs, ce que le

37 Antonio Dominguez-Leiva, « Introduction » dans Antonio Dominguez-Leiva et Sébastien Hubier [éds.], *Vers un nouveau comparatisme* [e-book], 2012, URL : http://etudesculturelles.weebly.com/uploads/1/2/7/4/1274647/tnc_total_corr.pdf

français désigne comme « scénariste » n'existe pas en soi dans la langue anglo-saxonne. La réalité qu'il désigne existe mais la langue anglaise ne le distingue pas de l'écrivain : le mot utilisé pour désigner les scénaristes et le crédit correspondant est « *writer* », c'est-à-dire que l'anglo-saxon désigne le scénariste comme un « écrivain » au même titre que l'auteur d'une œuvre littéraire. Par ailleurs *Lost* est une série qui ne cesse de rappeler son affinité avec les œuvres littéraires. Les scénaristes n'ont pas hésité à s'appuyer sur leurs références personnelles pour structurer ce récit audiovisuel de plus de quatre-vingt heures et se placer dans la filiation esthétique des auteurs de ces œuvres. Ainsi ils firent apparaître une quantité phénoménale d'ouvrages à l'écran et mirent en place l'interface électronique *The Lost Book-Club* pour cataloguer et commercialiser ces textes, que Sarah Clarke Stuart a référencés dans son ouvrage *Literary Lost : Viewing Lost Through The Lens Of Literature*³⁸. Dans son introduction, elle reste ambiguë sur les affinités que la série entretient avec la littérature. Préférant se concentrer sur la façon dont les scénaristes réfèrent à des œuvres pour donner de la texture au récit audiovisuel, elle refuse de se positionner sur les affinités formelles et esthétiques entre télévision et littérature³⁹.

La question d'une affinité esthétique pose problème, sachant que la série est une œuvre audiovisuelle. Nous pouvons tout de même supposer une affinité formelle, structurelle et génétique qui tient dans l'autorité des scénaristes et dans l'importance accordée à l'étape du scénario. Dans l'industrie télévisuelle, on accorde une grande importance au scénario comme document écrit intermédiaire car il permet la coordination des informations et un certain regard des cadres de la chaîne sur l'œuvre produite. Au cinéma certains cinéastes ont pu s'affranchir de cette étape⁴⁰ et davantage improviser sur le tournage afin de distancier le cinéma de son affiliation aux littérateurs et de le légitimer comme art à part entière. Cela est beaucoup plus difficile dans le cadre d'une production sérielle, dans la mesure où la cohérence esthétique doit être maintenue alors que de nombreux co-auteurs interviennent successivement. Dans le cadre d'une écriture progressive et prospective, Florent Favard reprend à Joseph Michael Straczynski, *showrunner* de *Babylon 5* (Syndication, TNT, Joseph Michael Straczynski, 1993 – 1998) la notion de « narration holographique »⁴¹. Aussi la cohérence d'une œuvre audiovisuelle de quatre-vingt heures ne peut être assurée s'il y a trop

38 Sarah Clarke Stuart, *Literary Lost : Viewing Television through the Lens of Literature*, New-York, Continuum, 2011

39 *Ibid.*, p.2-3.

40 Jean Cléder, « De la littérature au cinéma : la notion d'auteur « sous la guillotine du sens » », dans *Entre littérature et cinéma : les affinités électives*, Paris, Armand Colin, 2012, chap. 3 (pp.57-77), p.67

41 « La narration holographique explore une interconnectivité non-linéaire entre les épisodes : chacun entre en résonance avec d'autres épisodes passés, et porte en lui le potentiel de résonner avec d'autres à venir », Florent Favard, *op. cit.*, p.197.

d'improvisation durant le tournage, d'où l'importance accordée à la structure générale du récit et à sa mise en place dès l'écriture des scénarios. De fait le scénariste-producteur est le supérieur hiérarchique au sein de la production car sur le petit écran les considérations narratives l'emportent souvent sur les considérations cinématographiques, d'où l'importance supérieure accordée au scénario et au montage, une étape cruciale dans la mise en place d'une narrativité par le biais des raccords entre plans, scènes et séquence. Si certains tenants du cinéma comme septième art insistent davantage sur le tournage, cette improvisation est encore très rare et minoritaire pour la télévision. Peut-être certaines productions changeront cela à l'avenir, mais le scénario reste une étape cruciale qui justifie l'autorité des scénaristes. Son importance alimente les affinités des séries télévisées avec le roman (plan narratif) et avec le théâtre (comme document intermédiaire destiné à la représentation), quand bien même le désigner comme « objet littéraire » est problématique dans la mesure où il ne constitue pas une œuvre à part entière.

L'affinité formelle entre séries télévisées et littérature ne tient d'ailleurs pas tellement dans la littéralité à proprement parler, elle tient surtout dans la structure sérielle du récit (narratologie) et le morcellement de sa diffusion (sérialité). Dans un podcast, Damon Lindelof exprime en quoi même leurs références télévisuelles (*Twin Peaks*, *The Prisoner*, etc.) sont bien plus courtes, raison pour laquelle ils s'appuient sur des auteurs littéraires pour structurer leur récit⁴². Charles Dickens est une de leurs références majeures car cet auteur britannique du XIX^e est surtout connu pour ses romans-feuilleton. Certes la question de la nature collective de la création audiovisuelle n'a rien à voir avec cela, mais toujours est-il que la sérialisation a des effets sur la structure et l'esthétique d'une œuvre⁴³. Ainsi, dans son approche sociologique des scénaristes de la télévision française, Dominique Pasquier reprend de manière nuancée les conclusions d'Anne-Marie Thiesse sur le lien entre les écrivains et leur œuvre dans le roman feuilleton du XIX^e siècle. Elle reprend notamment les contraintes associées à l'avènement de la littérature populaire, valables pour les fictions télévisuelles : une intervention des commanditaires sur les contenus ; une forte dépendance des œuvres aux réactions du public ; l'instauration d'une division du travail d'écriture ; l'imposition de contraintes de productivité ; des gains inversement corrélés à l'intégrité de l'œuvre et de l'artiste⁴⁴. Elle observe ensuite que cette sombre perspective de la profession peut être nuancée par la vision moins déterministe

42 Carlton Cuse et Damon Lindelof, *The Official Lost Podcasts.*, op. cit., podcast du 06/11/2006 [21:00 – 23:40]

43 cf. Christophe Trebuil, « Figure(s) d'autorité, ou la notion d'auteur au cinéma à l'épreuve de la sérialité », dans Christophe Gauthier et Dimitri Vezyroglou [dirs.], *L'Auteur de cinéma*, op. cit., pp.305-312.

44 Dominique Pasquier, *Les Scénaristes et la télévision : approche sociologique*, Paris, Nathan/INA, « Fac. Cinéma », 1995, pp.21-22.

proposée par les travaux de Richard Hoggard et d'Umberto Eco sur la littérature populaire, éloignant ces productions des critères mis en place par la littérature savante⁴⁵. Dès lors,

« Il ne s'agit plus de savoir si ce sont des auteurs qui manquent à leur devoir d'artiste autonome mais de comprendre comment, dans un contexte culturel précis marqué par l'industrialisation de la production au sein de la télévision française, ils peuvent concilier de nouvelles formes d'identité et de relation à l'œuvre »⁴⁶.

Si Dominique Pasquier prend ces conclusions pour introduire une perspective sociologique du champ professionnel scénaristique, nous pouvons également les reprendre pour avancer une auctorialité collective adossée à la sociologie de la production dans des contextes industriels contraignants comme le roman feuilleton du XIX^e siècle et la télévision américaine.

À cet effet, notre corpus sera composé de la série *Lost*, des productions transmédiatiques qui complètent son univers fictionnel et de quelques intertextes pertinents (intentionnels) signalés en bibliographie. Le corpus discursif sera majoritairement constitué des bonus DVD, des podcasts officiels de *Lost* et d'articles (majoritairement américains) disponibles sur Internet. Dans l'éventualité où certains points du récit évoqués ne sont pas clairs pour le lecteur qui n'a pas vu *Lost*, il est possible de consulter l'encyclopédie communautaire Lostpedia pour combler ces manques.

Organisation du mémoire

L'objet de ce mémoire est de mettre en évidence les spécificités d'un auteur pluriel construit pour les séries télévisées à travers l'exemple d'une seule série, afin de nous concentrer sur un collectif donné et de mettre en lumière une dynamique de groupe spécifique. Nous nous concentrerons sur l'équipe des scénaristes de *Lost* pour éclairer une auctorialité scénaristique, plus proche des enjeux comparatistes, un champ originellement affilié à la littérature. Pour ce faire, le mémoire sera constitué de trois parties principales qui s'interpénètrent. La première vise à déblayer le terrain de l'auctorialité collective dans le cadre d'un médium audiovisuel, et de donner les principales dynamiques associées à l'industrie télévisuelle. Nous y examinerons la relation entre le co-auteur et l'auteur pluriel. Dans un second temps nous observerons les effets de la nature sérielle de l'œuvre sur son auctorialité, autour de la problématique majeure du changement en cours de diffusion. Après avoir abordé les principaux enjeux théoriques de l'auctorialité télévisuelle pour les scénaristes, nous retracerons le travail de l'équipe des scénaristes de *Lost* dans une perspective chronologique ;

45 *Ibid.*, pp.23-25.

46 Dominique Pasquier, *op. cit.*, p.25.

en nous appuyant sur des analyses d'épisodes qui permettront de faire ressortir comment cet auteur se construit autour d'une pluralité énonciative. Nous ne pourrons pas rendre compte de tout mais nous ferons ressortir l'empreinte personnelle des principaux scénaristes-producteurs.

Le premier chapitre de ce mémoire « De la libération de l'individuation du sens à la création collective » vise à montrer comment *Lost* met en scène l'autorité romantique individuelle et la déconstruit pour rediriger le regard du spectateur vers l'action et – a fortiori – la création collectives. Ce chapitre sert à montrer les deux extrêmes entre lesquels se construit la série : l'auctorialité individuelle et la production collective. La mise en valeur réflexive du collectif nous poussera à avancer l'idée d'une énonciation plurielle et à redéfinir une paternité collective qui permet de comprendre le fonctionnement des références intentionnelles de l'auteur pluriel, soit de distinguer les phénomènes d'intertextualité intentionnels des phénomènes d'intertextualité accidentels.

Dans le deuxième chapitre « Qu'est-ce qu'un auteur... à la télévision », nous aborderons la façon dont nous pouvons concevoir le scénariste comme un co-auteur. Nous nous appuyerons sur les théories de l'intentionnalité collective et plus particulièrement celle de Margaret Gilbert sur les sujets-pluriels⁴⁷, suite un article de Sondra Bacharach et Deborah Tollefsen, qui arguent en faveur de l'utilisation de cette théorie pour aborder les cas d'auctorialité collective⁴⁸. Nous montrerons comment se met en place une intentionnalité collective et pourquoi l'adhésion des membres à cette intentionnalité est nécessaire, induisant un mode de création par consensus, avec ses disparités, ses reliefs, en bref sa complexité. Nous examinerons ensuite en quoi cette adhésion est légalement et contractuellement mise en place dans les crédits, qui permettent de hiérarchiser les co-auteurs et de délimiter leur rôle à un moment donné au sein de l'organisation. Puis nous prendrons cette perspective à rebours en examinant comment l'individu ne se réduit pas à sa fonction dans une grande machine et comment il peut laisser une empreinte personnelle au sein de l'auteur pluriel. Enfin nous observerons en quoi l'auteur est une figure médiatique, se rapprochant à cet effet de la star.

47 cf. Margaret Gilbert, *Marcher ensemble : essais sur les fondements des phénomènes collectifs*, Paris, PUF, « Philosophe en sciences sociales », 2003, traduit par Bruno Auerbach, Emmanuelle Betton-Gossard et Alban Bouvier ; Margaret Gilbert, *A Theory of Political Obligation : Membership, Commitment and the Bonds of Society*, Oxford (R.U), Oxford University Press, 2006 ; Margaret Gilbert, « La Responsabilité collective et ses implications » dans *Revue française de sciences politiques*, 2008, vol.58, n°6, pp.899-913, traduit par Irène Bérélowitch.

48 Sondra Bacharach et Deborah Tollefsen, « "We" Did It : From Mere Contributors to Coauthors, *The Journal Of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 68, n°1 (hiver 2010), pp.23-32, URL : <http://www.jstor.org/stable/25622120>, consulté le 26/10/2016 ; Paisley Livingston, « Discussion : On Authorship and Collaboration », Sondra Bacharach et Deborah Tollefsen, « Discussion : We Did It Again : A Reply to Livingston », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 69, n°2 (été 2011), pp.221-230 ; Sondra Bacharach [dir.], *Collaborative Art in the Twenty-First Century*, New-York (US), Londres (GB), Routledge, 2016.

Nous nous appuyerons sur ce que Mittel appelle la fonction auteur inférée⁴⁹ pour mettre en évidence comment les scénaristes-producteurs, en particulier Carlton Cuse et Damon Lindelof, asseoient leur autorité sur leur relation privilégiée avec les fans de la série.

Le troisième chapitre et dernier de la première partie « Une perspective holiste de l'équipe des scénaristes : organisation et dynamique de groupe » vise à mettre en évidence comment l'équipe des scénaristes s'agence au sein de la production et y asseoit son autorité. Nous observerons tout d'abord comment cette équipe met en place un « nous » et fonctionne avant tout de manière collective dans le processus créatif. Puis nous mettrons en évidence l'autorité des scénaristes dans ce médium audiovisuel et l'autorité supplémentaire que prirent les scénaristes de *Lost* en s'appuyant sur les propriétés esthétiques de la série, majoritairement le mystère. Enfin nous signalerons l'importance des réunions et des fonctions de coordination pour transmettre et maintenir l'intentionnalité collective et la cohérence de l'œuvre durant les étapes successives de la production.

Dans un second temps nous étudierons les effets de la sérialité sur l'auctorialité d'une production télévisuelle. Le quatrième chapitre, « Une équipe en construction progressive », vise à examiner la question de l'évolution des équipes et donc des changements de co-auteurs durant la production contiguë à la diffusion de la série. Du remplacement à l'évolution hiérarchique en passant par l'évolution des techniques de travail, nous observerons comment la sérialité influence l'auctorialité. Ensuite nous repenserons le rapport d'inclusion œuvre-auteur et ce qu'implique le remplacement des membres de l'équipe au niveau de la responsabilité collective. Enfin nous signalerons comment les scénaristes de *Lost* ont maintenu leur autorité sur le monde fictionnel en supervisant la production des œuvres dérivées qui font de *Lost* une œuvre transmédiatique.

Le cinquième chapitre « Scénaristes et fans de *Lost* : une relation ludique et ambiguë » s'appuiera sur une conception cognitiviste de l'œuvre appuyée par une référence à la notion de télépathie développée par Stephen King dans *On Writing : A Member of the Craft*⁵⁰. Nous nous appuyerons sur les podcasts officiels hebdomadaires de Carlton Cuse et Damon Lindelof pour synthétiser les principaux aspects de cette relation, qui joue sur les temps de latence entre saisons et épisodes pour donner une visibilité aux auteurs et mettre en place une complicité avec la communauté de fans. Puis nous observerons comment les scénaristes ont pris en compte les attentes, réactions et critiques des spectateurs dans leurs choix, et comment cela leur permet dans un double mouvement d'inter-rétroaction qui fait qu'ils s'adaptent à ces

49 Jason Mittel, « Producing Authorship Through Serial Consumption », *ibid.*, pp.105-117

50 Stephen King, *On Writing : a Member of the Craft*, Londres, Hodder & Stoughton, 2000 [e-book].

considérations tout en asseyant leur autorité. Nous verrons que (et cela est plus particulier à *Lost*) cette relation repose sur une ambiguïté essentielle et un délayage constant des réponses qui leur permet de maintenir le suspense et de déclencher l'intérêt des spectateurs qui glanent des informations sur la toile, communauté de fans que Mittel appelle *forensic fandom*⁵¹.

Le sixième chapitre – le dernier de cette partie –, intitulé « Les règles du jeu et la matrice de l'auteur pluriel », cherche à montrer que l'architextualité du jeu est structurante de la relation entre co-auteurs et entre co-auteur et œuvre pour permettre l'agencement d'un auteur pluriel évolutif. Dès lors la page blanche télévisuelle est déjà quadrillée pour structurer les interactions créatives entre co-auteurs. C'est ce qui permet de mettre en place une identité plurielle évolutive qui repose sur le co-engagement du co-auteur dans l'auteur pluriel, dont il anime certains reliefs en fonction de sa personnalité.

La troisième partie du mémoire a une dynamique interne beaucoup plus forte que les précédentes et se structure en trois chapitres formant un découpage chronologique de l'auctorialité scénaristique de *Lost* dans une perspective historique. Nous étudierons son évolution au fil des saisons en nous appuyant sur les fondements critiques établis dans les deux premières parties. Le septième chapitre « Le développement et l'écriture de la première saison : la mise en place d'une équipe par tâtonnements successifs (été 2003 - avril 2005) » couvrira la mise en place progressive d'un collectif par interactions successives de scénaristes.

Le huitième chapitre « Les deuxième et troisième saisons ou la mise en place d'une dynamique de l'équipe dirigée vers un objectif commun » repose sur l'idée que les deuxième et troisième saisons sont le temps d'expérimentations au niveau de l'organisation de l'équipe, alors que ses membres durables arrivent progressivement. C'est le moment où l'équipe définit ses préférences avec ses reliefs internes et où elle continue de tâtonner sur la planification narrative, en attendant d'obtenir une date de fin programmée trois ans à l'avance, qui permet aux scénaristes de structurer l'ensemble en fonction d'un objectif commun.

Le dernier chapitre « De *The Beginning of the End* à *The End* : des méthodes de travail ordinaires structurées autour d'un noyau solide (mai 2007 – juin 2010) » permettra d'aborder la façon dont les scénaristes de *Lost* achevèrent leur œuvre commune selon des méthodes déterminées dans les saisons précédentes et autour de scénaristes dont l'empreinte personnelle est repérable du fait d'un co-engagement durable dans l'écriture de la série.

51 Jason Mittel, « Orienting and Drilling : Forensic Fandom as a Mode of Engagement », *ibid.*, pp.287-290

Première partie

La création collective : auteur pluriel et
co-auteur

Chapitre 1 : De l'auteur individuel à la création collective

Dans ce chapitre, nous allons montrer comment nous passons d'une autorité singulière à une auctorialité collective par le biais de *Lost*. Pour ce faire nous examinerons tout d'abord comment les producteurs de *Lost* ont joué sur la figure de l'auteur comme génie individuel. Par le biais de Jacob, le mystérieux protecteur de l'île responsable du destin des personnages, les producteurs de la série ont intradiégétiquement déconstruit le rapport au détenteur du sens, au *mastermind*, pour mettre en avant une énonciation plurielle reposant sur une réflexivité collective. Nous observerons ensuite qu'une série est avant tout une production qui recoupe de multiples contributions et nous expliquerons les principales étapes de la production de *Lost*. Enfin nous déterminerons comment les scénaristes ont mis en évidence une paternité collective, reposant sur des intertextualités intentionnelles, littéraires et audiovisuelles.

1) La déconstruction de l'auteur comme génie dispensateur du sens

Comme d'autres séries avant et après elle, *Lost* a joué sur le construit culturel de l'auteur comme individu détenteur du sens de l'œuvre. Depuis les années 1990, des créateurs célèbres comme Josh Whedon, Chris Carter ou J.J. Abrams exercent une fascination sur le public et deviennent presque des marques. Les séries qui jouent sur l'adoration de leur créateur sont des séries cultes, constituant une audience fidèle autour d'une figure qui a autorité sur l'œuvre en y imposant un style reconnaissable. Par ailleurs *Lost* est une série des genres de l'imaginaire, prenant place dans un monde fictionnel qui se distingue du monde réel par une étrangeté spécifique suscitant des mystères qui dynamisent le récit. Ces séries utilisent souvent les écarts du monde fictionnel pour faire contraster des questions sociales, idéologiques, existentielles, etc. Avec la présence de J.J. Abrams à la création de l'épisode pilote, *Lost* est familière avec ce phénomène. Comme dans *Alias* (ABC, J.J. Abrams, 2001-2006), les producteurs ont créé une version intradiégétique de ce génie⁵² adoré, suivant ce que Michael J. Clarke appelle la « narration *mastermind* » :

« la narration *mastermind* suggère une entité diégétique ambiguë (est-elle dans ou en dehors du monde fictionnel ?) qui partage avec l'instance auctoriale supposée [reconstruite par l'interprète du récit] le pouvoir de façonner et guider le récit, et ne se manifeste que

52 Dans *Alias*, J.J. Abrams a créé le personnage mystérieux de Rimbaldi, un génie italien du dix-septième siècle aux prophéties déstabilisantes. Son adorateur Arvin Sloane perce ses secrets et devient immortel, mais il est condamné à passer l'éternité enterré vivant dans une crypte.

progressivement dans celui-ci [...]. Le *mastermind* assure, comme la couverture d'une boîte de puzzle, que même les plus obscurs et infimes détails serviront l'intrigue »⁵³.

Comme Florent Favard le fait observer, cette idée peut être reliée

« à l'auteur manipulateur (le « *trickster author* ») évoquée par Henry Jenkins, lorsqu'il évoque la façon dont les fans percevaient l'identité [de] David Lynch lors de la diffusion initiale de *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991) [...]»⁵⁴. Quinze ans plus tard, *Lost* semble avoir mis en abyme la figure métaleptique de l'auteur.e *trickster* qui joue et manipule son public, via la figure de « *mastermind* » identifiée par Clarke »⁵⁵.

Les scénaristes jouent avec une instance intradiégétique qui manipule la narration, avant de montrer les limites de sa responsabilité afin de dégager une pluralité de voix inhérente aux récits choraux, qui devient une pluralité énonciative.

Lost joue sur ce rapport à la figure emblématique du créateur pour en montrer la nature décevante. Renvoyant à la conception de J.J. Abrams du mystère comme une boîte fermée qu'il s'agit de palper, le personnage Benjamin Linus (le chef des Autres) dit à John Locke dans *The Man From Tallahassee* (S03E13) qu'il y a sur l'île une boîte capable de réaliser tous nos rêves et désirs, un mensonge que le naïf John Locke ne perçoit pas immédiatement. Je rejoins alors l'interprétation de Pacôme Thiellement :

« L'absence de la boîte magique sur l'île sera bien le signe du démenti secret, par les scénaristes de la série, de la promesse initiale de son créateur. Seul un dieu absent peut vous promettre l'impossible. Seul un dieu inexistant ou menteur peut vous dire que tout ce que vous voulez trouver dans ce monde y est »⁵⁶.

Ainsi *Lost* part du postulat de la série culte pour mettre en avant la nature décevante de cette vérité ultime qui expliquerait l'intégralité de l'œuvre, mais aussi de la personne supposée la détenir. Car la vérité d'une œuvre ne tient pas dans sa réponse finale, dans le fait d'ouvrir la boîte ; elle tient dans la déconstruction du mécanisme et la compréhension de son fonctionnement.

Dans une symbolique chrétienne appuyée par les réalités de la production télévisuelle, *Lost* est une série sans Dieu, sans Bible ni Apocalypse. Elle n'a pas de dieu car elle n'a pas d'auteur singulier. Dans le jargon télévisuel, la bible est un texte, que Sarah Hatchuel définit comme « un projet narratif, esthétique et idéologique qui va donner à la série son atmosphère

53 Florent Favard, *op. cit.*, p.512, citant et traduisant Michael J. Clarke, « *Lost and Mastermind Narration* », *Television & New Media*, vol.11, n°2, 2010, pp.123-142, p.124.

54 Henry Jenkins, *Fan, Bloggers and Gamers : Exploring Participatory Culture*, New-York, NYU Press, 2006, pp.128 et suivantes.

55 Florent Favard, *op. cit.*, p.495.

56 Pacôme Thiellement, « Pense à une boîte » dans *Les mêmes yeux que LOST*, Paris, Éditions Léo Scheer, « Variations XII », 2011, pp.11-23, p.13.

générale »⁵⁷, écrit par les créateurs d'une série donnée avant d'être validé par la chaîne. Elle permet aux chaînes et studios d'avoir une idée globale de la série en accord avec leurs propres attentes et de maintenir la cohérence de l'œuvre. Or la bible de *Lost* était vétuste dès sa présentation aux cadres du réseau ABC et les *showrunners* Damon Lindelof et Carlton Cuse expriment lors d'une conférence donnée à la WGA Foundation que s'il n'y a pas de bible pour cette série, c'est que la multiplicité des voix des différents scénaristes constitue la bible de la série⁵⁸. C'est que la cohérence d'une œuvre ne tient pas nécessairement dans un projet global délivré par une instance supérieure, mais dans la rencontre puis l'intrication entre différentes postures énonciatrices. Cela explique également pourquoi les scénaristes n'achèvent pas *Lost* par une révélation : l'apocalypse n'est pas seulement la destruction du monde, c'est dans l'imaginaire chrétien une révélation (*ἀποκάλυψις* signifie « révélation, levée du voile »). Les scénaristes ont préféré laisser une certaine ambiguïté⁵⁹. Il n'y a pas de vérité ultime dans *Lost* ou s'il en est elle réside dans la construction collective et progressive d'un sens qui tient davantage du consensus.

Ainsi *Lost* commence par un crash aérien qui – avec cette séquence initiale d'urgence et d'action dans les explosions et les flammes – fait office d'apocalypse initiale, ou inversement de big-bang : libre à chacun de le voir comme le signe d'une révélation, ou le délitement chaotique du sens. Partant d'un postulat post-moderne, la série ne cessera pourtant de susciter et ressusciter les figures d'autorité vers lesquelles se tournent désespérément les personnages pour donner un sens à leur expérience. Le rapport à une autorité, à une figure de référence est probablement la thématique la plus approfondie de *Lost*, avec la question de la parenté, mais aussi de la paternité spirituelle (religieuse, mais aussi philosophique car de nombreux personnages ont été nommés après des auteurs célèbres⁶⁰) et les rapports d'autorité au sein des groupes sociaux. Pacôme Thiellement a rendu compte de différentes rapports que les principaux personnages entretiennent avec la parenté et l'autorité⁶¹. Allant à rebours de la conception de l'auteur comme détenteur d'une spiritualité qui fait sens du monde, *Lost* ne cesse de jouer de manière ambiguë avec toutes ces figures d'autorité, les projetant pour

57 Sarah Hatchuel, *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes*, Paris, Rouge Profond, « Raccords », 2015, p.287

58 cf. Robin Schiff [modératrice], Carlton Cuse, Adam Horowitz, Edward Kitsis, Damon Lindelof, Elizabeth Sarnoff [scéns. de *Lost*], *Inside the Writers' Room With Lost*, Los Angeles, Writers' Guild Foundation, 2009 [DVD] À partir de maintenant j'abrègerai cette référence ainsi : WGA, *Writers on Writing : Inside the Writers' Room With Lost*, *op.cit.*

59 « Regardez la scène où Néo rencontre l'Architecte dans Matrix » dit Damon Lindelof pour expliquer ce refus de les faire trouver « le parchemin magique » de Jacob dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, le 07/05/2010 [20:00 – 21:12]

60 Cf. Drew Mackie, « Not Everyone on Lost Is Named After a Philosopher » [article Internet], Back of the Cereal Box, 21/04/2010

61 Pacôme Thiellement, *op. cit.*, pp.64-70

donner l'impression qu'elles détiennent les réponses, avant de les déconstruire et de les révéler comme humaines, limitées et faillibles. Il s'agit à chaque fois de nier l'autorité dans son unicité réductrice afin de faire de chacun des protagonistes un énonciateur de la fiction.

Parmi toutes ces figures d'autorité, Jacob est la plus exemplaire à ce sujet : il est introduit comme le gardien de l'île, le détenteur des réponses aux questions que se posent les personnages car il est responsable de leur venue sur l'île. Allusivement évoqué dès la fin de la deuxième saison par Benjamin Linus, il est baptisé après le co-créateur Jeffrey Jacob Abrams au début de la troisième saison et n'apparaît qu'à la fin de la cinquième saison pour être brutalement poignardé par Benjamin Linus, manipulé depuis son enfance par l'Homme sans nom (le frère jumeau antagoniste de Jacob), lorsqu'il découvre avec déception l'homme qu'il voulait rencontrer depuis tant d'années. Dans une comparaison avec Vereker, l'auteur mystérieux de *L'Image dans le Tapis* d'Henry James, Pacôme Thiellement écrit :

« [Jacob] n'est pas tellement mieux que Vereker non plus. Jacob est une image de l'auteur qui se confond avec celle d'un représentant de la divinité. C'est un guide dont le rôle sur la Terre est de « *toucher* » des êtres humains, de les attraper dans un moment de faiblesse et de les orienter vers la recherche d'un trésor caché ou d'une image dessinée dans un tapis persan. Aux intéressés de dire si ce *guru* n'a fait que les entraîner dans une expérience égoïste et vaine, un piège à souris, ou s'ils ont eu l'impression de se dépasser dans cette épreuve »⁶².

S'il est un auteur individuel dans *Lost*, il ne s'agit pas tellement de l'assassiner brutalement pour le nier dans sa totalité : Jacob intègre *in fine* le groupe de personnages avec l'épisode *Across The Sea* (S06E15). Il s'agit plutôt de montrer les limites de sa connaissance et de sa puissance afin de mettre l'accent sur un groupe de personnages, transcendant leur individualité dans l'action collective. De même, J.J. Abrams n'est pas détenteur d'une vérité ultime sur l'œuvre ; ainsi son départ après la production de l'épisode pilote constitue une crise d'autorité qui permet de passer de l'auteur singulier idéalisé à la création collective. Sarah Hatchuel résume bien la situation à la fin de son ouvrage sur les rêves dans les séries américaines :

« Une série télévisée, de par sa longueur, ne peut être qu'une réalisation collective. Elle est difficilement contrôlable par un auteur qui pourrait imposer son style sur la durée. Les *showrunners* fournissent une « bible », un projet narratif, esthétique et idéologique qui va donner à la série son atmosphère générale. Cependant cette direction artistique est ensuite déclinée par plusieurs réalisateurs et par une équipe de scénaristes qui peut évoluer au fil des saisons. L'« auteur » est ici une notion sans cesse réinventée et en mouvement, avec des conséquences importantes sur la réception »⁶³.

62 Pacôme Thiellement, *op. cit.*, p.37.

63 Sarah Hatchuel, *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes*, Paris, Rouge Profond,

Lost prend acte de la mort de l'Auteur et met en évidence la nature collective de la création des séries télévisées, où un auteur singulier apparaît dès lors comme un rêve. Au rêve d'auteurité répond la nécessité de reconstruire une auctorialité collective.

Les scénaristes ont mis en évidence la complexité de l'action collective par un système narratif efficace. Chaque épisode se concentre sur un personnage particulier dans son interaction avec une partie du casting. Initialement, chacun de ces épisodes comporte un certain nombre de flashbacks ou analepses, qui éclairent les choix et actions des personnages en fonction de leur *background*, c'est-à-dire leurs expériences passées dans le monde et leur construction individuelle dans un contexte donné. À l'échelle de l'épisode, ce procédé narratif met en évidence la profondeur psychologique des actions individuelles ; à l'échelle de la saison ces expériences singulières – en apparence juxtaposées – s'agencent dans un trajet complexe. Le mode opératoire de la narration éclaire les réalités de la vie en communauté de personnages qui peuvent être très différents mais doivent coopérer pour survivre. Les deuxième et troisième saisons servent à approfondir ce questionnement autour de la répétition, mais aussi de l'ouverture : qui accepter dans un groupe et qu'est-ce qui lie tous ces personnages ? Du dernier épisode de la troisième saison au dernier épisode de la quatrième, ces analepses se transforment en prolepses (ou en flashforwards) afin d'interroger le rapport au futur : sont-ils destinés à répéter les mêmes erreurs ? Peuvent-ils changer leur destin ou ce futur est-il une fatalité ? Alors que les *showrunners* ont obtenu une date de fin de série, quelle est la direction du groupe de personnages ? À la fin de la cinquième saison, les personnages coincés en 1977 essaient d'annuler le crash aérien qui les a rassemblés, un paradoxe qui résulte en la création d'une réalité alternative montrée dans la sixième saison par ce que les scénaristes appellent *flash-sideways* (les flashes obliques). Alors que la version des personnages que nous connaissons réalise enfin l'objectif de leur arrivée sur l'île, les *flash-sideways* opèrent comme une écriture au conditionnel : Quelle serait leur existence s'ils n'avaient pas été réunis par ce crash sur cette île orchestré par Jacob, s'ils n'avaient pas formé un « nous » ? Chaque personnage a une identité qui informe partiellement son agencement dans le collectif.

Comme le fait observer Jean-Pierre Esquenazi dans son dernier ouvrage,

« Le personnage, quand il joue un rôle suffisamment important dans l'univers fictionnel, est pour le destinataire le véritable énonciateur de la fiction. Puisque l'auteur « réel » ne peut pas, par définition, apparaître dans l'univers fictionnel, il est obligé de s'effacer et de déléguer aux personnages l'énonciation de la fiction »⁶⁴.

« Raccords », 2015, p.287.

64 Jean-Pierre Esquenazi, *Éléments pour l'analyse des séries*, Paris, L'Harmattan, « Champs visuels », 2017,

Ainsi l'usage des flashbacks, flashforwards et fash-sideways dans *Lost* participe à l'élaboration des personnages : en confrontant leur caractère sur plusieurs temporalités, les scénaristes leur donnent une texture et un rôle central. À la fin de la série, nous sommes passés par plusieurs cadres génériques (liés aux genres dominants par saison) et seuls les personnages font sens. Seule leur posture énonciative singulière permet d'avoir une entrée dans l'interprétation de la fiction. Suivant un « mode de fonctionnement cognitif »⁶⁵, à défaut d'avoir un narrateur, « le récit audiovisuel ne se contente pas de présenter une séquence d'actions, mais révèle l'intériorité des protagonistes qui y participent, nous permettant d'assister à la formation des sujets du récit audiovisuel »⁶⁶. Dans *Lost*, le point de vue du protagoniste qui a des flashbacks ressort par le contraste entre deux temporalités dont il est le facteur commun, ce qui fait de lui un énonciateur intradiégétique de la fiction.

Par ailleurs, si nous pouvons avancer l'idée d'un auteur pluriel dans *Lost*, c'est justement parce que l'énonciation déléguée aux personnages est elle-même plurielle. Dans son chapitre « Séries télévisées et esthétique carnavalesque »⁶⁷, Jean-Pierre Esquenazi avance que la destination des programmes à l'intégralité de la famille et l'ambition de toucher un large audimat ont fait de la télévision un art de la polyphonie et du dialogue, d'autant plus prégnantes dans des séries chorales comme *Lost*:

« Du point de vue bakhtinien qui nous guide maintenant, c'est surtout le caractère choral de [*Hill Street Blues*] qu'il faut retenir. Celle-ci peut en effet être créditée de la mise en scène d'une pluralité de voix juxtaposées, dont aucune n'est niée ni désavouée [...]. Sont entendues des parlers aussi rares à la télévision étatsunienne que des parlers noire, hispanique, féministe, homosexuelle, presque toute placées dans un cadre leur donnant sinon autorité du moins respect et intégrité. De cette façon les « relations idéologiques » des personnages avec le monde et entre les personnages apparaissent en pleine lumière »⁶⁸.

Dans le cadre d'une série comme *Lost*, qui utilise un mode de narration holographique⁶⁹, chaque épisode met en relief une posture énonciative incarnée par un personnage, posture qui recouvre toute ou une partie de la série, si bien que ces voix, juxtaposées au départ, se coordonnent progressivement. Les scénaristes de *Lost* utilisent l'agencement entre la polyphonie bakhtinienne et la complexité narrative pour faire ressortir leur pluralité énonciative. Ainsi l'on pourrait arguer que le point de vue du principal co-auteur (Damon Lindelof) correspond à celui de Jack, par l'ouverture et la fermeture de la série avec le très

p.43.

65 *Ibid.*, p.44.

66 *Idem.*

67 *Ibid.*, pp.51-72.

68 *Ibid.*, pp.58-59.

69 cf. Florent Favard, *op. cit.*, pp.196-197.

gros plan sur son œil (voir ill.1, 2, 81, 82) ; effectivement le point de vue de Jack prévaut sur celui des autres protagonistes, de même que dans ma citation liminale, Damon Lindelof dit se placer « à la croisée des visions ». Seulement il me semble qu'il ne prévaut que dans la mesure où Jack est le chef du groupe : sa supériorité hiérarchique n'induit par une différence de nature avec les autres personnages, dont la posture énonciative a tout autant de valeur.

C'est ici que les scénaristes de *Lost*, en faisant de leurs protagonistes des énonciateurs auxquels ils délèguent la narration, rejoignent la notion de réflexivité collective développée par Egle Obscarkaite⁷⁰. Selon ce dernier, il ne suffit pas pour ce faire de produire collectivement un objet ; il s'agit « de la pratique [d'un collectif] qui fait du produit visé ou de sa manifestation performative un moyen de se désigner lui-même »⁷¹. Cette idée entre en résonance avec le tournant réflexif avancé par Florent Favard, « cette métalepse qui consiste, comme le rappelle Gérard Genette, en « la manipulation de la relation causale qui unit l'auteur à son œuvre » »⁷², une rupture du quatrième mur courante pour *Lost*, qui détourne sa mythologie de manière réflexive. Ainsi les scénaristes de *Lost* utilisent la polyphonie inhérente au genre choral, non pas comme un moyen de subsumer la pluralité des voix dans une instance auctoriale unique, mais comme un moyen de réfléchir l'instance auctoriale plurielle qu'ils incarnent. Je vais ainsi donner un exemple de réflexivité d'action collective à partir d'un élément crucial dans la série : le fait que les créateurs *doivent* travailler en groupe dans les contraintes de l'industrie télévisuelle. De même, en dépit de leurs différends, les personnages doivent coopérer face aux choix difficiles auxquels l'île les confronte.

Dès leur rencontre, les créateurs J.J. Abrams et Damon Lindelof étaient sur la même longueur d'onde quant à l'atmosphère de la série et la direction que devait prendre le récit⁷³. Seulement après la production du *Pilot* (S01E01-02), J.J. Abrams retourne produire sa série *Alias* et laisse un Damon Lindelof inexpérimenté aux commandes de *Lost*. Ce dernier est alors surchargé de travail et incapable de produire seul la série, en particulier pour les aspects techniques, logistiques et gestionnaires (en somme pour la production en elle-même). Dans une industrie télévisuelle extrêmement hiérarchisée et carriériste, le *showrunner* doit être capable d'exercer son autorité sur ses subordonnés et de déléguer certains aspects de la création. La question de l'autorité et du pouvoir ne s'exerce pas seulement dans la relation entre un auteur, une œuvre et sa réception ; elle renvoie également au fonctionnement interne de la production, avec ses conflits, jeux de pouvoir, hiérarchies, une réalité mise en évidence

70 Egle Obscarkaite, « Collective Reflexivity » dans Sondra Bacharach [dir.], *Collaborative Art in the Twenty-First Century*, New-York (US), Londres (GB), Routledge, 2016 [édition électronique], pp.99-103.

71 *Ibid.*, p.99.

72 Florent Favard, *op. cit.*, p.415, citant Gérard Genette, *Métalepse*, Paris, Seuil, « Poétique », 2004, p.14

73 cf. « The Genesis of *Lost* » [bonus DVD] dans ABC, *Lost*, *op. cit.*, saison 1, disque 7.

par Denise Mann dans le cadre des études de production⁷⁴. Incapable de maintenir seul la série à flot, Damon Lindelof fait un *burnout* et fait appel à Carlton Cuse, qui devient *showrunner* avec lui. Cette crise d'autorité fut relatée dans de nombreux ouvrages et articles⁷⁵. Toujours est-il que Damon Lindelof n'a pu trouver de stabilité dans son travail que lorsqu'il était épaulé par Carlton Cuse, pour lequel il avait travaillé sur *Nash Bridges* (CBS, Carlton Cuse, 1996 – 2001). Il est tellement difficile de désigner *un* auteur de *Lost*, que l'on peut ne parler que d'une multiplicité de co-auteurs, constituant un auteur pluriel le temps d'une œuvre.

Cette incapacité à opérer seul est un motif récurrent dans *Lost*. Ainsi les personnages découvrent au début de la deuxième saison un bouton qu'ils sont supposés appuyer toutes les cent-huit minutes pour empêcher la destruction du monde. Dans *Orientation* (S02E03) Locke demande à Jack de l'aider car « [il] ne peut pas le faire tout seul ». Celui-ci s'exécute, et le bouton sera pressé pendant toute la deuxième saison grâce à un effort collectif. De même, dans le dernier épisode *The End* (S06E16-17), Hurley devient le remplaçant de Jacob au gardiennage de l'île. Ce débonnaire altruiste se sent tellement dépassé par l'ampleur de la tâche qu'il se tourne vers Benjamin Linus, le manipulateur qui a toujours rêvé d'être en haut de la pyramide, et lui demande son aide. Contrairement à ce qui se passe dans *Alias*, le personnage manipulateur qui veut atteindre ce génie n'est pas condamné dans *Lost*. Linus atteint une forme de rédemption en acceptant enfin une position secondaire, lorsqu'il met ses aptitudes douteuses au service de l'altruiste Hurley. Dans la poétique de *Lost* et de la plupart des séries audiovisuelles contemporaines, la coopération est tellement nécessaire que c'est un motif récurrent qui ressort dans la réflexivité collective. Nous aurons régulièrement recours à cette notion, afin d'appuyer par des métaphores filmiques certains raisonnements sur l'auctorialité et faire état de l'attitude réflexive des scénaristes de la série.

Une série télévisée est forcément une création collective ; les scénaristes de *Lost* sont parvenus à faire de la polyphonie bakhtinienne une pluralité énonciative dans laquelle ils réfléchissent leurs propres intentions. Ce travail collectif implique des reliefs internes où chacun a une fonction et une position hiérarchique dans une machinerie complexe.

2) La mise en place et les contraintes du collectif de *Lost*

74 Denise Mann, « It's Not TV, It's Brand TV Management : the Collective Author(s) of the *Lost* Franchise », dans Vicki Mayer, Miranda J. Banks, John T. Caldwell [dirs.], *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries*, New-York, Routledge, 2009 [ebook edition : Taylor & Francis], pp.99-114

75 cf. Jason Mittel, « Authorship », *op.cit.*, chap. 3, pp.86-117 ; Javier Grillo-Marxuach, « The Lost Will And Testament Of Javier Grillo-Marxuach » [essai en ligne], *The Grillo-Marxuach Experimental Design Bureau*, 24/03/2015, URL : <http://okbjgm.weebly.com/lost.html>, consulté le 30/12/2015.

De même que le cinéaste doit prendre en compte tous les aspects de la production dans la vision de son œuvre, le *showrunner* ne peut entièrement imposer sa vision car il repose sur l'accord et les aptitudes des membres de la production. Par ailleurs, à l'époque de *Lost*, les producteurs d'une série étaient soumis au contraignant calendrier de diffusion des chaînes : il fallait produire environ vingt-quatre épisodes par an pour les diffuser généralement entre septembre et mai. Ainsi quand un épisode est diffusé, il peut y en avoir plusieurs à des stades d'avancement variés : l'équipe de scénaristes prépare un épisode pendant que deux d'entre eux écrivent le scénario d'un épisode et que la chaîne annote un autre scénario. Un épisode est filmé pendant que des membres de la production préparent le tournage des suivants. Un épisode est en cours de montage tandis que le compositeur enregistre la musique de celui qui sera diffusé le surlendemain. Parfois ils commencent la production avant que le scénario ne soit entièrement écrit, comme c'est le cas pour *Through the Looking Glass* (S03E22-23)⁷⁶.

Le processus de création d'une série est comme une machine complexe avec de nombreux rouages travaillant simultanément dans une logique de production industrielle. La façon dont ils résolvent les maux de tête de Sawyer dans l'épisode *Deus Ex Machina* (S01E19) témoigne de la mise en avant de l'action collective sur l'action individuelle : Kate fait la médiation entre le malade et le docteur Jack car ils ont des différends ; Jack le diagnostique hypermétrope, ils essaient ensemble une série de paire de lunettes récupérées dans les débris. Puis Saïd soude ensemble deux demi-paires de lunettes partiellement cassées (voir ill.11, 12). Cette intrigue oppose la chaîne de l'action collective à l'intrigue principale, qui montre un Locke perdu dans une quête initiatique individuelle, assisté d'un Boone dépersonnalisé car soumis à sa volonté. La production d'une série recoupe l'intervention de nombreux individus et, dans ces quelques pages, nous observerons les principales étapes, contraintes et savoir-faire qui sont requis pour la production de *Lost*.

Lost naît dans les limbes de l'industrie car c'est Lloyd Braun, un cadre exécutif de la chaîne ABC, qui en émet l'idée le premier. Cet homme refusa tout crédit sur l'œuvre car sa seule signature repose dans sa voix qui énonce le « *Previously on Lost* » qui introduit un récapitulatif au début de chaque épisode. Sa contribution est peu reconnue car elle est entièrement prise dans l'auctorialité de l'auteur légal, c'est-à-dire la chaîne ABC et son studio Touchstone Television (futur ABC Studios), qui finance le projet et représente donc les enjeux économiques et financiers associés à la production (budget, salaires, recettes, audimat,

76 Carlton Cuse et Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., le 20/04/2007 [05:00 – 05:45]

publicité, etc.). Lorsque Lloyd Braun a cette idée en 2003 lors d'une retraite entre les cadres de la chaîne, le projet sans titre se résume en une phrase : « Une série sur le modèle du film *Seul au monde* [*Cast Away*] et du programme de télé-réalité *Koh-Lanta* [*Survivor*], centrée sur des personnages coincés sur une île déserte »⁷⁷. À la fin de l'année 2003, il rejette le script intitulé *Nowhere* et écrit par Jeffrey Lieber, qui est tout de même listé dans les crédits parmi les créateurs, une précaution légale qui évite d'éventuelles poursuites ultérieures pour plagiat. Début 2004, Lloyd Braun convie J.J. Abrams et le jeune Damon Lindelof à s'occuper du projet. Alors qu'une première équipe de scénaristes chevronnés rejoint leurs rangs le 24 février 2004⁷⁸, J.J. Abrams et Damon Lindelof finissent d'écrire leur première ébauche de script le lendemain. Progressivement, l'équipe qui écrit les treize premiers épisodes de la série se constitue, tandis que Damon Lindelof et J.J. Abrams essaient d'accorder leurs vues avec celles des cadres de ABC.

Une anecdote célèbre tient dans le fait que les deux créateurs réels souhaitaient faire mourir Jack Shephard, le médecin blanc et charismatique, dès le premier épisode ; seulement les cadres de la chaîne refusèrent ce choix par crainte que les spectateurs ne se détachent de la série. Les deux créateurs remplacèrent donc sa mort par celle du pilote de l'avion et firent de Jack le chef du groupe. Certes J.J. Abrams ne reste pas longtemps après *Pilot* (S01E01-02), mais il conserve par la suite un crédit de producteur exécutif et son studio Bad Robot (et donc ses employés) est crédité à la fin de chaque épisode. Ainsi Touchstone Television/ABC Studios et Bad Robot sont les deux studios qui produisent *Lost* et emploient les membres de la production. J.J. Abrams maintient son autorité par son personnel. ABC est le détenteur des droits de copie de la série et en est donc l'auteur dans une perspective juridique et économique, seulement les crédits apparaissant au début et à la fin de chaque épisode attribuent une paternité artistique aux principaux contributeurs alors considérés co-auteurs.

La multiplicité des individus qui travaillent à créer une série est un problème épineux pour l'auctorialité. Dans le podcast du 26 juin 2006, publié sur ABC.com le lendemain de la diffusion de *Live Together, Die Alone* (S02E23-24), Damon Lindelof et Carlton Cuse font un bilan des principales étapes de la production de cet épisode. Voici un extrait de cette discussion :

« Damon Lindelof : De toute manière, le fait est que nous avons commencé à écrire le dernier épisode il y a exactement un mois. Quatre semaines et demi. Nous l'avons écrit conjointement avec notre merveilleuse équipe de scénaristes, et il fallut l'écrire très rapidement afin de

77 Jason Mittel., *op. cit.*, p.92. Sauf mention contraire tout extrait originellement en Anglais est une traduction personnelle.

78 Javier Grillo-Marxuach, *op.cit.*, p.4

pouvoir produire les deux heures et de donner à tous ceux qui sont à Hawaï le temps nécessaire pour les tourner. Il fallut dix-sept jours pour tourner [ce double épisode], n'est-ce pas ?

Carlton Cuse : Dix-sept jours, avec deux équipes qui travaillaient simultanément [...] Puis nous avons quatre personnes pour s'occuper du montage de l'épisode [...]

Damon Lindelof : Nous avons fini le montage en près de cinq jours, puis nous avons dû faire les effets visuels ; et par « nous », je veux dire quelqu'un d'autre...

Carlton Cuse : Nous les avons supervisés.

Damon Lindelof : En effet, à ce niveau, si nous donnons des noms, nous allons forcément oublier quelqu'un. En réalité, ce fut un effort massif de la part de plus de trois-cent personnes pour fournir l'épisode que vous avez regardé hier soir en trois semaines et demi environ. »⁷⁹.

Cet extrait montre bien la complexité de la production, mais aussi la difficulté à attribuer les décisions à un individu donné, sachant que les contraintes de temps empêchent de coordonner toutes les décisions avec les deux *showrunners*. L'effort est collectif à toutes les étapes : depuis l'écriture du scénario jusqu'au montage, plusieurs personnes s'occupent d'une même tâche, si bien qu'il est impossible d'attribuer le mouvement d'une caméra à un cameraman donné, ou un enchaînement de plans à un des quatre monteurs qui se sont répartis la fin de saison et sont crédités ensemble.

J'ai compté le nombre de contributeurs crédités sur l'intégralité de la série à partir de la page « Cast and crew » de la série sur le site IMDb (Internet Movie Database). Ils sont près de mille sept cent au total, sans compter de nombreux membres comme les sauveteurs en mer, les jardiniers, les musiciens de l'orchestre, etc., de nombreux contributeurs qui ne sont pas co-auteurs. Parmi ce nombre exorbitant, il faut tout de même compter vingt-six réalisateurs, trente-trois scénaristes, six-cent vingt-huit acteurs, trente-huit producteurs, le compositeur de la bande originale, six directeurs de la photographie, treize monteurs, cinq directeurs de casting, etc. Ces crédits eux-mêmes sont trompeurs sachant que certains individus en cumulent plusieurs. Nous allons donc voir les principales contraintes et modalités spécifiques au processus de production d'un épisode depuis son développement dans la salle des scénaristes jusqu'à la post-production. Nous ne signalerons ici que les principales étapes de la création, et nous ne pouvons détailler le rôle précis de chaque contributeur.

La phase de développement de l'épisode commence au niveau de la saison. À la fin de chaque saison, les scénaristes de *Lost* s'isolent ensemble pendant une à deux semaines pour

79 Carlton Cuse et Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, podcast du 26/05/2006 [02:15 – 03:40]. cf.extrait n°2 (les mentions d'extraits renvoient aux extraits du corpus discursif placés en annexe).

parler du trajet narratif de la saison suivante⁸⁰. Après un mois de vacances, ils reprennent le travail quotidien sur les épisodes dans le bâtiment n°23 des studios Disney à Burbank, dans l'agglomération de Los Angeles. Dans certaines séries, les scénaristes vont voir individuellement le *showrunner* pour lui proposer des idées puis écrivent chacun leur épisode. Dans le cas de *Lost*, tous les scénaristes travaillent ensemble à définir l'histoire de chaque épisode, sa structure en six actes et à les détailler dans un brouillon d'une vingtaine de pages⁸¹ rédigé par deux scénaristes. Parmi eux un dessinateur est souvent présent pour faire des *storyboards* qui permettent de visualiser les scènes⁸².

Ensuite un ou deux scénaristes écrivent une première version du script pendant que les autres continuent de réfléchir sur les histoires des épisodes suivants. Les scénaristes ont à plusieurs reprises signalé que les crédits de scénariste (« *written by* ») étaient assez arbitraires dans la mesure où les histoires sont définies collectivement. Cela explique le nombre important de crédits de producteur pour les scénaristes. Du reste ils signalent même que, dans un épisode donné, il leur arrive de déléguer l'écriture d'une scène à un autre scénariste qui est plus apte à s'occuper d'un ton ou d'un personnage donné. Une fois qu'une première version du scénario est écrite, le script passe entre les mains des *showrunners* et des cadres de ABC, qui apportent leurs corrections et font des remarques. Le script fait ainsi plusieurs allers-retours avant d'être considéré comme achevé et envoyé à l'équipe de production. Les modifications du script se font par envoi de pages dont la couleur de fond correspond à une date et où les lignes modifiées sont marquées par un astérisque, ce qui fait que l'on peut retracer l'évolution d'un scénario au fil des différentes réécritures à partir de ce code couleur indiqué en haut des pages. Seulement l'absence des différentes versions du script et des annotations des employés ABC et *showrunners* fait qu'il est impossible de faire une génétique complète du scénario, une des raisons pour lesquelles nous préférons parler d'une auctorialité construite.

À l'exception d'une demi-douzaine de scènes, le tournage de la série a intégralement lieu à Hawaï. Cette dislocation entre Los Angeles et Hawaï fait que les personnes chargées de veiller à la coordination et à la cohérence (narrative, chronologique, esthétique, intentionnelle, etc.) ont un rôle primordial. Il arrive que les scénaristes se rendent sur le lieu du tournage, ce qui leur permet alors de superviser la production de leur scénario, mais cela n'arrive que ponctuellement. Aussi les réunions de coordination pour bien faire comprendre l'intention et l'effet recherché ont un rôle central. Le tournage lui-même comporte certaines spécificités :

80 cf. Carlton Cuse dans *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 15/05/2006, [09:40 – 10:00]

81 cf. WGA, *Writers on Writing : Inside the Writers' Room With Lost*, *op.cit.*

82 Cf. annexe des storyboards de Mike Swift

Lost est une série au casting international et montre de nombreux lieux différents aux quatre coins du monde. Ils ont ainsi composé avec la géographie et les différents lieux d'Hawaï à cet effet, utilisant divers moyens⁸³ pour reconstituer l'Irak, l'Australie, la Russie, les États-Unis, la Corée, etc. Ils durent aussi construire entièrement certains décors sur l'île et faire appel au chef-décorateur, par exemple pour les stations Dharma ou les différents camps des survivants. Pour les scènes prenant place sur l'île, il leur fallait acheminer tout le matériel de tournage (caméras, micros, projecteurs, éléments de décor, etc.) dans les tréfonds de la forêt hawaïenne, forçant parfois les équipes à crapahuter sous la pluie et à composer avec une météo capricieuse.

Lors du tournage, ils utilisèrent beaucoup les projecteurs pour créer des contrastes artificiels : les scènes de jour pouvaient être tournées de nuit et inversement. Souvent accompagné de la productrice Jean Higgins, le réalisateur est en charge du tournage. L'acteur donne son corps et sa voix à un personnage qu'il participe à définir⁸⁴ dans son idiosyncrasie. C'est le réalisateur qui a le dernier mot sur une décision créative lors du tournage, mais il n'est pas seul. Ainsi Carlton Cuse a signalé le rôle primordial de l'opérateur-caméra Paul Edwards pour assurer la cohérence visuelle sur toute la série⁸⁵. Avec les décors, les nombreux savoir-faire requis, l'ampleur du casting et les contraintes de temps, le tournage est l'étape la plus coûteuse du processus de production. Même si *Lost* disposait d'un budget record à l'époque, les questions d'argent avaient un certain poids dans les décisions créatives, au point qu'un comptable reçut ponctuellement un crédit sur un épisode donné. Les contraintes de temps limitent également les possibilités au niveau du tournage : comme ils n'avaient que dix jours ouvrés pour tourner un épisode de quarante minutes, deux équipes de production distinctes travaillaient simultanément sur le même épisode pour pouvoir envoyer les rushes à temps.

Les rushes sont ensuite envoyés à Burbank dans les studios Disney pour la post-production. Si le tournage a intégralement lieu à Hawaï, la post-production a lieu au même endroit que l'écriture des scénarios. Un des monteurs se charge de sélectionner les morceaux du film qu'il estime fonctionner le mieux et de les assembler en scènes et séquences en reconstruisant une certaine narrativité au moyen de divers procédés de transition. Un des

83 Panneaux signalétiques en autres langues, recherche de lieux avec une architecture ou une topographie évocatrice, tournage en intérieur avec écran vert, etc.

84 Il participe à la mise en place de l'idiosyncrasie du personnage, sa manière de se déplacer et de se mouvoir, la mise en scène de son corps, sa voix (accent, intonations, timbre...). Parfois cela donne même lieu à une intrigue : *Stranger In a Strange Land* (S03E09) place le corps de l'acteur au cœur de l'épisode en expliquant l'origine du tatouage de Jack dans la diégèse, alors qu'il s'agit du tatouage de son interprète Matthew Fox.

85 « [Paul Edwards] est la clef de voûte, le grand exemple de « la personne sur le lieu de tournage » car nos directeurs de la photographie – Michael Bonvillain et John Bartley – travaillent alternativement un épisode sur deux. Paul [Edwards] est vraiment celui qui fournit la continuité visuelle de la série ». Carlton Cuse dans *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 28/11/2005, [17:05 – 17:21].

showrunners ou un des scénaristes de l'épisode vient superviser la fin du montage pour apporter quelques ajustements. Avant d'être approuvé, l'épisode doit être formaté aux créneaux de diffusion de la chaîne et se limiter à une quarantaine de minutes, sachant que la structure actancielle repose déjà sur la prise en compte des pages publicitaires qui interrompent le programme et expliquent les *cliffhangers* internes. Ce formatage fait que certaines scènes ou certains morceaux de scènes devaient être coupés pour que l'épisode entre dans les cases, causant des choix que les producteurs purent regretter. Il n'existe pas de *director's cut* pour les séries télévisées, mais les producteurs se réservent souvent le droit de mettre en bonus DVD certaines scènes qu'ils auraient voulu placer dans un épisode.

Après le montage vidéo, l'épisode passe par plusieurs phases de finition de l'image et du son. Le montage son consiste à réenregistrer des bouts de dialogue ou des bruits, et à les insérer dans la vidéo pour créer un effet. Comme le souligne Bryan Burk⁸⁶ qui se charge de cet aspect de la post-production, le son est un facteur important souvent négligé. Son effet est primordial dans certains cas : ainsi, pendant toute la première saison, les spectateurs ne verront du monstre que son ombre et les producteurs l'ont d'abord défini dans ses sonorités, comme un mélange déstabilisant d'étrangeté et de familiarité. Puis vient une étape de finition durant laquelle les effets visuels sont ajoutés et un coloriste retouche les couleurs et contrastes lumineux de l'épisode. La dernière étape de la post-production est l'enregistrement de la composition musicale. Le compositeur Michael Giacchino est un des seuls membres de la production à travailler de manière assez indépendante. Le rôle de la musique est de guider les émotions du spectateur pendant le visionnage. Pour ce faire, Michael Giacchino disposait d'un orchestre d'une quarantaine de musiciens, ce qui représente un budget considérable, probablement inédit pour une bande originale télévisuelle. La musique de *Lost* se reconnaît presque instinctivement à ses sonorités étranges, Michael Giacchino ayant eu recours à des instruments créés spécialement pour la série à partir de pièces du fuselage de l'avion. Ses musiques peuvent se polariser en deux catégories : les thèmes généraux qui visent à produire une certaine émotion selon l'ambiance d'une scène, et les thèmes associés aux personnages. En effet chaque personnage est associé à un thème musical qui varie selon la teneur émotive de la scène, et qui évolue au fil des saisons. Après cette étape l'épisode est envoyé à ABC pour que la chaîne puisse le diffuser, parfois moins d'une heure plus tard.

Il est clair que de nombreux individus entrent dans la construction de ce qui fait l'auctorialité d'une série, au point qu'il est impossible de rendre compte de la totalité de

86 Bryan Burk dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 23/05/2007 [podcast vidéo]

l'auctorialité d'une œuvre télévisuelle. Dans ces quelques pages, nous avons mis en évidence l'ampleur du collectif et les principales contraintes avec lesquelles doivent composer les membres de ce que j'appelle l'organisation auctoriale. S'il est difficile de rendre compte de tous ces aspects, ils ont pourtant leur importance respective, chacun faisant de la série ce qu'elle est aujourd'hui. Cela montre également les limites d'une étude de production. Une étude de production ne se limite pas aux crédits mais, contrairement à l'auctorialité, cherche davantage à faire une poétique sociologique de l'œuvre d'art. Ainsi Becker a parlé des « mondes de l'art »⁸⁷, allant jusqu'à dire que le valet qui apporte son café à l'écrivain entre dans la production de l'art. Cette approche sociologique a le mérite de mettre en avant toute personne qui influence de près ou de loin la poétique de l'œuvre, mais noie l'attribution et la responsabilité des choix créatifs dans une description des contextes sociaux de création, délaissant volontairement les intentions à l'œuvre dans les choix créatifs. L'étude de l'auctorialité ne cherche pas à mettre en avant toutes ces influences, elle vise plutôt à déterminer qui est responsable des choix, même si la plupart des choix restent obscurs. Ainsi Michael Giacchino est le seul crédité pour la musique car il est responsable de sa composition, même s'il n'exécute pas lui-même chaque son de la bande originale.

Dans la fin de ce chapitre, nous observerons comment cette auctorialité se place dans la filiation de certains auteurs ou co-auteurs, quel que soit leur domaine d'expertise, créant à partir de phénomènes d'intertextualité (références implicites ou explicites) une paternité collective qui se manifeste dans les différents domaines de la création conviés, et dont nous esquisserons les principaux aspects sur le plan littéraire.

3) L'expression d'une paternité collective

De nombreuses séries utilisent les codes de genre comme des outils de travail collectif car ils fournissent une base commune sur laquelle les membres de la production peuvent s'appuyer pour travailler et les spectateurs élaborer des interprétations. L'auteur collectif de *Lost* utilise intentionnellement ces codes pour jouer sur les attentes des spectateurs et les déstabiliser en désamorçant leurs processus interprétatifs habituels. Reprenons l'exemple de la mort de Nikki et Paulo dans *Exposé* (S03E14), qui joue sur les codes de la série policière et de l'enquête : lorsque Hurley et Sawyer trouvent le corps de Paulo, le premier dit au second qui vide une bouteille d'eau « Mec, c'est une preuve ! Tu es en train de foutre en l'air la scène

⁸⁷ cf. Howard S. Becker, *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 2010, traduction de *Art Worlds*, University of California Press, 1984 par Jeanne Bouniort et Pierre-Michel Menger.

de crime », ce à quoi Sawyer répond ironiquement : « Il y a un bunker légiste dont je n'ai pas encore entendu parler ? », mettant en évidence le manque de moyens pour se comporter selon les codes du genre policier. Pendant tout l'épisode, les enquêteurs improvisés entrent dans un processus d'enquête, interrogeant les témoins, cherchant des preuves et théorisant des scénarios hypothétiques du crime. À la fin de l'épisode, le spectateur découvre avec horreur que Nikki et Paulo sont en fait paralysés, et que, trop occupés comme nous à chercher l'auteur d'un crime qui n'a pas eu lieu, les personnages les ont enterrés vivants. Les co-auteurs invitent les spectateurs à entrer dans le processus de l'enquête avant de faire comprendre que c'est ce même désir d'enquêter qui scelle le destin des deux personnages. Ils provoquent puis désamorcent la mécanique de l'enquête policière pour produire un effet horrifiant qui renvoie le spectateur à sa propre interprétation.

Les scénaristes citent régulièrement leurs références par le biais de titres d'épisodes, de noms de personnages, d'apparitions d'œuvres à l'écran ou dans les dialogues. Au fil des années ils mettent en place une intertextualité très riche du fait de ce système de citations et allusions. Nous nous appuyerons sur le travail de Sarah Clarke Stuart⁸⁸ sur les références littéraires (et plus largement textuelles) de la série pour comprendre comment fonctionne cette intertextualité spécifique que je nommerai une paternité collective. C'est une catégorie de l'intertextualité qui s'appuie sur les références intentionnelles des co-auteurs, alors que l'intertextualité pure et dure renvoie plus largement à l'aptitude de la réception à connecter plusieurs références à une œuvre donnée, sans que cela implique que cette référence soit intentionnellement mise en place par un auteur.

Dans l'introduction de son ouvrage, qui recense plus de soixante-dix références littéraires, Sarah Clarke Stuart signale que ces références, « prises individuellement, fonctionnent comme des leurres (des distractions qui semblent à première vue être des indices importants), poussant les fans dans des interprétations confuses et insensées »⁸⁹. « Collectivement, les œuvres littéraires auxquelles *Lost* s'associe créent un méta-récit, un commentaire réflexif qui aide les spectateurs à acquérir une compréhension plus large des procédés narratifs, des personnages et des thèmes de la série »⁹⁰. Ces références permettent aux scénaristes de signaler qu'ils se placent dans la filiation d'autres récits, évoquant les ratures possibles du scénario tout en faisant contraster leurs propres choix créatifs. Ainsi le lecteur de *L'Île mystérieuse* de Jules Verne pense à l'existence d'une station sous-marine

88 Sarah Clarke Stuart, *Literary Lost : Viewing Television through the Lens of Literature*, New-York, Continuum, 2011

89 *Ibid*, p. 3.

90 *Ibid*, p.144

lorsque Saïd découvre un câble sur la plage dans *Solitary* (S01E09) et peut craindre que la référence ne présage la destruction de l'île à la fin de la série, créant un suspense sur la longue durée en jouant avec les attentes des spectateurs, alors que les personnages sauveront l'île de la destruction en fin de compte. De manière générale on retrouve entre les deux œuvres une similarité dans le caractère mystérieux de l'île, du lieu isolé où survivent les personnages. *L'Île mystérieuse* offre au spectateur une meilleure compréhension des enjeux et aspects techniques de la survie en milieu insulaire, mais ne fournit pas de pistes interprétatives pertinentes pour la conduite future du récit. Cherchant à donner de la texture à leur récit par ces nombreuses références littéraires, les scénaristes, qui sont de grands lecteurs⁹¹, mettent en place une paternité collective très riche qui s'appuie sur des références littéraires, mais aussi dans le domaine audiovisuel (cinématographique ou télévisuel), pictural, musical, etc.

Nous ne passerons pas en revue l'intégralité de ces références et nous renvoyons au travail de Sarah Clarke Stuart sur le sujet. Néanmoins nous allons revenir sur les références les plus pertinentes dans le domaine littéraire, c'est-à-dire les auteurs de fiction sur lesquels les scénaristes se sont le plus appuyés pour structurer la série sur le plan narratif. Comme ils le signalent dans le podcast du 6 novembre 2006, leurs œuvres télévisuelles de référence (*Twin Peaks* et *The Prisoner*) furent d'une durée plus courte ou, comme *The X-Files* (FOX, Chris Carter, 1993 –), reposent sur une mythologie de science-fiction qui résoudrait toutes les petites intrigues particulières, ce que *Lost* n'a pas. À un fan qui demande lequel des deux apprécie Stephen King et Charles Dickens, ils expliquent pourquoi ils se sont beaucoup intéressés au style de ces deux écrivains, du fait de leur capacité à écrire de longs romans centrés sur les personnages ; comme nous l'avons signalé en introduction, la référence à Dickens s'appuie aussi sur la sérialité de son écriture, le rapprochant de la série télévisée par rapport au mode de diffusion :

« **Cuse** : De plusieurs manières nous sommes allés chercher nos modèles ailleurs, notamment *The Stand* de Stephen King, qui est pour nous une bonne manière de narrer une longue histoire tentaculaire centrée sur les personnages. Et Dickens était également une merveilleuse inspiration car il écrivait de superbes romans-feuilleton amples et géniaux. [...]

Lindelof : Ses histoires reposaient toujours sur l'idée de l'interconnexion d'une façon très étrange et inexplicable.

Cuse : Il nous fallait donc reconnaître notre dette envers ces auteurs géniaux, et leur rendre

91 Lors d'un podcast, Lindelof et Cuse appellent leurs mère pour la fête des mères, et celles-ci signalent que dès leur plus tendre enfance, les deux *showrunners* étaient de grands lecteurs, une passion qui leur fut transmise par leurs parents. cf. *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 07/05/2008.

hommage dans notre série. »⁹²

En effet *Lost* est une série qui, comme une grande partie de la littérature contemporaine, s'appuie sur le rôle du personnage comme un objet complexe de valeurs associées auquel s'attache le spectateur. Dans un usage de la science-fiction proche de celui de Stephen King, les codes de l'étrange, de la science-fiction, du surnaturel sont ainsi employés seulement pour permettre au personnage de se confronter à lui-même et d'atteindre une forme de rédemption. Le bouton sur lequel il faut appuyer toutes les cent-huit minutes durant la deuxième saison n'a d'autre intérêt que de pousser les personnages à s'interroger sur l'importance ou la vanité de cette tâche, et de se confronter les uns les autres autour de cette question, alors que le spectateur interroge l'intérêt de lancer un nouvel épisode lorsqu'il avance dans le récit.

Les modalités de cette paternité collective littéraire des scénaristes peut beaucoup varier d'un cas à un autre. Ainsi les références à Charles Dickens et Stephen King sont nombreuses ; mais surtout elles sont partagées par les *showrunners* qui témoignent tous deux d'une affinité pour ces deux auteurs et se placent dans leur filiation. Cela n'est pas le cas de toutes les références littéraires et l'exemple suivant témoigne de la nécessité de prendre en compte la complexité du collectif dans la compréhension de cette paternité. Lors du podcast du 14 novembre 2005 un spectateur avisé des références littéraires leur demande s'il est nécessaire de les avoir toutes lues – dont *The Third Policeman* de Flann O'Brian – pour comprendre la série, et les *showrunners* avouent eux-mêmes ne pas avoir lu ce roman⁹³. Ainsi ils reconnaissent la paternité de Flann O'Brian sur la série, mais ils signalent que cette paternité n'est pas à proprement parler la leur, mais plutôt celle de Craig Wright. Si nous nous basions sur une théorie de l'auteur individuel, il faudrait, soit rattacher mensongèrement cette référence à Damon Lindelof ou J.J. Abrams, soit refuser sa participation à la paternité de la série. Cette auctorialité doit donc prendre en compte les scénaristes de second plan, sachant que Craig Wright fut seulement *supervising producer* durant les onze premiers épisodes de la deuxième saison et écrivit deux épisodes durant cette courte période. En montrant leurs principales références littéraires les scénaristes font état d'une paternité qui fournit des pistes interprétatives supplémentaires et enrichit le récit sans pour autant s'imposer de manière durable. Un système de référence qu'il faut relier à des stratégies commerciales : suite à la montée des ventes de *The Third Policeman* après son apparition dans la série, ils consultèrent régulièrement Chad Post qui les conseillait sur les ouvrages qu'ils pouvaient ou non faire

92 Carlton Cuse et Damon Lindelof dans *The Official Lost Podcasts.*, op. cit., podcast du 06/11/2006 [23:10 – 23:52] cf.extrait n°3.

93 « Un de nos scénaristes avait lu *The Third Policeman* ; c'est un grand passionné de littérature nommé Craig Wright. Mais nous ne l'avons pas lu donc vous n'êtes certainement pas obligés de le faire ». Carlton Cuse dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 14/11/2005 [17:50 – 18:10].

apparaître légalement dans la série. Narrant cette anecdote, Sarah Clarke Stuart reprend les termes de Chad Post⁹⁴ pour synthétiser les principaux tenants de cette paternité littéraire :

« Concernant la valeur narrative durable de *Lost*, Post rapproche sa qualité narrative avec celle de la narration dickensienne du dix-neuvième siècle et de Dostoyevski, mais elle est pour lui également caractérisée par l'ambiguïté post-moderne et une teinte de surnaturel à la Flannery O'Connor. Il signale que les scénaristes de *Lost* emploient efficacement les procédés littéraires comme les motifs, les *catch-phrases*, l'allégorie et la narration non-linéaire »⁹⁵.

Ainsi *Lost* a témoigné d'une aptitude à utiliser des procédés littéraires dans le cadre d'une production télévisuelle de masse⁹⁶, faisant état d'une affinité avec certains romanciers dans la filiation desquels ils se placent en faisant apparaître ces ouvrages sur le film.

La principale réserve qu'il faut signaler en évoquant ces affinités tient dans le mode de narration : en dépit de sa paternité littéraire, *Lost* est avant tout un récit filmique, ce qui signifie que cette affinité reste dans le cadre d'une production audiovisuelle. Damon Lindelof et Carlton Cuse ont régulièrement signalé les difficultés auxquelles ils devaient faire face dans la planification narrative, étant donné qu'ils devaient prendre en compte la participation de nombreux individus, par rapport à un romancier qui compose entièrement seul son ouvrage⁹⁷. Dans une perspective linguistique, l'œuvre littéraire est une succession de mots qui s'agencent en un message ayant un émetteur (l'auteur) et un récepteur (le lecteur). Le récit filmique est une narration qui repose sur un mode de représentation filmique et donc imagé. La littérarité est donc secondaire ou médiatisée dans les dialogues des personnages et les structures narratives. Seulement les scénaristes appuient l'idée que la narration filmique (sérielle) est également un espace de communication qui s'appuie sur les moyens de la représentation pour communiquer : par le biais d'une conception cognitive de la création, il est possible de postuler une communication d'esprit à esprit entre auteur et récepteur en s'appuyant sur les moyens de représentation audiovisuelle. Dans *Every Man For Himself* (S03E04) ils font une référence implicite à *On Writing* de Stephen King. Ce dernier définit la relation auteur-lecteur comme de la télépathie, c'est-à-dire une communication d'esprit à esprit qui fait du texte un espace de rencontre en s'appuyant sur les codes linguistiques. Il prend à cet effet l'exemple

94 Chad Post, « *Lost* Première : How Thomas Pynchon's « The Crying Of Lot 49 » Explains The Series. », *Wall Street Journal*, 02/02/2010, disponible à l'adresse <http://blogs.wsj.com/speakeasy/2010/02/02/how-thomas-pynchons-the-crying-of-lot-49-explains-lost/>, consulté le 21/02/2017

95 Sarah Clarke-Stuart, *op. cit.*, p.14 [citant Chad Post, voir note ci-dessus].

96 *Idem.*

97 À cet effet Cuse compare souvent leur travail à celui de J.K. Rowling, qui n'a pas à s'inquiéter des desiderata de la chaîne ou de la carrière des acteurs dans l'écriture de son roman. cf. ABC, *The Official Lost Podcasts.*, *op. cit.*, podcast du 11/05/2009 [13:10 – 16:40]

d'un lapin blanc avec le numéro huit peint sur le dos, enfermé dans une cage⁹⁸. Cet exemple lui permet d'expliquer en quoi les mots suscitent une image semblable dans l'imagination de l'auteur et du lecteur, ce qui leur permet de se comprendre et d'une certaine manière de communiquer à travers les âges.

Dans *Every Man For Himself* (S03E04), Benjamin Linus fait croire à Sawyer qu'il lui a installé un pacemaker et que son cœur explosera s'il dépasse cent-quarante battements par minute. Il lui fait croire cela en le lui disant, en lui plantant une seringue dans la cage thoracique, en plaçant un pansement à cet endroit, et surtout en lui fournissant un exemple du sort qu'il pourrait subir : Benjamin sort une cage contenant ce fameux lapin avec un huit peint sur le dos et le secoue pour simuler une crise cardiaque. Par différents moyens de mise en scène, et différents codes (la piqûre et le pansement suggèrent l'opération ; la montre qui relaie son rythme cardiaque suggère le danger imminent) il parvient à le convaincre de cette opération. Benjamin utilise les codes de la mise en scène pour signifier quelque chose à Sawyer. Plus largement, si le spectateur consulte les bonus DVD de la troisième saison, il trouvera un *making-of* de cette scène, qui montre les différents codes de la mise en scène et les effets spéciaux utilisés pour simuler la piqûre ; en bref ils exposent leur propre mise en scène pour montrer comment le spectateur est comme le lecteur amené à imaginer la souffrance du personnage par la façon dont elle est suggérée par les codes et les effets spéciaux de la représentation et de la narration filmique. De la même manière que Stephen King explique comment les mots employés suscitent une scène à l'imagination, de même le spectateur a conscience que la représentation filmique est fictive, quand bien même l'image et l'impression de réalité ont une force immersive beaucoup plus immédiate. L'œuvre est donc un espace de communication entre scénaristes et spectateurs, quand bien même cela passe par une réalisation filmique de la scène au lieu de sa médiation par le langage.

Ainsi les codes de la représentation sont tout autant l'objet d'une intertextualité de la part des scénaristes et des réalisateurs. Quand bien même employer le terme « intertextualité » revient paradoxalement à prendre le film pour un texte, j'estime que cette posture est acceptable dans la mesure où l'intertextualité est un phénomène qui n'est pas réservé au champ littéraire, quand bien même c'est dans cette discipline que la notion s'est développée. Nous avons signalé une intertextualité littéraire très foisonnante mais cette remarque s'applique autant à une intertextualité audiovisuelle. Outre les quelques références picturales ou musicales, les producteurs mettent surtout en place une très riche paternité

98 Stephen King, *On Writing : a Member of the Craft*, Londres, Hodder & Stoughton, 2000 [e-book], pp.115-117

audiovisuelle, que ce soit au cinéma ou à la télévision, même si elle n'a pas encore fait l'objet d'une étude aussi approfondie que celle de Sarah Clarke Stuart sur le champ littéraire. Pour ne prendre qu'un exemple révélateur parmi tant d'autres, le titre de l'épisode *Some Like It Hoth* (S05E13) mêle une référence au film *Some Like It Hot* (Billy Wilder, 1959) et une référence à la franchise *Star Wars* (George Lucas), Hoth étant la planète où Luke Skywalker apprend que Dark Vador est son père. Ainsi les scénaristes se placent enfin explicitement dans la filiation de la franchise *Star Wars*, qui fait état de relations parents-enfants dysfonctionnelles dans un contexte de science-fiction délirante.

Il existe parfois des phénomènes de réappropriation très intéressants pour le chercheur en études cinématographiques. Par exemple la scène initiale de la séquence pré-générique de *Born To Run* (S01E22) reprend la séquence de l'arrivée de Marion Crane au Bates Motel dans *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), notamment avec la fameuse scène de la douche (voir ill.13, 14, 15). De même que Marion Crane, Kate Austen est dans cet épisode en cavale, sauf que la fameuse scène de la douche ne la montre pas brutalement poignardée, mais en train de se décolorer les cheveux, faisant tomber le déguisement et la pastiche pour retourner au récit de *Lost*. En réalité l'hommage et la réappropriation ne tiennent pas dans la mise en scène, ils tiennent dans la référence musicale : le thème musical utilisé par Michael Giacchino pour cette scène est le même que celui utilisé par Bernard Herrmann (le compositeur de la majorité des films d'Hitchcock) pour l'arrivée de Marion Crane au Bates Motel ; et Michael Giacchino intitule ce morceau *Kate's Motel* dans sa bande originale, faisant de l'allusion une citation. Il devient ensuite le thème attitré de Kate et est repris et varié très régulièrement au fil des saisons. D'une certaine manière, ce n'est pas la pastiche ou l'hommage qui se défont dans un retour au récit lorsque Kate se déteint les cheveux ; bien au contraire l'hommage se révèle comme une réappropriation assumée d'Herrmann par Giacchino, une référence musicale de bande originale qui témoigne de la richesse de cette paternité complexe, qui s'appuie sur les différents aspects de la création télévisuelle et ne tient pas seulement dans une filiation littéraire.

Les scénaristes de *Lost* s'appliquent donc activement à susciter l'attention des spectateurs sur la notion d'auteur et la déconstruisent *in fine* pour les inviter à revoir la série sous l'angle d'une énonciation plurielle qui n'a d'autre unité que le collectif. À l'intérieur de la fiction, cette unité collective commence par un crash qui marque la rencontre entre ses membres constituants et s'achève par la séparation des survivants, un dénouement collectif à proprement parler. Dans la production elle commence par la rencontre entre J.J. Abrams et

Damon Lindelof et elle s'achève par la séparation du collectif à la fin de la série, animée entre-temps par une foule d'individus. Parler d'auctorialité permet par ailleurs d'éclairer certains choix intentionnels des co-auteurs, ou du moins de rattacher certaines analyses à des co-auteurs qui ont une plus forte empreinte personnelle sur la série télévisée. De même il est possible de distinguer les phénomènes d'intertextualité intentionnels, ce que j'appelle la paternité collective, des intertextualités plus accidentelles. Seulement ces attributions doivent se faire en bonne connaissance du fonctionnement particulier de la télévision américaine, un système réglementé qui assigne des tâches spécifiques à chaque co-auteur. Nous allons donc déterminer dans le prochain chapitre selon quelles modalités le co-auteur intègre l'auteur pluriel et peut éventuellement y laisser une empreinte personnelle.

Chapitre 2 : Qu'est-ce qu'un co-auteur... à la télévision

Après avoir montré comment la compréhension de l'auctorialité télévisuelle nécessite d'avoir une approche du collectif dans le chapitre précédent, nous allons désormais donner une définition du co-auteur dans le contexte de la création télévisuelle. Le titre de ce chapitre renvoie au texte fondateur de Foucault sur la fonction-auteur car nous nous appuyerons sur les spécificités poétiques et contextuelles de la création télévisuelle pour mettre en évidence les principaux traits définitoires de ce qu'est un co-auteur à la télévision. Le terme co-auteur lui-même ne renvoie pas à une réalité légale car le seul auteur légal est la chaîne commanditaire de l'œuvre, une personne morale. Si nous essayions de choisir un auteur réel nous serions certainement coincés entre J.J. Abrams, le cinéaste renommé qui met en place la série et agence pour une grande part le collectif par le biais de sa boîte de production Bad Robot, et Damon Lindelof, le scénariste qui se refuse toujours un crédit de réalisateur et pourtant maintient son autorité durablement sur toute la production de l'œuvre. Dans la mesure où je considère que l'auteur est, soit la chaîne comme personne morale et auteur mercantile, soit le groupe sur le plan créatif et donc un auteur pluriel, ces deux individus ne sont eux-même que des co-auteurs de l'œuvre car ils n'ont ni l'un ni l'autre un contrôle suffisant sur l'œuvre dans son ensemble pour en être les auteurs⁹⁹.

Pour esquisser les principaux traits définitoires des co-auteurs, nous nous appuyerons sur quatre idées principales. Nous en donnerons tout d'abord une définition conceptuelle et philosophique à partir des théories d'auctorialité collective (« *collective authorship* ») et des mouvements philosophiques de l'intentionnalité collective. En effet le co-auteur est avant tout adhérent à l'esthétique et à l'auctorialité collective mise en place dans la partie déjà développée ou produite de la série, avant d'en devenir lui-même co-auteur. Ensuite nous observerons que, pour que sa contribution vaille la désignation de co-auteur, il faut relier cette contribution à un rôle reconnu dans un crédit qui dénote la spécialité de son travail sur l'œuvre et parfois sa position hiérarchique au sein de l'organisation. Dans une conception de l'auctorialité comme construite par la réception, l'apparition du nom du co-auteur dans la liste des crédits est le premier pas permettant d'identifier son rôle au sein de la production. Comme l'individu n'est pas réductible à une fonction, nous observerons en quoi ces catégories légales peuvent brouiller certaines réalités, et en quoi la capacité d'un individu à participer activement

99 Un argument que je reprends à Sondra Bacharach et Deborah Tollefsen, « "We" Did It : From Mere Contributors to Coauthors », *The Journal Of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 68, n°1 (hiver 2010), pp.23-32, URL : <http://www.jstor.org/stable/25622120>, consulté le 26/10/2016, p.24.

à l'originalité de l'œuvre, en y laissant son empreinte personnelle, détermine également sa valeur en tant que co-auteur. Chaque empreinte personnelle esquisse les reliefs personnels de l'auteur pluriel. Puis nous reviendrons sur la fonction-auteur inférée définie par Jason Mittel, pour signaler qu'à l'ère de la convergence médiatique et de l'ouverture des moyens d'expression au tout-venant via Internet, le co-auteur maintient, appuie ou renforce son autorité par sa figure médiatique, ou inversement se faire plus discret et jouit de moins de prestance auprès des spectateurs. Du reste la capacité du spectateur à authentifier le rôle du co-auteur dépend des traces que celui-ci laisse dans les paratextes. S'il n'en est pas il est presque un co-auteur fantôme, même si son implication dans le travail collectif et son empreinte personnelle sont importantes.

1) Une définition philosophique : le co-engagement dans l'intentionnalité collective

La question de l'intentionnalité est complexe dans l'étude de l'œuvre. Les structuralistes tentèrent d'évacuer l'intention d'auteur au profit de l'étude formaliste des structures du texte. Seulement ce refus d'une pertinence de l'intention tend quelque peu à s'atténuer depuis quelques années. En témoigne Antoine Compagnon dans le chapitre « l'auteur », où il argue en faveur de l'intentionnalisme dans les études des œuvres littéraires¹⁰⁰. S'appuyant sur la réfutation de la thèse anti-intentionnaliste par E.B. Hirsch, il part de la distinction entre sens (« *meaning* ») et « signification » (« *significance* »), la seconde renvoyant à la valeur culturelle d'un texte, telle que perçue à sa réception en contexte :

« Le *sens*, suivant Hirsch, désigne ce qui reste stable dans la réception d'un texte ; il répond à la question : « Que veut dire ce texte ? » La *signification* désigne ce qui change dans la réception d'un texte ; elle répond à la question : « Quelle valeur a ce texte ? ». Le sens est singulier ; la signification, qui met le sens en relation avec une situation, est variable, plurielle, ouverte, et peut-être infinie. »¹⁰¹

Après Searle il dit que « la thèse anti-intentionnaliste se fonde sur une conception simpliste de l'intention »¹⁰², où celle-ci est synonyme de préméditation. Dans *Lost*, le verbe « *to mean* » (vouloir dire) est très couramment émis par les personnages qui cherchent un sens à leur expérience. Durant ? (S02E20), Locke et Eko découvrent qu'ils sont observés pendant qu'ils

100 Antoine Compagnon, « L'auteur », dans *Le Démon de la théorie : littérature et sens commun*, Paris, Éditions du Seuil, « Points », 1998, pp.51-110

101 *Ibid.*, p.99

102 *Ibid.*, p.106

poussent le bouton dans le bunker toutes les cent-huit minutes. Le premier, aigri par une saison de frustration, croit qu'il s'agit d'une pure et simple expérience comportementale, tandis que le second voit le dispositif de surveillance comme un signe que ce qu'ils font « veut dire » quelque chose et est motivé par les intentions d'une instance supérieure. Les scénaristes ont bien conscience de la distinction entre la signification (accidentelle) d'un énoncé et son sens intentionnel. Comme le dit Jack à la shérif des Autres lorsque celle-ci prétend traduire son tatouage dans *Stranger in a Strange Land* (S03E09) : « C'est ce que ça signifie, mais ce n'est pas ce que ça veut dire » (« *That's what it says, that's not what it means* »), même s'il refuse d'énoncer ce sens. Dans une conception cognitiviste de la réception, le spectateur infère des intentions à l'auteur pluriel en s'appuyant sur divers éléments. Nous allons voir avec les théoriciens de l'intentionnalité collective Michael E. Bratman, John Searle et Margaret Gilbert comment comprendre un sens collectif de l'œuvre et avoir une conception collective de l'auctorialité avec leurs pendants respectifs Paisley Livingston, C. Paul Sellors et Sondra Bacharach et Deborah Tollefsen.

Paisley Livingston reprend la critique de l'individualisme esthétique (« *aesthetic individualism* ») de R.G. Collingwood, selon laquelle toute œuvre d'art est produite collectivement, avec la réserve qu'il cherche à distinguer les œuvres produites collectivement des œuvres ayant un auteur pluriel (« *collaborately or jointly authored*¹⁰³ »)¹⁰⁴. En effet une œuvre produite collectivement peut très bien n'avoir qu'un auteur, la distinction majeure pour Livingston tient dans le fait que des co-auteurs collaborent (au sens étymologique de « travailler ensemble ») sur les propriétés esthétiques de l'œuvre en question. Pour Sondra Bacharach et Deborah Tollefsen cette condition est insuffisante car elle se restreint à de petits groupes travaillant régulièrement et durablement ensemble et tend à rejeter la plupart des productions filmiques du champ des œuvres auctoralisées¹⁰⁵. Notamment elle ne peut fonctionner pour la majorité des séries télévisées, dont les co-auteurs se succèdent parfois sans même se rencontrer, contrairement à la théorie de Margaret Gilbert¹⁰⁶. Sondra Bacharach

103 Le critique français est souvent confronté au problème de traduire les formes verbales du terme *author*. En effet le français n'en dispose pas et doit passer par une périphrase comme « ayant un auteur pluriel » ou « ayant plusieurs auteurs », ou par un néologisme assez barbare comme « auctorialiser ».

104 Paisley Livingston, « From Individual to Collaborative Authorship » dans *Art and Intention : A Philosophical Study*, New York, Oxford University Press, 2005 [e-book], emp.939-1112.

105 Sondra Bacharach et Deborah Tollefsen, *op.cit.*, pp.26-27.

106 Comme le dit Margaret Gilbert : « Il est possible d'adhérer à un co-engagement déjà établi et de devenir ainsi membre d'un sujet pluriel pré-existant. On comprend alors pourquoi un sujet pluriel peut continuer d'exister même si tous ceux qui le composaient ont été remplacés par d'autres ». Margaret Gilbert, « La Responsabilité collective et ses implications » dans *Revue française de sciences politiques*, 2008, vol.58, n°6, pp.899-913, traduit par Irène Bérélowitch, p.903.

et Deborah Tollefsen se placent d'abord dans la filiation de John Searle et C. Paul Sellors, qui s'appuient sur la notion searlienne de « *we-intentions* », soit d'intentions collectives, tenues par des individus mais dont le contenu porte sur une action collective. Ces *we-intentions* prennent dans l'esprit individuel la forme « nous avons l'intention de [...] »¹⁰⁷. Un autre critère développé par John Searle est celui de la pertinence du *background* du co-auteur (que je traduis par expérience et prédispositions), qui motivent son intégration dans le collectif :

« L'intentionnalité collective présuppose une intelligence des prédispositions et de l'expérience de l'autre avant de le considérer comme un candidat à intégrer dans l'action coopérative ; c'est-à-dire que cela suppose de voir les autres comme plus que de simples agents conscients, comme des membres réels ou potentiels d'une activité coopérative »¹⁰⁸.

Les auteures de l'article signalent que ce modèle plus lâche permet de prendre en compte davantage de modes de production mais tombe dans l'écueil opposé : le manque de critères fait qu'il n'y a pas de distinction entre co-auteur et contributeur.

Comme nous, les deux philosophes s'intéressent aux configurations où « le groupe, plutôt que toute configuration d'individus, est l'auteur »¹⁰⁹, auquel cas une perspective holiste du collectif est nécessaire avant de déterminer les co-auteurs individuels qui participent à cet auteur pluriel. À ce titre elles s'appuient sur la théorie des sujets pluriels de Margaret Gilbert pour déterminer quelques critères qui font du « nous » l'auteur, au lieu d'une juxtaposition de « je », même coordonnés. Ainsi l'appartenance au groupe (« *group membership* ») est un critère essentiel selon lequel le membre doit se considérer comme membre du groupe, et être considéré comme tel par les autres. Cette appartenance est mise en place par un engagement conjoint (« *joint commitment* ») ou co-engagement¹¹⁰, alors que l'accord sur les propriétés esthétiques de l'œuvre repose sur une connaissance commune (« *common knoweledge* »). Nous pouvons fermer cette parenthèse théorique en nous arrêtant sur une définition minimale du co-auteur, que nous étofferons par la suite dans ce chapitre. Un co-auteur est un membre de la production d'une œuvre avec un rôle dans la mise en place des propriétés esthétiques et artistiques de cette œuvre. Son appartenance à l'auteur pluriel est reconnue par l'organisation grâce au crédit qui désigne sa fonction. Le contrat passé avec le studio et la chaîne met en place le co-engagement entre le co-auteur, l'auteur légal et implicitement l'auteur pluriel.

Dans la majorité des cas, le co-auteur arrive sur une série en cours de développement

107 *Ibid.*, pp.27-28

108 Paul C. Sellors, « Collective Authorship in Film », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol.65 n°3, été 2007, pp.264-271 p.269, citant John Searle, « Collective Intentions and Actions », dans Philip R. Cohen, Jerry Morgan, Martha E Pollack [dirs.], *Intentions in Communication*, Londres, MIT Press, 1991, pp.401-415, p.411.

109 Sondra Bacharach et Deborah Tollefsen, « "We" Did It », *op. cit.*, p.23.

110 Sur la notion de co-engagement, cf. Margaret Gilbert, « La Responsabilité collective », *op. cit.*

et son désir d'intégrer le collectif est souvent motivé par une affinité avec le style de la série et l'ensemble de ses propriétés établies avant son arrivée, qui constituent une connaissance commune entre les membres du groupe auctorial. Les livrets de la WGA visant à conseiller les scénaristes dans leur parcours insistent sur le fait qu'ils font mieux d'intégrer des productions qui leur plaisent, et non par pur carriériste. Parfois cette affinité est renforcée par les expériences (personnelles ou professionnelles) passées du co-auteur, ce que Searle appelle le *background*. De manière générale, cette intentionnalité collective est composée de l'*intentio auctoris*¹¹¹ déjà mise en place de l'auteur pluriel ; dans le cadre d'une narration progressive où les co-auteurs se remplacent, l'*intentio operis* peut être repérée par un futur co-auteur, qui l'actualise et en fait une *intentio auctoris*. Nous allons voir comment se met en place cette intentionnalité collective de l'œuvre sur le plan pragmatique.

La définition d'une intentionnalité collective peut sembler simple sur le plan théorique, c'est autre chose sur le plan pragmatique. En effet, les individus ne sont pas toujours d'accord avec les objectifs du *showrunner* ou du groupe dans l'ensemble. Parfois un dilemme se traduit en un conflit où le groupe se divise en deux parties selon les vues de chacun. C'est pour cela que nous préférons parler d'intentionnalité collective que d'intention collective. De même, plutôt que de parler de sens, soit le fruit d'une décision individuelle, il est plus pertinent de parler de consensus. Le consensus est une décision acceptée collectivement, souvent de manière inégale, suite à une négociation entre les vues des différents individus qui prennent part à cette décision. Ainsi dans *Through the Looking Glass* (S03E22) Rose est en désaccord avec le consensus passé entre Jack et son mari Bernard, qui choisit de rester derrière pour combattre les Autres alors que le reste du groupe doit déguerpir. Rose souhaite rester avec Bernard mais Jack s'y oppose pour sa sécurité, retranschant le personnage féminin à un rôle secondaire (comme il est presque de coutume dans *Lost*). Rose n'est pas d'accord personnellement avec la décision du groupe mais elle s'y soumet librement, au point d'accepter son rôle en lâchant à Bernard : « Allons te trouver des vêtements sombres pour que tu puisses te cacher dans les buissons ». Du point de vue de la réflexivité collective, Rose endosse le rôle de la costumière et participe en tant que telle à l'intentionnalité collective. Même si un individu n'est pas vraiment d'accord avec le consensus à un moment donné, son appartenance libre au groupe fait qu'il agira conformément au consensus.

111 Je reprends ici les distinctions entre les trois intentions herméneutiques repérées par Umberto Eco : l'*intentio auctoris* est l'intention de l'auteur, du producteur du texte ; l'*intentio operis* renvoie aux potentialités interprétatives sous-jacentes et accidentelles dans le textes, qui demandent à être repérées par un lecteur ; l'*intentio lectoris* renvoie au processus interprétatif personnel du lecteur. cf. Umberto Eco, *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 1979.

Le conflit pose également problème car une décision, une fois prise, devient *de facto* celle du groupe, quand bien même un membre est en désaccord avec celle-ci. De manière générale, les réalités de la production collective font qu'une intention individuelle peut être sapée par une autre décision. Par exemple dans *Walkabout* (S01E04), le réalisateur Jack Bender a court-circuité plusieurs aspects du scénario de David Fury pour contrôler les aléas du tournage car les phacochères présents refusaient d'obéir et n'étaient pas assez effrayants. Notamment à la fin du quatrième acte, Locke surgit des buissons devant Kate et Jack, traînant derrière lui la carcasse artificielle d'un phacochère (voir ill.5, 6). Dans le script original Locke devait porter le phacochère, accroché par la tête et les pieds à un gros bâton soutenu par ses épaules¹¹². Jack Bender dit avoir modifié ce plan car on reconnaissait qu'il s'agissait d'un faux phacochère : la représentation est alors était plus comique qu'héroïque¹¹³ et l'effet de surprise aurait pris une tournure humoristique accidentelle. Il adapte alors les choix scénaristiques afin de montrer Locke solide sur ses appuis après sa guérison miraculeuse, choquant les spectateurs qui le croyaient mort par un retour héroïque (« le résultat a un effet plus réel, alors que j'imaginai un plan avec un aspect mythique »¹¹⁴). Le plan final est donc bien moins percutant dans son effet que ne l'aurait souhaité David Fury, mais il reconnaît la pertinence des choix du réalisateur qui se font au détriment des siens¹¹⁵ et qui sont justifiés par les aléas du tournage que le réalisateur doit contrôler, problèmes qui le poussent à improviser. Il témoigne de l'importance d'une vision collective de l'auctorialité où, plus que la vision d'un des co-auteurs, c'est l'œuvre finie qui importe, une œuvre qui dépend aussi parfois des aléas de la production. Nadia Walravens appelle « l'aléatoire contrôlé »¹¹⁶ ce critère définitoire de sa conception de l'auteur, c'est-à-dire qu'elle considère que la façon dont un auteur adapte les propriétés esthétiques de l'œuvre aux réalités contextuelles de sa production ou de sa diffusion est une marque de son empreinte personnelle et surtout de son contrôle sur l'œuvre. Ici c'est l'intention originare du scénariste qui se confronte avec la nécessité pour le réalisateur de contrôler les aléas du tournage : David Fury met en place une intention et Jack Bender contrôle les aléas du tournage pour tenter de la maintenir.

112 David Fury [scén.], Jack Bender [réal.], *Walkabout* [#102 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2004, version du 15/072004, acte IV, p.48,

113 David Fury, « Commentaire audio de *Walkabout* (S01E04) », dans ABC STUDIOS, BAD ROBOT STUDIOS, Jeffrey Lieber et J.J. Abrams & Damon Lindelof [créateurs], *LOST : Die Komplette Serie* [DVD], Allemagne, Touchstone/ABC Studios, 2014, coffret saison 1, disque 1.

114 David Fury, « Commentaire audio de *Walkabout* (S01E04) », *op. cit.*

115 « Je suis toujours prêt à laisser partir des éléments [qui importent peu] [...] car de nombreux éléments furent changés [pour cet épisode] et je me suis dit « en fait c'est mieux comme cela ». » David Fury, « Commentaire audio de *Walkabout* (S01E04) », *op. cit.*

116 Nadia Walravens, « L'aléatoire contrôlé » dans *L'Oeuvre d'art en droit d'auteur : forme et originalité des œuvres d'art contemporaines*, Paris, Editions Economica, « Patrimoine », 2005, pp.458-461

De même que dans notre monde contemporain, le conflit et la recherche d'un consensus sont des éléments cruciaux dans *Lost*, une série où presque toutes les décisions sont prises et les actions exécutées collectivement. Parfois les tenants de ce consensus peuvent avoir des objectifs complètement opposés. Ainsi lorsque Jack et l'Homme sans nom (« Locke ») descendent Desmond dans le puits dans S06E17-18 « The End », leurs objectifs sont diamétralement opposés¹¹⁷, mais ils accomplissent cette action ensemble et l'île donne à chacun la possibilité de voir son intention se réaliser. Un consensus ne veut pas dire qu'il y a accord total entre les intentions respectives de chacun, il veut dire qu'il y a un accord sur les actions à accomplir ensemble selon les négociations entre les intérêts respectifs des différents individus en présence, et surtout selon les objectifs du groupe en tant que collectif d'action¹¹⁸. C'est une conduite d'action collective qui résout les contradictions entre les volontés individuelles. Dès lors, l'individu, s'il adhère librement à ce consensus, soumet sa liberté individuelle au profit de la liberté collective et s'agence dans l'action du groupe.

En réalité, le problème devient vraiment intéressant dans le cas de la dislocation du groupe. J'entends ici la dislocation au sens groupal de désunion, disjonction et séparation détruisant le tout, et au sens locatif de séparation du groupe en plusieurs lieux. Les vues divergentes mènent très souvent le groupe de personnages à se scinder lorsqu'ils jaugent une situation complexe et incertaine. Le premier cas dans *Lost* est dans *House of the Rising Sun* (S01E06), où les personnages se séparent entre ceux qui souhaitent rester visibles et attendre les secours sur la plage, et ceux qui veulent s'installer dans les cavernes pour avoir de l'eau de source à disposition et profiter de l'abri naturel. Le collectif se scinde mais cette dislocation géographique n'est pas une dislocation de groupe car cela ne détruit pas la possibilité d'un consensus, cela ne fait que complexifier l'action collective en lui faisant prendre plusieurs directions : certains entretiennent l'appel au secours tandis que les autres fournissent les moyens de survie. Les vues divergent, les individus se séparent, mais le collectif reste soudé et les contradictions apparentes entre les différentes factions se résolvent dans le collectif, qui accepte ces vues divergentes. La cohérence de l'intentionnalité collective se maintient malgré les vues divergentes ou antagonistes, tant que ses membres arrivent à s'accorder sur une conduite d'action. Ainsi lorsque Edward Kitsis et Adam Horowitz sont presque seuls à vouloir

117 Jack veut sauver l'île de l'Homme sans nom et pense que cette action lui permettra de tuer Locke, tandis que l'Homme sans nom pense que cela lui permettra de détruire l'île et d'enfin échapper à son influence. voir ill. 77, 78.

118 cf. Didier Anzieu et Jacques-Yves Martin, « La recherche de consensus » dans *La dynamique des groupes restreints*, Paris, P.U.F., « Quadrige manuels », 2007 [1968], pp.179-181 ; note 10 p.180 : « Pour une réflexion plus étendue sur la notion de consensus, on consultera le numéro spécial de la revue *Pouvoirs*, Paris, P.U.F., 1978, n°5, et les ouvrages de Th. FERENCZI, *Défense de consensus*, Paris, Flammarion, 1989, et de S. MOSCOVICI et W. DOISE, *Dissensions et consensus*, Paris, P.U.F., 1992 ».

accorder sa rédemption à Benjamin Linus dans *Dr Linus* (S06E07), ils obtiennent gain de cause au sein de l'équipe des scénaristes et prennent la responsabilité de ce choix en écrivant le scénario de l'épisode. La fin de *Lost* est une des plus intéressantes de la télévision car c'est la première série à arriver à une fin collective cohérente sur le trajet des personnages et ouverte dans ses caractéristiques. Ils tuent l'Homme sans nom, le dernier grand tenant de l'individualisme ; Jack procure l'effet de clôture en se sacrifiant pour l'île ; Hurley et Ben en assurent le gardiennage ; Kate, Sawyer, Claire, Lapidus, Richard et Miles s'échappent en avion ; Rose et Bernard mènent leur vie paisible sur l'île et Desmond rentrera chez lui avec l'aide d'Hurley et Ben. La fin de *Lost* n'est pas une fin totale, c'est purement et simplement le dénouement du collectif. C'est pourquoi l'unité de la série ne tient pas dans une direction commune gardée secrète et révélée en fin de compte ; l'unité de la série est dans le trajet collectif, de la rencontre au dénouement d'un groupe dont nous avons suivi le trajet.

Maintenant que nous avons déterminé comment le co-auteur et l'auteur pluriel sont co-engagés sur le plan théorique, en nous appuyant sur les philosophes de l'intentionnalité collective et la sociologie des groupes, nous allons déterminer comment cette réalité s'articule sur le plan juridique par la mise en place de crédits dénotant le rôle de chacun.

2) Les crédits : segmenter la responsabilité et hiérarchiser les scénaristes

Dans le cadre d'une culture de la production et d'une industrie réglementée par un code du travail, l'auctorialité se retrouve segmentée en une multiplicité de crédits désignant l'apport respectif de chacun selon des catégories réglementées par le *Minimum Basic Agreement* entre les chaînes productrices et les scénaristes¹¹⁹. Certes ces catégories sont limitatives et ne permettent pas de déterminer exactement la nature de l'auctorialité de chacun, mais elles classifient et hiérarchisent les co-auteurs, tout en les séparant des contributeurs non-crédités. En effet selon notre définition du co-auteur chaque personne détenant un crédit sur la série est dans une certaine mesure co-auteur car il fait ressortir son rôle dans la responsabilité collective. Lorsque nous employons les termes « scénariste » ou « maquilleur » par exemple, il faut l'entendre comme une périphrase du type « co-auteur en charge de l'écriture de tel épisode » ou « co-auteur responsable du maquillage ». Les co-auteurs ne sont

119 Il en existe deux qui sont très légèrement différents : le AMPTP-WGA MBA valable pour la plupart des productions, et le Networks-WGA MBA valable pour les productions diffusées sur les *networks*. *Lost* est réglementée par le second, mais nous n'avons pas pu retrouver le document. Comme les différences sont vraiment infimes et et que nous n'aurons pas l'occasion d'entrer dans les détails, je me suis permis d'utiliser le premier qui est valable pour la majorité des points que nous aborderons ici.

pas auteurs au même niveau : dans une industrie télévisuelle réglementée par le système capitaliste, le niveau de leur autorité dépend de leur position hiérarchique au sein du collectif, de la durée de leur participation à la production (et donc du nombre de crédits qu'ils capitalisent), mais aussi de la façon dont ils font preuve de créativité dans l'application de leur savoir-faire. Ces crédits permettent une hiérarchisation mais pas même l'individu au sommet de la hiérarchie ne surplombe ce système. En effet, lorsque Jacob explique à Jack, Hurley, Sawyer et Kate qu'ils sont candidats pour le remplacer dans *What They Died For* (S06E16), il est tout autant sécularisé et intégré à la hiérarchie que les autres. Il explique ainsi son rôle, celui qu'ils doivent prendre après lui s'ils l'acceptent : « c'est un travail, qui consiste à protéger [l'île] aussi longtemps que possible ». De même Damon Lindelof refuse de se considérer comme auteur, alors qu'il serait le mieux placé – en tant que créateur et *showrunner* – pour assumer cette position dans les médias. Pendant le second podcast du 14 novembre 2005, lorsque Carlton Cuse prétend qu'ils sont les auteurs de *The Other 48 Days* (S02E07), Damon Lindelof le corrige en refusant catégoriquement le mot, qui n'est selon lui qu'une version sophistiquée de « écrire » (« [authored], that's a fancy word for wrote »¹²⁰). En faisant de cette mention la seule occurrence du mot « *author* » dans leurs discussions quasi-hebdomadaires, les scénaristes montrent bien qu'il est banni de leur vocabulaire et que l'autorité individuelle se soumet à la nature collective de la création télévisuelle.

Nous ne reviendrons pas sur les spécificités de régime d'accréditation de tous les savoir-faire requis, mais nous nous concentrerons sur l'exemple des scénaristes. Les crédits des scénaristes de *Lost* sont déterminés par les MBA de 2001, novembre 2004 et juin 2008, une évolution des droits qui n'est pas sans avoir un impact sur ces œuvres durables. Avant de parler de question de hiérarchisation, nous allons passer en revue les principaux types de crédits pour les scénaristes. Outre les crédits de création et de producteurs, il existe trois différents crédits pour les scénaristes : « *story by* » (« d'après une histoire de »), « *teleplay by* » (« scénario de ») et « *written by* » (« écrit par »). « *Story by* » est attribué à un scénariste lorsque celui-ci a contribué de manière importante à définir l'histoire d'un épisode, les MBA de 2004 définissant « *story* » comme

« une histoire indiquant la caractérisation des personnages principaux et contenant des séquences et des éléments d'action utilisables dans ou représentant une importante contribution à un scénario fini ; à l'exception du fait que le scénariste n'est pas tenu d'y insérer des dialogues (sauf si c'est nécessaire pour mettre en évidence la caractérisation [des

120 Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts.*, *op. cit.*, podcast du 14/11/2005, [07:12 – 07 :32]

personnages]), ni de préparer un plan détaillant la succession des scènes »¹²¹.

Le crédit « *teleplay by* » est attribué lorsqu'un scénariste n'est pas crédité pour l'histoire, mais a écrit la version finale du scénario. Le crédit « *written by* » est attribué lorsque ces deux critères sont réunis. Pour *Lost*, le troisième cas est le plus fréquent et se systématisait durant la deuxième saison. Comme les histoires sont extrêmement travaillées en groupe en amont ils devraient faire figurer les noms de tous les scénaristes. Seulement cela ne serait même pas légal¹²² et ce serait trop coûteux pour la chaîne. J'estime pour ma part que le scénariste auquel un scénario est confié a généralement une certaine affinité avec l'histoire.

Nous avons peu d'informations sur le mode d'attribution des épisodes aux scénaristes, mais il est fort probable que cela se fasse en fonction du rôle prévalent de certains scénaristes dans le développement de l'histoire de l'épisode en question, ce qui pousse intuitivement à leur confier l'écriture du scénario ensuite, avec la réserve que la rotation des équipes implique une répartition relativement égale des épisodes. En effet si quelqu'un écrivait un scénario sans avoir de rôle dominant dans la mise en place de l'*outline* (le plan du scénario), cela donne logiquement lieu à une séparation du crédit, comme c'est le cas pour l'épisode *Born To Run* (S01E20), pour lequel Javier Grillo-Marxuach est crédité pour l'histoire et pour lequel Edward Kitsis & Adam Horowitz ont écrit le scénario. Pour une large majorité des épisodes de *Lost*, le crédit « *written by* » est partagé par deux scénaristes qui écrivent le scénario en binôme. L'écriture en binômes se systématisait entre les deux premières saisons : après *Abandoned* (S02E06) il n'y a plus d'épisodes écrits en solitaire. Cette mise en valeur du binôme repose notamment sur le duo Edward Kitsis et Adam Horowitz, qui constituent une équipe, ce qui signifie qu'ils sont inséparables contre leur gré et légalement considérés comme un seul scénariste¹²³.

Le MBA est un document légal très compliqué, qui fait plus de six-cent pages et recense une multiplicité de cas particuliers et de réserves, si bien qu'il est difficile d'avoir une claire compréhension des réalités qu'il recouvre à sa simple lecture. Il faudrait pouvoir avoir accès au contrat particulier passé entre la chaîne et un scénariste donné au moment de son embauche pour avoir une connaissance de ses droits créatifs. La protection des scénaristes est très réglementée et aidée par la WGA. L'exemple le plus frappant est la différence substantielle entre « & » et « *and* » dans les crédits : « & » signifie qu'il y eut collaboration

121 WGA, AMPTP, 2004 *Writers' Guild Of America – Alliance of Motion Picture and Television Producers Theatrical and Television Basic Agreement*, WGA.org, novembre 2004, fichier archivé sur Internet à https://web.archive.org/web/20071109215623/http://www.wga.org/uploadedFiles/writers_resources/contracts/MBA04.pdf [archivé le 11/09/2007], consulté le 18/02/2017, art.1.C.8, p.21.

122 Il est en effet interdit de séparer un crédit en plus de trois scénaristes. cf. WGA, *Television Credits Manual*, [pdf accessible à] WGA.org, 2010, consulté le 12/11/2016, p.18.

123 *Ibid.*, « B.Collaboration : A Team of Writers », p.2

effective entre les deux scénaristes crédités, « *and* » signifie qu'ils n'ont pas nécessairement travaillé ensemble¹²⁴, mais se sont certainement réécrits l'un l'autre. Cela explique le crédit « *Created by Jeffrey Lieber and J.J. Abrams & Damon Lindelof* » : le premier des trois écrit un scénario que Lloyd Braun refuse¹²⁵, mais sa participation au développement fait qu'il est plus précautionneux sur le plan légal de le créditer en le distinguant des deux créateurs réels de la série avec la distinction entre « *and* » et « *&* ».

Ces crédits scénaristiques permettent de mettre en évidence qui a écrit un épisode donné, mais en réalité ce sont les crédits de producteurs qui permettent de hiérarchiser les individus selon leur grade. Quel que soit le savoir-faire, il existe essentiellement deux catégories : d'une part les co-auteurs crédités après le générique (« *over the line* »), qui sont les plus importants (les créateurs, le casting principal, les principaux producteurs, le réalisateur, le scénariste, le compositeur, le directeur de la photographie, le monteur et le chef-décorateur) ; d'autre part les co-auteurs crédités à la fin de l'épisode (« *below the line* »), soit toutes les personnes de second plan ayant tout de même un rôle qui mérite accréditation (comme le maquilleur, le casting de l'épisode, le coiffeur...). David Tredge argue en faveur d'une prise en compte des individus crédités *below the line* dans son article sur l'auctorialité filmique¹²⁶ et même si cela peut sembler superflu sur certains points, je pense effectivement que l'on peut faire une forme de graduation, au lieu de faire une distinction de substance entre les deux¹²⁷. Les crédits de producteur sont trompeurs car ils dénotent deux réalités distinctes : il y a le producteur en tant que tel, qui a un rôle important dans la production (soit la mise en place du tournage) ; et il y a les individus d'un autre savoir-faire (souvent scénaristes ou réalisateurs, parfois des acteurs voire monteurs) dont le rôle dans la mise en place des propriétés esthétiques est suffisamment important pour obtenir un grade de producteur apparaissant à chaque épisode. C'est cette seconde catégorie, se répartissant *over* et *below the line*, majoritairement constituée de scénaristes pour *Lost*¹²⁸, qui nous intéresse. Les différentes formulations concernant les producteurs correspondent à des grades, un scénariste voyant son

124 *Idem*.

125 Jeffrey Lieber [scén.], *Nowhere* [scénario d'épisode pilote non produit : 05/01/2004], Spelling Television Inc., Touchstone Television Productions

126 cf. David Tredge, « A Case Study on Film Authorship : Exploring the Theoretical and Practical Sides in Film Production », dans *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Elon, vol. 4 n°2, automne 2013, pp.5-15

127 Cette remarque est valable pour *Lost*, qui ne crédite pas tous les participants à la production. Seulement il existe des productions où même les chauffeurs du tournage sont crédités, auquel cas la participation à l'intentionnalité collective et à la mise en place des propriétés esthétiques de l'œuvre devient un critère plus important.

128 En dehors des scénaristes, elle comporte le co-créateur J.J. Abrams et les deux principaux réalisateurs de la série : Jack Bender et Stephen Williams.

grade évoluer au fil de sa carrière, commençant comme « *staff writer* » sans crédit de producteur et arrivant à terme à celui de « *executive producer* »¹²⁹.

Ces titres différents ne renvoient pas à la place du scénariste dans une production donnée, ils renvoient plutôt à sa position hiérarchique instituée dans l'ensemble de l'industrie, indépendamment de son degré d'implication dans la mise en place de l'auctorialité collective. Ainsi une personne peut travailler des années sur une série et n'avoir qu'un crédit de *story editor*, et un autre y travailler cinq mois et obtenir un crédit de producteur exécutif. « Ce sont un peu comme des ceintures de karaté », explique ironiquement Damon Lindelof, « ou des grades militaires », ajoute Carlton Cuse¹³⁰. De manière générale ce système de gradation est à double tranchant pour le chercheur : il permet de distinguer des individus qui ont prouvé leur valeur par le passé au sein de l'industrie, mais il tend également à enfermer la production artistique dans un système hiérarchisé au fonctionnement confus, en définitive assez typique d'une industrie libérale et capitaliste. Cependant lorsque l'évolution en grade d'un individu est significative sur une série donnée, nous pouvons avancer que son rôle y fut crucial. Ainsi Edward Kitsis et Adam Horowitz arrivent comme *producers* pour *Numbers* (S01E18), Elizabeth Sarnoff arrive au même grade durant *Man of Science, Man of Faith* (S02E01) et tous les trois finissent producteurs exécutifs dans la dernière saison, construisant la quasi-intégralité leur carrière de producteur durant *Lost*.

Le problème majeur de la télévision américaine pour mettre en place une notion d'auteur est le maintien de la propriété intellectuelle par les chaînes. En effet, les séries télévisées sont des productions très coûteuses, si bien que l'engagement financier des chaînes, commanditaires et distributrices de ces œuvres, fait d'elles les détentrices des droits de copie et les auteurs légaux d'une production audiovisuelle donnée. Ainsi les questions de ce que les français appellent « droits d'auteur » on essentiellement trait à des questions de rétribution aux États-Unis. Le MBA détermine des salaires minimaux, que l'auteur soit seulement payé à la semaine, ou qu'il touche une rétribution suite à un crédit sur l'œuvre¹³¹. Pour une série comme *Lost*, c'est-à-dire une série feuilletonnante dont les épisodes durent généralement entre trente et soixante minutes, les paiements minimaux requis sont de treize-mille dix-sept dollars (donc le double lorsque le scénariste a un crédit *written by*) entre novembre 2004 et octobre 2005¹³².

129 L'évolution se fait ainsi : *staff writer* ; *story editor* ; *executive story editor* ; *co-producer* ; *producer* ; *supervising producer* ; *co-executive producer* ; *executive producer*.

130 Carlton Cuse et Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts.*, *op. cit.*, le 05/04/2007 [20:40 – 21:00]

131 « Art.13 : Compensation », dans WGA, AMPTP, *op. cit.*, pp. 71-112.

132 Observons que l'augmentation de ces tarifs est programmée dès la négociation des MBA, qui déterminent

Il existe d'autres formes de rétribution qui font que les scénaristes continuent de percevoir des droits, les plus importantes étant les *residuals*, perçus par le scénariste suite aux rediffusions et aux diffusions à l'international, mais ne recouvrant pas les ventes en DVD qui sont des copies détenues par la chaîne. Ces *residuals* sont collectés par la WGA et redistribués aux scénaristes, ce qui montre encore une fois la puissance de cette organisation syndicale, qui devient un médiateur nécessaire au scénariste qui souhaite jouir de tous ses droits.

Pour ce qui est de la propriété intellectuelle, la séparation des droits créatifs (« *creative rights* ») entre le scénariste et la compagnie¹³³ permet de réduire sensiblement l'aliénation du travail du scénariste au payeur. Seulement aucune juridiction n'appuie cette séparation des droits, qui dépend entièrement du contrat entre le scénariste et le commanditaire. En général la compagnie de production détient exclusivement les « *television rights* »¹³⁴ pendant quatre ans, puis son exclusivité expire et elle partage ces droits avec le scénariste, ce qui signifie que les deux peuvent produire une suite de la série. Par ailleurs, à moins qu'il ne les cède contractuellement à la compagnie, le scénariste détient seul tous les « *reserved rights* »¹³⁵, c'est-à-dire la possibilité de créer une œuvre qui, sans en être une suite, est basée sur la série donnée, et ce dans un autre médium (cinéma, théâtre, radio, littérature, télévision en direct et programmes interactifs). En dépit de tous les manuels d'aide que la WGA met en ligne pour aider les scénaristes à se retrouver dans les toutes les particularités des clauses légales, ceux-ci reconnaissent eux-mêmes la complexité de ces clauses et invitent à un examen au cas par cas :

« Ces droits sont de toute évidence complexes. Un scénariste souhaitant exploiter l'un de ces droits devrait d'abord contacter le département des contrats de la WGA à [tel numéro]. Une copie du contrat du scénariste sera également nécessaire »¹³⁶.

Si les créateurs d'une série bénéficient automatiquement de la séparation des droits, les cadres légaux restent très flous sur la possibilité de leur perception par les scénaristes crédités sur les autres épisodes et le MBA renvoie à la jurisprudence de la WGA pour déterminer quels scénaristes pourront toucher ces droits¹³⁷, la réserve principale étant que l'individu doit au moins être un scénariste professionnel¹³⁸.

trois périodes d'un an ; ainsi le minimum est de treize-mille quatre-cent huit dollars entre novembre 2005 et octobre 2006, et de treize-mille huit-cent-dix dollars entre novembre 2006 et octobre 2007. cf. « Art.13.B.7.e : Serials » dans WGA, AMPTP, *op. cit.*, pp. 94-95

133 « Art.16B : Separation of Rights for Television », dans WGA, AMPTP, *ibid.*, pp. 210-226

134 « Art.16.B.2 : Television rights », *ibid.*, pp.211-217.

135 « Art.16.B.3 : Other rights », *ibid.*, pp.217-223

136 WGA, *Understanding Separated Rights : Answers to Your Questions, and Then Some*, [pdf en ligne] WGA.org, 2000, disponible à http://www.wga.org/uploadedfiles/creative_rights/SeparatedRights.pdf, consulté le 16/03/2017, note 15 p.31.

137 cf. « Art.16.B.1.a », dans WGA, AMPTP, *op. cit.*, p.210

138 WGA, « Who Gets Separated Rights? » dans *Creative Rights for Writers of Theatrical and Long-Form*

Malgré le flou juridique entourant les *creative rights* des séries télévisées, le co-auteur, scénariste ou non, détient bien une forme de paternité artistique sur l'œuvre basée sur la reconnaissance de son rôle défini dans la production. Outre sa participation à l'intentionnalité collective, le co-auteur est donc aussi déterminé par la nature de sa contribution à l'œuvre. Seulement, si ce crédit détermine une position hiérarchique et une spécialisation, le co-auteur se définit également par l'éventuelle empreinte personnelle qu'il laisse sur la série. Pour aller à l'essentiel, le fan de *Lost* reconnaîtra *a minima* celle de Damon Lindelof dans *The Leftovers* : dès le Pilote on entend Patsy Cline à la radio, une chanteuse que sa mère écoutait dans ses moments de dépression, et qu'on entend déjà dans *Tabula Rasa* (S01E03). De manière un peu plus évidente, dans *316* (S05E06), Ben explique à Jack *L'incrédulité de saint Thomas* de Le Caravage, qui annonce la fausse résurrection de Locke (en réalité une duperie de l'Homme sans nom). Dans *I Live Here Now* (*The Leftovers* (HBO, Damon Lindelof, Tom Perrota, 2013-2017), S02E10), Kevin Garvey revient pour la seconde fois d'entre les morts et son meurtrier John touche le trou laissé par la balle de revolver, la mise en scène reprenant le tableau de le Caravage, renvoyant à la nécessité pour l'homme empirique de palper le miracle pour le croire (voir ill.43, 44, 45). Le fait est que Damon Lindelof a bien des motifs originaux. Nous nous attacherons ensuite à démontrer que le co-auteur peut laisser une empreinte personnelle au sein de l'œuvre collective en fonction d'affinités créatives qui – du moins pour *Lost* – ne doivent pas léser la cohérence esthétique de l'œuvre.

3) L'empreinte personnelle du co-auteur

Nous estimerons que la participation à l'intentionnalité collective et la signature par le biais d'un crédit sur l'œuvre sont les termes définitoires du co-auteur, sachant que les crédits permettent déjà de les hiérarchiser. Dans la troisième partie de ce chapitre, nous déterminerons comment ces deux critères – surtout celui de la participation à l'intentionnalité collective – se renforcent dès que le co-auteur laisse des traces spécifiques à sa participation dans l'œuvre et que sa personnalité laisse une empreinte par un usage personnel des propriétés artistiques d'une œuvre. Dans son approche théorique et juridique des œuvres d'art contemporain, Nadia Walravens a fait état d'un nécessaire retour à l'intentionnalité et à une

Television Motion Pictures : The Latest WGA Provisions and Overscale Suggestions [pdf en ligne], WGA.org, 2002, disponible à l'adresse https://www.wgaeast.org/wp-content/uploads/typo3/user_upload/files/Creative_Rights_Booklet.pdf, consulté le 16/03/2017, pp.8-9

acception subjective de l'originalité¹³⁹. En effet elle estime à juste titre que son acception objective, renforcée par les cadres légaux actuels, tend à atténuer le droit moral sur l'œuvre et à rapprocher la propriété intellectuelle des œuvres de l'esprit du droit industriel, notamment par une confusion de la notion d'originalité avec celles de nouveauté, de choix et de travail sur l'œuvre, sans prendre en compte la façon dont l'auteur utilise les potentialités expressives de l'œuvre pour exprimer sa subjectivité. Bien sûr l'auteur des séries télévisées est une personne morale, à savoir la chaîne, et sur le plan juridique les co-auteurs employés ont un droit moral très faible. Pour cette raison nous rejoignons l'opinion de Nadia Walravens, pour qui il faut recourir, non pas à une notion d'originalité, mais plutôt à la notion plus souple de « l'empreinte personnelle ». S'il est difficile de dire qu'un co-auteur donné mit en place un style ou une originalité personnelle dans *Lost*, il est indéniable que certains laissèrent une empreinte personnelle. Dans cette partie du chapitre, nous examinerons comment un scénariste peut laisser une empreinte personnelle au sein du auteur pluriel, ce qui les fait sortir de l'aliénation de l'individu dans le processus industriel de production.

Cela dépend tout d'abord des méthodes de travail. Si les scénaristes des quatorze premiers épisodes de *Lost* eurent individuellement la possibilité de faire preuve d'originalité car ils écrivaient seuls, le renforcement ultérieur de la dynamique collective fait que cette originalité se trouve grandement limitée ensuite. Cette évolution des méthodes de travail explique également le renouvellement de l'équipe durant les deux premières saisons. Ainsi des scénaristes assez réputés comme David Fury (qui aime aussi réaliser ses épisodes) semblent avoir du mal avec l'écriture en binôme : après *Walkabout* (S01E04), *Solitary* (S01E09) et *Special* (S01E14), il écrit pour la première fois en binôme avec Brent Fletcher *Numbers* (S01E18), signant sa dernière contribution, probablement due à sa difficulté à partager l'écriture d'un épisode. Dans son essai sur sa participation à *Lost*, Javier Grillo-Marxuach explique que son propre départ était motivé par l'évolution du *workflow* qui permit à Carlton Cuse et Damon Lindelof d'avoir une main-mise plus ferme sur le processus de création. Suite à cela il se sentit de plus en plus aliéné du processus créatif et son empreinte personnelle ressortait trop du collectif (« à plusieurs reprises on me fit remarquer que ma voix individuelle, en tant que créateur d'histoires, de personnages et de dialogues, devenait trop idiosyncratique pour la direction que prenait la série »¹⁴⁰), raison pour laquelle il finit par

139 Nadia Walravens, *op. cit*

140 Javier Grillo-Marxuach, « The Lost Will And Testament Of Javier Grillo-Marxuach » [essai en ligne], *The Grillo-Marxuach Experimental Design Bureau*, 24 mars 2015, [accessible à l'adresse] <http://okbjm.weebly.com/lost.html>, [dernière consultation le 30 décembre 2015].

démissionner. Cet exemple montre bien dans quelle mesure l'application de méthodes de travail personnelles sont difficiles à mettre en place pour les scénaristes. Cela est différent pour d'autres savoir-faire ou du moins certains aspects de leur travail. Ainsi dans les commentaires les acteurs font état de techniques de répétition très différentes selon leurs méthodes respectives. Par ailleurs il y a des cas particuliers dans l'agencement au sein du collectif : Edward Kitsis et Adam Horowitz, qui ont toujours travaillé exclusivement ensemble au cours de leur carrière, forment une équipe juridiquement inséparable contre leur gré. À l'extrême opposé Elizabeth Sarnoff préfère changer régulièrement de binôme : elle travailla avec onze scénaristes différents au fil des cinq dernières saisons¹⁴¹, notamment avec des scénaristes en herbe, ce qui lui permit probablement d'avoir une autorité un peu plus forte au sein du binôme en s'appuyant sur sa supériorité hiérarchique. Ces différences entre Edward Kitsis & Adam Horowitz et Elizabeth Sarnoff témoignent bien que des scénaristes peuvent avoir des méthodes de travail personnelles, dans la mesure où elles ne vont pas à l'encontre de la dynamique du groupe.

Par ailleurs le scénariste peut laisser des traces de sa personnalité sur l'œuvre, notamment en s'inspirant de son propre vécu et de ses expériences. Bien sûr les scénaristes en haut de la hiérarchie ont davantage de liberté à ce niveau : nous avons déjà signalé l'affinité de Lindelof avec la chanteuse Patsy Cline, qui recouvre une signification personnelle liée à sa relation avec sa mère. Nous avons d'autres traces de cette inspiration biographique : dans le commentaire audio de *Ab Aeterno* (S06E09), Melinda Hsu Taylor signale que la scène où Richard Alpert va voir le médecin pour demander un remède contre la pneumonie pour son épouse est inspirée d'une histoire qui est arrivée à sa mère¹⁴². De même dans le commentaire audio d'*Exposé* (S03E12), Edward Kitsis et Adam Horowitz expliquent qu'ils font porter à Ethan un T-shirt de l'Université de Wisconsin car il s'agit du lieu où ils se sont rencontrés¹⁴³, une anecdote qu'ils racontent dans un podcast¹⁴⁴. Cela montre comment le vécu d'un scénariste particulier peut influencer l'écriture du scénario, le poussant à laisser des empreintes de sa personnalité sur l'œuvre collective. De manière générale, le *background* d'un co-auteur – au-delà de la simple inspiration biographique – est déterminant dans sa contribution sur la série.

141 Christina M. Kim, Carlton Cuse, Damon Lindelof, Drew Goddard, Gregory Nations, Brian K. Vaughan, Kyle Pennington, Paul Zbysewski, Melinda Hsu Taylor, Jim Galasso et Edward Kitsis & Adam Horowitz.

142 « [Cette scène] était plus ou moins inspirée de quelque chose qui est arrivé à ma mère quand elle était enfant. Elle avait une sœur cadette qui avait la pneumonie. On l'envoya chercher le docteur, dans la pluie tombante, et elle avait ce sentiment – à seulement dix ans, sa sœur avait six ans –, cette pensée : « si je cours assez vite, je peux sauver ma soeur », et elle ne pût le faire » ; Melinda Hsu Taylor, « Commentaire audio de *Ab Aeterno* (S06E09) » dans *Lost, op. cit.* saison 6, disque 3.

143 Adam Horowitz et Edward Kitsis, « Commentaire audio de *Exposé* (S03E14) » dans *Lost, op. cit.*, saison 3, disque 4. voir ill.35.

144 Adam Horowitz et Edward Kitsis dans *The Official Lost Podcasts, op. cit.*, le 06/08/2009, [04:00 – 05:00]

Penchons nous de nouveau sur les exemples de Elizabeth Sarnoff et Edward Kitsis & Adam Horowitz. Elizabeth Sarnoff est la seule scénariste féminine qui reste durablement sur la série. La production télévisuelle est une industrie très masculine : il suffit de regarder la proportion d'hommes et de femmes dans tous les domaines pour s'en apercevoir¹⁴⁵. Elizabeth Sarnoff a déjà travaillé sur *Deadwood* (HBO, David Milch, 2004 – 2006), un anti-western brutal où les personnages féminins sont majoritairement des prostituées, une série qui comporte également des personnages extrêmement sombres et tragiques ou pathétiques. De même *Lost* est une série très masculine et Elizabeth Sarnoff semble habituée à être une des seules femmes dans la salle de scénaristes. Nous pouvons inférer que son passage sur *Deadwood* fut très formateur dans sa perspective sur les questions de genre dans ce type de fiction. En effet, les épisodes de *Lost* co-écrits par elle témoignent dans un premier temps d'une certaine affinité avec les personnages féminins, comme si elle était enfermée avec Christina M. Kim dans les questions de genre pendant la deuxième saison¹⁴⁶. Ses coordonnées de genre ont ensuite moins d'impact dans le choix des épisodes qui lui sont attribués. Elle écrit tout de même deux épisodes sur Kate, le personnage féminin le plus indépendant de la série, sachant qu'elle aime les espaces de non-droit qui permettent de développer des personnages féminins plus forts. En dehors de cela elle écrit surtout des personnages masculins très sombres et manipulateurs (Benjamin Linus, Sawyer et John Locke/l'Homme sans nom), sortant des considérations associées à son appartenance de genre pour déployer ses affinités personnelles pour les personnages sombres dans les lieux de non-droit. Elle semble particulièrement fascinée par la Purge, le génocide de la Dharma Initiative par les Autres, qui ne cesse de revenir dans les épisodes qu'elle écrit. Un co-auteur peut même laisser son empreinte sur un épisode qu'il n'écrit pas si la pertinence de son *background* l'appuie. Ainsi Edward Kitsis et Adam Horowitz ont beaucoup travaillé sur des *locker shows*¹⁴⁷ au début de leur carrière ; cela peut sembler anecdotique, sachant que *Lost* n'est pas du tout dans la même veine. Pourtant dans *Cabin Fever* (S04E11), il y a une scène où Locke adolescent se retrouve enfermé dans son casier (« *locker* ») et Edward Kitsis, en voyant là la seule opportunité de faire valoir son expérience, parvient à convaincre Elizabeth Sarnoff de décorer le casier avec un autocollant Geronimo Jackson, son groupe fétiche¹⁴⁸, laissant ainsi une empreinte de leur

145 Quelques séries comme *Orange Is the New Black* (Netflix, Jenji Kohan, 2013 –) ou *Girls* (HBO, Lena Dunham, 2012 –) ont renversé la tendance, mais la télévision reste un médium assez masculin.

146 *The Hunting Party* (S02E11) est un épisode centré sur un personnage masculin avec un regard féminin, sémiotisé par la position dans laquelle Jack enferme Kate en refusant de la laisser l'accompagner malgré ses aptitudes de fugitive et de traqueuse, alors qu'il demande à un Sawyer convalescent de les accompagner.

147 Il s'agit des séries destinées à un public adolescent, comportant surtout des personnages adolescent et leurs drames personnels en milieu scolaire.

148 cf. Adam Horowitz et Edward Kitsis dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, le 06/08/2009, [03:02 –

personnalité sur un épisode pour lequel ils ne sont même pas les scénaristes.

La contribution des co-auteurs est signalée par la présence d'un crédit qui précise le savoir-faire d'affiliation ; seulement les co-auteurs ne sont pas nécessairement cantonnés à un savoir-faire précis. Certains font preuve d'une polyvalence qui témoigne que l'appartenance au collectif prime parfois sur l'expertise dans un domaine : les co-auteurs ne sont pas enfermés dans une spécialité technique, mais peuvent s'essayer à d'autres compétences. À l'exception du co-créateur J.J. Abrams pour *Pilot* (S01E01-02), jamais un scénariste de *Lost* ne s'est essayé à la réalisation, mais d'autres membres du collectif le firent sous la tutelle de Jack Bender : l'opérateur caméra Paul Edwards prend ainsi les rênes du tournage pour la première fois sur *What Kate Did* (S02E09) et réalisa dix épisodes. Les monteurs Stephen Semel et Mark J. Goldman s'essayèrent également à la réalisation et le premier fit même un caméo comme détracteur de Stephen King dans la scène du club de lecture de la séquence pré-générique de *A Tale of Two Cities* (S03E01). Le choix de confier la réalisation d'un épisode à un co-auteur qui n'est pas réalisateur de profession montre que l'appartenance au collectif et l'adhésion à l'intentionnalité collective prévaut parfois sur une expertise professionnelle. Cela ne permet pas nécessairement au co-auteur de faire preuve d'originalité dans plusieurs domaines, mais tend du moins à sortir l'individu d'une aliénation fonctionnaliste courante à la télévision.

Par ailleurs, des marques de la personnalité se font parfois pressentir d'une manière qui peut sembler discrète, mais est bien réelle si on y paie attention. Dans un podcast, Damon Lindelof et Carlton Cuse transmettent la question d'un fan qui se demande pourquoi le style de peinture de Desmond et celui de Tom, le peintre et père d'Aaron, sont tellement semblables. Ils expliquent que le peintre réel des tableaux et fresques apparaissant dans la série est toujours le réalisateur Jack Bender, l'auteur réel de ces deux peintures¹⁴⁹. Le fan en question s'est aperçu de la cohérence de style entre les peintures avant même que celles-ci ne soient authentifiées comme appartenant au même peintre. Le style de Jack Bender est donc parfaitement reconnaissable et identifiable. Seulement l'authentification du style est ce qui permet de relier ce style à une personne réelle. Si Damon Lindelof et Carlton Cuse n'avaient pas authentifié les peintures de Jack Bender dans leurs podcasts, on aurait pu observer cette cohérence de style sans être en mesure de la rattacher à un artiste. Par ailleurs, il ne s'agit pas tant ici du style d'un co-auteur au sein d'un auteur pluriel, mais bien d'un style singulier propre

03:52].

149 Carlton Cuse et Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., le 20/04/2007, [19:20 – 20:25]. voir ill. 9, 41, 42.

à une œuvre créée individuellement faite pour apparaître dans la série. La question devient autrement plus complexe lorsqu'il s'agit d'authentifier l'origine de certains motifs dans des œuvres créées par autant de co-auteurs, et de démêler les multiples influences qui se superposent et s'agencent pour former un style collectif (si paradoxale que cette formulation puisse paraître). Ainsi ces marques de l'individualité ont parfois davantage trait à une complicité ou à une signature ludique, qu'à une réelle affinité esthétique. Par exemple, lorsque la quinzième publication du comics *Y : The Last Man*¹⁵⁰ de Brian K. Vaughan, scénariste de *Lost* pendant les troisième, quatrième et cinquième saisons, apparaît dans l'épisode 316 (S05E06), il s'agit davantage d'une reconnaissance ludique de la paternité de Brian K. Vaughan sur la série télévisée et le comics, que d'une réelle intertextualité propre à Brian K. Vaughan entre le comics et la situation narrative de l'épisode.

En dépit de l'harmonisation esthétique nécessaire à la télévision, les co-auteurs peuvent laisser une empreinte personnelle sur l'œuvre, même si ces traces sont souvent ponctuelles et discrètes. Ces traces d'empreinte personnelle et effets de signature doivent rester dans les propriétés esthétiques définies par le groupe, sinon elles peuvent léser la cohérence esthétique de l'œuvre et entrer en contradiction avec le principe de participation à l'intentionnalité collective, comme le montre l'exemple de Javier Grillo-Marxuach. Ce principe de participation à l'intentionnalité collective prime sur ces marques d'empreinte personnelle ; comme le dit Matthew Fox, l'interprète de Jack Shephard, lorsqu'il parle de ses discussions avec Lindelof sur la caractérisation de Jack, « la narration filmique est une expérience qui repose sur la collaboration d'un scénariste, d'un réalisateur et d'un acteur. Et cela fonctionne mieux lorsque le tout est plus important que la somme des parties »¹⁵¹. Cette souplesse de la création collective fait qu'il faut se plonger dans des analyses complexes et détaillées pour saisir l'empreinte personnelle d'un co-auteur dans le collectif.

Ainsi ces affinités peuvent être motivées par le lien entre une histoire créée et une expérience passée du scénariste, comme pour Melinda Hsu Taylor et la scène de Richard avec le médecin dans *Ab Aeterno* (S06E09). Elle peut être motivée par le passé professionnel des scénaristes comme pour Edward Kitsis & Adam Horowitz et la scène du casier dans *Cabin Fever* (S04E11). Ces affinités peuvent aussi tenir en elles-mêmes et renvoyer aux qualités propres du co-auteur. Pour ce qui est des scénaristes, elles renvoient majoritairement aux histoires, à la caractérisation des personnages, aux paroles des dialogues et au découpage des scènes et séquences. Damon Lindelof signale lors du Comic Con de San Diego en 2007 que,

150 Brian K. Vaughan [scén.], Pia Guerra [dessin.], *Y : The Last Man* [comics], Los Angeles, Vertigo, 2002-2008

151 Matthew Fox dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 03/04/2006, [04:10 – 04:30]

de même que les spectateurs, chaque scénariste de l'équipe a une préférence pour un personnage donné¹⁵². L'affinité la plus identifiable de *Lost* est celle de Edward Kitsis et Adam Horowitz pour Hurley, sachant encore une fois que l'unité de ce binôme est un cas à part qui facilite cette analyse. Il est plus difficile de procéder à une affinité authentique pour des collaborations plus courtes ou des scénaristes qui, comme Elizabeth Sarnoff, changent plus régulièrement de partenaire d'écriture mais aussi d'affinités pour ses personnages. Edward Kitsis et Adam Horowitz écrivirent cinq des sept épisodes sur Hurley (*Everybody Hates Hugo* (S02E04) ; *Dave* (S02E18) ; *Tricia Tanaka Is Dead* (S03E10) ; *The Lie* (S05E02) ; *Everybody Loves Hugo* (S06E12)), sachant que *Numbers* (S01E18) était déjà en cours de développement lors de leur arrivée sur la série, et que *The Beginning of the End* (S04E01) est un épisode de début de saison, que Damon Lindelof prend traditionnellement en charge. Le spectateur avisé peut même observer un effet de bouclage dans la relation entre ces deux scénaristes et ce personnage, en s'appuyant sur les titres des premier et dernier épisodes sur Hurley écrits par eux (*Everybody Hates Hugo* (S02E04) et *Everybody Loves Hugo* (06E12)), comme pour signaler la fin du trajet du personnage pris en charge par eux. La présence de leurs crédits pour l'écriture de ces épisodes permet une identification aisée, ce qui n'est pas toujours le cas.

Si chacun a des affinités, celles-ci peuvent être changeantes. Celles de Damon Lindelof varient beaucoup (« je peux fluctuer à n'importe quel moment en fonction de ce qui se passe dans ma vie »¹⁵³). Ainsi durant toute la première saison il s'identifie à Claire car, comme lui à ce moment, elle est jeune parent. Renvoyant à son propre rôle de *showrunner*, il s'identifie plus durablement à Jack dans sa délicate position de dirigeant hypersensible et à Locke parce qu'il est en quête de spiritualité et ne sait pas dans quelle direction mettre sa foi¹⁵⁴. Ainsi il y a bien des affinités pérennes entre un scénariste et un personnage, mais celles-ci peuvent fluctuer selon les trajectoires que prennent certains personnages, selon des situations voire des scènes précises avec lesquelles un scénariste s'identifie, de même qu'un spectateur aura son ou ses personnages favoris. Nous pouvons donc observer des temps de contiguïté scénariste/personnage ou des affinités situées qui impliquent parfois des lectures précises, qui rendent difficile d'éclairer totalement la genèse du texte. Par ailleurs nous pouvons inférer que souvent les scénaristes crédités sur un épisode ont une affinité avec le personnage central à ce moment donné qui explique en partie l'attribution de l'épisode. Nous

152 cf. ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., édition spéciale Comic Con du 2 août 2007 et diagramme faisant correspondre scénaristes et personnages en annexe.

153 Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 06/02/2006, [16:20 – 17:20].

154 *Idem*.

pouvons tout de même émettre au moins une réserve pour les scénaristes en herbe qui se voient souvent confier l'écriture d'un épisode sans qu'une affinité ne motive cette attribution, comme par exemple l'épisode *Maternity Leave* (S02E15), qui fut confié aux assistants de l'équipe Dawn Lambertsen-Kelly et Matt Ragghianti. Les deux écrivent le premier scénario de leur carrière sur *Lost*, une expérience relatée dans le magazine officiel de la série¹⁵⁵. Outre l'éventuelle contiguïté métaphorique entre leur première expérience d'écriture scénaristique et le fait que Claire soit une jeune mère – ce qui semble tiré par les cheveux –, seul le fait que ce scénario devait être écrit pendant les vacances de Noël semble expliquer pourquoi on leur attribua cet épisode, un moment qu'ils attendaient depuis plus d'un an. Ici rien ne suppose une affinité spécifique entre les deux scénaristes en herbe et cet épisode.

Par delà ce que disent les crédits, un scénariste se définit aussi par certaines affinités créatives qui peuvent constituer une empreinte personnelle. L'affinité avec un personnage ou une relation entre deux personnages fait qu'un scénariste peut en aider un autre pour écrire une scène d'un épisode sur lequel il ne sera pas crédité, comme c'est le cas pour la scène entre Jack et Kate dans le deuxième acte de *Walkabout* (S01E04). Dans le commentaire audio de l'épisode, David Fury signale que Damon Lindelof a repris cette scène après lui (« j'ai écrit [une scène] qui ressemblait à cela ; Damon [Lindelof] est arrivé et l'a améliorée »), ce à quoi Jack Bender répond « c'est ce qu'on appelle du travail d'équipe »¹⁵⁶. La prévalence d'une affinité créative de Damon Lindelof sur la responsabilité du scénariste signataire de l'épisode témoigne d'une certaine adaptabilité de la dynamique de groupe aux qualités et affinités respectives de chacun, en dépit du crédit. Cet exemple ponctuel est en réalité une pratique assez courante pour les scénaristes de *Lost* : ils échangent des scènes lorsqu'ils estiment qu'un autre scénariste est plus apte à l'écrire¹⁵⁷. Elle pose notamment le problème de l'authentification : si nous avons une correspondance rigoureuse entre le scénariste crédité pour un épisode et le fait qu'il ait écrit toutes les scènes, l'authentification ne poserait pas problème ; seulement ce n'est pas le cas. La perspective inverse d'attribuer certaines scènes en fonction des affinités peut au contraire retrancher le critique dans un déterminisme reposant sur ces affinités créatives, qui ne correspondent pas nécessairement aux réalités de la génétique du scénario. Si le crédit n'a pas parfaitement valeur d'authentification, cela implique qu'il faut trouver des moyens plus nuancés d'authentifier les réalités de la génétique du texte. Pour ma part je m'appuie beaucoup sur les paratextes et les corpus médiatiques, où certaines

155 Dawn Lambertsen Kelly, Matt Ragghianti [scéns.], « The Birth of « Maternity Leave » », dans ABC Studios, Paul Terry [chef éd.], *Lost: Messages from the Island: The Best of the Official Lost Magazine, an Official Behind-the-scenes Look at the Award-winning ABC Show*, Titan Books 2009 (pp.148-155)

156 Jack Bender, « Commentaire audio de *Walkabout* (S01E04) », *op. cit.* [09:39 – 10:00]

157 Damon Lindelof dans WGA, *Writers on Writing : Inside the Writers' Room With Lost*, *op.cit.*

réalités historiques sont authentifiées par des témoignages. Je joue ainsi le jeu du fan légiste qui s'appuie sur les paratextes pour construire son auctorialité. Cette question de l'authentification va nous amener à notre dernier critère dans la définition du co-auteur : le co-auteur est une figure médiatique qui fait ou ne fait pas valoir son rôle au sein de la production par le biais des différents médias dont il peut disposer.

4) La fonction auteur inférée ou l'effet boule de neige de la médiatisation

Il suffit de consulter mes notes de bas de page pour s'apercevoir que le corpus médiatique de *Lost* est très large. Entre les podcasts, les interviewes, les bonus DVD (commentaires d'épisodes et bonus « *behind the scenes* »), le magazine officiel de la série, les événements médiatiques comme les Comic-Con, les forums de discussion et autres moyens d'expression sur Internet (sites Internet, blogs...), etc., les co-auteurs ne manquent pas de médias pour s'exprimer. Internet a révolutionné l'accès à l'information, mais a également démultiplié les moyens d'expression peu coûteux et libres. Lorsqu'un co-auteur donne des informations sur la genèse d'une série, cela permet au spectateur d'authentifier certaines intentions. Ainsi une analyse formelle appuyée par une remarque faite dans un corpus médiatique permet d'authentifier une interprétation comme intentée à l'origine. Par ailleurs, au cours de mes recherches, je n'ai relevé que quelques mensonges provisoires sur la conduite future du récit afin de renforcer l'effet de surprise ultérieur. Cette médiatisation permet aux co-auteurs de s'exprimer sur leur rôle et leur vision personnelle de la série. En nous appuyant sur la notion de « fonction-auteur inférée » de Jason Mittel nous observerons que la médiatisation fait du co-auteur une star auprès du spectateur. Dans le cadre d'une série télévisée créée en six ans, cette prestance a tendance à fonctionner comme un effet boule de neige, ou, en termes systémiques, comme une boucle de rétroaction. c'est-à-dire que le co-auteur renforce son autorité sur l'œuvre par le biais de sa prestance médiatique.

Introduisant l'article « The Solitary Author as Collective Fiction » de Gover, Bacharach rappelle que le mythe romantique de l'auteur s'est perduré dans des superproductions collectives, où des artistes sont mythifiés par leur médiatisation : « [ces artistes] paradent autour [de leurs œuvres massives] et s'investissent d'un nouveau rôle : nous avons troqué le mythe du génie solitaire pour le mythe de la super-star producteur

artistique »¹⁵⁸. Dans *Lost*, c'est le personnage de Jacob qui incarne ce mythe. Pendant trois saisons il est célébré et idolâtré par les autres comme « celui qui détient toutes les réponses », avant d'apparaître comme un homme normal, faillible, en somme un personnage comme les autres, en dehors des pouvoirs qui lui sont accordés par son rôle sur l'île et qui sont tributaires de sa fonction de gardien. Renvoyant à une acception individuelle de la notion d'auteur, Jason Mittel refuse sa validité pour la télévision en montrant comment les *showrunners* sont mythifiés par une aura médiatique qu'ils cultivent plus ou moins¹⁵⁹. D'une certaine manière, le co-auteur est ainsi un reflet déformé de la personne réelle par le prisme médiatique. Nous emploierons sa notion de « fonction-auteur inférée » afin de définir la part de médiatisation auprès de la réception :

« Pour la définir brièvement, la fonction-auteur inférée est la production par un spectateur d'une instance auctoriale responsable de la narration d'un texte, s'appuyant sur des indices dans le texte et sur des discours contextuels. D'un point de vue pragmatique, lorsque nous regardons un programme et nous nous demandons « pourquoi ont-ils fait cela ? », la fonction-auteur inférée est notre notion de « ils », en tant qu'instance(s) responsable(s) de la narration. Alors que certains spectateurs placeraient cette instance dans la notion moins humaine qu'est « la série » – comme dans « pourquoi la série a fait une ellipse ? » – la prévalence des discours auctoriaux qui circulent au sein de l'industrie, des sites critiques et des paratextes et conversations générées par les fans suggère que pour de nombreux spectateurs, l'instance se loge dans le construit imaginaire d'une force auctoriale personnifiée »¹⁶⁰.

La notion de Mittel est essentielle pour définir dans quelle mesure le co-auteur est aussi une figure médiatique car nous nous appuyons beaucoup sur les paratextes pour authentifier le rôle de l'auteur pluriel ou d'un co-auteur dans la genèse du texte.

Lost repose éminemment sur cette médiatisation de l'instance auctoriale collective. En témoignent tous les paratextes médiatiques, qu'ils soient ou ne soient pas constitués à l'initiative de ABC. À partir de la deuxième saison, Lindelof et Cuse se mirent à s'exprimer directement auprès des fans par le biais de podcasts qui avaient lieu entre chaque épisode lorsque leur emploi du temps le permettait, une pratique qui se ritualisa au fil des cinq années de la durée des podcasts. Cette relation privilégiée avec les spectateurs renforce leur prestance et leur autorité sur l'œuvre : pouvoir s'exprimer d'une manière relativement libre leur permit de mettre en avant certains problèmes dans la planification narrative de la série et de négocier ensuite le moyen de les résoudre. Ainsi ils annoncent à la fin de la deuxième saison, après en

158 Sondra Bacharach, Jeremy Neil Booth, Siv B. Fjoerestad, « Introduction » dans Sondra Bacharach [dir.], *Collaborative Art in the Twenty-First Century*, op. cit., pp.1-8, p.4

159 cf. Jason Mittel, « Authorship » dans *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York, NYU Press, 2015, [e-book], pp. 86-117.

160 *Ibid.*, p.107

avoir parlé dans des podcasts précédents, qu'à partir de la troisième saison il n'y aurait plus de rediffusions et que les épisodes seront diffusés en bloc suite à des négociations avec Steve McPherson, le directeur de la programmation de la chaîne¹⁶¹. De même, un an plus tard ils annoncent qu'ils ont réussi à négocier une date de fin de série, après avoir passé l'année à dire qu'ils étaient bloqués dans la planification narrative car ils ignoraient le nombre de saisons qu'il leur restait à produire¹⁶². Cette dernière négociation, inédite pour la télévision qui fonctionnait systématiquement dans la logique du renouvellement annuel, relève de la liberté du collectif à pouvoir finir la série à sa façon sans risquer d'être brutalement annulés en cours de route (le sort de *Twin Peaks* par exemple) ou de devoir continuer de produire des saisons dans une dynamique commerciale (ce qui fut le cas pour *The X-Files*). La possibilité de faire part ouvertement de leurs difficultés auprès des spectateurs, ainsi que la prestance que leur octroie cette relation privilégiée avec les fans, tendent à renforcer l'autorité des deux *showrunners*, au point de devenir une seule figure médiatique surnommée par les fans « Darlton », un amalgame de leurs prénoms respectifs. L'absence de hiérarchisation entre les deux *showrunners* participe à établir une figure médiatique duelle qui se fait le porte-parole de l'organisation auctoriale. Les affirmations d'intention dans les podcasts se font souvent à la première personne du pluriel. Tantôt ce « nous » est tributaire du contexte d'énonciation du podcast et renvoie alors à Darlton, tantôt ce « nous » est générique et renvoie alors au collectif dans son ensemble. Il leur arrive également de signaler la contribution de certains co-auteurs, auquel cas ils participent à les médiatiser. En se faisant les porte-parole du reste de l'équipe auprès des fans pendant cinq ans, les deux *showrunners* légitiment ainsi leur autorité sur la série et son processus de création.

Pourtant cela ne revient pas à dire que ce sont les seuls co-auteurs à jouir de cette médiatisation. Quand bien même elle est souvent moindre, de nombreux co-auteurs eurent la possibilité de s'exprimer sur leur rôle au sein de la production, et de mettre en avant leur perspective sur les mêmes supports que les *showrunners*. Certains co-auteurs n'hésitent pas à le faire alors que d'autres se font beaucoup plus discrets. Certains adoptent une posture sérieuse alors que d'autres ont une approche plus ludique. De fait les co-auteurs s'expriment assez indépendamment des desiderata de ABC, même sur les supports créés par la chaîne. Ainsi, en tant que personne morale, la chaîne se déresponsabilise des propos des co-auteurs

161 Carlton Cuse et Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., le 26/05/2006, [12:30 – 13:30]

162 Carlton Cuse et Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., le 11/05/2007, [06:40 – 09:00]

sur certains supports, comme en atteste le carton qui apparaît au début de chaque DVD. Chaque co-auteur a une fonction-auteur inférée particulière qui participe de la fonction-auteur inférée collective. Plus il apparaît ou est mentionné dans les paratextes, plus le spectateur est en mesure d'authentifier son empreinte personnelle sur l'œuvre et son rôle dans le processus de création. Ainsi les apparitions médiatiques de Edward Kitsis et Adam Horowitz poussent le spectateur à observer le contraste entre deux individus qui forment pourtant un binôme atomique dans le système de crédits. En effet Edward Kitsis est beaucoup plus assuré en contexte médiatique et n'hésite pas à se mettre en avant, parfois de manière ludique, alors que Adam Horowitz est beaucoup plus réservé et prêt à déférer la parole à son partenaire. Quelles que soient les modalités réelles de leurs rapports en dehors de ces apparitions médiatiques, cette légère mise en avant de Edward Kitsis sur Adam Horowitz tend à établir une certaine hiérarchisation entre les deux scénaristes auprès du spectateur.

De la même manière, Elizabeth Sarnoff est beaucoup plus discrète, raison pour laquelle il est difficile d'authentifier les spécificités de son rôle de co-auteure, même s'il est certain qu'il fut important. Ce manque de visibilité peut atteindre le néant ironique, comme dans le cas de Kyle Pennington, co-scénariste avec Sarnoff des épisodes *Cabin Fever* (S04E11) et *LaFleur* (S05E08). À part s'il a fait des créations sous pseudonyme dont nous n'avons pas connaissance, ce scénariste n'a presque aucune expérience dans la création (télévisuelle ou autre), avant comme après *Lost*, ce qui fait qu'il est presque impossible de déterminer ses affinités créatives et son empreinte personnelle sur *Lost*. N'étant presque jamais apparu dans les médias, le peu de traces le concernant relèvent presque de l'ironie et son auctorialité presque inexistante est subordonnée à celle de sa principale collaboratrice, Elizabeth Sarnoff¹⁶³. Par ailleurs cette visibilité médiatique peut recouvrir de très nombreuses particularités selon les co-auteurs. Par exemple celle de Javier-Grillo-Marxuach est très intéressante : le scénariste présent pendant les deux premières saisons relate son expérience au sein de *Lost* près de dix ans plus tard dans son essai « The Lost Will and Testament of Javier Grillo-Marxuach »¹⁶⁴. Cet essai testimonial différé rend sa fonction-auteur inférée assez particulière, il a lui-même conscience des dangers de cet écart temporel, raison pour laquelle il se décide à coucher sa version une bonne fois pour toutes : « il vient un temps où les souvenirs s'érodent et où l'instinct d'embellir – de se faire le héros de toute confrontation et, pour reprendre ce terme, de modifier l'histoire – prend le pas sur ce qui auparavant était de la

163 Pour plus de détails sur ce point je renvoie à ma communication sur les deux scénaristes lors de la journée d'étude sur *Lost*

164 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

remémoration raisonnable et factuelle »¹⁶⁵. Cet exemple illustre à quel point chaque co-auteur a un rapport personnel avec sa propre médiatisation et peut en jouer de manières différentes, allant de la mégalomanie au quasi-anonymat, du désir d'authentification aux pitreries ludiques.

Le co-auteur d'une série est avant tout une personne co-engagée dans l'intentionnalité et la création collective, dont la participation est avant tout mise en valeur par la présence d'un crédit qui circonscrit sa ou ses participation(s) à la production. Il peut laisser une empreinte personnelle plus ou moins importante dans les propriétés esthétiques de l'oeuvre, qui dépend souvent de la durabilité de sa participation et de sa position hiérarchique, dans un système de création industriel et capitaliste où celui qui cumule le plus de crédits importants a le plus d'autorité au sein du collectif et sur l'oeuvre. Par ailleurs le co-auteur se définit par sa visibilité et la façon dont les spectateurs reconnaissent sa participation dans les paratextes qui le mettent en avant et permettent d'authentifier son rôle au sein de la production, quand bien même cette médiatisation tend à fonctionner comme un miroir déformant. Comme nous l'avons fait observer à plusieurs reprises, le co-auteur se définit avant tout par sa participation à l'auteur pluriel et nous nous attacherons dans le prochain chapitre à définir les modalités spécifiques de l'équipe des scénaristes de *Lost* pour mettre en avant comment nous pouvons comprendre cette auctorialité collective sur le plan pragmatique cette fois.

165 *Idem*.

Chapitre 3 : Un auteur pluriel : organisation et dynamique de l'équipe

Nous avons posé dans le chapitre précédent les principaux traits définitoires du co-auteur en proposant un modèle d'intentionnalité collective, en établissant l'importance de sa fonction au sein du collectif, en montrant sa capacité à laisser une empreinte personnelle sur l'œuvre, ainsi qu'à se faire valoir comme co-auteur grâce à sa visibilité médiatique. Dans une perspective holiste, nous allons désormais nous appuyer sur l'exemple de l'équipe des scénaristes pour déterminer comment fonctionne l'auteur pluriel comme un agencement d'individus. En effet, une fois le collectif composé, la cohérence de cette vision collective prime sur celle des visions personnelles juxtaposées et successives. Encore une fois je ne prétends pas donner une vue totale du collectif car je me concentrerai sur l'équipe des scénaristes, ce qui montre qu'il est possible de segmenter des parties du collectif dans la mesure où cette sélection est pertinente. Dans ce chapitre, nous expliquerons comment l'équipe des scénaristes s'agence et s'organise de manière ordinaire, c'est-à-dire une fois que le collectif est mis en place et a développé des méthodes de travail qui lui sont propres après au moins une saison. Il pourrait sembler plus judicieux de montrer la formation progressive de ce collectif pendant les deux premières années de développement et de production, une approche chronologique que nous aurons plutôt dans la dernière partie du mémoire. Afin d'éclairer comment la dynamique d'un auteur pluriel infléchit les propriétés d'une série télévisée, nous nous appuyerons sur les notions de connaissance commune, d'organisation, de hiérarchisation, de sujet pluriel, de consensus et d'intentionnalité collective. Dans un second temps nous signalerons le rôle crucial des scénaristes au sein de l'industrie télévisuelle, qui justifie l'autorité importance qui leur est accordée au sein du collectif. Enfin nous observerons que l'équipe des scénaristes est ouverte sur le reste de l'organisation, une condition cruciale pour maintenir l'intention au fil de la chaîne de production et l'y adapter, une condition qui justifie en outre l'importance des fonctions et des réunions de coordination au sein du collectif.

1) La dynamique de groupe et le workflow

Comme nous l'avons observé dans le chapitre précédent, ce qui définit un scénariste comme co-auteur est avant tout sa participation active à l'intentionnalité collective. Nous employons la théorie des sujets pluriels de Margaret Gilbert pour avoir une compréhension de

ce que nous pourrions appeler un holisme auctorial, c'est-à-dire d'un tout qui ne peut se réduire à la compréhension de ses parties constitutives. Il faut donc avoir une idée de l'organisation interne de ce auteur pluriel, compris comme un tout, pour compléter la perspective interactionniste par une perspective holiste. Ainsi une conception holiste de l'auctorialité des séries télévisées devrait en réalité s'appuyer sur la coordination interne entre les scénaristes, les réalisateurs, les acteurs, le directeur de la photographie, le compositeur, le chef-décorateur, etc. Nous nous sommes appliqué à restreindre l'objet de ce mémoire aux scénaristes car il est possible d'avoir une vision holiste d'une équipe au sein du collectif. En témoignent toutes les études actuelles sur les salles de scénaristes anglo-saxonnes, qui fascinent les spectateurs et critiques à travers le monde. Pour ne prendre qu'un exemple édifiant il existe une émission documentaire américaine intitulée *The Writers' Room* (Sundance Channel, Jim Rash, 2013–), dans laquelle Jim Rash reçoit des équipes de scénaristes pour qu'ils parlent des dynamiques d'écriture collective. En France Olivier Joillard s'est intéressé au phénomène ; le secret professionnel et l'éloignement géographique tendent à en déformer la perception mais les témoignages sur les dynamiques internes sont de plus en plus nombreux et instructifs.

Les scénaristes de *Lost* avaient conscience de la prévalence du collectif sur l'autorité individuelle, comme en témoigne cette longue citation de Carlton Cuse et Damon Lindelof, tirée d'une conférence donnée par eux et les scénaristes Edward Kitsis, Adam Horowitz et Elizabeth Sarnoff au siège de la WGA :

« **[Carlton Cuse:]** On assigne des scènes aux [scénaristes], qui les écrivent et nous les font parvenir. Effectivement Damon [Lindelof] et moi jetterons un œil pour faire les dernières retouches et rendre [le scénario] plus cohérent, mais le processus d'écriture de ces épisodes est extrêmement collaboratif. Et si on soumet son ego individuel en tant que scénariste à l'ego collectif composé de tous ceux qui sont dans la salle [des scénaristes], cela rend l'expérience bien plus agréable et dans notre cas cela fait vraiment de la série ce qu'elle est.

[Damon Lindelof] : Tous ceux présents sur cette estrade ont écrit de manière égale sur le dernier épisode de la saison, qui durait deux heures ; effectivement Carlton [Cuse] et moi y inscrivons notre nom, donc nous l'avons bien lu pour uniformiser le tout. Seulement il y a des scènes dans la série que Liz [Sarnoff] écrira mieux que moi, car elle comprend mieux tels personnages, de même pour Eddy [Kitsis] et Adam [Horowitz] [...]. Et je pense que *Lost* est une série avec de très nombreuses voix [...] Si vous écrivez un épisode de *The Mentalist*, la voix est très spécifique car les personnages traversent la même situation procédurale à chaque épisode. Mais dans le cas de *Lost*, la voix est en fait un amalgame de nous tous et des autres scénaristes de la série, et je pense que c'est mieux ainsi. »¹⁶⁶

166 Carlton Cuse et Damon Lindelof dans WGA, *Writers on Writing : Inside the Writers' Room with Lost*, op.

Quand bien même ils ne connaîtraient pas les travaux de Gilbert, les deux *showrunners* témoignent du holisme de l'auctorialité scénaristique de *Lost* (et même de la télévision en général). Carlton Cuse parle d'un « ego collectif », qui pourrait être un synonyme de « sujet pluriel ». Damon Lindelof parle de la voix de la série comme d'un « amalgame » de leurs voix combinées ; en d'autres termes il s'agit d'un alliage d'éléments hétérogènes qui forme un tout une fois combinés. Cette assertion publique témoigne de la façon dont le collectif prime sur l'individuel : quand bien même Damon Lindelof est le principal co-auteur de *Lost* (en tant que co-créateur et co-*showrunner*), il n'hésite pas à déléguer des scènes à d'autres scénaristes lorsqu'il estime qu'ils sont plus aptes que lui à les écrire, une réalité aidée par l'urgence constante de la production télévisuelle, comme il n'a pas le temps de se pencher pendant des journées sur une scène qui lui pose des difficultés. C'est pourquoi la confiance entre les membres de l'équipe est également un facteur important. Dans cette citation, l'utilisation des prénoms et des diminutifs « Liz » et « Eddy » pour Elizabeth Sarnoff et Edward Kitsis témoigne de la familiarité entre les membres de l'équipe. La prévalence du collectif se ressent dans l'usage des pronoms de la première personne du singulier ou du pluriel dans les déclarations médiatiques. J'ai fait une recherche plein texte dans mes extraits de transcriptions des podcasts et le pronom « we » y apparaît quatre-cent soixante-dix sept fois, alors que le pronom « I » y apparaît deux-cent dix-huit fois. Quand bien même cet écart peut varier sensiblement si l'on fait une recherche systématique sur tous les podcasts, il est suffisamment important pour montrer la prévalence de la vision collective sur la lecture individuelle, même celle d'un *showrunner*.

Par ailleurs cette conscience de la force du collectif se ressent dans la façon dont Damon Lindelof organise son équipe de scénaristes à écrire les épisodes en binômes, une organisation motivée par son incapacité à travailler seul. Dans le bonus DVD « The Genesis Of *Lost* », les exécutifs de ABC interrogés parlent de Jeffrey Lieber comme d'un anonyme ; la genèse de la série est à proprement parler une rencontre, celle de J.J. Abrams et Damon Lindelof, les deux créateurs de la série qui, d'après les témoignages des gens présents à ce moment, s'entendirent tellement bien sur la forme de la série, qu'ils furent en mesure d'écrire un *outline* en cinq jours¹⁶⁷. La série ne fut donc pas créée par un homme assisté d'un autre, elle fut créée par un sujet pluriel. C'est certainement lorsque Damon Lindelof se retrouve seul à la tête de la série pendant quelques épisodes, qu'il réalise son inaptitude à travailler seul. « Dès la production du sixième ou du septième épisode – peu avant la diffusion du premier épisode

cit.

167 « The Genesis of *Lost* » [bonus DVD] dans ABC, *Lost*, *op. cit.*, saison 1, disque 7.

– on se mit à chercher un *showrunner* pour venir alléger la charge de travail de Damon [Lindelof] et lui permettre de faire ce qu'il faisait le mieux : être la voix créative principale de la série »¹⁶⁸. Suite à cette recherche Carlton Cuse vint le rejoindre comme *showrunner* et ils devinrent progressivement le « Darlton » médiatisé. Le refus de Damon Lindelof à travailler seul est certainement ce qui l'a poussé ensuite à organiser son équipe de scénaristes à écrire les épisodes en binômes, soit comme un sujet pluriel. À la façon dont Margaret Gilbert fait de deux personnes marchant ensemble la base fondamentale de sa théorie des sujets pluriels, le binôme est l'unité de base de l'auteur pluriel dans *Lost*. D'une certaine manière, cette décision est ambiguë car c'est une décision d'organisation qui se fait de manière autoritaire par Damon Lindelof, même si son contenu consiste à mettre en place un fonctionnement en collectif. À plusieurs reprises, les scénaristes témoignèrent de l'intérêt de ce fonctionnement car la présence constante de quelqu'un d'autre leur permit de s'aider selon un principe de solidarité, de même que deux personnes marchant ensemble s'attendent l'un l'autre et se coordonnent presque inconsciemment pour ne pas se diviser dans leur action collective. Lindelof garde ce fonctionnement d'écriture en binômes pour sa deuxième série *The Leftovers* (2013 – 2017), une organisation que l'on peut retrouver ponctuellement sur d'autres séries depuis quelques années, mais qui n'a – ce me semble – pas été systématisée ailleurs que dans les séries qu'il dirige.

Cette organisation particulière n'était pas idéale pour la plupart des scénaristes présents lors de la première saison, ce qui explique les nombreux remplacements au sein de l'équipe entre la deuxième moitié de la première saison et la fin de la deuxième, comme pour Javier Grillo-Marxuach. Cela témoigne de la façon dont, par delà les affinités créatives entre les individus, l'organisation et la dynamique de travail du groupe (le « *workflow* ») ont leur importance dans la compréhension des spécificités d'un auteur pluriel. La répartition des épisodes se fait selon l'ampleur et la composition de l'équipe, selon les affinités des scénaristes avec des personnages, mais aussi une périodicité qui prime parfois sur ces affinités. En effet les scénaristes et même les *showrunners* ne choisissent pas nécessairement les épisodes qu'ils écrivent, un point qu'abordent Damon Lindelof et Carlton Cuse dans le podcast du 19 mai 2008¹⁶⁹. Comme ils le signalent, ils ont tout de même tendance à s'occuper des premiers et derniers épisodes de saison, une pratique presque traditionnelle dans la production télévisuelle. En dehors de cela ils ne profitent pas de leur autorité pour

168 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

169 Carlton Cuse et Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 19/05/2008, [16:10 – 16:45]

sélectionner leurs épisodes favoris, du fait d'une rotation des scénaristes sur des périodes de quatre ou cinq épisodes selon l'ampleur de la saison. Ainsi les trois premières saisons font en moyenne vingt-quatre épisodes. Les premiers et derniers (double-)épisodes sont pris en charge par Damon Lindelof et Carlton Cuse et le reste de la saison est généralement organisé en quatre périodes de cinq épisodes. Pour les trois dernières saisons, qui sont plus courtes (respectivement quatorze, seize et dix-huit épisodes), Damon Lindelof et Carlton Cuse écrivent encore les épisodes de début et de fin, mais les périodes sont souvent de quatre épisodes. Autrement dit un scénariste écrit ou co-écrit un épisode sur quatre ou cinq en moyenne, sachant que l'attribution varie en fonction de nombreux facteurs (hiérarchie, rotation des scénaristes, affinités personnelles, etc.). En effet un scénariste peut se retrouver à écrire deux épisodes d'affilée s'ils se répartissent sur deux périodes différentes¹⁷⁰. Pour cette raison il faut avoir une compréhension globale de l'organisation de l'équipe avant d'être réellement en mesure d'affirmer les affinités d'un co-auteur donné, même si elles peuvent jouer dans l'attribution des épisodes ou la délégation de certaines scènes.

Si les scénarios sont écrits en binôme, les histoires sont définies collectivement par l'équipe, même si Damon Lindelof a effectivement le dernier mot sur les décisions de groupe. Tout d'abord ils font tous les ans un mini-camp entre les saisons, une retraite d'une durée proche de trois semaines, pendant laquelle l'équipe se retrouve en dehors des contraintes de la production journalière pour planifier la saison suivante sur le plan narratif¹⁷¹. Outre la planification narrative saisonnière, les histoires des épisodes sont également définies en groupe. En effet, excepté le binôme en train d'écrire un scénario, les scénaristes passent leurs journées entières dans la salle des scénaristes, à brainstormer, tester des idées, structurer les épisodes à venir d'une manière très détaillée. Ce processus, qu'ils appellent « *breaking the episode* » – traduisible par « résoudre l'épisode »¹⁷² – a une durée variable selon les difficultés respectives que leur posent les épisodes : il peut prendre trois jours ou trois semaines (comme pour *The Constant* (S04E05)). Au terme de cette étape l'histoire est très précisément consignée dans l'*outline*. C'est ce processus qui fait que leurs voix s'amalgament en un « ego collectif », une étape que Cuse résume ainsi lors du Comic Con de San Diego de 2007 :

170 Carlton Cuse écrit *I Do* (S03E06) avec Damon Lindelof, puis *Not In Portland* (S03E07) avec Jeff Pinkner. De même Brian K. Vaughan écrit *Meet Kevin Johnson* (S04E08) avec Elizabeth Sarnoff et *The Shape of Things to Come* (S04E09) avec Drew Goddard.

171 cf. Adam Horowitz et Edward Kitsis dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 06/08/2009, [13:05 – 13:30]

172 Toute traduction de cette expression est forcément lacunaire. En employant le verbe « *break* », les scénaristes renvoient à la façon dont ils doivent trouver l'unité de l'épisode, son articulation interne et tous les éléments qui peuvent poser problème. Cela renvoie à l'acception (presque scolaire) de l'expression « *break a problem* », c'est-à-dire lorsque, face à un problème, il faut en analyser la logique interne et les lacunes pour trouver une méthode afin de le résoudre.

« C'est un processus très collectif, nous résolvons les histoires dans la salle des scénaristes, cette salle de conférence avec des tableaux blancs partout sur les murs, où nous sommes assis [autour d'une table]. Nous compris, nous étions huit scénaristes cette année et nous travaillons sur les histoires un morceau après l'autre, en revenant sur chaque détail. Ainsi nous débattons de long en large sur beaucoup des questions du type « est-ce que Hurley devrait foncer sur quelqu'un avec la camionnette? ». Et je pense que les meilleures idées sont ce qui ressortent en fin de compte. Ce processus de résoudre les épisodes est très collectif, puis nous demandons à deux scénaristes de se séparer de l'équipe et d'aller écrire un *outline*, plus ou moins sous la supervision de Damon [Lindelof] et moi. Et bien sûr ils donnent des idées : nous essayons de voir ce processus d'écriture comme étant très collectif et ouvert aux suggestions, pour qu'ils puissent proposer des idées à n'importe quelle étape du processus. Nous travaillons beaucoup sur les histoires et au moment où elles sont définies de manière très précise, presque tous ces détails ont été réglés donc ils sont vraiment l'objet de discussions dans la salle des scénaristes. »¹⁷³

Le *showrunner* insiste à plusieurs reprises sur le fonctionnement collectif du processus d'écriture, dans une sorte de vision communiste du travail qui tend à masquer les réalités hiérarchiques et l'esprit de compétition entre les scénaristes. En effet les deux *showrunners* gardent une main-mise sur les décisions définitives afin de maintenir la cohérence de l'œuvre. En réalité, lorsqu'un binôme se voit confier l'écriture d'un épisode, il lui reste peu de marge de manœuvre pour se l'approprier ensuite. Même les autres scénaristes professionnels, qui ont accès à leurs *outlines* au siège de la WGA, témoignent combien ces ébauches qui font entre quarante et cinquante pages sont détaillées par rapport à celles d'autres séries¹⁷⁴. Par ailleurs Javier Grillo-Marxuach signale l'esprit de compétition qui régnait entre les scénaristes, quand bien même il reposait sur la démarche ludique de trouver les explications les plus pertinentes pour les énigmes mises en place¹⁷⁵.

Même le facteur humain a sa place dans ce mode de fonctionnement. Étant donné le temps qu'ils passent ensemble, la bonne entente entre les scénaristes – sans être une condition nécessaire – a une influence sur l'ambiance au sein de l'équipe et le processus d'écriture. En expliquant que le quotidien est intense au sein de l'équipe, qu'il voit comme une « deuxième famille », Edward Kitsis rappelle l'importance de se décontracter ponctuellement :

« Je pense que [les jeux] aident le processus créatif car beaucoup de gens trouveront des scènes en faisant autre chose. Travailler dans cette salle des scénaristes est une expérience intense ; comme je l'ai dit nous sommes comme une famille et nous aimons nous amuser »¹⁷⁶.

173 Carlton Cuse dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 02/08/2007, [11:05 – 12:00], cf. extrait 4

174 cf. WGA, *Writers on Writing: Inside the Writers' Room With Lost*, *op. cit.*

175 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

176 Edward Kitsis dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 06/08/2009, [18:25 – 18:42]

Si une table de ping-pong tombe entre les mains des personnages durant la troisième saison, c'est parce que les scénaristes jouaient eux-mêmes à ce jeu pour se décontracter et parce que, à cet effet, il a sa place dans la réflexivité collective¹⁷⁷. Les occupations ludiques permettent de relâcher la tension interpersonnelle ou de la transférer dans un espace d'affrontement ludique où les hiérarchies – même les plus évidentes – n'ont plus leur place. Ces jeux n'effacent pas les hiérarchies et rivalités, mais permettent de les oublier pour un temps ; parfois de véritables enjeux sont sous-jacents à ces jeux : ainsi Hurley bat Sawyer au ping-pong dans *Enter 77* (S03E11), en gage de quoi celui-ci est interdit d'utiliser des surnoms pendant une semaine (si bien que cela dure jusqu'à l'épisode *Catch 22* (S03E17)). De même le match de ping-pong entre Jack et Sawyer dans *Catch 22* (S03E17) commence de manière ludique, puis devient rapidement un lieu d'affrontement métaphorique entre les deux personnages vis à vis du récent carré amoureux Sawyer-Kate-Jack-Juliet. Le transfert des enjeux sur un espace d'affrontement ludique et sans enjeux sérieux permet de désamorcer la tension interpersonnelle intrinsèque à toute action collective.

Ainsi les membres d'une équipe qui s'entend bien – au moins sur le plan créatif – et où les relations sont relativement souples, auront davantage tendance à s'exprimer et donner leur avis, que dans une équipe où les relations hiérarchiques sont rigides et où le *showrunner* n'a qu'une écoute très sélective des remarques de ses subordonnés. Il est effectivement difficile de discerner la réalité derrière la perspective collaborative véhiculée par les paratextes ; Denise Mann n'y voit qu'un discours de l'industrie et estime qu'en réalité les rapports hiérarchiques entre les scénaristes sont intériorisés et perceptibles lors d'entretiens¹⁷⁸. Le chercheur est alors coincé entre cet idéal pseudo-communiste de la création véhiculé par les paratextes et les réalités du fonctionnement capitaliste de l'industrie télévisuelle américaine. Le paradoxe évident peut se résoudre dans une critique nuancée de la réalité : certes ce mode de création est très hiérarchisé, mais dès lors que les *showrunners* entrent dans une dynamique de travail collectif reposant sur le bon-vouloir de chacun, ces cadres et règles tendent à s'assouplir et offrir aux individus davantage de marge de manœuvre pour faire valoir leurs idées au sein du collectif et mettre leur créativité au service d'une œuvre avec laquelle ils entretiennent des affinités, d'où l'intérêt de prendre en compte le facteur humain. Il existe de nombreuses séries où les cadres légaux et les structures hiérarchiques sont pris très sérieusement et respectés d'une manière très rigide, au point que la créativité est bridée par le système industriel. Dans

177 cf. Adam Horowitz et Edward Kitsis, « Commentaire audio de *Exposé* (S03E14) » dans *Lost*, *op. cit.*, saison 3, disque 4.

178 Denise Mann, « Chapter 7 : It's Not TV, It's Brand Management TV : The Collective Author(s) of the *Lost* Franchise », dans Vicki Mayer, Miranda J. Banks, John T. Caldwell, *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries*, New-York, Routledge, 2009, pp.99-114, pp.103-105

certaines productions, comme *Mad Men* (AMC, Matthew Weiner, 2007-2015), le *showrunner* réécrit la plupart des épisodes pour imposer son style sur l'ensemble de la série. Pour sa part Damon Lindelof rappelle souvent qu'il aime être remis en question par ses collaborateurs. De nombreux éléments que nous avons abordés mettent en évidence le fait que dans *Lost* (et c'est loin d'être la seule exception) les scénaristes prirent certaines libertés avec les cadres légaux, afin que la créativité de chacun serve au mieux les intérêts du groupe et surtout de l'œuvre. Par ailleurs un scénariste ne travaille pas sur une œuvre lorsque ses affinités personnelles ne s'accordent pas avec celles de l'équipe scénaristique déjà en place. De même, si un scénariste ne se sent pas à sa place au sein d'une équipe pour des questions purement affectives comme une mauvaise entente, il peut partir en dépit des affinités strictement créatives qu'il peut avoir avec le groupe. Par remplacements internes successifs, l'équipe ne cesse de se constituer et de se reconstituer en fonction d'affinités multiples sur les plans créatif, organisationnel et affectif.

Pour ces raisons le processus de décision dans *Lost* fonctionne beaucoup plus de manière consensuelle que strictement arbitraire. Cela est vrai pour les décisions prises au sein de la production, et cela se ressent vraiment dans le mode de prise de décisions du groupe de personnages de *Lost*, qui, dans la majorité des cas, se mettent d'accord par consensus. Le fait est qu'il est difficile de généraliser un processus décisionnel ou un type de consensus qui fonctionne pour tous les cas : chaque décision mérite un examen particulier. Je vais prendre un exemple relativement simple dans la série : dans *Catch 22* (S03E17), Desmond, Charlie, Hurley et Jin campent sur la plage de nuit et voient une parachutiste tomber dans la jungle. La décision à prendre dépend vraiment de la situation : Desmond les a tous quatre entraînés car il savait que cela se produirait et pense que la parachutiste en question est sa bien-aimée Penny, mais qu'il doit réunir les conditions (dont la mort de Charlie) pour que les événements aboutissent à l'issue recherchée. Il retient des informations cruciales (notamment la mort annoncée de Charlie) pour arriver à ses fins. Lorsqu'il voit la parachutiste tomber, il veut que les quatre se précipitent pour la retrouver en pleine nuit, tandis que Charlie préfère attendre que le jour soit levé par précaution. Jin comprend la situation mais son point de vue est négligé car il ne parle presque pas Anglais. Hurley, conscient de la situation, préfère laisser les deux principaux intéressés choisir de la conduite à tenir. En dépit de ses vœux, Desmond finira par accepter le compromis proposé par Charlie en retenant toujours l'information de sa mort programmée pour éviter que cet argument ne soit pris en compte dans le processus décisionnel (sinon quoi tout le monde aurait certainement fait demi-tour). Nous voyons bien comment le processus de décision est un affrontement de volontés différentes qui aboutit à la

mise en place d'un consensus tribulaire de la situation et des partis concernés.

De même les scénaristes sont rarement tous d'accord : par exemple lorsqu'ils doivent se décider à concéder ou non sa rédemption au personnage Benjamin Linus dans la dernière saison, et donner un sens définitif à ce personnage versatile, Edward Kitsis et Adam Horowitz sont presque les seuls à vouloir sauver le personnage *in fine* et pour ces raisons prendront en charge l'écriture de *Dr. Linus* (S06E07)¹⁷⁹. Ici le consensus est que, en dépit des divisions au sein de l'équipe, celle-ci se met d'accord sur la décision de la minorité de l'équipe, à condition que le binôme en question prenne en charge l'écriture de l'épisode. En tant que principaux tenants d'une décision, ils assument une plus grande part de la responsabilité collective que les autres sur cette décision. Le consensus prendrait la forme suivante : les scénaristes ne sont pas vraiment en faveur de la rédemption de Linus mais acceptent la position de Edward Kitsis et Adam Horowitz comme la conduite à tenir, en dépit de leurs vues personnelles divergentes. À cet effet ils mettent en avant leur responsabilité accrue dans le sens définitif donné à ce personnage en leur confiant l'écriture du scénario de cet épisode. Ici leur position vis à vis d'une décision est ce qui motive l'attribution consensuelle de l'écriture d'un épisode, ce qui témoigne de la particularité situationnelle de chaque décision par consensus.

La création collective dans un contexte capitaliste implique la mise en place constante de consensus et des hiérarchies internes à l'équipe qui permettent d'assurer la cohérence de l'ensemble. Nous observerons dans la suite de ce chapitre la prévalence des scénaristes (et surtout des scénaristes-producteurs) dans la mise en place de l'intentionnalité collective. Je tiens tout de même à émettre une réserve avant de commencer : cette prévalence des scénaristes est une réalité de l'industrie télévisuelle qui se met progressivement en place et qui est due à l'évolution de la figure du producteur. Comme le dit Florent Favard : « Petit à petit les scénaristes s'accaparent les postes de production pour améliorer leur contrôle sur le processus d'écriture, et faire peser leurs décisions créatives dans la balance »¹⁸⁰. Historiquement ce n'est donc pas le seul modèle et même aujourd'hui il en existe des différents : des séries à l'auctorialité plus individuelle comme *True Detective* (Nic Pizzolatto, 2014 –) ; des séries où le réalisateur a une autorité plus forte comme *Fargo* (Noah Hawley, 2014 –) ; voire des séries où le comédien a un rôle central comme dans *Louie* (Louis C.K., 2010 –) ou *Master of None* (Aziz Ansari et Alan Yang, 2015 –). Aussi chaque œuvre doit être étudiée de près avant d'inférer des modèles d'auctorialité généraux.

179 Adam Horowitz et Edward Kitsis, « Commentaire audio de *Dr. Linus* (S06E07) » dans ABC, *Lost*, op. cit. saison 6, disque 2.

180 Florent Favard, op. cit., p.21. Favard renvoie ici à Jean-Pierre Esquenazi, *Les Séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2010, p.56

2) L'autorité de l'équipe des scénaristes au sein de l'organisation

Nous avons observé que l'intentionnalité mise en œuvre par les scénaristes reposait davantage sur une vision collective que sur une juxtaposition de vues individuelles. Pourtant la production de la série ne s'arrête pas à cette équipe : une fois écrit, le scénario est produit, mis en scène, filmé, monté et mis en musique. Certes nous avons observé que l'ensemble de l'œuvre importe davantage que les différents éléments qui entrent en compte dans sa composition ; seulement pour attribuer la responsabilité des individus et des groupes dans la mise en œuvre d'une intentionnalité collective, il est nécessaire de passer par cette étape de catégorisation et de hiérarchisation interne de l'organisation auctoriale. Nous observerons ici en quoi les scénaristes – et surtout les scénaristes-producteurs – ont le rôle principal au sein de l'organisation auctoriale de *Lost*. Felicia D. Henderson, une scénariste de métier et chercheuse qui s'intéresse aux dynamiques des salles des scénaristes dans l'industrie télévisuelle, s'oppose fermement à « la présence étouffante d'une approche de la télévision typique des études cinématographiques »¹⁸¹, notamment le fait de donner une place privilégiée aux réalisateurs et aux producteurs. Selon elle il est de plus en plus évident que les scénaristes, en tant que tels (et non en tant que producteurs) sont les têtes pensantes de la création télévisuelle :

« En général les scénaristes endossent le rôle de producteur au fil de leur évolution professionnelle au sein du corps de métier, mais leurs principales responsabilités tournent toujours autour de leur rôle dans l'écriture et la gestion de l'histoire. De nos jours, pour parler d'instance créative dans la télévision, il faut s'intéresser attentivement à l'hybride qu'est le scénariste-producteur. Pourtant certains universitaires ignorent la partie « scénariste » de ce mot composé, et continuent d'associer le pouvoir avec une fonction de producteur non-scénariste »¹⁸².

Certes son propre statut de scénariste pourrait biaiser son jugement mais j'estime plutôt qu'il permet au contraire d'avoir une perspective plus éclairée des réalités internes de ce système.

La télévision est un médium très scripté. Ce n'est pas seulement une question de tradition dans les pratiques : cette importance accordée au scénario dans la génétique de l'œuvre est liée aux réalités économiques et aux enjeux financiers de la chaîne, auteure légale et détentrice des droits de copie. En tant que telle elle a un droit moral sur l'œuvre qui lui

181 Felicia D. Henderson, « Felicia D. Henderson : The Writers' Room » dans John T. Caldwell, « Chapter 16 : Both Sides of the Fence : Blurred Distinctions in Scholarship and Production (a Portfolio of Interviews) » dans Vicki Mayer, Miranda J. Banks, John T. Caldwell, *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries*, New-York, Routledge, 2009, pp.214-229, pp.224-227, p.225.

182 *Ibid.*, p.225-226

permet d'interférer à tout moment lors du processus de production, un droit tributaire de son investissement financier dans la production et des recettes attendues. Ainsi le choix de ne pas tuer Jack lors du premier épisode est une décision du *network*, qui se refusait à aliéner une partie de l'audience ce faisant ; de même ils refusèrent que l'on voie Charlie inhaler de l'héroïne et demandèrent aux scénaristes de le suggérer plutôt que de le montrer, une ambiguïté précautionneuse qui permet d'avoir un plus large audimat en abaissant l'âge limite à partir duquel les spectateurs peuvent regarder la série. Or c'est souvent au moment de l'écriture du scénario – en amont – que les chaînes interviennent le plus dans les choix créatifs. La chaîne n'a pas vraiment de regard sur la mise en place des histoires et des structures narratives dans la salle des scénaristes mais elle reçoit les premières versions du scénario peu après les *showrunners* et ses représentants négocient avec eux les éventuelles modifications à apporter selon les directives qui constituent la chaîne comme une personne morale avec un *éthos* qui lui est particulier¹⁸³. Pour ces raisons le scénario est souvent très détaillé et a une place importante ; du reste négocier les modifications dès cette étape est moins coûteux et chronophage que pendant ou après l'étape de production. Cela signifie que les modifications ultérieures sont souvent malvenues ou minimales. Soulignons par ailleurs que les scénaristes ont davantage de poids que la chaîne sur la conduite narrative « macroscopique »¹⁸⁴. Certes la chaîne a théoriquement le dernier mot et un poids important dans les décisions quotidiennes, mais les scénaristes de *Lost* n'ont pas hésité à revenir sur certaines directives en s'appuyant sur la cohérence de l'œuvre et sur leur place de choix dans le processus de production, en tant qu'équipe à l'origine de l'histoire et en tant que détenteurs des réponses aux mystères qu'ils établissent au fur et à mesure. Ainsi la chaîne souhaitait que *Lost* soit une série procédurale et ce fut le cas au départ ; puis les scénaristes implantèrent des mystères durables qui rendirent nécessaire de passer à une narration feuilletonnante, jouant sur le mystère pour asseoir leur autorité.

Les modifications apportées lors du tournage et du montage ne lèsent pas la substance du récit dans son ensemble. Il suffit de jeter un œil aux scénarios disponibles sur Internet¹⁸⁵.

183 cf. François Jost, « 4.3. L'identité des chaînes : la chaîne comme personne » dans *Comprendre la télévision et ses programmes*, Paris, Armand Colin, « Focus cinéma », 2017 [2005], pp.44-45.

184 En employant l'expression « récit macroscopique », Florent Favard renvoie au récit d'ensemble du feuilleton télévisuel, proche par son ampleur du cycle littéraire, par opposition aux récits particuliers que constituent les épisodes.

185 J'en ai fait la liste complète en bibliographie. Nous observerons par ailleurs que l'échantillon n'est pas représentatif car nous disposons des scénarios des quinze premiers épisodes (à l'exception du quatorzième), de deux épisodes de la deuxième saison (*Fire + Water* (S02E12) ; *Two for the Road* (S02E20)) et du dernier épisode de la série.

J'aurais souhaité faire une analyse complète des écarts entre les scénarios et les épisodes mais un tel travail prend beaucoup de temps. J'en ai tout de même lu plusieurs et les différences sont souvent minimes. Du point de vue de la structure narrative, il peut y avoir des changements mineurs afin de déplacer les *cliffhangers* internes, comme le déplacement du générique après le monologue de Locke dans *Walkabout* (S01E04) ; si cela modifie quelque peu la structure et l'objet du *cliffhanger*, le contenu des scènes reste le même. Il peut arriver que certaines scènes soient coupées au montage pour des raisons de format : un épisode doit durer entre quarante et quarante-deux minutes pour entrer dans un créneau d'une heure avec publicités. En réalité il est difficile d'estimer une proportion exacte entre le nombre de pages et le temps d'antenne auquel il correspond, si bien que les scénaristes essaient presque toujours d'en prévoir davantage que nécessaire puis coupent quelques scènes ou portions de scènes au montage, qu'ils peuvent éventuellement rétablir dans les bonus DVD. Pour ce qui est des dialogues, les acteurs ont signalé à plusieurs reprises dans les podcasts qu'ils improvisaient très peu et disaient presque mot à mot les dialogues écrits, se contentant de modifier ponctuellement la formulation afin de mieux l'adapter à leur voix et leur idiosyncrasie, mais souvent ces modifications se font après consultation du scénariste de l'épisode ou des *showrunners*, comme le premier monologue de Terry O'Quinn dans *Walkabout* (S01E04)¹⁸⁶. Du reste, s'il pût y avoir davantage de changements lors des premiers épisodes, durant la production desquels il fallait encore définir l'idiosyncrasie des personnages en fonction des qualités de leur interprète respectif, les scénaristes connaissaient bien leurs personnages par la suite et ces altérations furent moins importantes au fil des saisons. Les modifications sont donc minimes et ont rarement un impact sur les histoires en elles-mêmes¹⁸⁷. Certes le scénario n'est qu'une étape dans le processus de production et bien d'autres co-auteurs l'enrichissent de leur savoir-faire ensuite, mais l'intentionnalité des scénaristes prévaut et les modifications sont minimes de sorte de ne pas l'édulcorer.

D'ailleurs dans la majorité des cas les autres co-auteurs mettent leur savoir-faire au service de l'intentionnalité mise en place par les scénaristes afin de l'enrichir, au lieu de la parasiter par des vues opposées qui léseraient l'intentionnalité à l'œuvre. En regardant les

186 David Fury et Terry O'Quinn, « Commentaire audio de *Walkabout* (S01E04) », *op. cit.*, [07:38 – 07:55]

187 Il existe tout de même quelques zones d'ombre : ainsi Pacôme Thiellement a évoqué le fait que *Drift* (S02E02), centré sur Michael, était à l'origine centré sur Sawyer. Les scénaristes modifièrent le personnage central de l'épisode et ses flashbacks après qu'ils furent tournés car ils ne trouvèrent pas l'histoire assez pertinente. cf. Pacôme Thiellement, « Julietologie » pendant ASE [org.], Marc Cerisuelo, Florent Favard, Quentin Fischer, Sarah Hatchuel, Delphine Lemonnier-Textier, Briac Picard-Hellec, Pacôme Thiellement, Journée d'étude sur *LaFleur* (S05E08), 25 et 26 avril 2017, Université Rennes 2, mise en ligne le 26 avril 2017 sur la chaîne Youtube du laboratoire GUEST-Normandie, <https://www.youtube.com/watch?v=JQIVheGixes> (dernière consultation le 27/04/2017).

storyboards de la scène de *Man of Science, Man of Faith* (S02E01) où Locke fait descendre Kate dans la trappe, nous voyons que lorsqu'il perd le contrôle les *storyboards* le montrent attiré par la corde et se prendre le bord de la trappe¹⁸⁸. Dans le montage final de l'épisode, Locke n'est pas tiré vers la trappe, c'est la corde qui glisse entre ses mains et les écorche, une métaphore filmique autrement plus percutante que ce que montraient les *storyboards* de Mike Swift, dessinés pendant la phase d'écriture. Cela signifie que cet élément a certainement été modifié lors du tournage, au moins après l'étape d'écriture. Cette altération ne fait que renforcer l'intention originale des scénaristes de montrer la perte de contrôle de Locke, sans passer par une mise en scène spectaculaire. De même dans le commentaire DVD de l'épisode *Walkabout* (S01E04), Jack Bender affirme avoir utilisé surtout des plans fixes et refusé les couleurs trop voyantes dans les flashbacks afin de les faire contraster avec l'action constante et les couleurs magnifiques sur l'île. Cela lui permit de faire ressortir le caractère pathétique et immobile de l'existence passée de John Locke, et de préfigurer la scène finale qui révèle au spectateur qu'il était auparavant paraplégique. Ici le réalisateur met son savoir-faire au service de l'intention des scénaristes mais ce n'est pas un asservissement contraint : il emploie volontairement toutes le potentiel expressif de la réalisation pour mettre en valeur l'intention des scénaristes et l'enrichit par sa mise en scène. Ainsi les membres du collectif de *Lost* s'accordent sur le récit imaginé par les scénaristes et y adhèrent de leur propre volonté en tant que participants à l'intentionnalité collective.

De fait, l'antériorité de l'écriture dans le processus de production agit comme une contrainte sur les autres savoir-faire qui doivent composer avec ces scénarios validés par la chaîne. En effet le récit est déjà précisément défini lorsqu'il arrive entre leurs mains et ils n'ont pas leur mot à dire dans le développement des histoires. À plusieurs reprises, certains acteurs se voient demander s'il leur arrive d'improviser leurs dialogues, ce à quoi ils répondent systématiquement par la négative en renvoyant à la créativité verbale des scénaristes¹⁸⁹. Leur position de choix dans la mise en place d'une intentionnalité collective les place en haut de la hiérarchie. En plus le mode de narration de *Lost* tend, encore plus que dans d'autres productions télévisuelles, à renforcer l'autorité des scénaristes sur l'œuvre et à placer sur eux presque toute l'attention de la réception. Les scénaristes de *Lost* avaient très bien compris

188 Paul Terry [chef éd.], Mike Swift [dessinateur des *storyboards*], « The Descent » dans ABC Studios, *Lost: Messages from the Island: The Best of the Official Lost Magazine, an Official Behind-the-scenes Look at the Award-winning ABC Show*, Titan Books 2009, pp.89-101.

189 Ce point est évoqué à plusieurs reprises, notamment par Josh Holloway au sujet du flot de sobriquets déversé par Sawyer, le personnage qu'il interprète. cf. Josh Holloway dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 12/02/2007, [01:45 – 03:10].

l'importance de la tension narrative et de ce que Raphaël Baroni appelle la « fonction thymique »¹⁹⁰, pour maintenir le spectateur en haleine et mirent en place une foule de mystères pour ce faire. Ils emploient beaucoup les procédés du scénario projectif, qui consiste à jouer sur les attentes des spectateurs en mettant en scène des personnages visiblement cliché, avant de déconstruire ces clichés et de renvoyer le spectateur à ses propres images et opinions. Michel Chion définit ainsi ce type d'écriture scénaristique :

« Par son utilisation du cadrage (plan rapproché ou gros plans), sur des personnages qu'il peut isoler et rapprocher de nous, le cinéma fait appel plus souvent que le théâtre à nos projections sur les personnages. Un de ses plus grands effets consiste en effet à coller sur eux des images, des jugements (ils sont suspects, inoffensifs, bizarres, gentils, réactionnaires, ils savent tout, ne savent rien, etc.), puis, sans que ces personnages bougent ou changent, simplement en nous livrant des informations ou des images nouvelles, à casser ces images, bref à jouer sur nos projections pour nous tendre le miroir de nos peurs, de nos a priori et de nos préjugés, non sans avoir orienté au départ tendancieusement le miroir. »¹⁹¹.

Les scénaristes de *Lost* perdent ainsi les spectateurs dans leurs repères moraux : un épisode s'achève toujours sur un retournement qui vise à pousser le spectateur à suspendre son jugement dans l'attente d'une résolution du mystère et à adhérer à la tension narrative propre à la série.

Cet usage du scénario projectif doit être compris comme la première étape d'une stratégie narrative qui recouvre l'ensemble du récit : attirer le spectateur dans le labyrinthe d'intrigues et de mystères, dans le processus d'enquête et de théorisation, le pousser à suspendre son jugement immédiat sur les personnages et essayer de les comprendre dans leur complexité psychologique et à s'investir émotionnellement dans l'intrigue. Dans la plupart des séries télévisées le *cliffhanger* est une pratique courante : il repose souvent sur le plan diégétique (ce qui revient à dire « que va-t-il se passer ? ») par une interruption brutale du récit à son *climax*, afin d'inviter le spectateur à assister à cette résolution à l'épisode suivant, qui mettra en place une nouvelle intrigue, etc. Dans *Lost* le *cliffhanger* ne débouche pas sur une résolution diégétique dès l'épisode suivant. Dans la plupart des cas, c'est une stratégie durable qui pousse le spectateur à s'interroger de plus en plus sur le sens de l'œuvre à laquelle il assiste par un délayage constant des réponses et une convergence des intrigues en motifs, mis en place par de nombreuses occurrences qui les enrichissent et les inter-connectent. Par ailleurs l'usage important des flashbacks et flashforwards fait que la temporalité du récit n'est

190 Raphaël Baroni la définit ainsi : « Nous nous servons de cette expression pour désigner des effets poétiques de nature « affective » ou « passionnelle » tels que la tension narrative, le suspense ou la curiosité par exemple. », Raphaël Baroni, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, Editions du Seuil, « Poétique », 2007, Introduction, note 2 p.20.

191 Michel Chion, *Écrire un scénario*, Paris, Cahiers du cinéma, « Essais », 2007, p.206

pas linéaire et implique un travail de reconstruction de la chronologie par le spectateur en laissant temporairement des zones d'ombres, un peu comme dans *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994). Les mystères particuliers se rejoignent en motifs et thématiques par la multiplication des occurrences et des variations, appelant à une résolution narrative qui repose sur un dénouement délayé au dernier épisode¹⁹². jouant sur le principe de convergence appuyé par le recueil de nouvelles *Everything that Rises Must Converge* de Flannery O'Connor, que lit Jacob avant de toucher Locke suite à sa chute dans *The Incident* (S05E16-17) (voir ill.68). Le titre de cet ouvrage est une référence aux travaux de Pierre Theillard de Chardin, un évolutionniste chrétien pour lequel le monde a commencé par interactionnisme et évolue téléologiquement vers le point oméga, le point de convergence ultime. De même une série commencerait par l'interaction de multiples individus et savoir-faire dans un contexte donné, qui convergent vers une fin constituant le point de convergence maximale par combinaison des affinités et motifs. Ce point, soulevé par Raphaël Baroni, est rappelé par Florent Favard, qui dit que « le récit est « un discours lui-même inscrit dans la temporalité de son propre devenir, dans sa propre *téléologie* » »¹⁹³. Ainsi la tension narrative de *Lost* tend à se résoudre par convergence : les variations de scènes, dialogues, structures édifient des motifs distincts qui progressivement s'agencent en thématiques tentaculaires et se résolvent dans le trajet collectif singulier des personnages. Les scénaristes, en charge de mettre en place durablement cette convergence progressive, ont ainsi une place de choix dans l'auteur pluriel.

Si les scénaristes de *Lost* ont pu autant asseoir leur autorité sur l'œuvre, c'est grâce à leur capacité à multiplier les mystères tout en maintenant une cohérence intentionnelle qui lie tous ces mystères, et qu'il s'agit pour le spectateur de déceler dans un processus d'enquête complexe qui repose sur le réseau de sens à l'œuvre. Cela pousse les spectateurs à scruter avec attention le processus de développement des histoires pour comprendre – dans une logique de compétition – le sens de l'œuvre avant les autres, ou du moins établir une théorie. Pour ce faire ils vont souvent à l'origine du processus de création, là où le récit est développé : la salle des scénaristes. Les enjeux économiques associés à de telles productions font que les réponses de ces mystères sont maintenues secrètes par un groupe restreint, afin d'éviter que des réponses ne soient révélées, *spoiling* (ou divulguant) la réception en bonne et due forme du récit audiovisuel. Même au sein de la production ces mystères sont tenus secrets : les acteurs disent souvent qu'ils ne savent quand ils auront un épisode dédié à leur personnage

192 cf. Florent Favard, *op. cit.* sur l'éponyme promesse d'un dénouement.

193 Florent Favard, *ibid.*, p.21, citant Raphaël Baroni, *La Tension narrative*, *op. cit.*, p.39.

qu'une ou deux semaines avant son tournage. Souvent ils ne connaissent pas la trajectoire ou même le passé que les scénaristes réservent à leur personnage. Ainsi Damon Lindelof et Carlton Cuse s'amusèrent à donner des informations contradictoires à Yunjin Kim et Daniel Dae Kim, les interprètes de Sun et Jin Kwon, car ceux-ci les avaient appelé pour savoir qui était le père biologique de l'enfant de Sun. Cette dernière souhaitait le savoir pour être plus précise dans son jeu mais les *showrunners* donnèrent aux deux acteurs des informations contradictoires en disant qu'il fallait tourner selon différentes perspectives¹⁹⁴. Si l'acteur, qui est pourtant une personne essentielle au processus de production, est écarté de ce cercle restreint, on peut imaginer que la majorité du collectif n'obtiennent ces informations qu'à la lecture des scénarios. De même que dans *Catch-22* (S03E17) Desmond influence la décision collective en retenant l'information de la mort future de Charlie, de même les scénaristes assoient leur autorité et leur place cruciale dans les décisions collectives en retenant des informations essentielles à la bonne conduite du récit. Ainsi l'autorité des scénaristes s'appuie sur une rétention des informations limitée à un cercle restreint, motivée par les enjeux économiques associés au maintien de la tension narrative : si les réponses sont divulguées trop tôt, l'intérêt du spectateur retombe et, si cette révélation est reçue massivement, cela peut avoir un impact important sur les audiences.

Non seulement le fonctionnement de l'industrie octroie une position privilégiée aux scénaristes dans l'organisation, mais en plus les scénaristes de *Lost* la renforcent en s'appuyant sur le mystère. Le mystère est basé sur la rétention d'informations¹⁹⁵, qui renforce par ailleurs l'autorité des scénaristes. Comme ils sont à l'origine des histoires et du mode opératoire de la narration, ils ont une main-mise assez forte sur la mise en place de l'intentionnalité collective, une main-mise qui est renforcée par les nombreux crédits de producteur qui leur sont attribués et leur garantissent une certaine autorité au sein du collectif. Certes – comme le dit Felicia D. Henderson – les principales responsabilités des scénaristes tournent autour des questions d'écriture et ils ne sont pas producteurs à la façon dont les universitaires spécialistes du cinéma l'entendent, c'est-à-dire comme gestionnaires des moyens de production. Cependant il ne faut pas tomber dans l'écueil inverse et oublier que le scénariste-producteur a un titre de producteur. Jason Mittel renvoie aux travaux d'Horace Newcomb et Robert S. Alley, qui ont défini la télévision comme le médium du producteur¹⁹⁶, à une époque où, après les travaux de Theodor Adorno et Walter Benjamin, le paradigme de la production a envahi la fonction-

194 Daniel Dae Kim et Yunjin Kim dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 20/04/2007, [01:10 – 02:30].

195 cf. J.J. Abrams, « The Mystery Box », *op. cit.*

196 cf. Horace Newcomb, Robert S. Alley, *The Producer's Medium: Conversations with Creators of American TV*, New York, Oxford University Press, 1983.

auteur dans la perspective d'une culture de masse. Jason Mittel rappelle que les valeurs associées à la fonction de producteur ont beaucoup évolué depuis les années 1950, sachant que ce crédit peut être attribué à un producteur (au sens propre), un acteur principal ou un réalisateur¹⁹⁷. Dans l'industrie télévisuelle nord-américaine la profession de scénariste est devenue au fil du temps celle qui reçoit une position de choix dans l'attribution des crédits de producteur « dans un modèle d'*auctorialité par management*¹⁹⁸, rappelant les fonction de direction et supervision que les managers d'équipes sportives ou d'entreprise endossent »¹⁹⁹.

Les scénaristes ont donc une responsabilité plus importante sur l'œuvre globale que les autres professions et doivent à ce titre trouver le moyen de maintenir la cohérence de l'intentionnalité à l'œuvre tout en prenant en compte l'ampleur de l'organisation qui participe à l'auctorialité ou même simplement à la production de la série. C'est pourquoi je finirai ce chapitre en expliquant comment les scénaristes maintiennent cette intentionnalité au fil du processus de production, en m'appuyant surtout sur quelques notions de sociologie et de théories des organisations qui – dans le cadre de ces superproductions – trouvent leur place dans le paradigme de l'auctorialité et dans la réflexivité collective de *Lost*.

3) La coordination et les passeurs d'informations : l'équipe des scénaristes ouverte sur l'organisation

Dès que l'on accepte la possibilité d'une auctorialité collective, il est évident que les co-auteurs doivent s'accorder au moins sur un mode opératoire de création qui permet l'agencement de leurs vues partagées et respectives. Dès lors, définir les paramètres organisationnels de ce mode opératoire devient crucial à notre propos. Nous nous appuyerons à cet effet sur la notion de règles, telles qu'elles sont définies par la théorie de la régulation sociale de Jean Daniel Reynaud :

« La règle est un principe organisateur. Elle peut prendre la forme d'une injonction ou d'une interdiction visant à déterminer strictement un comportement. Mais elle est plus souvent un guide d'action, un étalon qui permet de porter un jugement, un modèle qui oriente l'action. Elle introduit dans l'univers symbolique des significations, des partitions, des liaisons »²⁰⁰.

197 *Lost* ne contient pas d'acteurs avec un crédit de producteur (une pratique qui s'est raréfiée pour les drames mais est encore très pratiquée dans les comédies et peut arriver pour les drames car Josh Holloway obtint un crédit de producteur sur la dernière série de Carlton Cuse *Colony* (USA Network, Carlton Cuse, Ryan J. Condal, 2016 –)), mais certains producteurs comme Jean Higgins ou Bryan Burk ont un rôle central, de même que les principaux réalisateurs Jack Bender et Stephen Williams en reçurent un.

198 Je choisis volontairement de ne pas traduire cet anglicisme largement utilisé de nos jours en France, qui renvoie, non tant à des fonction de direction, qu'à des fonction de gestion d'équipes et groupes de travail.

199 Jason Mittel, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, op. cit., p.88.

200 Jean-Daniel Reynaud, *Les règles du jeu : l'action collective et la régulation sociale*, Paris, Armand Colin,

Nous verrons comment les scénaristes de *Lost* accordèrent une place de choix aux règles dans la réflexivité collective, sachant qu'elles sont nécessaires pour maintenir le mystère ainsi que la cohérence de l'intentionnalité à l'œuvre. Outre les règles, la cohérence de l'ensemble est maintenue par ce que les tenants des théories de l'auctorialité collective Sondra Bacharach et Deborah Tollefsen appellent la connaissance commune (« *common knowledge* »)²⁰¹, sur laquelle se base tout co-engagement. Dans une série télévisée il repose sur une connaissance des structures organisationnelles du collectif, ainsi que des propriétés artistiques de l'œuvre en question. Si l'on considère l'équipe des scénaristes comme un système ouvert sur l'organisation, il faut également prendre en compte l'importance des discussions, réunions entre les différents membres du collectif pour s'accorder sur les propriétés esthétiques de l'œuvre et l'expression de l'intentionnalité collective ; par ailleurs, il faut également prendre en compte certaines fonctions purement organisationnelles, c'est-à-dire les individus qui ont surtout des fonctions de liaison et de coordination entre différents systèmes, ce que les théoriciens des organisations appellent les « passeurs d'informations ».

Contrairement à de nombreuses séries où les règles renvoient plutôt à des codes formels, des structures narratives répétitives, des coordonnées idéologiques ou morales sécurisantes, les règles de *Lost* sont toujours déstabilisantes, notamment du fait de l'absence d'une Bible garante de la cohérence esthétique de la série, qui explique le changement saisonnier de cadre interprétatif. Dans *Lost* l'intérêt porté sur les règles ne cesse de revenir pour des personnages qui ne cessent de perdre leurs repères. L'absence de logique transcendante opératoire sur l'île, de système de lois, force les personnages à s'accorder sur des règles qui sont souvent transgressées à un moment ou un autre : quand Benjamin Linus voit sa fille se faire assassiner dans *The Shape of Things to Come* (S04E10), ce n'est pas tant la possibilité de sa mort qui le choque, c'est plutôt parce qu'« *il*²⁰² a changé les règles ». Comme le fait observer Sarah Hatchuel, le changement des règles permet aux figures d'autorité de mettre en avant leur nature arbitraire ainsi que la responsabilité de l'individu dans leur mise en place :

coll. « U », 1989, 1997 (3^e éd.), p.4. À bien des égards il aurait fallu davantage parcourir la bibliographie concernant la théorie de la régulation sociale. On observe que les notions centrales de cette théorie (le conflit, les règles, la négociation) ont leur place dans la réflexivité de l'action collective dans *Lost* et qu'une étude plus étendue sur la réflexivité de l'action collective pourrait reposer sur ces théories.

201 « [Margaret] Gilbert définit la connaissance commune ainsi : « si un fait est l'objet d'une connaissance commune entre A et B (ou parmi les membres d'un groupe P, caractérisé par un attribut commun), ce fait est très clair entre (ou parmi) eux et tous en sont conscient dans une certaine mesure », Sondra Bacharach et Deborah Tollefsen, *op. cit.*, p.29, citant Margaret Gilbert, *A Theory of Political Obligation : Membership, Commitment and the Bonds of Society*, Oxford (R.U), Oxford University Press, 2006, p.139.

202 Le personnage auquel renvoie ce pronom est à ce moment inconnu. L'interprétation la plus évidente serait que Ben parle ici de son adversaire Charles Widmore, mais ce pourrait très bien être Jacob.

« Toutes les règles et instructions, soi-disant d'origine surnaturelle, sont finalement révélées comme arbitraires. [...] Le leader met en place ses propres règles, qui seront ensuite promues comme absolues, naturelles et divines. La série déconstruit ainsi la figure d'autorité et dénonce l'aliénation dont pourraient être victimes ceux qui s'en remettent à des gourous jugés « supérieurs » ou « providentiels »²⁰³.

Comme il n'y a pas de vérité transcendante et supérieure dans *Lost*, les figures d'autorité se succèdent et se stratifient en saisons, ne cessant de révéler des systèmes hiérarchiques de plus en plus larges et englobants, ainsi que la nature arbitraire de leur fonctionnement, dont la conduite est presque toujours définie par un homme. Cela pousse le spectateur à s'engager dans un processus d'anthropomorphisation renvoyant à l'auctorialité. Ainsi la troisième saison fait de Benjamin Linus l'homme derrière le rideau (*The Man Behind the Curtain* (S03E20)), le magicien d'Oz, le *mastermind*²⁰⁴ de Michael C. Clarke. Dans une série où les considérations réalistes cohabitent avec les codes de la science-fiction, avec le surnaturel et l'étrange, et où les explications rationnelles s'effacent pour laisser place à une ambiguïté qui renvoie à l'affrontement des perspectives individuelles (du fait d'un mode de décision par consensus), la question de la cohérence devient plus épineuse. Par ailleurs, ces règles ont une fonction limitative du type « on ne peut pas quitter l'île », mais leur nature arbitraire, qui les distingue d'une loi, fait qu'il est possible de les transgresser. En effet des personnages parviennent bien à quitter l'île, même s'ils y seront rappelés ultérieurement.

Les règles assurent le bon fonctionnement de l'organisation sur le plan créatif. Il est certain que les principaux scénaristes-producteurs (Damon Lindelof, Carlton Cuse, Edward Kitsis, Adam Horowitz et Elizabeth Sarnoff) étaient au courant de la direction du récit²⁰⁵ mais rien n'assure que les autres scénaristes le furent, dans la mesure où – encore une fois – il fallait éviter de répandre trop d'informations. J'estime pour ma part que ces règles sont également ce qui légitime le maintien du crédit de producteur exécutif de J.J. Abrams sur la série. Il n'est pas impliqué dans la production quotidienne de la série, ce qui signifie que son empreinte personnelle est maintenue durablement par certaines directives régulatrices assurées par le personnel de Bad Robot. De manière générale ces règles permettent également le maintien de l'*éthos* de la chaîne ABC (en tant que personne morale) et des studios. De nombreuses règles permettent de maintenir l'autorité des scénaristes sur l'ensemble. Ainsi les acteurs ne peuvent faire des tentatives d'improvisations qu'après avoir joué la scène avec les

203 Sarah Hatchuel, *Lost : fiction vitale [e-book]*, Paris, PUF, 2013, chp.2, emp.785-792

204 cf. Michael J. Clarke, *op. cit.*

205 Adam Horowitz et Edward Kitsis signalent qu'ils ont eu ce « *presidential download* » avant les vacances de Noël en 2005. cf. Adam Horowitz et Edward Kitsis dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 06/08/2009, [05:00 – 05:35]

dialogues écrits dans le scénario. La découverte progressive des personnages ayant un rôle dans la mise en place des règles (le groupe des rescapés, Desmond, Ben et les Autres, Widmore, l'Homme sans nom et Jacob) ne tend pas à simplifier les choses : au fil du temps les règles s'accumulent, s'opposent et révèlent le non-droit essentiel de ce lieu qu'est l'île et une complexification progressive du système de règles. De manière générale, les règles au sein du collectif assurent une utilisation singulière des codes de la création télévisuelle, par opposition à des lois qui ne peuvent être transgressées.

Ces règles peuvent renvoyer à des méthodes de travail : lorsqu'un scénariste arrive sur *Lost* à partir de la troisième saison, il sait qu'il n'écrira aucun épisode en solitaire car cela va à l'encontre des méthodes mises en place par Carlton Cuse et Damon Lindelof pendant les deux premières saisons. Ainsi il sait que son travail doit être cohérent avec le reste de la série, dont les codes spécifiques ne sont pas toujours verbalisés, mais doivent être compris par l'arrivant en question. Ainsi lorsque Edward Kitsis et Adam Horowitz arrivent sur *Lost*, ils ne restent pas spectateurs du processus créatif pendant plusieurs semaines comme dans un grand nombre de séries mais écrivent immédiatement l'histoire secondaire de *Numbers* (S01E18), montrant Locke et Claire construire un berceau (ill.10). Ils peuvent le faire car ils sont déjà de grands admirateurs d'une série dont ils connaissent le fonctionnement ; comme le dit Kitsis « typiquement dans *Lost*, on ne comprend pas ce qu'ils font avant la fin »²⁰⁶. Ainsi pendant tout l'épisode on ne sait pas ce que Locke veut construire. Les deux scénaristes arrivant sur *Lost* ont déjà une idée de ce qui est propre à la série : ce jeu sur la tension narrative, même pour les intrigues les plus infimes, cette couche de mystère supplémentaire qui ajoute de la tension à chaque moment et enjoint le spectateur à porter un intérêt accru à tous les détails pour comprendre ce qui se déroule sous ses yeux. Ainsi ces règles arbitraires, propres à la série, constituent cette connaissance commune que doivent respecter les co-auteurs qui arrivent plus tard ou ceux qui ne sont pas mis au courant de la conduite future du récit.

Certes, les règles assurent une direction formelle et narrative singulière qui permet une certaine cohérence ; cependant elles sont arbitraires et la cohérence de l'œuvre n'est pas à chercher dans un document qui les énonce, mais dans la construction individuelle et collective des personnages qui les mettent en place. Les fonctions de passeur d'information sont cruciales et plusieurs étapes permettent de s'assurer de la cohérence de l'ensemble. Au niveau de l'épisode, il s'agit avant tout de faire en sorte que le scénario reflète les intentions de

206 Adam Horowitz et Edward Kitsis dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 06/08/2009, [00:45 – 01:20]

l'équipe des scénaristes, et que ces intentions soient maintenues au fil du tournage. L'étape du montage est moins problématique car la post-production se déroule au même endroit que l'écriture et les scénaristes ou *showrunners* peuvent la superviser sans difficulté. C'est surtout du fait de l'éloignement géographique que l'étape du tournage est critique. Lors des premiers épisodes, les scénaristes étaient présents lors du tournage et pouvaient plus facilement en contrôler les aléas. Seulement le rythme de production s'accélère et les *showrunners* décident vers le milieu de la saison de mettre fin au caractère systématique de cette pratique. Comme il est plus difficile de maintenir l'intentionnalité à distance, les réunions et les fonctions de passeur sont essentielles. Tout d'abord au sein de l'équipe du tournage, le *script supervisor* a pour rôle de s'assurer que tous les aspects de la production et du tournage sont conformes au scénario. Le scénario, en tant que transcription d'un film à produire, n'est pas toujours suffisant pour véhiculer les intentions qu'avaient les scénaristes à l'esprit en l'écrivant. Comme Carlton Cuse le fait observer dans le commentaire audio de *Across The Sea* (S06E15) il est important de discuter avec le réalisateur du « ton » qu'ils souhaitent donner à une scène :

« Par donner le ton, nous voulons dire que, après avoir écrit le scénario, nous rencontrons le réalisateur et parcourons ensemble ce script une scène après l'autre pour discuter de l'intention de chacune d'entre elles. On pourrait croire que le scénario est suffisant pour les véhiculer, mais en réalité ce n'est pas du tout le cas. Le scénario est comme un bleu architectural de la scène ; mais discuter avec le réalisateur – de questions comme « voici les raisons qui motivent la présence de cette scène et ce que nous essayons de dire » – est vraiment utile. Puis le réalisateur parle de la façon dont il compte l'exécuter, nous déterminons si c'est bien ce que nous souhaitons et nous collaborons pour en créer la meilleure version possible. »²⁰⁷

Ces étapes sont cruciales pour que le ton du scénario et la dynamique qui l'insuffle soient bien compris par les membres du tournage, *a minima* le réalisateur. De même les acteurs appellent souvent les *showrunners* pour savoir comment jouer leur personnage en fonction de la diégèse lorsque le scénario reste intentionnellement ambigu pour maintenir le mystère.

Outre la cohérence de ton et d'intentionnalité, la difficulté de ces narrations amples et feuilletonnantes tient souvent dans la cohérence de la diégèse, notamment dans des détails qui peuvent sembler mineurs (comme les coupes de cheveux, les dates ou les informations données dans les dialogues), mais sur lesquels les fans légistes s'appuient constamment pour bâtir leurs théories, recensant ponctuellement des faux-raccords dans la catégorie « *bloopers and continuity errors* » des épisodes sur Lostpedia, lorsque ces faux-raccords sont non-

207 Carlton Cuse dans « Commentaire audio de l'épisode *Across the Sea* (S06E15) » dans ABC, *Lost*, *op. cit.*, saison 6, disque 4. cf. extrait 9.

intentionnels. Dès lors maintenir la cohérence de la diégèse est un travail difficile pour les scénaristes, qui explique pour une part l'écriture en binômes, mais aussi la présence dans le collectif d'un *script coordinator* qui recense toutes les informations possibles et est en charge de la cohérence de la diégèse et du monde fictionnel. Pendant six ans, cette fonction fut le travail de Gregory Nations, que tous les membres du collectif (y compris les scénaristes) peuvent appeler à tout moment pour savoir si les éléments écrits, produits ou tournés sont cohérents avec la part du monde fictionnel déjà montrée, qu'il retranscrit dans un document de plusieurs centaines de pages. Dans une œuvre sans Bible comme *Lost*, sa fonction devint tellement cruciale au fil de la stratification narrative qu'il co-écrit un épisode par saison à partir de la quatrième saison²⁰⁸ et qu'il obtient un crédit de co-producteur pour les deux dernières saisons. Le personnage Randy Nations, détestable patron d'Hurley et John Locke, porte son nom²⁰⁹ et lui assure une position dans la réflexivité collective.

De manière générale, les passeurs d'information ou coordinateurs ont leur place dans la réflexivité collective. Chaque personnage peut à un moment où un autre remplir cette fonction ponctuellement, mais certains personnages l'investissent de manière prépondérante. Kate Austen est née pour courir, comme le signale le titre de l'épisode *Born to Run* (S01E22). Dès que le groupe commence à se disloquer en factions dans la première saison, son tiraillement entre Jack et Sawyer devient le motif de ses déplacements constants d'un bout à l'autre de l'île. Incapable de s'arrêter, la fugitive passe d'une faction à l'autre et ne cesse de transmettre les informations urgentes pour l'action immédiate. Richard Alpert, le personnage rendu immortel par Jacob, devient également un passeur d'informations et une constante essentielle lors du dérèglement temporel durant la cinquième saison. Ainsi dans l'épisode *Follow The Leader* (S05E15), il est le seul facteur commun des deux périodes, témoin immuable des mésaventures de Jack, Kate, Sawyer, Juliet, Saïd, Jin, Hurley et Miles en 1977 d'une part, et de celles de l'Homme sans nom (Locke), Ben, Sun, Ilana et Lapidus en 2007 d'autre part ; de ce fait il est presque le seul en mesure de donner les informations à Sun qui cherche à retrouver les autres, et de lui dire qu'il les a tous vus mourir dans les événements qui auront lieu à l'épisode suivant. À la manière d'un directeur de casting, Abaddon opère comme un passeur vers l'île pour Locke, le motivant à faire une excursion sauvage et initiatique (un *walkabout*) après son accident dans *Cabin Fever* (S04E11), et l'accompagnant dans sa tentative de convaincre Hurley, Jack, Kate et Saïd de revenir sur l'île dans *The Life*

208 Il écrit *Egg town* (S04E04) avec Elizabeth Sarnoff, puis *Some Like It Hoth* (S05E13) et *Ab Aeterno* (S06E12) avec Melinda Hsu Taylor.

209 Edward Kitsis et Adam Horowitz confirment que Randy Nations fut intentionnellement baptisé après lui dans le « Commentaire audio de *Tricia Tanaka Is Dead* (S03E10) » dans ABC, *Lost, op. cit.*, saison 3, disque 3.

and Death of Jeremy Bentham (S05E07). Comme il le dit à Locke dans cet épisode « j'aide les gens à arriver là où ils doivent se trouver ». La passation des informations n'est pas productrice de sens dans l'intentionnalité, mais elle est cruciale pour la maintenir. Qu'elle passe par des e-mails, des coups de téléphone, des réunions de coordination, ou des passeurs d'informations, la coordination assure l'autorité des scénaristes sur l'ensemble de la création et permet de maintenir leur intentionnalité à l'œuvre au fil de la chaîne de production.

Dans un système où le scénariste-producteur est le principal responsable de l'œuvre globale qu'est une série télévisée, les scénaristes de *Lost* ont renforcé leur autorité en jouant sur des propriétés esthétiques qui les rendaient indispensables. Lorsque Damon Lindelof et Carlton Cuse menacent de quitter leur position durant la troisième saison s'ils n'obtiennent pas une fin de série, ils obtiennent gain de cause car l'instrumentalisation du mystère comme une stratégie de pouvoir les rendait justement indispensables. En étant séparés du tournage ils peuvent plus facilement retenir les informations, tout en donnant celles nécessaires à son bon déroulement et au maintien de leurs intentions. Ainsi les fonctions de coordination et les réunions, qui ont leur place dans la réflexivité collective, leurs permirent de maintenir leurs intentions à l'œuvre. Il est donc possible d'avoir une perspective holiste d'un auteur pluriel, dans la mesure où l'on est capable de d'assurer une certaine créativité intentionnelle dans un cadre coopératif.

Seulement, de nombreux éléments doivent être pris en compte dans le cadre d'une auctorialité collective et évolutive. Lors de la sixième saison deux perspectives énoncées dans *The Incident* (S05E16-17) s'affrontent sur la sérialité : celle de Jacob et celle de l'Homme sans nom. Pour ce dernier « les hommes viennent, ils se battent ils détruisent, ils corrompent ; ça finit toujours de la même manière » (« *They come, they fight, they destroy, they corrupt, it always ends the same.* »). Pour Jacob, « il suffit que ça finisse une seule fois : tout ce qui se passe entre-temps n'est que du progrès » (« *It only has to end once, everything inbetween is just progress.* »). Pour l'un les intrigues épisodiques se répètent inlassablement, pour l'autre elles ne constituent pas une fin car c'est le trajet d'ensemble qui importe. Dans la typologie des formes sérielles de Claire Cornillon, *Lost* est une série semi-feuilletonnante épisodique, avec « une intrigue qui court sur l'ensemble de la série, tout en ayant pour unité fondamentale l'épisode comme entité qui fait un tout »²¹⁰. Ainsi ces deux perspectives apparemment

210 Claire Cornillon, « « LaFleur », une spin-off de *Lost* ? » pendant la journée d'étude sur *LaFleur* (S05E08), *op. cit.*

antagonistes ne sont en réalité pas contradictoires : les intrigues particulières édifient le récit d'ensemble auquel elles ne sauraient non plus se réduire. C'est que, selon la typologie d'Anne Besson²¹¹, l'Homme sans nom voit *Lost* comme une série (c'est-à-dire une juxtaposition de petites unités narratives sans continuité), tandis que Jacob la voit comme un cycle, c'est-à-dire une histoire complexe de multiples intrigues qui se résolvent dans un trajet collectif singulier, une vision cyclique qui prime sur le récit global dans la mesure où les derniers plans sur Jack dans *The End* (S06E17-18) reprennent à rebours les premiers plan sur lui dans *Pilot* (S01E01-02). C'est la combinaison entre la succession d'intrigues épisodiques et la construction d'un « macro-récit » qu'il faudra éclaircir sur le plan de l'auctorialité, déterminant plusieurs niveaux et échelles.

Dans la prochaine partie, nous verrons comment la sérialité et la cyclicité de la création télévisuelle ont un impact sur l'auctorialité des séries télévisées : les réappropriations, remplacements, évolutions hiérarchiques font que l'auteur pluriel est une entité en évolution constante. Les binômes se font et se défont, les co-auteurs contribuent ponctuellement ou durablement, impliquant des échelles différentes au niveau de l'auctorialité : on peut être co-auteur sur seulement un épisode, ou sur plusieurs épisodes, ou sur une saison, ou sur toute la série, ce qui implique des auctorialités épisodiques et des auctorialités plus englobantes qui, encore une fois, permettent de hiérarchiser les co-auteurs au sein de l'auteur pluriel. Par ailleurs l'évolution du collectif permet également de dénoter les évolutions des enjeux narratifs spécifiques à ces ensembles et sous-ensembles. La nature prospective de la narration implique de trouver de nouveaux moyens, comme la narration holographique de Straczynski, pour penser l'agencement entre ces différents niveaux du récit. La contiguïté entre production et réception induit également des effets intéressants dans la relation entre l'auteur pluriel et la réception, aidée par la surmédiation des scénaristes-producteurs. Le déploiement de l'œuvre sur des productions transmédiatiques implique une auctorialité qui dépasse le médium télévisuel et nécessite un maintien de l'autorité des scénaristes pour que ces productions intègrent l'œuvre globale. Nous nous attacherons donc à déterminer ce que le *work in progress* fait à l'auctorialité télévisuelle.

211 cf. Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Editions, 2004.

Deuxième partie :
***Work in progress* : les enjeux de
l'écriture progressive**

Chapitre 4 : Une équipe de scénaristes en formation progressive

Nous avons signalé à plusieurs reprises que la spécificité de l'auctorialité télévisuelle réside dans la complexité des phénomènes collectifs qui mènent à la création de l'œuvre. Dans une production audiovisuelle unitaire comme un film, la question du collectif est également difficile à résoudre mais la plupart des savoir-faire sont assurés par une seule personne. Outre la circulation des crédits pour l'écriture du scénario, dans le cas de *Lost* il faut considérer chaque scénariste présent dans la salle des scénaristes au moment de l'écriture d'un épisode comme potentiel co-auteur de cet épisode. Avant de déterminer l'empreinte personnelle d'un co-auteur donné sur l'œuvre, il faut par ailleurs avoir une compréhension claire du mode de fonctionnement de l'auteur pluriel dans lequel il s'insère, afin de ne pas mener à des raisonnements déterministes et fautifs. Par ailleurs on parle souvent de séries télévisées, mais le terme « série » est impropre à qualifier ces productions : selon la typologie d'Anne Besson, une série serait une juxtaposition d'unités narratives discontinues ; à bien des égards, de nombreuses séries comme *Lost* répondent davantage à la définition de « cycle sériel », c'est-à-dire d'une narration globale constituée de nombreux sous-ensembles (épisodes et saisons) avec une unité propre qui participent au récit d'ensemble. L'interpénétration entre les épisodes et le récit d'ensemble est tributaire d'un mode de narration holographique : en témoignent les deux dernières journées d'étude sur *Lost* organisées par le GUEST-Normandie à Rennes 2. Depuis 2016, ils ont choisi de consacrer chaque journée d'étude à un épisode. Pourtant ces lectures ne s'appuient pas seulement sur l'épisode en question car ce mode de narration holographique implique d'aller voir les autres épisodes pour en fournir une lecture pertinente.

Pour rendre compte de ces phénomènes complexes où des auctorialités situées (celles d'un épisode) prennent place dans le cadre d'auctorialités englobantes à la manière de poupées russes, nous nous attacherons tout d'abord à rendre compte de l'évolution de l'équipe des scénaristes en la considérant comme un système ouvert et changeant. Puis nous repenserons le rapport d'inclusion œuvre-auteur pour mettre en évidence les échelles d'auctorialité des scénaristes. Enfin nous signalerons que *Lost* est également racontée par des productions transmédiatiques (mobisodes, romans, jeux-vidéos, etc.), qui impliquent un investissement supplémentaire des scénaristes pour que ces productions tombent sous le prisme de l'auctorialité et ne se cantonnent pas à leur dimension consommatrice et leur valeur

mercantile. Ainsi l'auctorialité est également ouverte sur le contexte industriel de production en harmonie avec lequel elle doit se construire.

1) Évolution interne de l'équipe : prise en compte du remplacement

Afin de montrer l'évolution interne de l'équipe des scénaristes de *Lost*, nous montrerons tout d'abord comment le scénariste peut évoluer au sein de la production selon des modalités particulières : départs, remplacements, évolution progressive ou régressive, auctorialités ponctuelles et retours de scénaristes partis pendant une saison. Puis nous observerons que, du fait des nombreux remplacements, l'équipe des scénaristes est en construction constante et nous esquisserons rapidement la dynamique de son évolution. Cette évolution de l'équipe en flux tendu pousse les scénaristes à prendre en compte une part d'incertitude pour contrôler les aléas de la production durable, ce qui n'est pas sans conséquences pour la planification narrative de l'œuvre. Nous finirons par faire correspondre certaines notions narratives définies par Florent Favard (mythologie, canon, monde fictionnel, etc.) avec les responsabilités de certains scénaristes.

L'évolution du collectif s'observe – dans une perspective interactionniste – par une évolution hiérarchique des co-auteurs. Elle repose avant tout sur des affinités importantes avec l'auteur pluriel auquel ils participent, aussi bien sur le plan créatif, que sur le plan organisationnel et affectif. Plus un scénariste est à l'aise avec les paramètres d'une production, plus il a de chance d'y rester durablement et d'y laisser son empreinte personnelle. Par ailleurs il existe une multiplicité de parcours différents qui dépendent du contexte. Ce n'est pas parce que quelqu'un était présent lors de la création qu'il restera longtemps. Ainsi Christian Taylor fut présent dès février 2004 en tant que membre du groupe de réflexion originel²¹², pourtant il n'écrivit qu'un seul épisode de toute la série (*White Rabbit* (S01E05)). Nous avons déjà signalé que certains scénaristes-producteurs comme Elizabeth Sarnoff, Edward Kitsis et Adam Horowitz, firent presque l'intégralité de leur évolution professionnelle sur *Lost*, passant tous les trois de producteur à producteur exécutif en l'espace de cinq saisons, même s'ils n'étaient pas présents durant la création. Alors que Edward Kitsis et Adam Horowitz travaillent exclusivement ensemble et constituent un binôme avec une empreinte personnelle (ou duelle) clairement identifiable par leur affinité avec Hurley, Elizabeth Sarnoff change régulièrement de partenaire d'écriture au fil de son parcours. Cet écart entre les trois principaux scénaristes

212 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

témoigne aussi de l'adaptabilité de l'organisation collective à des co-auteurs qui ont un rôle plus important dans la production de la série.

Le grade ne fait pas tout non plus : ce n'est pas parce qu'un scénariste est plus haut gradé que sa place est assurée, quand bien même cette supériorité hiérarchique à l'échelle de la profession lui accorde une certaine prestance à son arrivée. Après avoir travaillé avec le créateur de séries Joss Whedon sur *Buffy the Vampire Slayer* (WB, UPN, Joss Whedon, 1997 – 2003) et *Angel* (WB, Joss Whedon, David Greenwalt, 1999 – 2004), David Fury fut un membre important de l'équipe de la première saison de *Lost*, scénariste de *Walkabout* (S01E04), qui remporte l'Emmy Award du meilleur épisode pour la saison 2004-2005. Après une première tentative de co-écriture sur *Numbers* (S01E18) avec Brent Fletcher, avec lequel il avait travaillé sur *Angel*, il quitte la série à la fin de la première saison. Son parcours témoigne de l'importance pour lui d'avoir un contrôle important sur son travail : sur *Buffy the Vampire Slayer*, *Angel* et plus tard sur *24* (Fox, Joel Surnow, Robert Cochran, 2001 – 2010), il lui arrive au moins une fois par saison de s'occuper du scénario et de la réalisation d'un même épisode. Sa préférence pour un contrôle créatif important fut probablement le motif de son départ après la première saison de *Lost*, dans la mesure où jamais un scénariste ne réalisa un épisode, et où les *showrunners* systématisent l'écriture en binôme. En dépit d'affinités créatives très fortes avec *Lost*, il me semble que ce sont bien ses réticences à partager l'autorité qui motivent son départ.

En réalité la durée de la participation à la série et l'évolution d'un co-auteur sont des facteurs bien plus pertinents pour hiérarchiser les co-auteurs, que leur grade de producteur. Ainsi de nombreux scénaristes comme Brent Fletcher n'écrivirent ou ne co-écrivirent qu'un seul épisode avant de partir ou d'être écartés de l'équipe. Ces co-auteurs très mineurs sont dans la plupart des cas des scénaristes à la recherche d'un travail et surtout d'un collectif qui correspond à leurs propres affinités créatives. Souvent ils obtiennent l'écriture d'un scénario du fait d'une obligation contractuelle déterminée par la WGA, selon laquelle on ne peut embaucher un scénariste professionnel sans lui accorder d'épisode. Un scénariste qui travaille durant plus d'une saison sur une série a déjà des affinités plus fortes car cela signifie qu'il a été ré-embauché. Par exemple Brian K. Vaughan arrive comme *executive story editor* durant la troisième saison et co-écrit *Catch-22* (S03E17) avec Jeff Pinkner. Il continue d'écrire trois épisodes par saison pendant les quatrième et cinquième saison, au terme de laquelle il finit producteur, quand bien même il n'a auparavant jamais écrit pour la télévision. Il ne reste pourtant pas jusqu'au bout de la série puisqu'il est complètement absent des crédits de la sixième saison ; pourtant son parcours sur *Lost* et son empreinte personnelle sont attestés par

l'apparition de son comic-book *Y : The Last Man* entre les mains d'Hurley dans 316 (S05E07) (voir ill.46). De même, Kyle Pennington écrit deux scénarios avec Elizabeth Sarnoff sur deux saisons différentes alors qu'il n'a aucune expérience d'écriture avant *Lost*, alors que des scénaristes chevronné.e.s comme Alison Schapker et Monica Owusu-Breen n'écrivent qu'un seul épisode et partent après les huit premiers épisodes de la troisième saison. Pour ces motifs le grade est une coordonnée à relativiser dans le rôle attribué au scénariste : la durée de sa participation est au contraire un meilleur indice de son rôle dans l'auteur pluriel.

Dans une perspective interactionniste, chaque parcours est particulier et mérite d'être examiné de près avant d'inférer des conclusions hâtives sur le rôle du co-auteur en question. Les modalités d'évolution peuvent recouvrir des réalités très différentes. Par exemple il semble que Christina M. Kim est dans une évolution régressive (elle écrit de moins en moins d'épisodes), alors qu'elle monte en grade dans ses crédits de productrice. Elle arrive comme *staff writer* pendant la deuxième saison de *Lost* et écrit à ce moment trois épisodes avec Elizabeth Sarnoff (*The Hunting Party* (S02E11), *The Whole Truth* (S02E16) et *Two for the Road* (S02E20)). Alors qu'elle obtient un statut de *story editor* pendant la troisième saison puis de *executive story editor* pour la quatrième, elle écrit de moins en moins d'épisodes. Elle écrit deux épisodes de la troisième saison (*Stranger in a Strange Land* (S03E09) avec Elizabeth Sarnoff ; *Par Avion* (S03E12) avec Jordan Rosenberg) et n'en écrit qu'un seul durant la quatrième (*The Other Woman* (S04E06) avec Drew Goddard), signant par la même occasion son dernier scénario. Pour montrer qu'il est difficile d'établir des lois générales dans une perspective interactionniste, je vais comparer deux scénaristes qui ont des parcours qu'on pourrait croire similaires sur *Lost* (tous deux ont un rôle mineur dans la première saison et un rôle important dans la troisième), et qui comportent pourtant des variations individuelles : Drew Goddard et Jeff Pinkner. Jeff Pinkner est *executive consultant* avec Jesse Alexander pour les treize premiers épisodes de *Lost*, mais ils n'écrivent aucun scénario²¹³. Pour sa part, Drew Goddard n'a pas de crédit de producteur, mais écrit seul *Outlaws* (S01E16). À ce moment il est embauché comme *freelance writer*, ce qui signifie que, même s'il écrit un scénario, il ne fait pas partie de l'équipe de la première saison. Ces deux scénaristes sont complètement absents durant la deuxième saison car ils travaillent avec J.J. Abrams sur la dernière saison d'*Alias*. Puis Jeff Pinkner et Drew Goddard reviennent travailler sur *Lost* durant la troisième saison, probablement car ils sont contractuellement liés à Bad Robot. Jeff

213 « Même s'ils travaillaient sur *Alias* à plein temps, Jesse [Alexander] et Jeff [Pinkner] revenaient occasionnellement sur *Lost* comme consultants pour les histoires et les concepts et pour nous aider à résoudre les histoires. Plus tard, *Alias* nous a prêté Drew Goddard pour résoudre et écrire un épisode », JavierGrillo-Marxuach, *op. cit.*

Pinkner écrit quatre épisodes pendant la troisième saison et a le grade de producteur exécutif. Pour sa part, Drew Goddard écrit cinq épisodes pendant la troisième saison avec le grade de *supervising producer* et trois épisodes de la quatrième saison avec le grade de *co-executive producer*. Les deux scénaristes avaient un parcours similaire, revenant d'une année de travail avec J.J. Abrams (co-créateur de *Lost*), mais n'ont pas eu le même parcours ensuite : l'un était plus haut en grade et est resté une saison ; l'autre était moins gradé et est resté deux saisons. Ces écarts témoignent de la difficulté d'avoir une vue d'ensemble du collectif avec une perspective interactionniste : les individus vont et viennent (voire reviennent) au sein de l'équipe pour des motifs qui sont parfois difficiles à éclaircir sans se plonger dans le contexte et une étude approfondie de leur parcours avant, après et pendant la série de référence.

Je pense qu'il est possible de hiérarchiser les scénaristes en fonction de deux coordonnées : la durée de la participation à la production et le nombre d'épisodes écrits. J'avais à l'origine l'intention de distribuer les scénaristes dans des catégories mais je préfère éviter cette entreprise, qui apporte peu à l'analyse, et je renvoie au diagramme en annexe qui hiérarchise les scénaristes selon ces deux critères. On observe que parmi les trente-quatre scénaristes de *Lost*, plus de dix ont une auctorialité minimale : les scénaristes embauchés en *freelance*, ceux qui n'écrivent qu'un épisode ou ceux qui n'en écrivent aucun sont selon moi des co-auteurs minimaux. Inversement la majorité des épisodes sont écrits ou co-écrits par Damon Lindelof, Carlton Cuse, Elizabeth Sarnoff, Edward Kitsis et Adam Horowitz, les cinq principaux scénaristes-producteurs sur le long terme. Certains participent à l'équipe pendant plusieurs saisons mais quittent tout de même la série après cette période pour des raisons variables. D'autres ont une présence durable et un rôle au sein de l'équipe, mais ils n'ont aucune expérience d'écriture avant leur arrivée sur *Lost*, si bien qu'on limite leur nombre d'épisodes. D'autres essayèrent d'intégrer l'équipe de *Lost* mais partirent aussitôt au terme de leur première saison d'embauche, signalant une expérience peu concluante ou un investissement moindre sur le long terme. Cette hiérarchisation est tributaire de la durée et de l'organisation interne de chaque série ; à cet égard elle n'a pas de valeur générale mais elle nous permet cependant de faire ressortir certaines dynamiques dans l'évolution de la composition de l'équipe dans les prochaines pages.

Je vais désormais aborder l'évolution de ce collectif de manière très synthétique afin de montrer qu'il s'agence progressivement ; en effet le nombre de contributeurs se réduit au fur et à mesure car les *showrunners* trouvent progressivement des scénaristes qui s'agentent bien dans le collectif selon les critères évoqués plus haut. Pendant la première saison on

dénombrer vingt et un scénaristes dont seize scénaristes crédités pour l'écriture d'au moins un épisode²¹⁴. C'est la saison qui compte le plus grand nombre d'épisodes écrits en solitaire et le plus de scénaristes ; c'est là que l'on trouve également la moitié des scénaristes minimes. Ainsi la première saison est logiquement celle où l'auteur pluriel est le moins agencé car l'équipe en tant que telle n'est pas encore formée ; par ailleurs elle n'a pas développé son *workflow* et a un fonctionnement typique de l'industrie télévisuelle. Dès la deuxième saison on observe de nombreux remplacements en même temps qu'un resserrement de l'équipe. Parmi ces vingt-et-un scénaristes, seuls huit restent pour la deuxième saison. En dehors des assistants des scénaristes, tous ceux qui restent sont des membres durables de l'équipe. Durant la deuxième saison on dénombre treize scénaristes qui ont tous, excepté Jeph Loeb, écrit au moins un épisode. L'équipe commence à se mettre en place, dans la mesure où tous les scénaristes présents écrivent plusieurs épisodes (à l'exception de Jeph Loeb, et des assistants Dawn Lambertsen-Kelly et Matt Ragghianti qui signent le premier scénario de leur carrière avec *Maternity Leave* (S02E15)). Les scénaristes écrivent majoritairement en binômes solidaires, c'est-à-dire qu'ils écrivent leurs scénarios avec le même scénariste pour toute la saison. La troisième saison comporte treize scénaristes qui ont tous co-écrit au moins un épisode. Parmi ce nombre, on compte six scénaristes présents pendant la deuxième saison, mais aussi cinq scénaristes qui intègrent l'équipe de *Lost* après la dernière saison de *Alias* (J.J. Abrams co-écrit le *Premiere* avec Damon Lindelof ; Drew Goddard et Jeff Pinkner reviennent ; Alison Schapker et Monica Owusu-Breen participent à l'écriture des six premiers épisodes). Les trois-quarts des scénaristes ont déjà travaillé sur *Lost* pendant la première et/ou la deuxième saisons. Durant la troisième saison les binômes s'agencent de manière beaucoup plus éphémère (c'est-à-dire à l'occasion d'un seul épisode).

Les trois premières saisons marquent un resserrement progressif du groupe qui se constitue en équipe ; les trois dernières saisons, plus courtes, confirment ce resserrement et cet agencement plus ferme du groupe, sachant qu'il n'y a plus de scénaristes minimes après la troisième saison. La quatrième saison ne compte que quatorze épisodes et l'équipe se rétrécit à dix scénaristes crédités. Parmi ces dix scénaristes huit avaient déjà été crédités pendant la troisième saison et les deux autres (Greggory Nations et Kyle Pennington) avaient déjà obtenu des crédits de *production staff* pendant les premières saisons. Pendant la quatrième saison – marquée par la fameuse grève des scénaristes –, il y a certes des départs, mais il n'y a pas de nouveaux arrivants. Seuls deux migrants d'*Alias* (J.J. Abrams et Jeff Pinkner) et les

214 Pour la composition des équipes je renvoie à la mise au point que je ferai à chaque début de saison dans la troisième partie et aux tableaux reprenant la répartition des crédits en annexe.

scénaristes minimales (Monica Owusu-Breen, Alison Schapker et Jordan Rosenberg) partent entre les deux saisons. À partir de la cinquième saison la série passe à un format de seize épisodes par saison mais le nombre de scénaristes ne passe que de dix à onze (sachant que Jim Galasso n'écrit pas d'épisode), avec seulement deux remplacements : Melinda Hsu Taylor et Paul Zbysweski remplacent Christina M. Kim et Drew Goddard. L'équipe est déjà fermement constituée et les remplacements sont assez mineurs. De même il y a très peu de remplacements entre les cinquième et sixième saisons. Le nombre de scénaristes passe de nouveau à dix. Brian K. Vaughan et Kyle Pennington sont remplacés par Graham Roland et Jim Galasso (ce dernier étant déjà présent comme *staff writer* la saison précédente). On observe que, à partir de la deuxième saison, le noyau de l'équipe (Damon Lindelof, Carlton Cuse, Elizabeth Sarnoff, Edward Kitsis et Adam Horowitz) est déjà constitué. Ces cinq scénaristes, qui constituent la moitié de l'équipe à partir de la deuxième saison, sont les garants de la continuité de la série avec Gregory Nations, le seul scénariste qui reste durablement au sein de la production en dehors d'eux cinq. Nous avons donc esquissé l'évolution de l'équipe dans une perspective holiste, une approche qui assèche la réalité en réduisant les scénaristes à des agents sociaux dépersonnalisés.

Ces remplacements sont problématiques pour les questions de cohérence et de planification narrative. On peut se douter que parmi ce grand nombre de scénaristes, un nombre restreint était au courant du dénouement programmé par Damon Lindelof, J.J. Abrams et Carlton Cuse. Nous savons que Edward Kitsis et Adam Horowitz en furent informés en décembre 2005²¹⁵ et il est fort probable qu'Elizabeth Sarnoff, la dernière membre du noyau de l'équipe, était également au courant de la direction future du récit, quand bien même elle reste assez discrète dans l'épitéxte. À l'inverse on peut se douter que les scénaristes minimales n'avaient aucune information sur le sujet et que c'est également le cas pour la majorité des autres scénaristes. Certes les scénaristes sont contractuellement obligés par la chaîne de maintenir le secret sur ce genre d'informations, mais les fuites sont toujours une possibilité à ne pas écarter. Les *showrunners* ne divulguèrent ces informations essentielles qu'à un cercle restreint de scénaristes de confiance, un « *circle of trust* » pour reprendre l'expression d'Horace dans *Some Like It Hoth* (S05E13). Les potentiels conflits, départs et remplacements sont un élément à prendre en compte pour les *showrunners* : comment des scénaristes présents sur une courte période peuvent écrire un scénario sans savoir la direction

215 cf. Adam Horowitz et Edward Kitsis dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 06/08/2009, [05:05 – 05:33]

que prendra le récit à l'avenir ? Bien sûr ils savent comment se terminera la saison sur laquelle ils travaillent, mais ne peuvent entièrement planifier collectivement ce trajet. La logique du renouvellement annuel les en empêche de toute manière pendant les trois premières saisons ; même après, les aléas de la production font qu'il est difficile de tout planifier, notamment le trajet d'un personnage, tributaire de l'acteur qui l'incarne. Ainsi l'arc narratif de Eko est modifié lorsque Adewale Akinnuoye-Agbaje les informe qu'il souhaite participer à *Lost* pendant une seule saison ; de même la mort brutale de Juliet durant *The Incident* (S05E16-17) est due au fait que Elizabeth Mitchell est partie incarner le rôle du personnage principal de *V* (ABC, Kenneth Johnson, 2009 – 2011). Dans leurs podcasts, Damon Lindelof et Carlton Cuse ont souvent comparé leur mode de planification à un *road trip*²¹⁶, c'est-à-dire qu'ils connaissent leur objectif et certaines étapes essentielles sur le trajet, mais gèrent certains passages au jour le jour, dans la logique d'une création qui est, non seulement téléologique, mais aussi progressive et tributaire de la contingence.

Cet équilibre entre planification et gestion du quotidien a déjà été observé à propos des cycles littéraires par Francis Berthelot, que Florent Favard reprend à propos des séries télévisées :

« Francis Berthelot, parmi d'autres, isole deux tendances : « les écrivains "structuraux" (qui construisent avant d'écrire) et les écrivains "scripturaux" (qui écrivent avant de construire) »²¹⁷. L'auteur G.R.R. Martin utilise une métaphore semblable, parlant « d'architectes et de jardiniers »²¹⁸ [...]»²¹⁹.

La vérité est toujours quelque part entre ces deux extrêmes. Comme le dit Carlton Cuse :

« Nous avons bien un plan général concernant la direction du récit, mais selon moi la série est vivante car nous écrivons les épisodes l'un après l'autre et nous essayons beaucoup de nous nourrir de ce que nous dit la série. Nous nous nourrissons des relations que nous observons, ce qui se développe entre les personnages, nous nous demandons quelles dynamiques et relations entre les personnages fonctionnent le mieux, à quelles parts de la mythologie l'audience réagit positivement puis nous décidons de consacrer davantage de temps à ces aspects. C'est donc un processus assez naturel : nous guidons la série mais nous l'écoutons aussi pour savoir ce qu'elle veut être »²²⁰.

216 cf. Carlton Cuse et Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts.*, *op. cit.*, podcast du 08/11/2005 [10:30 – 13:10].

217 Francis Berthelot, « Regard actuel sur le groupe Limite », allocution prononcée à l'occasion du Colloque de Cerisy du 23 au 30 août 2003 : « De Star Wars à l'an 2000 : les nouvelles formes de science-fiction », ajouté le 13 novembre 2005, URL: <http://www.rumbatraciens.com/limite/mecanique/m002.html>, consulté le 02/05/2017.

218 « A Conversation with Game of Thrones author George RR Martin », *The Sydney Morning Herald*, 2011.

219 Florent Favard, *op. cit.*, p.77

220 Carlton Cuse dans ABC, *The Official Lost Podcasts.*, *ibid.*, podcast du 08/11/2005 [11:25 – 12:00]. cf. extrait n°1.

Ainsi l'écriture progressive passe par une gestion du quotidien et de l'incertitude, qui implique une certaine adaptabilité de la narration aux aléas de la production télévisuelle.

Du point de vue de la réflexivité collective, on est alors très proches de la perspective de l'Homme sans nom dans *Everybody Loves Hugo* (S06E12) qui, lorsque Sawyer lui demande ce qu'il fait en le voyant tailler un morceau de bois, répond : « Je ne sais pas encore, mais quand le temps sera venu, [le morceau de bois] me le dira ». Ainsi *Lost*, comme la plupart des fictions progressives, a un processus d'écriture hésitant entre ces deux extrêmes directement représentés par Jacob et l'Homme sans nom, le premier incarnant une vision téléologique de l'écrivain structural ou architecte, le second une vision répétitive et contingente de la sérialité, où l'écrivain est scripteur ou jardinier. Ces deux perspectives, plus complémentaires qu'antagonistes, ne sont que les deux tenants d'un dialogue conflictuel sur la sérialité télévisuelle. Cela implique de dépasser l'utilisation de la seule causalité régressive²²¹, une méthode qui consiste à examiner une fiction de ce type à partir de sa fin, qui renverrait à un projet d'auteur d'ensemble mais gomme l'auctorialité collective de l'écriture progressive.

2) Le co-auteur et l'oeuvre : une relation morcelée et hiérarchisée

Si *Lost* est une série semi-feuilletonnante épisodique, il faut avoir une compréhension de comment cet agencement en poupées russes fonctionne du point de vue de l'auctorialité. Ainsi l'auctorialité télévisuelle implique de repenser la relation entre oeuvre et auteur (ou plutôt co-auteur). En effet, en dehors de Damon Lindelof, aucun scénariste n'est présent pendant l'intégralité de la production de *Lost*. À vrai dire ce ne sont même pas les premiers arrivants qui constituent le noyau de l'équipe, mais des scénaristes-producteurs qui arrivent en cours de route. Ainsi Carlton Cuse arrive pendant la première moitié de la première saison : son crédit de producteur exécutif commence avec *Solitary* (S01E09). Edward Kitsis et Adam Horowitz sont producteurs à partir de *Numbers* (S01E18) et Elizabeth Sarnoff arrive comme productrice à partir de *Man of Science, Man of Faith* (S02E01). Dès qu'on essaie d'examiner la relation entre oeuvre et auteur pluriel, il faut comprendre que ces deux ensembles, l'oeuvre et le groupe qui la crée, sont tellement liés qu'il n'y a pas d'autorité ferme du collectif sur l'oeuvre : il s'agit d'une auctorialité à inférer de l'oeuvre, qui lui est spécifique. Dès qu'on accepte la notion de changement (de l'équipe notamment), intrinsèque à l'écriture progressive, il faut prendre en compte plusieurs échelles d'auctorialité correspondant aux différents

²²¹ cf Florent Favard, « La causalité régressive : une utilité à relativiser » dans *La Promesse d'un dénouement*, op. cit., pp.69-75

ensembles narratifs : celle du macro-récit, celle des arcs narratifs saisonniers, celle des épisodes pris individuellement et même les sous-ensembles narratifs internes à l'épisode : le *beat*, « une section d'environ deux minutes, l'équivalent d'une scène »²²². Nous ferons ensuite correspondre certains cas d'auctorialité avec les notions de monde fictionnel, canon et mythologie, telles que Florent Favard les définit.

Les scénaristes de *Lost* ont beaucoup joué sur les différentes échelles d'un récit en poupées russes. C'est dans des poupées gigognes que Paulo et Nikki cachent leurs diamants dans *Exposé* (S03E14). Prenons un exemple : renvoyant au texte de Stephen King *On Writing* dans *Every Man For Himself* (S03E04), Ben utilise un lapin blanc comme cobaye pour faire croire à Sawyer qu'il lui a implanté un *pace-maker* qui explosera s'il dépasse un certain rythme cardiaque (voir ill. 23-28). À la fin de cet épisode carcéral, Ben dévoile la vérité à Sawyer : « la seule manière de gagner le respect d'un arnaqueur est de l'arnaquer » (« *the only way to earn a conman's trust is to con him* »), lui montrant qu'ils ne sont pas enfermés dans une cage, mais qu'ils sont prisonniers sur une petite île au large de l'île principale : la cage dans laquelle est le lapin est au niveau du *beat* une métaphore de la situation de Sawyer au niveau de l'épisode. La cage de Sawyer n'est elle-même que la métaphore d'une prison plus large qu'ils ne l'imaginent : ils sont sur une petite île, comme Alcatraz, au large de l'île principale. L'escapade n'aura pas lieu au niveau de l'épisode (intrigue microscopique), mais au niveau de l'arc narratif du bloc de diffusion des six premiers épisodes de la saison, entre octobre et décembre 2006. Au niveau de l'arc narratif de la saison cela symbolise le fait que les personnages sont coincés sur l'île principale depuis la première saison, jusqu'à la fin de la troisième saison. Du point de vue de la trajectoire biographique de Benjamin Linus jusqu'à la cinquième saison, cette métaphore présage le fait que Ben est lui-même manipulé par l'Homme sans nom qui souhaite, à terme, le convaincre de tuer Jacob. Et dans le récit global c'est l'Homme sans nom qui est emprisonné sur l'île par Jacob et utilise Ben pour arriver à s'échapper, de même que Ben manipule Sawyer pour que Jack opère sa tumeur.

Dans le cadre d'une narration holographique, chaque élément présent dans un *beat* peut être la métaphore d'un motif qui est en réalité bien plus large, révélant des constructions narratives qui s'emboîtent comme des poupées russes. Chaque épisode, en plus d'être une unité narrative, est également le temps d'un cadre interprétatif particulier qui offre une vue singulière sur le reste de la série : *Every Man For Himself* (S03E04) utilise le genre carcéral

222 Florent Favard, *op. cit.*, p.34. Favard reprend la typologie des principales unités narratives développée par Michael Newman : le *beat*, l'épisode et l'arc narratif. cf. Michael Newman, « From beats to arcs : Toward a Poetics of Television Narrative », *The Velvet Light Trap*, University of Texas Press, n°58, automne 2006, pp.16-28.

pour aborder un sentiment d'emprisonnement qui n'est pas cantonné à l'épisode et renvoie même aux fondements de la mythologie de *Lost*. Le caractère feuilletonnant de la série fait que ces postures sont mises en relief le temps d'un épisode, plaçant les autres au second plan sans entièrement les effacer. D'où la nécessité de penser l'auctorialité à plusieurs niveaux.

Pour montrer cette structuration en échelles, nous allons tout d'abord prendre la perspective d'une étude de production en examinant quel rôle ont les scénaristes, puis nous ferons correspondre ces réalités aux notions narratologiques de Florent Favard. De la même manière que les poupées russes, nous allons commencer par ouvrir l'ensemble le plus large, le récit global, avant de dévoiler les sous-ensembles qui le composent. Le macro-récit est défini par les créateurs et *showrunners* Damon Lindelof, J.J. Abrams et Carlton Cuse lors du développement de la première saison. Un objectif à court terme, la trappe, est défini par J.J. Abrams et Damon Lindelof pendant la phase de développement ; l'objectif narratif de la série, l'apothéose d'un personnage comme gardien de l'île à la place de Jacob, est défini par les trois entre les première et deuxième saisons. Puis viennent les arcs narratifs à moyen terme, répartis sur plusieurs épisodes (éventuellement à cheval sur plusieurs saisons). L'objectif de ces arcs narratifs à moyen terme, tributaires de la mythologie qu'ils doivent informer, sont définis surtout par les *showrunners* qui les divulguent à leur équipe de scénaristes lors du mini-camp, où ils réfléchissent collectivement au moyen de les mettre en œuvre (c'est-à-dire de mener les personnages à l'objectif à atteindre au terme de cet arc). Ainsi la deuxième saison introduit la question de la répétition avec la découverte de l'intérieur de la trappe et la troisième saison porte sur la découverte des Autres de l'intérieur. Les diagrammes narratifs de *Lost* faits par Florent Favard montrent que ces arcs se superposent et s'enchaînent constamment pour que la série ne perde pas en rythme²²³. Ainsi l'arc narratif « retourner sur l'île » commence dès *Through The Looking Glass Part 2* (S03E23)²²⁴. Il est évoqué dans le *Première* et le *Finale* de la quatrième saison et se produit réellement pendant la première moitié de la cinquième saison, enfin accompli dans *316* (S05E06), même si le motif de la venue de certains personnages est expliqué plus tard²²⁵. Jack est le premier à vouloir quitter l'île mais il est seul. Lors du mini-camp entre les quatrième et cinquième saisons, l'équipe s'est

223 Florent Favard, *op.cit.*, pp.658-663

224 La référence à la suite des aventures d'Alice au pays des merveilles n'est à cet effet pas innocente dans sa formulation initiale.

225 La capture de Saïd par Ilana est montré dans *He's Our You* (S05E10) ; le moment où Kate décide de laisser Aaron avec sa grand-mère biologique et de retourner chercher Claire est montré dans *Whatever Happened, Happened* (S05E11) ; La discussion où Jacob demande à Hurley de venir et lui donne l'étui à guitare qui contient l'ankh (qui contient lui-même leurs noms) n'est montrée que dans *The Incident* (S05E16-17).

réunie pour déterminer comment les autres personnages vont se retrouver sur le vol Ajira 316, ce qui va les amener à choisir ou à être forcés d'y revenir. Il faut que Desmond les oriente vers la mère de Faraday qui sait comment les faire revenir, que Sun découvre que Jin est encore en vie, que Saïd se retrouve prisonnier d'Ilana, que Kate se détache d'Aaron qu'elle a élevé comme son fils et que Jacob vienne discuter avec Hurley pour le convaincre d'y retourner. La mise en place de ces arcs est ici définie collectivement par l'équipe des scénaristes, supervisée par les *showrunners* qui gardent en tête l'objectif narratif.

La durée de la participation d'un co-auteur définit son influence dans l'auteur pluriel. De manière générale un scénariste est embauché pour une saison et l'équipe d'une saison constitue un auteur pluriel assez stable, si ce n'est quelques remplacements ponctuels souvent en milieu de saison. L'auctorialité d'un scénariste se limite aux épisodes pour lesquels il est crédité producteur : ainsi un scénariste crédité producteur sur une saison est surtout co-auteur de cette saison. Ainsi David Fury n'est co-auteur que de la première saison, Steven Maeda de la deuxième saison et Graham Roland de la sixième saison. Seulement, si un scénariste ne participe à l'auteur pluriel que pendant la durée où il obtient des crédits de producteur, son empreinte personnelle peut être maintenue par les autres ensuite. Au début de la deuxième saison, l'équipe est en mesure de mettre en place une intertextualité avec *The Third Policeman* de Flann O'Brien pertinente avec les enjeux narratifs de la série, sachant que Craig Wright a lu l'ouvrage. Lorsqu'il part, cette intertextualité intègre la connaissance commune (*common knowledge*) de l'équipe, qui peut se la réapproprier si cela est pertinent. Nous verrons plus tard comment prendre en compte les phénomènes de réappropriation après le départ d'un scénariste.

À l'échelle de l'épisode, l'histoire est encore une fois définie collectivement par l'équipe dans la gestion quotidienne de l'écriture des épisodes. Cette fois Carlton Cuse et Damon Lindelof ne sont pas forcément présents au quotidien, dans la mesure où ils doivent superviser de nombreux autres aspects de la production (réunions de coordination, supervision du montage, relation avec les médias et les fans). À cette étape du processus ce sont eux qui sont toujours en charge, mais ils délèguent davantage de responsabilités à leurs scénaristes de confiance, à savoir Edward Kitsis, Adam Horowitz et Elizabeth Sarnoff. Encore une fois, l'intrigue unitaire de l'épisode, pénétrée de nombreux enjeux narratifs feuilletonnants, est définie par l'ensemble de l'équipe. Lorsque l'*outline* arrive entre les mains du ou des scénariste(s) chargé(s) d'écrire le scénario, il est déjà largement défini par le groupe, si bien que le scénariste en question n'a plus qu'à écrire les dialogues (quand ils ne sont pas déjà inscrits sur l'*outline*) et à mettre en forme le scénario. Il lui reste donc très peu de marge

de manœuvre pour s'approprier le scénario, d'autant plus que la plupart des scénarios sont écrits en binôme et que les *showrunners* les lisent plusieurs fois avant de les valider. Certes les scénaristes des premiers épisodes étaient beaucoup plus libres : les épisodes étaient écrits en solitaire, Damon Lindelof était (avant l'arrivée de Carlton Cuse) inexpérimenté au showrunning et laissait certainement une certaine marge de manœuvre à ses scénaristes producteurs, de plus les personnages n'étaient pas encore clairement définis, si bien que les scénaristes avaient beaucoup plus de possibilités. Une fois que le collectif a trouvé son noyau et que l'écriture en binôme s'est généralisée, l'individu en tant que tel a très peu l'occasion de s'approprier l'épisode. Pourtant, comme je l'ai signalé dans le deuxième chapitre, le scénariste a certainement des affinités supplémentaires avec l'intrigue de l'épisode qu'il écrit, puisqu'il en endosse la responsabilité auprès de l'audience, ce qui met en relief sa contribution au sein de l'auteur pluriel. Ainsi, suivant la logique de la narration holographique, on peut rechercher des traces de son auctorialité dans tous les épisodes pour lesquels il était présent dans la salle des scénaristes, si ceux-ci tissent des liens pertinents avec l'épisode qu'il a écrit. Le temps et les analyses ultérieures permettront d'éclaircir l'empreinte personnelle des différents co-auteurs.

Nous pouvons faire correspondre ces réalités avec les notions que définit Florent Favard dans son approche narratologique des séries télévisées. Dans son effort de définir la notion de mythologie²²⁶, il fait une analogie – à dépasser – entre la notion de mythe dans une perspective sémiologique barthésienne et la notion de mythologie dans une perspective narratologique :

« C'est ici que l'idée du système sémiologique second »²²⁷ de Barthes peut s'avérer plus utile pour envisager la mythologie – il faut toutefois sortir ce concept d'un cadre purement sémiologique. De la même façon que le mythe, selon Barthes, compose un signe en utilisant pour signifiant un autre signe déjà établi, une matière « déjà travaillée », la mythologie s'empare des micro-récits que sont les épisodes, et en fait un récit à plus grande échelle »²²⁸.

Autrement dit « la mythologie est le récit à l'échelle de la série »²²⁹, la part de narration feuilletonnante qui pénètre plus ou moins tous les épisodes, qui se distingue du canon²³⁰ par sa dimension prospective et émotive. Dans cette perspective les principaux responsables de la mythologie ne sont autres que J.J. Abrams, Carlton Cuse et Damon Lindelof. Edward Kitsis, Adam Horowitz et probablement Elizabeth Sarnoff en étaient au courant et assuraient sa

226 Florent Favard, « 1.2 : la notion de mythologie » dans *op. cit.*, pp.101-144.

227 Roland Barthes, *Mythologies*, 2014 [1957], pp.218-219.

228 Florent Favard, *op. cit.*, p.142

229 *Ibid.*, p.144

230 « le canon authentifié », *Ibid.*, p.126, c'est la partie déjà révélée et authentique du monde fictionnel.

cohérence dans la salle des scénaristes lorsque les *showrunners* n'étaient pas présents. Alors que le noyau de l'équipe se charge de préparer la mythologie du récit sériel, Gregory Nations, le *script coordinator*, est en charge de la continuité, c'est-à-dire « le respect des éléments authentifiés par le canon, dans le but de maintenir la cohérence du monde fictionnel sur le long terme »²³¹.

Ainsi les scénaristes arrivant en cours de route ont une affinité avec le canon de la série et la mythologie inachevée des *showrunners*, qui constituent la connaissance commune (« *common knowledge* ») narrative nécessaire à leur inclusion dans l'équipe. Il est difficile de déterminer quel rôle les scénaristes autres que les membres du noyau de l'équipe ont dans la mise en place de la mythologie mais elle est certainement minimale pour ceux qui arrivent à partir de la deuxième saison. Dans l'impossibilité de généraliser nous renvoyons à un examen au cas par cas reposant sur une analyse approfondie des épisodes pour lesquels ils sont crédités en comparant avec plusieurs saisons. Plus la durée de leur présence au sein de l'équipe est courte, plus il est difficile de faire ressortir leur empreinte personnelle, d'autant plus que la plupart d'entre eux n'ont aucune visibilité médiatique relative à *Lost*. À l'exception de Janet Tamaro, *freelance writer* durant la première saison, la majorité d'entre eux étaient présents dans la salle des scénaristes pendant l'écriture d'une mi-saison ou d'une saison entière. Pour certains, comme Dawn Lambertsen-Kelly, Matt Ragghianti et Jordan Rosenberg, l'épisode en question est leur première expérience d'écriture, si bien qu'il s'agit davantage d'une opportunité de carrière suite à un investissement personnel dans le processus de production²³², que d'une autorité individuelle reconnue sur l'épisode en question. De même, trois scénaristes minimes de la première saison étaient présents lors de la phase de développement mais ne restèrent pas ensuite, si bien que l'attribution de ces épisodes tient davantage de la reconnaissance de leur rôle dans le développement de la série, que de leur possible insertion dans l'équipe en construction²³³.

Même s'il peut y avoir des affinités intéressantes²³⁴, plusieurs des épisodes écrits par

231 *Ibid.*, p.129

232 Matt Ragghianti et Dawn Lambertson-Kelly étaient assistants des scénaristes pendant les deux premières saisons et Jordan Rosenberg avait participé à l'écriture de *The Lost Experience* avec Javier Grillo-Marxuach entre les deuxième et troisième saisons.

233 Christian Taylor, Lynne E. Litt et Paul Dini.

234 Par exemple il me semble que l'embauche de Janet Tamaro (qui sera plus tard *showrunner* de *Rizzoli and Isles*) pour *Do No Harm* (S01E20) est liée à son parcours sur les séries médico-légales et judiciaires : dans cet épisode Jack tente de découvrir ce qui est arrivé à Boone en essayant en vain de le guérir de ses blessures. Autrement dit c'est le médecin qui mène l'enquête. On peut aller jusqu'à dire qu'il s'agit d'une double spécialisation car dans cet épisode Claire donne naissance à Aaron, alors que Janet Tamaro a écrit un ouvrage sur l'allaitement intitulé *So that's What They're For : Breastfeeding Basics*. Ces remarques doivent être prises avec précaution et il faudrait – encore une fois – s'intéresser au parcours de Janet Tamaro pour entrer dans les motifs exacts de son embauche sur *Lost*.

ces scénaristes secondaires sont ce qu'on appelle des *fillers*, c'est-à-dire des épisodes qui sont écrits dans la perspective de remplir le nombre d'épisodes commandés par la chaîne. À cet égard ils ont souvent une densité narrative plus faible. D'ailleurs lorsque *Lost* obtient une date de fin et une réduction de l'amplitude des saisons, il n'y a plus de scénaristes minimales ni de *fillers* : la marginalité de certains scénaristes peut correspondre dans une certaine mesure à la nécessité de produire un certain nombre d'épisodes. On peut en inférer que l'auctorialité de ces scénaristes est minimale et motivée par des raisons variées (investissement personnel dans le développement ou sur des tâches d'assistantat ; nécessité de remplir le quota d'épisodes ; tentatives ratées d'intégration de l'équipe, etc.). Les scénaristes minimales n'ont presque aucune autorité sur la mythologie car ils ne sont scénaristes que d'un épisode, ils ne font ressortir qu'une seule posture énonciatrice. Leur rôle est surtout de respecter la mythologie et de remplir (« fill ») le monde fictionnel en prenant une posture énonciatrice singulière qu'ils animent avec l'autre scénariste du binôme. Peut-être que des analyses plus précises feront ressortir que, par narration holographique, l'empreinte personnelle de ces scénaristes est plus importante qu'elle ne semble ; seulement dans la plupart des cas le manque de sources sur le plan génétique rend difficile d'aborder ces co-auteurs de second plan.

À défaut de pouvoir mettre en avant leur empreinte personnelle, nous définissons les scénaristes présents peu longtemps comme participants à l'auteur pluriel. De manière générale, ce sont les créateurs et les *showrunners* qui sont en charge de la mythologie et de sa mise en place dans les épisodes. Plus un scénariste reste longtemps, plus son empreinte personnelle ressort au sein de l'auteur pluriel. Seulement, comme nous l'avons vu, certains scénaristes avec une forte empreinte personnelle peuvent partir en cours de route, ce qui nécessite la réappropriation ultérieure de cette empreinte par l'équipe. C'est que le co-engagement dans la responsabilité collective prime sur la responsabilité individuelle, même s'il est crédité seul pour le scénario. Nous allons donc montrer dans les prochaines pages comment prendre en compte le remplacement en utilisant les notions de Margaret Gilbert et en nous appuyant sur la réflexivité collective autour de la notion de substitution. Il faut tout d'abord distinguer le retour des fantômes de la réappropriation de l'empreinte personnelle d'un scénariste parti par les autres scénaristes.

Les apparitions de fantômes pour guider les personnages²³⁵ lorsqu'ils n'ont pas la moindre idée de quoi faire peuvent être un signe réflexif des contacts que l'équipe continue

235 C'est en ce sens que Hurley est passeur d'informations : il voit revenir Charlie, Ana-Lucia, Eko et Michael, qui le conseillent après leur mort, sont là pour l'orienter dans son parcours et celui du groupe dans l'ensemble lorsque leur apport est vital.

d'entretenir avec ses anciens membres après leur départ. En tant qu'anciens membres avec leurs spécialités propres, les scénaristes partis peuvent ponctuellement aider les scénaristes restants à avancer sur les aspects de la mythologie avec lesquels ils entretenaient le plus d'affinités lorsqu'ils faisaient partie de l'équipe. Ce retour des morts est à distinguer de leur instrumentalisation par l'Homme sans nom. Nous allons montrer qu'autour de la notion de co-engagement dans une responsabilité collective, la logique de réutilisation d'un motif renvoyant à l'autorité d'un scénariste qui a quitté l'équipe est possible. Pour aborder ce point, nous allons nous concentrer sur l'exemple de l'Homme sans nom, qui a l'aptitude d'incarner les morts (prendre leur forme, leur caractère et leur mémoire) pour manipuler les vivants. En parallèle nous nous appuyerons sur une reprise dans *Lost* d'épisodes écrits par Drew Goddard sur *Alias* et *Buffy* après son départ (voir ill. 47-64). Dans la mythologie de *Lost* il y a une claire distinction entre les fantômes qui viennent guider les personnages et l'Homme sans nom qui prend leur apparence, leurs souvenirs et mime leur identité pour avoir un impact émotionnel sur les personnages qu'il cherche à manipuler. C'est que l'Homme sans nom ne cherche pas à s'insérer dans le groupe, il utilise le groupe pour arriver à ses fins personnelles, pour se libérer des règles nécessaires à l'action collective. *Lost* montre cette instrumentalisation de l'autre par l'Homme sans nom pour montrer la partie sombre et nécessaire de leur travail, qui consiste à s'approprier une part de leur créativité en dépit de leur départ, un motif avec lequel Damon Lindelof (remplaçant de J.J. Abrams comme *showrunner*) et Elizabeth Sarnoff semblent nourrir de plus fortes affinités.

The Substitute (S06E04) est un épisode qui montre Locke dans deux réalités : dans les flash-sideways, nous retrouvons un Locke humain avec tous ses reliefs et ses phases de doute ; dans la temporalité sur l'île en 2007 nous voyons son interprète Terry O'Quinn incarner l'Homme sans nom sous l'apparence de Locke, manipulant Sawyer pour le recruter (voir ill. 71, 72). En effet, au milieu de la cinquième saison, Locke meurt et son identité est reprise par l'Homme sans nom. Florent Favard, après Jason Mittel, appelle cette évolution de personnage la substitution, « durant laquelle le personnage est temporairement ou définitivement transformé, tout en gardant une apparence similaire qui brouille sa reconnaissance par le spectateur »²³⁶. L'Homme sans nom remplace alors John Locke, une élaboration de personnage mise en évidence par le titre de l'épisode *The Substitute* (S06E04) qui se traduit littéralement par « le remplaçant ». La structure narrative fait ressortir la réappropriation de l'identité de Locke par l'Homme sans nom, au point que ce dernier en vient à discréditer tout ce que Locke représentait dans son dialogue avec Sawyer en disant

236 Florent Favard, *op. cit.*, pp.530-531

ouvertement « vouloir exactement l'inverse de ce que voulait John Locke : quitter l'île ». Ici la réappropriation est extrême car il utilise l'identité de Locke pour arriver à des fins opposées. Nous allons voir qu'à l'occasion de *Dead Is Dead* (S05E12), Elizabeth Sarnoff et Brian K. Vaughan ont volontairement repris des épisodes écrits par Drew Goddard et d'autres scénaristes pour signifier la part sombre de cette réalité de la télévision, qui peut être comprise par le biais de la notion de co-engagement dans la responsabilité collective²³⁷. Les réappropriations peuvent être utilisées à l'inverse de leur emploi initial.

Dans *The Shape of Things to Come* (S04E09), Brian K. Vaughan et Drew Goddard donnent à Ben Linus la trajectoire biographique qu'Alison Schapker et Monica Owusu-Breen²³⁸ avaient donnée à Arvin Sloane dans *30 Seconds (Alias ; S05E13)* (voir ill.47-49) : les deux personnages, forcés à choisir entre leur soif de pouvoir (par leur croyance en une instance supérieure : Sloane croit en Rambaldi et Linus en Jacob) et l'amour de leur fille, causent chacun la mort de leur enfant par leur incapacité à abandonner leur pouvoir. Dans *Dead Is Dead* (S05E12), Elizabeth Sarnoff et Brian K. Vaughan reprennent cette trajectoire biographique en lien avec Arvin Sloane, mais la détournent par le biais d'une référence à *Buffy* qui continue de mettre en avant l'empreinte personnelle de Drew Goddard en dépit de son départ, tout en déplaçant le sens donné à la trajectoire de Ben dans une tonalité pathétique et comique. En effet, Brian K. Vaughan et Elizabeth Sarnoff avaient tous deux écrit sur Ben Linus avec Drew Goddard, et c'est ce co-engagement qui permet cette réappropriation : dans cet épisode, Ben Linus veut se faire juger par le Monstre (qui se révèle plus tard être l'Homme sans nom) et c'est l'Homme sans nom qui le mène dans une crypte, où il est confronté par le Monstre au souvenir traumatique de la mort de sa fille, puis à l'apparition de cette dernière (ills.57-64). Il se fait manipuler par l'Homme sans nom, qui prend dans cet épisode la forme du Monstre, de Locke et de sa fille Alex. Cette trajectoire biographique rappelle le co-engagement de Drew Goddard et Jeff Pinkner : ces derniers avaient écrit *All the Time in the World (Alias ; S05E17)*, dans lequel Sloane, qui voit le fantôme de sa fille depuis *I See Dead People* (S05E14) (ill.50), obtient la vie éternelle mais se trouve piégé seul dans une crypte pour l'éternité (ills.51-53). En apparence, les scénaristes reprennent la trajectoire biographique de Sloane pour jouer sur les attentes des spectateurs de *Alias* ; seulement l'équipe de scénaristes de *Lost* remonte plus loin dans le *background* de Drew Goddard pour modifier la trajectoire de Ben Linus en transformant cette référence à *Alias* en référence à *Buffy*.

Alors que Sloane est condamné à une solitude éternelle, Ben Linus réchappe de son

237 cf. Margaret Gilbert, « La Responsabilité collective », *op. cit.*

238 Ces scénaristes de *Alias* étaient également présentes durant les huit premiers épisodes de la troisième saison de *Lost*.

jugement ; il n'est pas confronté au fantôme de sa fille, mais plutôt à son utilisation par l'Homme sans nom qui cherche à le manipuler en prenant trois formes différentes dans cet épisode (Locke, le Monstre et Alex). Il ne s'agit pas, comme pour Sloane, de juger Ben Linus, mais plutôt de l'ultime manipulation de l'Homme sans nom, qui utilise le traumatisme de la mort de sa fille pour parvenir à ses fins : « *You will do everything John Locke tells you* », dit l'Homme sans nom sous la forme de Alex, préparant le meurtre de Jacob par un Ben Linus frustré dans *The Incident* (S05E16-17) (voir ill.68,69,70). Ici, Elizabeth Sarnoff et Brian K. Vaughan remontent dans le *background* de Drew Goddard : cet épisode est une référence à l'épisode de *Buffy* intitulé *Conversations with Dead People* (S07E07), écrit par Drew Goddard et Jane Espenson²³⁹. Dans cet épisode, nous découvrons que les apparitions de morts depuis le début de la septième saison de *Buffy* sont une utilisation de leur identité par First, l'antagoniste de la septième saison qui, de même que l'Homme sans nom, prend l'apparence des morts pour manipuler les vivants et arriver à ses fins. Ainsi il terrifie Dawn et lui apparaît sous la forme de sa mère défunte ; il tente de pousser Willow au suicide en lui rappelant le décès de sa petite-amie ; il convainc Andrew de tuer Jonathan en prenant la forme de Warren (voir ill. 54-56 ; ces trois derniers personnages sont les antagonistes de la sixième saison) : cette dernière trajectoire biographique écrite par Drew Goddard, est celle qui est la plus évidemment reprise par l'équipe des scénaristes de *Lost* de la cinquième saison. *Dead Is Dead* (S05E12) est un moment charnière dans la trajectoire biographique de Ben Linus ; elle suivait auparavant celle de Sloane et se retrouve désormais à suivre celle d'Andrew. De même que dans *Buffy* Andrew est manipulé par First sous la forme de Warren pour tuer Jonathan, de même Ben est manipulé par l'Homme sans nom sous la forme de Locke pour tuer Jacob dans *The Incident* (S05E16-17) : contrairement à Sloane, Ben Linus finit par renier sa quête de pouvoir au nom de sa fille défunte, trop traumatisé pour voir les manipulations de l'Homme sans nom. De même qu'Andrew est un antagoniste dans la sixième saison de *Buffy*, est prisonnier des protagonistes pendant une partie de la septième saison et intègre leur groupe pour combattre à leurs côtés à la fin de la série, de même Ben Linus se retrouve prisonnier d'Ilana et prend une tonalité plus légère au fil de la sixième saison, intégrant le groupe dans *Dr Linus* (S06E07) sous la plume d'Edward Kitsis et Adam Horowitz, et arrive à une forme de

239 Un épisode crédité pour eux deux mais en réalité écrit à quatre d'après le commentaire audio. Jane Espenson y dit que « L'épisode est signé par Drew [Goddard] et moi, mais il est en fait écrit à quatre ; Joss [Whedon] et Marti Noxon en ont chacun écrit un segment ». Dans cet épisode où les personnages ont chacun une intrigue séparée, chaque scénariste s'est chargé d'une intrigue : « Drew [Goddard] a écrit les segments sur Jonathan et Andrew », ajoute-t-elle, ces deux personnages recouvrant la ligne biographique majeure que reprennent les scénaristes de *Lost* pour Ben Linus après *Dead Is Dead* (S05E12). cf. ESPENSON Jane dans le « Commentaire audio de *Conversations with Dead People* (*Buffy* ; S07E07) ».

rédemption en faisant prévaloir l'avenir de sa fille sur sa soif de pouvoir dans les *flash-sideways* et en devenant dans *The New Man in Charge* (S06E19) le second d'Hurley au gardiennage de l'Île et le passeur d'information léger, humoristique et mystérieux qu'était Jonathan dans la cinquième saison de *Angel*, après la fin de *Buffy*.

Pour synthétiser cet exemple, Brian K. Vaughan et Elizabeth Sarnoff font basculer Ben Linus de la trajectoire de Sloane dans *Alias* à celle d'Andrew dans *Buffy*, légitimant ce basculement par leur co-engagement avec Drew Goddard sur l'écriture de Ben par un renvoi à des trajectoires biographiques écrites par lui. Ce tournant prépare la rédemption de Ben Linus dans une tonalité plus légère, naturellement sous la plume d'Edward Kitsis et Adam Horowitz, co-engagés dans l'équipe des scénaristes de la sixième saison. La nature hautement réflexive de cet exemple dénote la complexité des questions de réappropriation : si Brian K. Vaughan et Elizabeth Sarnoff (et avec eux toute l'équipe) font allusion à des épisodes rappelant le co-engagement de Drew Goddard dans l'auteur pluriel de *Buffy* et celui de *Alias*, c'est pour que l'auteur pluriel rappelle son co-engagement dans *Lost* pour légitimer leurs choix : de même que l'Homme sans nom, ils s'approprient son identité créative pour justifier des allusions à *Alias* et *Buffy*, et déplacer Ben Linus d'une fonction d'antagoniste-protagoniste sombre et ambivalent (comme Sloane) à une posture d'adjuvant comique et pathétique (comme Andrew). Elizabeth Sarnoff et Brian K. Vaughan se retrouvent à remplacer Drew Goddard pour un épisode qui nourrit beaucoup de liens avec son *background*, une reprise légitimée par son co-engagement sur plusieurs séries. Cette reprise brouille les frontières entre intertextualité et intratextualité, sachant que Drew Goddard serait le tenant d'une intratextualité entre ces différents auteurs pluriels s'il était encore présent dans l'équipe. Cet exemple dénote la façon dont le scénariste aliène sa créativité au collectif et comment son co-engagement passé sur une équipe peut être instrumentalisé. L'aliénation des choix dans une responsabilité collective tend à brouiller les catégories de l'intertextualité en jouant sur des reprises implicites qui dénotent la complexité de la situation. Et en plaçant cette manipulation du côté de l'Homme sans nom, l'antagoniste du récit global, les scénaristes en font la part sombre de leur travail : quand un scénariste quitte l'équipe, son empreinte personnelle peut être maintenue par les autres lorsque cela est nécessaire à la cohérence de l'œuvre. Seulement le scénariste en question est absent, un paradoxe évident où l'empreinte personnelle d'un co-auteur est maintenue par d'autres après lui parce qu'ils en ont besoin. Cette réalité inévitable pour des équipes en évolution est la part sombre de leur travail, là où les discussions d'Hurley avec des fantômes sont au contraire une manière de montrer les liens que les scénaristes entretiennent avec leurs anciens membres par rapport à leur fonction passée au sein de

l'équipe, où il ne s'agit pas de s'approprier leur identité, mais il s'agit de demander leur aide dans une situation où leur spécialité est un grand apport. Le problème de l'Homme sans nom est qu'il n'utilise cette aptitude à prendre l'identité des morts que pour manipuler les autres et arriver à ses fins, cherchant à asseoir sa volonté individuelle.

Dans ce cadre il y a bien une mémoire collective propre à l'auteur pluriel ; ce que refusent les scénaristes de *Lost*, c'est son instrumentalisation au service d'intérêts personnels, signe encore une fois de la prévalence du collectif sur l'individu dans ce type d'auctorialité. L'équipe change en concordance avec l'évolution des enjeux narratifs et l'écriture progressive implique une relative adaptabilité du monde fictionnel aux affinités créatives de chacun, d'où les fameuses incohérences souvent reprochées à *Lost* par certains spectateurs, incohérences qui renvoient à la « quête générique »²⁴⁰ fluctuante et déstabilisante propre à cette série. Dans la suite de ce chapitre, nous examinerons comment les scénaristes jouent sur les productions transmédias pour étendre leur mythologie, et maintiennent – parfois tant bien que mal – leur autorité sur une œuvre qui s'infiltré dans le monde réel.

3) Contrôle et autorité des scénaristes sur le transmédia

Les séries télévisées sont des créations progressives prises dans un contexte de production industrielle et dans un marché du travail. Ainsi un scénariste peut quitter un auteur pluriel purement et simplement pour des motifs carriéristes, parce que l'opportunité de créer sa propre série se présente à lui. La syndicalisation des scénaristes structure la profession et défend les droits de ses membres. Seulement, de nos jours, les séries télévisées ne sont plus seulement... des séries télévisées. En effet les enjeux économiques, le paradigme de la production et la pression de fans en attente de davantage de contenus ont entraîné un déploiement des mondes fictionnels sur des media autres que la télévision. Et ces questions sont loin d'être secondaires : lorsque la WGA se déclare en grève en novembre 2007, c'est essentiellement par rapport aux demandes non abouties des scénaristes qui souhaitent être rémunérés pour leur implication dans la création des contenus transmédias. Alors que les fans attendent de ces contenus qu'ils soient pertinents vis-à-vis de la série télévisée qui leur est chère, les chaînes perçoivent assez vite les profits qu'ils peuvent tirer de ces productions et demandent une implication accrue des scénaristes dans le développement du transmédia.

Je cite Florent Favard, qui aborde le *transmedia storytelling* (narration

240 Florent Favard, *op. cit.*, p.286

transmédiatique) en regard de la mythologie qui s'y déploie, par-delà la seule affiliation au média télévisuel :

« L'exemple canonique ici, sera *Lost* : l'œuvre, transmédiatique, n'est pas réduite à la seule « série-mère », autour de laquelle orbitent des jeux de piste transmédiatiques (les ARG pour *Alternate Reality Game*) ; des romans à la canonicité variée, un jeu-vidéo ; des webisodes destinés uniquement à la diffusion sur Internet (et parfois sur téléphones mobiles, appelés dans ce cas « mobisodes »). Tous ces éléments nourrissent non seulement le monde fictionnel, en participant à sa saturation et son extension, mais aussi plus directement l'intrigue, puisqu'ils peuvent influencer sur la façon dont les interprètes du récit établissent des pronostics et diagnostics »²⁴¹.

Ces productions transmédiatiques tendent à évoluer avec le temps et gardent un lien variable avec la mythologie de la série (« une canonicité variée »). Dans cette sous-partie, je vais retracer les principales productions transmédiatiques dans l'ordre chronologique, afin de mettre en avant les fluctuations de degré dans l'autorité des scénaristes sur ces productions, largement tributaire du médium, du contexte, du temps libre, de l'investissement financier de la chaîne, etc. Puis, en m'appuyant sur l'auteur fictif Gary Troup, la blogueuse fictive Rachel Blake et le cas du scénariste Jordan Rosenberg, j'observerai que c'est à ce niveau que les scénaristes s'adonnent aux expérimentations les plus ludiques et les plus poussées sur l'auctorialité.

Entre les deux premières saisons le roman *Bad Twin* sort, prétendument écrit par Gary Troup, un auteur fictif dont on peut trouver des mises en scène d'interviews sur Internet. Intégré par complétude rétroactive²⁴² dans le monde fictionnel de *Lost*, il serait le petit-ami de l'hôtesse de l'air Cindy, mais aussi le premier personnage à mourir, attiré dès la première séquence dans la turbine de l'avion. Si le roman *Bad Twin* contient quelques liens thématiques avec la mythologie de *Lost*²⁴³, sa lecture dénote justement le manque de supervision des scénaristes sur l'écriture du roman : les connexions sont présentes mais, écrites par un scripteur, ne sont pas motivées par l'intentionnalité de l'équipe. En témoigne la remarque de Damon Lindelof lorsqu'un fan lui demande si Gary Troup est bien l'homme aspiré par la turbine : « maintenant que j'ai lu *Bad Twin*, j'estime que Gary Troup a eu ce qu'il méritait ! »²⁴⁴, reniant ainsi le roman. En juillet 2006 (soit l'année suivante), on annonce la

241 Florent Favard, *op. cit.*, p.116

242 *Ibid.*, p.535

243 La famille éloignée de Widmore, une certaine fascination pour les îles et les microcosmes, ainsi qu'un antagonisme entre deux jumeaux qui présage la gémellité de Jacob et de l'Homme sans nom, révélée dans *Across the Sea* (S06E15) (voir ill.75)

244 Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts.*, *op. cit.*, podcast du 30/10/2006.

sortie d'un ouvrage de Gary Troup intitulé *The Valenzetti Equation*, sauf que tous les exemplaires de cet ouvrage ont prétendument été achetés par l'économiste Alvar Hanso, à l'origine de la Dharma Initiative. Autrement dit ce n'est pas seulement l'auteur qui est fictif, mais l'œuvre elle-même, signe que superviser l'écriture d'un roman entre deux saisons est improbable pour les *showrunners*. Dans un podcast ultérieur où un fan demande quelles productions font partie ou non du canon de la série, Carlton Cuse témoigne de cette « canonicité variée », pour reprendre l'expression de Florent Favard :

« Bien sûr ce qui est dans la série fait partie du canon. Nous essayons vraiment de faire en sorte que les autres productions fassent partie du monde [fictionnel] de la série, et honnêtement, si l'on veut officiellement désigner ces productions comme faisant partie intégrante du canon, cela dépend du temps que nous pouvons leur consacrer et de l'influence que nous avons dessus »²⁴⁵.

Par la suite les scénaristes de *Lost* exercent un contrôle plus fort sur le *transmedia storytelling* afin d'éviter de rester purement et simplement dans le paradigme de la production et afin de rendre ces productions transmédiatiques pertinentes pour les spectateurs.

Ainsi entre la deuxième et la troisième saison, ils mettent en place un ARG, c'est-à-dire un jeu de pistes qui pousse les spectateurs à chercher des indices sur Internet et de nombreuses plateformes, indices qui permettent aux *forensic fans* de dévoiler certains aspects du monde fictionnel de la série. Deux scénaristes de la série, Javier Grillo-Marxuach et Jordan Rosenberg, prennent en charge ce projet. Le premier des deux témoigne de leur contrôle sur cette expérience :

« Jordan Rosenberg – à l'époque fraîchement diplômé de l'école d'écriture Disney et maintenant un scénariste accompli qui a travaillé sur *Médium* et *Falling Skies* (sans compter ma série *The Middleman*) et l'épisode de la troisième saison de *Lost* « Par Avion » – et moi avons écrit entièrement de ce projet transmédia, non seulement en créant des concepts qui ont perduré dans le canon de la série, mais aussi en nous assurant que tout ce que nous faisons soit acceptable par Darlton et le département publicitaire de ABC.

En même temps nous coordonnions cette production avec nos partenaires médiatiques de diffusion à distance et par Internet en Angleterre et en Australie, et gérions des tâches étranges et inhabituelles comme la production de barres chocolatées, les rencontres avec des agences publicitaires pour discuter de questions ésotériques – comme, par exemple, si nous pouvions intégrer la création du « lymon » dans les travaux de la Hanso Foundation pour mettre en place un partenariat stratégique avec Sprite –, le travail avec le département éditorial d'une grande maison d'édition pour intégrer des indices sur la série dans un roman qui n'a sinon

245 Carlton Cuse, *Ibid.*, podcast du 10/03/2008 ; voir extrait n°5

aucun lien [avec la série], la coordination d'un jeu de piste mondial, jouer dans (et improviser la plupart du contenu d') une série de transmissions radio fictives et s'occuper du casting et de la production d'une douzaine de web-vidéos qui mettent en place l'histoire de la DHARMA Initiative et de ses fondateurs. »²⁴⁶

Cette longue citation témoigne de la complexité de ces projets qui s'appuient sur une multiplicité de partenariats, déployant le *transmedia storytelling* dans les organisations du monde contemporain (entreprises, maisons d'édition...), tout en maintenant une autorité assez forte sur le plan créatif, un travail titanesque et hors-normes (« *out of the box* », pour reprendre l'expression de Javier Grillo-Marxuach que j'ai traduite par « inhabituelle ») qui requiert en l'occurrence le travail de plusieurs scénaristes.

En réalité, ces efforts pour maintenir le contrôle créatif sur l'œuvre restent variables. Entre les troisième et quatrième saisons, les scénaristes créèrent une série de mobisodes qui intègrent solidement le canon de la série, notamment car il s'agit d'une production audiovisuelle mobilisant des savoir-faire semblables à ceux nécessaires à la production des épisodes²⁴⁷. Ils eurent cependant un rôle bien moins étendu dans la production du jeu-vidéo *Lost : Via Domus* (Ubisoft, 2008), qui prend place dans le monde fictionnel de *Lost*, mais qui ne fait pas preuve de cette « mythologie réflexive qui met en abyme sa propre narration »²⁴⁸ typique de *Lost*. Durant la sixième saison les scénaristes annoncent l'ouverture de *The Lost University*, un programme qui contient des cours variés sur des sujets en lien avec la mythologie de la série et traités par des spécialistes, auquel les fans peuvent accéder par le biais de l'édition en format Blu-ray de la cinquième saison et que Gregory Nations présente dans un podcast anniversaire de *Lost*²⁴⁹. De même, les scénaristes ont moins de poids dans la création de ces contenus didactiques, majoritairement exécutés par les producteurs des Bluray HomeVideo, qui ont consulté des spécialistes des sujets abordés afin de constituer ces cours. Ces productions transmédiatiques ont effectivement une « canonicité variée », qui dépend aussi du support. Si les mobisodes et le ARG sont relativement contrôlés par les scénaristes, c'est moins le cas des romans de Gary Troup et du jeu-vidéo *Lost : Via Domus*.

246 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.* ; voir extrait n°13.

247 Carlton Cuse dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, podcast du 10 mars 2008.

248 Florent Favard, *op. cit.*, p.142. Florent Favard explique cette idée quelques pages plus tôt : « Le jeu vidé *Via Domus* est l'exemple typique d'un contenu transmédia visant à élargir le champ de l'explicite du monde fictionnel, à étendre et compléter son encyclopédie, quitte à effacer l'aura de mystère qui entourait tel élément de la mythologie auparavant laissé dans le domaine de l'implicite, sans viser autre chose qu'une saturation « attendue » du monde fictionnel ». Florent Favard, *op. cit.*, p.119

249 « Lors du premier semestre, nous aurons des cours sur les hiéroglyphes, les langues étrangères, le voyage temporel, la philosophie. Puis lors du deuxième semestre nous aurons d'autres cours : des langues étrangères avancées, d'autres cours sur la dynamique des groupes et d'autres sujets variés comme de la physique avancée », Gregory Nations, dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 22/09/2009 [03:20 – 03:45].

Les productions transmédiatiques entretiennent donc un lien plus lâche, voire marginal, avec la mythologie de la série, du fait de leur importance secondaire et de l'engagement moindre des scénaristes dans leur production. À vrai dire, dans le cas de *Lost*, plus ces productions ont une portée encyclopédique du monde fictionnel, plus elles s'éloignent de la structure de la mythologie de *Lost*, typiquement réflexive et ambiguë. Seulement le *transmedia storytelling* permet des jeux très intéressants avec l'auctorialité, qui prend alors une dimension plus ludique. J'ai déjà observé plus haut comment ils ont créé Gary Troup, une figure d'écrivain fictif qui n'a pas sa place dans la série. Dans le cadre de l'ARG *The Lost Experience*, les scénaristes ont mis en place un spectacle vivant réflexif dans lequel une blogueuse fictive conteste leur autorité. Lors du panel de *Lost* au Comic Con de San Diego de 2006, Rachel Blake, la blogueuse conspirationniste inventée de toutes pièces dans le cadre de l'ARG, se lève et accuse Damon Lindelof et Carlton Cuse de protéger la Hanso Foundation et la Dharma Initiative avec *Lost*²⁵⁰. Cette mise en scène brouille les frontières entre monde fictionnel et monde réel dans une visée ludique. Les principales instances actoriales se retrouvent accusées de conspiration par un personnage aux marges de leur monde fictionnel, une accusation de jouer le jeu d'un industriel qui résonne avec la dimension mercantile des productions télévisuelles.

Inversement le caractère sérieux de ces productions est mis en avant dans certains cas, lorsque leur canonicité, tributaire du contrôle des scénaristes lors de la production, est plus forte. Par exemple c'est le travail de Jordan Rosenberg sur l'ARG *The Lost Experience* qui explique son embauche pour la troisième saison de *Lost* et l'attribution de l'épisode *Par Avion* (S03E12) (co-écrit avec Christina M. Kim). Ici son implication dans le *transmedia storytelling* explique l'insertion de ce scénariste minime dans l'équipe. Co-auteur minime de la série télévisée, Jordan Rosenberg est un co-auteur de poids dans *The Lost Experience*, encore une fois témoin de la souplesse d'une équipe qui se construit dans une relation intime avec l'œuvre.

Cette auctorialité collective, évolutive et fluctuante de la série télévisée et de son *transmedia storytelling* repose massivement sur l'implication des scénaristes. Nous avons déterminé qu'il faut avoir une intelligence des différentes échelles narratives pour hiérarchiser les co-auteurs entre eux ; par ailleurs une telle entreprise n'a vraiment d'intérêt que pour déterminer les principales influences sur le long cours et les empreintes personnelles qui

250 ABC a fait d'une captation audio du panel un podcast. cf. ABC, *The Official Lost Podcasts*, édition spéciale du panel *Lost* du Comic Con de San Diego 2006, podcast publié sur ABC.com le 31/07/2006.

ressortent le plus. Si la mythologie d'une série correspond au récit global qui sous-tend les micro-récits, sa spécificité est, selon moi, à chercher dans la combinaison spécifique de l'auteur pluriel qui la met en place. Quand bien même ces aspects les plus généraux sont mis en place et maintenus par les *showrunners*, la mythologie n'est pas le fait d'un seul individu, elle est à proprement parler l'œuvre collective, le mode spécifique de narration d'un collectif qui s'agence en équipe, qui ne cesse d'évoluer dans son mode d'agencement pour trouver un agencement idéal, un point de convergence idéal.

Outre une structuration des sous-ensembles narratifs en récit global, l'effet majeur de la sérialité repose surtout dans les temps de latence entre la diffusion des épisodes. Pendant ces moments les scénaristes peuvent épier les réactions des fans sur les forums et les fans peuvent s'exprimer, s'interroger, échanger et reconstruire leurs attentes à l'aune du dernier épisode. Au fil des années, une véritable relation se met en place entre les scénaristes et les fans. Cette relation, médiatiquement assurée sur les podcasts par les *showrunners*, nourrit aussi bien l'acte de production que l'acte de réception et laisse des traces dans la série. Nous observerons dans le prochain chapitre comment se met en place cette relation durable entre les scénaristes et les spectateurs et selon quelles modalités spécifiques sur *Lost*.

Chapitre 5 : Scénaristes et fans de Lost : une relation ludique et ambiguë

Dans le cadre de productions durables telles que *Lost*, la relation que les fans entretiennent avec les scénaristes de la série est très souvent passionnelle, changeante et elle fluctue en fonction de leurs choix scénaristiques. Nous ne traiterons pas de toute la réception, mais plutôt de la partie de la réception qui était active pendant la diffusion de *Lost*, au point que leurs attentes influencèrent la production des épisodes suivants. En effet avec la variété des modalités de réception (VOD, DVD, téléchargement, etc.), le temps de la réception n'est plus exclusivement tributaire de la diffusion télévisée. « La seule temporalité perçue qui peut-être mesurée car suffisamment documentée, est celle vécue par le public qui a suivi la diffusion initiale, et qui a pu faire part de son ressenti sur la base commune de cette diffusion »²⁵¹. C'est la part de la réception initiale qui nous intéresse justement, parce que ce sont eux qui ont pu infléchir les décisions des scénaristes par leurs critiques, leurs questions ou la formulation de leurs attentes. Quand bien même tous les spectateurs ressentent l'effet de la sérialité en remettant en question leur visionnage fragmenté à chaque épisode²⁵², seuls ceux qui ont participé à cette relation (ne serait-ce qu'en faisant partie de la mesure d'audimat lors de la diffusion initiale) nous intéressent. Par ailleurs, contrairement à plusieurs études qui s'appuient sur la façon dont les spectateurs emploient l'épitéxte pour inférer une instance auctoriale (ce que je fais moi-même dans l'ensemble du mémoire), nous nous intéressons ici à la façon dont les attentes des spectateurs et leurs critiques sont explicitement, implicitement ou allusivement intégrées dans la trame du récit.

Pour aborder cette relation entre scénaristes – surtout « Darlton » – et spectateurs de *Lost*, nous détaillerons tout d'abord les supports sur lesquels elle s'appuie, ses modalités propres et ses spécificités. Puis j'examinerai la façon dont les scénaristes ont pris en compte les attentes des spectateurs dans l'écriture de la série. Les scénaristes de *Lost* s'appuyèrent sur cette relation interactive et intégrèrent ces choix dans leur monde fictionnel et leur mythologie réflexive pour se les approprier et asseoir leur autorité sur l'œuvre. Puis je définirai cette relation spécifique à *Lost* comme une relation ambivalente qui repose sur la position d'autorité des scénaristes, qui restent constamment ambigus et délaient les réponses

251 Florent Favard, *op. cit.*, p.149

252 Il me semble que Sarah Hatchuel est la première à avoir relié la nécessité pour les personnages de *Lost* d'appuyer sur le bouton tous les cent-huit minutes durant la deuxième saison comme une partie de leur mythologie réflexive, renvoyant à la nécessité pour le spectateur de remettre en question son visionnage avant de lancer le prochain épisode.

en prenant plus souvent une posture ludique que sérieuse dans les lieux d'interaction.

1) Entre les épisodes : une relation showrunners-spectateurs durable

Dans le cadre de séries à mystères comme *Lost*, les temps d'attente entre les épisodes sont des moments d'effervescence pour les fans qui cherchent à les résoudre. Par ailleurs, dans une stratégie de fidélisation de l'audience reprise au *cult show*, *Lost* repose sur de nombreux *cliffhangers* ou retournements spectaculaires (internes, placés en fin d'épisode ou en fin de saison) qui invitent les spectateurs à suspendre leur jugement et revenir voir la suite du récit ; comme le fait observer Sarah Hatchuel :

« Le temps de pause et d'attente devient le moment où tout peut arriver à la fois dans l'histoire, quant à la tournure que les prochains épisodes vont prendre, et dans l'esprit des spectateurs, qui anticipent la suite et s'interrogent sur les significations de l'œuvre. Ce temps de latence devient ainsi un temps de création où la série devient une fiction *collective*. Dans un système hiérarchisé qui construit normalement une séparation étanche entre créateurs et spectateurs, se recrée alors une relation plus directe et interactive, où l'on retrouve des caractéristiques du spectacle vivant. »²⁵³

En effet, les spectateurs pris dans une logique d'interprétation prospective sont ce que Jason Mittel appelle les fans légistes (« *forensic fandom* »), qui émettent des hypothèses et bâtissent des théories sur la conduite future du récit en fonction des parfois maigres indices que leur laissent les scénaristes²⁵⁴. Encore aujourd'hui, le portail « Theories » de l'encyclopédie communautaire anglophone Lostpedia recense sept-mille trois-cent soixante-quinze pages Internet différentes qui constituent des documents passionnants pour qui souhaite se pencher sur les pratiques de réception des séries télévisées²⁵⁵.

Dans le cadre d'une « culture participative »²⁵⁶ des spectateurs et communautés de fans, et de narrations progressives qui se réinventent et jouent sur leurs propres codes durablement, « cette faiblesse structurelle [...] fait que la série télévisée ne peut jamais exister indépendamment d'un regard qui interprète, d'un regard "artiste" »²⁵⁷. Pourtant notre hypothèse fondamentale dans ce mémoire est l'importance de l'auteur pluriel dans la prise de décisions créatives. Si le spectateur est l'interprète, les scénaristes sont l'auteur d'un code,

253 Sarah Hatchuel, *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes*, op. cit., p.288

254 Jason Mittel, *Complex TV : The Poetics of Contemporary Television*, op. cit., p.52

255 LOSTPEDIA, « Fan Theories » [page Internet portail], dernière modification de la page le 11/07/2011, consulté le 09/05/2017.

256 cf. Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New-York, NYU Press, 2006.

257 Sarah Hatchuel, *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes*, op. cit., p.288, citant Pacôme Thiellement, *La Main gauche de David Lynch : Twin Peaks et la fin de la télévision*, Paris, PUF, 2010, p.59.

contenant des mystères intentionnels. Par ailleurs les fans légistes et spectateurs avisés se réfèrent très régulièrement à une instance auctoriale dans leurs démarches interprétatives, instance qui est souvent le *showrunner*, une poignée de scénaristes-producteurs ou les acteurs. Comme le dit Florent Favard, « la présence numérique de ces scénaristes, conscients de leur plus grande influence sur la série, se généralise via les forums, les blogs, les sites professionnels, les réseaux sociaux »²⁵⁸. Les scénaristes de *Lost* ont joué de cette relation privilégiée avec leur communauté de fans : ils l'instrumentalisèrent pour asseoir leur autorité sur la conduite du récit, en faisant pression sur la chaîne avec l'appui de leurs fans. Par ailleurs ils prirent en compte leurs attentes pour mieux les orienter ou les désorienter dans leurs démarches interprétatives au fil de la narration progressive, sachant que l'objectif téléologique, la destitution de Jacob au profit de l'un des personnages du groupe, est l'invariant narratif autour duquel s'articulent à terme toutes les décisions. Cet objectif unifiant n'est qu'une partie du dénouement collectif qui conclut la série, sachant que les personnages partent ensuite dans des directions différentes.

De même que l'équipe évolue et avec elle les enjeux narratifs saisonniers, de même la communauté de fans évolue au fil de la réception de la série télévisée. Ceux qui attendaient une robinsonnade en regardant la première saison ne pouvaient s'attendre à ce que *Lost* soit une série sur la perte dans toutes ses acceptions possibles, où tous les repères sont brouillés pour désorienter le spectateur en quête de sens, ce en jouant réflexivement sur de nombreuses affiliations architextuelles et génériques. Ainsi les fans de la sixième saison, où toute cohérence du monde fictionnel est délaissée, ne sont pas les mêmes que ceux de la première saison ; ou alors leurs attentes concernant l'objectif du récit ont été profondément altérées par six ans de visionnage, d'attente et de réflexion. De même que l'équipe des scénaristes se réduit en nombre et s'affermi en tant que sujet pluriel, la communauté de fans diminue entre la première et la dernière saison : en témoignent les mesures d'audimat, qui passent d'une moyenne de 15,69 millions de téléspectateurs en moyenne pour la première saison à 10,08 millions pour la dernière²⁵⁹.

Cette relation « directe et interactive » (pour reprendre les termes de Sarah Hatchuel),

258 Florent Favard, *op. cit.*, p.91.

259 Je m'appuie ici sur les mesures d'audimat, qui ne correspondent pas, loin de là, à la communauté de fans, mais permettent du moins de mettre quelques chiffres de base sur des réalités autrement difficiles à chiffrer, du fait de la variété des pratiques spectatoriennes. cf. WIKIPEDIA, « Réception » sur la page *Lost les disparus* [page web sur encyclopédie communautaire], créée le 02/10/2004, dernière modification le 25/04/2017, consulté le 09/05/2017. Les chiffres donnés par cette page s'appuient sur les informations diffusées par ABC Medianet.

qui permet l'influence indirecte des fans sur les décisions créatives, repose sur un certain nombre d'espaces d'interaction et de communication qui assouplissent la hiérarchisation entre scénaristes et fans. Outre les réseaux sociaux et forums en ligne comme *The Fuselage*, où les scénaristes pouvaient aller voir les réactions et critiques de derniers épisodes et discuter sans barrière avec leurs fans, plusieurs supports soutiennent cette relation sur le long cours. En dehors du panel annuel de *Lost* au Comic Con de San Diego, le principal médium de cette interaction est le podcast officiel de la chaîne ABC, diffusé régulièrement de la deuxième saison jusqu'à la sixième saison. Bien que de nombreux membres de la production – y compris des scénaristes – y participèrent ponctuellement, Damon Lindelof et Carlton Cuse tinrent la vedette de ces podcasts. Pendant cinq ans ils mobilisèrent près de 80 % du temps total d'antenne, durant lequel ils expliquaient certains choix, certaines intentions et difficultés pratiques, répondaient aux questions de fans sélectionnées par le présentateur Kris White et eux-mêmes, le tout ponctué par une bonne dose d'humour et d'ironie. Leur rubrique hebdomadaire réservée aux questions des fans fait d'eux une figure médiatique duelle, que les fans décident de surnommer Darlton²⁶⁰.

En effet cette interactivité repose sur le dialogue entre scénaristes et fans, dont presque seuls Damon Lindelof et Carlton Cuse bénéficièrent. Si l'on fait l'inventaire des quatre participations d'autres scénaristes, on observe beaucoup moins d'interactivité : Leonard Dick et Javier Grillo-Marxuach font un podcast à la Ronald D. Moore²⁶¹. Cela ressemble davantage à un commentaire audio de l'épisode *Collision* (S02E06), qu'à un podcast typique de *Lost* ; il n'y a aucune interactivité. Lorsqu'Edward Kitsis et Adam Horowitz remplacent Damon Lindelof et Carlton Cuse le temps d'un podcast, Carlton Cuse est tout de même là pour superviser leur intervention et parle au moins autant que les deux autres scénaristes rassemblés pendant la rubrique « *Fan questions* »²⁶². Enfin leur podcast du 6 août 2009 et celui de Gregory Nations du 22 septembre 2009 ne comportent aucune question de fan, signe d'une absence totale d'interaction entre scénaristes et fans, un privilège visiblement réservé aux *showrunners*. Cette remarque est vraie pour l'ensemble de la médiatisation des scénaristes : Damon Lindelof et Carlton Cuse sont également tous les ans les vedettes du

260 Il est difficile de retrouver l'origine de ce surnom reposant sur la combinaison entre deux noms à la « Brandgelina ». En faisant des recherches plein texte dans les transcriptions des podcasts, j'ai pu en trouver une première occurrence dans le podcast du 11 mai 2007 (troisième saison), mais il est fort probable que le terme soit apparu sur des forums en ligne bien plus tôt.

261 ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 24/11/2005. Ce que j'appelle un « podcast à la Ronald D. Moore », c'est un podcast qui fait office de commentaire audio de l'épisode lorsqu'on calque la bande son du podcast sur l'épisode. Ronald D. Moore, le créateur et *showrunner* de *Battlestar Galactica*, généralisa si bien cette pratique que la majorité des commentaires audio présents sur les DVDs sont des anciens podcasts, brouillant la distinction entre les deux supports.

262 ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 30/03/2007.

panel du Comic Con de San Diego. Les *showrunners* sont les représentants de l'équipe des scénaristes auprès du public et leur mise en avant fournit aux spectateurs des instances actoriales clairement identifiables, ce qui permet d'établir une relation complice et durable entre la communauté de fans et cette figure duelle presque constante.

Carlton Cuse et Damon Lindelof passaient environ un quart d'heure par podcast de trente minutes à répondre aux questions mais il faut nuancer cette interactivité apparente. Ce système communicationnel questions/réponses a quelque chose d'assez unilatéral dans ses paramètres, si bien que les fans sont toujours dans une posture de déférence vis-à-vis des *showrunners*. Le fait que les questions soient présélectionnées par Kris White, puis par eux-mêmes, renforce leur position de supériorité, puisqu'ils peuvent ignorer les questions gênantes. Par exemple, lorsque nous découvrons dans *Some Like It Hoth* (S05E13) que Pierre Chang²⁶³ est le père de Miles Straum, Damon Lindelof et Carlton Cuse signalent dès le podcast suivant²⁶⁴ que plusieurs fans avaient émis cette hypothèse plus d'un an auparavant, dès l'arrivée de Miles sur l'île dans *Confirmed Dead* (S04E02). S'ils ont évité de le dévoiler plus tôt, c'était pour ménager l'effet de surprise à la partie de l'audience qui suit leurs podcasts mais qui ne l'a pas deviné. En réalité, ils peuvent ponctuellement répondre à des questions, mais ce sont souvent des questions de cohérence du monde fictionnel, ou celles qui permettent de corriger des éléments accidentels que des spectateurs, guettant le moindre plan, avaient pris pour des choix intentionnels²⁶⁵.

Autrement dit, ces moments d'interaction maintiennent quelque peu les hiérarchies entre scénaristes et récepteurs : même si Damon Lindelof et Carlton Cuse prennent un ton ludique et se rendent très accessibles à leur communauté de fans, ils restent dans la posture de pouvoir des détenteurs d'informations, dont ils retiennent secrètement la majorité. Au point de mentir pour maintenir leur autorité sur l'œuvre : lorsqu'ils disent qu'ils se placent dans la filiation de Michael Crichton dans le genre de la science-fiction²⁶⁶, il s'agit d'un leurre évident qui vise à satisfaire les attentes de la chaîne²⁶⁷. Seulement cette remarque dans les podcasts a forcément dû désorienter certains fans qui s'attendaient à un usage rationnel de la science-fiction, lorsque la série glisse ensuite dans le genre de la *fantasy*. En effet, dans une analyse textualiste immanente, la date de péremption sur l'orange suppose des écarts temporels.

263 Le personnage qui apparaît dès la deuxième saison dans les vidéos d'Orientation Dharma et qui fait partie des membres de la Dharma Initiative lorsque le groupe de personnages se retrouve coincé en 1977.

264 ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 9 avril 2009.

265 Comme un reflet bleu en contrejour, une étiquette d'orange oubliée dont la date de péremption suggérerait du voyage temporel, des théories farfelues, etc.

266 Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 21/11/2005.

267 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

Seulement, en disant qu'il s'agit d'un accident de la production, ils ramènent le rôle de l'intentionnalité dans l'analyse des fans et affirment ainsi leur posture d'autorité, si trivial que cet exemple puisse sembler : apporter une distinction entre l'intentionnel et l'accidentel est déjà, que cela soit volontaire ou non, une affirmation de leurs intentions. Leur rôle est constamment dans cette tension entre désorienter les fans pour maintenir le mystère et les orienter loin des interprétations les plus farfelues, ce qui fait d'eux des garants du canon auprès des fans. Certains fans légistes n'hésitaient pas à chercher au sein de la production toutes les informations possibles pour avoir de l'avance dans leur démarche de théorisation, si bien que le *cliffhanger* de chaque fin de saison a un nom de code spécifique pour maintenir le secret et les empêcher de le trouver, sauf qu'au bout de la troisième saison ils divulguent ces noms avant, annulant l'objectif de maintenir le secret au profit de la fonction ludique de cet élément²⁶⁸.

En réalité, la spécificité de cette relation est sa tonalité ludique et la complicité qui se met progressivement en place au fil des saisons. C'est que la sérialité des podcasts a un effet semblable (avec ses paramètres propres) à la sérialité de la série télévisée : le retour de certains thèmes, de certains motifs et de certaines blagues crée une connaissance commune qui repose sur les affinités partagées des *showrunners* et des fans, affinités qui se précisent au fil du temps. Leur ton souvent ironique tend à rendre certaines réponses douteuses. Ainsi lorsque Damon Lindelof répond au fan qui lui demande si l'auteur fictif Gary Troup est le personnage mort dès les premières minutes de la série par l'affirmative²⁶⁹, la réponse est déjà formulée dans la question fermée et cette information secondaire pourrait être une réappropriation de l'idée du fan par le *showrunner* qui peut se contenter de répondre par oui ou non pour l'inclure ou non dans le monde fictionnel. La complicité entre les *showrunners* et les fans se fait progressivement par des blagues récurrentes qui deviennent au fil du temps des *inside jokes* entre les deux tenants de cette relation. Certaines d'entre elles renvoient à la série télévisée, comme le requin apparaissant dans *Adrift* (S02E02) – surnommé Ezra James Sharkington –, le bras de Montand²⁷⁰, ou encore la septième saison qui n'aura jamais lieu et

268 La prise de Walt par les Autres à la fin de la première saison s'appelle le « Bagel » ; La scène où les Portugais en Antarctique repèrent l'anomalie électromagnétique et appellent Penny Widmore (saison 2) s'appelle le « Challah » ; la scène où l'on découvre que Jack et Kate ont quitté l'île (saison 3) s'appelle « *The rattlesnake in the mailbox* », la scène où nous découvrons que Locke est mort (saison 4) s'appelle « *The frozen donkey wheel* » (la présence effective d'une roue gelée dans des scènes antérieures du Finale servant de leurre) ; le nom de la scène où Juliet fait exploser la bombe (saison 5), « *The fork in the outlet* », est même sélectionné par les fans suite à un vote, signe que l'objectif de maintenir le secret a complètement disparu au profit de l'aspect ludique de la complicité avec les fans.

269 Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts.*, *op. cit.*, podcast du 30/10/2006.

270 « C'est là que Montand a perdu son bras », dit Danielle Rousseau dans *Exodus* (S01E23-24), une remarque

qui serait la saison des zombies. La blague sur la « *zombie season* » est la plus récurrente et durable des podcasts. La première allusion apparaît lors du podcast du 20 mars 2006 où ils signalent que tous les personnages morts reviendront sous la forme de zombies durant une fictive septième saison. Dans le bonus DVD de la deuxième saison, une page de scénario parodique²⁷¹ fait mine d'infirmier cette blague comme une direction possible du récit, même si son caractère parodique est assez transparent. La blague revient régulièrement pour alléger certains moments ; par exemple « Eko est mort et il ne reviendra pas avant la saison des zombies »²⁷². Toujours dans la logique de l'auto-parodie, les *showrunners* évoquent également une multiplicité de spin-offs aussi ridicules les uns que les autres. Enfin cet humour repose également sur la mise en scène du podcast elle-même, notamment sur l'absence de visuel, qui leur permet de suggérer régulièrement que Damon Lindelof ne porte jamais de pantalon pendant les podcasts, ou de passer des extraits de Banjo prétendument joués par Carlton Cuse²⁷³. Les fans se réapproprient ces blagues récurrentes, tributaires de la sérialité, dans leurs questions pour susciter l'intérêt des *showrunners* dans leur sélection. Ainsi cette relation ludique permet aussi aux fans de comprendre l'approche réflexive et ludique que les *showrunners* entretiennent avec la série et peut-être d'entrer dans un rapport similaire.

Nous avons observé que Damon Lindelof et Carlton Cuse ont une attitude ludique, complice et un ton humoristique pendant les podcasts, les principaux supports de leur relation privilégiée auprès des fans. Certes ils donnent relativement peu de réponses durant ces moments mais ils assurent tout de même une fonction de régulation herméneutique. Ils se refusent à donner des informations pertinentes pour les mêmes raisons que le monde fictionnel reste lacunaire sur le plan encyclopédique dans la série : comme Jacob envers les personnages, ils veulent maintenir le mystère pour « nous laisser libres » d'interpréter le récit selon notre expérience personnelle. Seulement, en s'autorisant ponctuellement à nier des théories farfelues ou à dévoiler que des prétendus indices sont des accidents de production, ils mettent en avant le rôle de l'intentionnalité et ils se placent dans une ambivalente posture d'autorité et de régulation, même si le contenu de leurs intentions reste secret. Nous allons ensuite examiner dans quelle mesure les spectateurs purent avoir une influence sur l'écriture

qui intrigue les fans pendant plus de trois ans et resurgit régulièrement au cours des podcasts, jusqu'au jour où les scénaristes montrent le fameux Montand perdre son bras dans *This Place Is Death* (S05E05).

271 cf. LOSTPEDIA, « Joke Script Pages », créée le 11/08/2006, modifiée le 05/11/2010, consulté le 10/05/2017. Cette page Lostpedia comporte également la page sur le Mapinguari (contenant une fausse description du Monstre digne d'un nanar) et celle sur le clone de Jack.

272 Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts.*, op. cit., podcast du 06/11/2006.

273 Un de leurs spin-off fictifs récurrents est d'ailleurs *Don't Make Me Play This Banjo*.

de la série et quels aspects de cette relation ont percé à l'écran et allusivement figuré dans la série, et ce toujours par des choix intentionnels des scénaristes.

2) Les marques de la relation dans la série : allusions, complicité et prise en compte de l'horizon d'attente

Dans une réflexivité des pratiques discursives entourant l'écriture, certains aspects de la relation entre les *showrunners* et les spectateurs se retrouvent en creux dans la série. Cette complicité fait de la série un foyer communicationnel unilatéral entre scénaristes et réception, en s'appuyant sur la conception cognitiviste de l'œuvre que Stephen King développe dans *On Writing : A Member of the Craft*. Dans cette sous-partie, nous examinerons tout d'abord les allusions à cette relation que les scénaristes mettent en place dans la série dans une posture d'autorité. Puis nous nous intéresserons à la façon dont ils orientent ou désorientent leurs spectateurs en jouant sur leur horizon d'attente. Enfin nous définirons la relation entre scénaristes et spectateurs par rapport à l'importance du mystère dans *Lost* : la contiguïté entre production et réception induit une nouvelle forme de dialogue entre scénaristes et récepteurs, où les premiers sont en posture d'autorité mais n'hésitent pas à jouer de leur relation durable avec les fans pour faire figurer certains aspects de cette relation dans la série.

Les scénaristes n'hésitent pas à faire des références directes à cette relation dans la série. C'est ainsi que la saison des zombies, évoquée avec humour par les scénaristes, trouve sa place dans la sixième saison d'une manière complètement incongrue : Lorsque Saïd meurt et revient à la vie au début de la saison, Hurley lui demande « Mec, est-ce que tu es un zombie ? », une question que le fan avisé ne peut manquer de repérer comme une référence aux podcasts. Quand bien même Saïd répond par la négative, les scénaristes de *Lost* ont tout de même plongé le personnage dans une sombre apathie pour le reste de la saison : il avoue lui-même ne plus rien ressentir. Le spectateur doit prendre acte de ce vide émotionnel lorsque, dans *Recon* (S06E08), Saïd regarde sans réagir Claire tenter d'assassiner Kate à quelques pas de lui. Quand bien même il se sacrifie pour le reste du groupe dans *The Candidate* (S06E14), le Saïd que nous connaissons depuis quelques années est mort au début de la sixième saison et devient ce qui ressemble à un zombie dans le domaine de *Lost*, ce que reconnaît Damon Lindelof en faisant une blague supplémentaire dans un podcast ultérieur : « *we get to have our brains and eat it too* »²⁷⁴.

274 Damon Lindeof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 22/02/2010. Ce jeu de mots

Cette sémiotisation de la relation entre scénaristes et spectateurs dans l'espace filmique est loin d'être le seul cas. Peu après l'intervention de Rachel Blake lors du Comic Con 2006, un fan demande à Damon Lindelof s'ils peuvent faire en sorte que Hurley aie un peu de chance lors de la saison suivante et celui-ci lui répond sur un ton ironique que Hurley va trouver un trèfle à quatre feuilles pendant la troisième saison²⁷⁵. Cette blague n'est pas qu'un pieux mensonge car l'équipe scénaristique réalise l'espoir du spectateur en l'incluant dans leur mythologie. Dans *Tricia Tanaka Is Dead* (S03E10), Hurley, qui s'est cru jusque là la victime d'un mauvais sort, décide de le conjurer en risquant sa vie avec Charlie²⁷⁶ pour démarrer un van Dharma en piteux état. Les scénaristes donnèrent à Hurley un fin d'épisode heureuse en sauvant Charlie et Hurley d'une mort imminente par un *deus ex machina* exultant, avec le démarrage du van combiné à la reprise de la musique « Shambala » de Three Dogs Night, que l'on voyait Hurley écouter enfant au moment où son père l'abandonne dans la séquence pré-générique de l'épisode (voir ill.29-31). Ici les scénaristes réalisent le souhait d'un fan, mais le font en maintenant leur autorité : ce n'est pas sur un trèfle, mais c'est sur une patte de lapin que tombe Hurley. Accrochée à la clé du van que lui amène le chien Vincent au début de l'épisode, ce porte-bonheur le pousse à tenter de démarrer le van. Ici les scénaristes lient le porte-bonheur au lapin blanc, le motif favori de Damon Lindelof. En liant cette histoire à la relation d'Hurley avec son père, en connectant le porte-bonheur au motif favori de Damon Lindelof et en jouant jusqu'au bout sur la tension narrative, les scénaristes s'approprient la demande du fan et l'intègrent dans leur récit, se plaçant encore une fois dans une posture d'autorité, même dans le cadre d'une décision prise suite à la suggestion d'un fan.

D'ailleurs Hurley a une place de choix dans la réflexivité de la relation scénaristes-spectateurs. En effet il est le principal tenant de la réflexivité spectatorielle, c'est-à-dire cette tendance de certaines séries contemporaines à faire figurer le spectateur dans le récit de manière plus ou moins explicite²⁷⁷. Si Hurley est souvent le favori des spectateurs, c'est parce que les scénaristes en font la voix du spectateur dans l'espace filmique, celui qui verbalise les questions que se posent les fans. Dans le podcast qui suit *Whatever Happened, Happened* (S05E11), un fan demande dans quelle mesure les scénaristes ont utilisé les questions des fans sur les forums en ligne pour écrire le dialogue désopilant de Miles et Hurley, où ce dernier essaie de comprendre le fonctionnement du voyage temporel. Damon Lindelof dit que la

repose sur l'expression « *Have one's cake and eat it too* » (« avoir le beurre et l'argent du beurre ») et le remplacement du mot « *cake* » par « *brains* » (cerveaux).

275 cf. Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 31/07/2006.

276 Charlie est maudit pendant la troisième saison : d'après les visions de Desmond, il est destiné à mourir.

277 L'exemple canonique dans cette tendance est le personnage Abed Nadir dans *Community* (NBC, Yahoo, Dan Harmon, 2009 – 2015).

scène était écrite bien avant qu'ils aient le temps de voir les réactions en ligne et explique comment ils essaient d'anticiper les questions de l'audience dans la salle des scénaristes et de les faire figurer dans *Lost* ensuite, une démarche où Hurley a souvent un rôle central :

« Parfois nous savons bien anticiper ce dont l'audience a besoin ; ainsi Nikki et Paulo étaient déjà prêts de se faire enterrer vivants avant même que les spectateurs ne les voient dans la série. Parfois nous ne sommes pas si bons. Mais en l'occurrence, je pense que la scène entre Miles et Hurley est tombée parfaitement au bon moment car nous, les scénaristes, nous disions que l'audience avait vraiment besoin de cette conversation à ce moment dans la série [...] et Hurley devrait poser les questions car il est toujours le représentant de l'audience, il est de votre côté, il parle pour vous »²⁷⁸.

Ainsi lorsque les scénaristes anticipent les attentes des spectateurs, Hurley se fait leur voix et émet les remarques et questions des fans dans l'espace filmique. Si Jacob est la figure de l'auteur en retrait, Hurley est la figure du spectateur, avenant et toujours plein de questions. S'il est le spectateur, il est également le seul personnage avec lequel Jacob, la figure de l'auteur, interagit volontairement. De même que les *showrunners* interagissent avec leurs spectateurs, de même la figure du spectateur et la figure de l'auteur communiquent et interagissent dans la série. Lorsque Hurley remplace Jacob et Jack à la fin de la série, c'est un signe de la volonté des scénaristes de maintenir le questionnement en place et de laisser les spectateurs libres dans leur interprétation de la mythologie de *Lost* après les avoir orientés pendant six ans.

Si l'on s'appuie sur cette conception cognitiviste de l'œuvre comme un foyer de rencontre entre deux esprits, évoquée par Stephen King, l'équipe communique également de manière unilatérale avec ses spectateurs par le biais de la série. Cette communication repose elle-même sur une connaissance commune générale des codes de la télévision, inégalement acquise par différentes catégories de spectateurs. C'est surtout en jouant sur des codes à partir desquels les spectateurs pensent pouvoir inférer la conduite future du récit, que les scénaristes orientent le processus interprétatif des spectateurs. Puis, au fil des épisodes et des saisons, la série dévoile par répétitions et variations ses propres codes et propriétés esthétiques, à partir desquels une connaissance commune spécifique à la série se met en place dans l'esprit des scénaristes et des spectateurs. Dès *Tabula Rasa* (S01E03), les scénaristes renversent les codes moraux les plus courants dans l'appréciation du personnage. À la fin du *Pilot* (S01E01-02), le spectateur découvre que Kate est la fugitive et se demande ce qu'elle a fait pour en arriver là.

278 Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 06/04/2009 [15:15 – 15:55] ; voir extrait n°6.

Seulement il ne s'agit pas tant de l'inculper ou de la dédouaner en montrant la cause de sa fuite ; on nous montre Kate déjà fugitive, comme si c'était gravé dans son identité. Seulement ses actions font qu'elle se dérobe à un jugement moral intuitif : elle met en danger un fermier Australien pour échapper au Marshall (qui est lui complètement antipathique), mais elle se fait capturer parce que, au lieu de fuir, elle risque sa vie pour le sortir d'une voiture en flammes. Si l'île donne à Kate la chance de faire table rase du passé, la série, elle, donne la chance au spectateur de se défaire des codes d'identification habituels au *cop drama* télévisuel : il éprouve davantage de sympathie pour la fugitive, dont il ignore le crime, que pour le Marshall, qui meurt avant la fin de l'épisode, abattu par un arnaqueur qui aura plus que lui l'occasion de jouer le shérif²⁷⁹.

Différents genres télévisuels, médiums et arts sont passés en revue par *Lost* pour orienter ou désorienter le spectateur. Les plus évidentes affiliations sont la robinsonnade et les genres de l'imaginaire (science-fiction, fantasy, fantastique, série à énigme, etc.), mais la série tisse ponctuellement des liens avec d'autres genres moins évidents en fonction de sa trame narrative. Ainsi on retrouve des affinités avec la série médico-légale dans *Do No Harm* (S01E20). J'ai déjà évoqué dans « L'expression d'une paternité collective » (1.1.3) comment *Exposé* (S03E14) joue avec les codes de l'enquête. Cet épisode est un message adressé aux fans légistes (les *forensic fans*, sémiotisés par la remarque de Sawyer « *Is there a forensic hatch I don't know about* »), pris dans un processus d'enquête qui les divertit du fait que le crime dont l'enquête est l'objet n'a en réalité pas eu lieu. Des références à *L'Odyssée* à l'architextualité du jeu télévisé, en passant par les nombreuses références à des œuvres télévisuelles, cinématographiques et littéraires, à des procédés et codes dramaturgiques (*Deus Ex Machina* (S01E19), le *slapstick humor* dans *LaFleur* (S05E08)²⁸⁰), les scénaristes de *Lost* jouent sur différents procédés cinématographiques et codes de genre pour guider le processus interprétatif des spectateurs, les orienter ou plutôt les désorienter²⁸¹. De manière générale, *Lost* se tisse sur les genres afin de déconstruire les habitudes interprétatives des spectateurs et les pousser à analyser le récit de plusieurs manières. Il s'agit également d'enjoindre les spectateurs à s'attacher à des personnages dysfonctionnels, qui constituent la seule constante de la série, le fil rouge collectif autour duquel se tissent ces affinités génériques.

Non contents de désorienter et déstabiliser le spectateur dans ses habitudes

279 Sur les liens entre Sawyer et les codes du western, je renvoie à ma communication « *La Little House fever* de Kyle Pennington et Elizabeth Sarnoff : de « *Cabin Fever* » à la petite maison dans la jungle » pendant la journée d'étude sur *LaFleur* (S05E08), *op. cit.*

280 cf. Claire Cornillon, « *LaFleur* : une spin-off de *Lost* », *op. cit.*

281 Pour plus de détails sur le jeu avec les genres, cf. Angela Ndialanis, « *Lost in Genre : Chasing a White Rabbit to Find a White Polar Bear* » dans Roberta Pearson [dir], *Reading Lost*, *op. cit.*, pp. 181-197.

interprétatives, les scénaristes de *Lost* se sont appliqués à jouer sur leur propre formule. Reprenons les définitions de formule et déformulation données par Vladimir Lifschutz après Jean-Pierre Esquenazi :

« La formule correspond au « cadre strict d'une série »²⁸², c'est-à-dire son encadrement structurel, esthétique, sonore et temporel, qui lui permet de garder, semaine après semaine, une identité propre et reconnaissable [...] La « déformulation » suppose qu'il y ait une vraie rupture avec ce qui a été mis en place précédemment, que le cadre soit déplacé pour laisser place à un bouleversement des codes établis »²⁸³.

La connaissance commune spécifique à la série, dont chaque spectateur a une mémoire partielle en fonction de ses propres affinités, est l'objet de constantes reformulations qui déstabilisent le spectateur, habitué à une cohérence esthétique, idéologique ou morale, qu'il n'arrive pas à cerner au fil de ces déformulations. L'exemple canonique de déformulation dans *Lost* est la découverte que ce qui se présentait comme un énième flash-back de Jack dans *Through the Looking Glass* (S03E22-23) est un flash-forward qui déformule la structure narrative, mais aussi l'objectif narratif : *Lost* n'est pas une robinsonnade qui s'achèverait par le retour des personnages au monde réel après leur *Walkabout* collectif, elle se présente comme un récit de retour, reformulation appuyée par la réplique de Jack « *We have to go back* » (« Il faut qu'on y retourne »). Selon Vladimir Lifschutz, *Lost* se déformule jusqu'à la dernière seconde²⁸⁴.

Dès lors, non seulement les scénaristes anticipent l'horizon d'attente des spectateurs nourri de certaines affiliations génériques, mais ils jouent avec cet horizon d'attente et les processus interprétatifs qui évoluent au fil des changements saisonniers de cadre générique. Ainsi, cette relation complice entre scénaristes et spectateurs repose sur la posture d'autorité des scénaristes, concepteurs de la série et détenteurs muets des réponses aux questions qu'ils suscitent en retournant les codes sur lesquels ils s'appuient. Ainsi les spectateurs ne cessent, à l'occasion des podcasts, de leur poser des questions pour faire sens de la série, mais les *showrunners* préfèrent maintenir le questionnement ouvert. Il me semble ici qu'ils jouent sur une forme d'autorité propres aux fictions postmodernes, qui mettent l'accent sur le récepteur dans le processus interprétatif. Dès lors le rôle de l'instance auctoriale n'est pas de donner

282 Vladimir Lifschutz cite Jean-Pierre Esquenazi, *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, op. cit., p.26.

283 Vladimir Lifschutz, « La fin de *Lost* : jonction du temps et discours intemporel », *TV/Series* [en ligne], Hors séries 1, 2016, URL: <http://tvseries.revues.org/1724>, mis en ligne le 01/10/2016, consulté le 11/05/2017, pp.2-3.

284 « Il faut d'ailleurs noter l'apparition *muette* du titre « LOST » après la dernière séquence – précédemment ce titre était accompagné d'un grondement sonore. L'apaisement amorcé dans la séquence est ainsi poursuivi comme si la tension qui traversait le programme s'était soudainement dissipée. L'épisode [final de la] série rompt jusqu'au bout avec la formule habituelle de la série ». *Ibid.*, p.9.

didactiquement un sens définitif, mais d'embrasser la multiplicité des interprétations spectatoriennes possibles et d'orienter les spectateurs dans leur processus interprétatif par des choix scénaristiques signifiants. Les scénaristes de *Lost* préfèrent rester les formulateurs d'un questionnement complexe sur la nature profondément mystérieuse de certains aspects de l'existence humaine, que donner leurs réponses personnelles à ces mystères. C'est que leurs intentions sont de susciter ces questions chez le spectateurs, et non de faire valoir leurs positions idéologiques personnelles.

Dans la dernière partie de ce chapitre, nous observerons que, s'ils donnent si peu de réponses pendant les podcasts, c'est parce que leur rôle consiste surtout à soulever les questions qui leur semblent pertinentes et guider les spectateurs dans leur processus interprétatif. Nous expliquerons ainsi comment cette relation inégale entre scénaristes et spectateurs repose sur la posture d'autorité dans laquelle se placent les scénaristes, qui mettent en place un questionnement évolutif qui guide le spectateur dans son interprétation, tout en le laissant relativement libre dans ce processus par un maintien de l'ambiguïté essentielle aux séries à mystère.

3) Une relation inégale basée sur le questionnement

Pour terminer ce chapitre, nous observerons tout d'abord, après Florent Favard, que le questionnement est intimement lié aux structures narratives, ce qui légitime le rôle prédominant des scénaristes dans sa mise en place et assoit leur autorité au sein du collectif et auprès de l'audience. Puis nous expliquerons comment ils mirent en place une réflexivité du questionnement dans *Lost* afin de guider le spectateur dans son processus interprétatif et de le pousser à trouver *in fine* ses réponses, si lacunaires puissent-elles être. Enfin nous observerons pourquoi, selon les scénaristes de *Lost*, l'ambiguïté est alors une constituante de la narration sérielle, si bien que le maintien du mystère importe davantage que la résolution de l'énigme, ou en termes culinaires reprenant la boîte magique de J.J. Abrams : « il ne suffit pas d'ouvrir une boîte de céréales pour préparer le petit déjeuner »²⁸⁵.

Les scénaristes de *Lost* reçurent souvent la critique de ne jamais donner les réponses aux questions qu'ils suscitent, ou alors de les donner lorsqu'elles n'ont plus d'importance. En effet le mystère ajoute une tension narrative qui pousse le spectateur à prêter une attention au

285 « *Opening a box of cereals is not making breakfast* », une phrase que Jack adresse à son fils au début de *What They Died For* (S06E16).

moindre détail pour essayer de comprendre ce qui se déroule sous ses yeux. Ainsi lorsque Edward Kitsis et Adam Horowitz écrivent leur première sous-intrigue dans *Numbers* (S01E18), « [ils] ont eu l'idée que Locke construisse un berceau à [Claire]. Seulement d'une manière typique à *Lost*, on n'apprend ce qu'ils font qu'au dernier moment »²⁸⁶ (voir ill.10). Ainsi le contenu de l'histoire « Locke construit un berceau pour Claire » est on ne peut plus banal et le mystère peut sembler trivial lorsque l'histoire est connue, mais le fait qu'il repose sur un élément central de l'histoire (« le berceau ») pousse le spectateur à suspendre son jugement et à essayer de faire sens de ce qu'il voit. Toutes sortes de possibles se mettent en place dans l'esprit du spectateur et une foule de questions lui viennent à l'esprit, jusqu'au moment où Locke retourne le dispositif pour dévoiler qu'il s'agit d'un berceau. Ici la tension générée est de courte durée car elle est répartie sur l'intrigue secondaire de l'épisode mais, lorsqu'il s'agit de la maintenir pendant plusieurs années, les attentes sont d'autant plus importantes et elles génèrent une tension narrative durable, qui peut sous-tendre presque chaque moment du récit. N'ayant pas assez d'informations pour interpréter ce qui se déroule sous ses yeux, le spectateur peut émettre une infinité d'hypothèses ou de théories²⁸⁷, ou il peut délayer son jugement en attendant que les scénaristes se décident à confirmer ou infirmer ces théories par leurs décisions créatives. Dans *Lost*, les questions surgissent constamment et appellent des réponses sans cesse délayées, constituant un questionnement dense qui, nous allons le voir, est intrinsèque à la densité narrative de *Lost*.

En effet pour expliquer le fonctionnement des diagrammes narratifs, qui lui permettent de visualiser l'organisation des arcs narratifs d'une série, Florent Favard utilise la méthode d'Örnebring, « qui [...] cherche à mesurer la densité narrative [d'*Alias*], c'est-à-dire le nombre d'arcs narratifs à long terme que mobilise chaque épisode »²⁸⁸. Autrement dit, plus les épisodes mobilisent d'arcs narratifs majeurs²⁸⁹, plus la série à laquelle ils appartiennent est dense sur le plan narratif, *Lost* étant un exemple canonique de la forte densité narrative des séries télévisées contemporaines. Florent Favard rappelle qu'un arc narratif, quelle que soit son importance, se structure autour d'une question :

« L'arc narratif [...] est une structure qui est d'abord alimentée par une question : d'où l'analogie tissée, d'une part, entre arc narratif majeur (composite ou pas), *plot*, et [[question

286 Edward Kitsis dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 06/08/2009, [01:05 – 01:15].

287 Il me semble qu'une « théorie » de fan n'est qu'une hypothèse de lecture spéculative et prospective dans le cadre d'une écriture progressive.

288 Florent Favard, op. cit., p.155.

289 Après Örnebring, Florent Favard distingue les arcs narratifs mineurs (secondaires par rapport à la trame principale) des arcs narratifs majeurs (au premier plan dans la mythologie), qui eux-mêmes informent un arc narratif composite (c'est-à-dire un arc narratif au long terme, mobilisant plusieurs arcs narratifs mineurs et majeurs). cf. Florent Favard, op. cit., pp.136-137 et p.157.

majeure²⁹⁰]] ; et d'autre part, entre arc narratif mineur, *subplot*, et [question mineure]. Je précise que « majeure » implique un niveau d'intrigue, et non des dimensions : une question majeure peut être assez courte à l'échelle de la série, intervenir en plein milieu et pas forcément dès le début, du moment qu'elle est traitée comme une question importante et possède suffisamment d'indépendance »²⁹¹.

Cette analogie entre l'arc narratif et la question charnière qui la nourrit renforce, encore une fois l'autorité des scénaristes. En effet, comme ils ont autorité sur les structures narratives et les histoires, ce sont bien eux qui mettent en place les questions qui nourrissent les arcs narratifs, ce qui tend à renforcer leur position au sein du collectif, mais aussi auprès des fans, qui peuvent spéculer et théoriser entre les épisodes, mais doivent à terme conformer leur interprétation aux choix scénaristiques.

Les scénaristes mettent donc en place un questionnement qui laisse une place de choix au spectateur dans le processus interprétatif. Seulement leur rôle ne consiste pas uniquement à écrire ce questionnement dans les dialogues et les structures narratives ; il leur faut également guider le spectateur dans le processus interprétatif. Ainsi, lorsqu'un *beat* s'achève par une question mineure dans *Lost*, on peut être presque sûr d'avoir un élément de réponse dans le plan qui amorce le *beat* suivant²⁹², faisant de la dynamique question/réponse le ressort de l'enchaînement des plans qui repose sur une narrativité et donc une causalité. Les scénaristes de *Lost* interrogent ainsi la causalité sur laquelle se fonde toute narration et son aptitude à rendre compte de questions existentielles. En effet les arcs narratifs de *Lost* renvoient très souvent à des questions existentielles, philosophiques ou métaphysiques qui sont tellement universelles qu'elles peuvent résonner dans l'esprit de chacun, d'autant plus qu'il est impossible d'y répondre sans donner une interprétation du monde qui renvoie souvent à notre propre système idéologique. Par ailleurs les mesures d'audimat et l'activité effervescente des communautés de fans fait que les scénaristes ne se réfèrent pas à un spectateur modèle, un destinataire entièrement abstrait : ils peuvent savoir comment leurs choix scénaristiques sont perçus et identifier précisément les attentes des spectateurs qui laissent des traces sur Internet. Ainsi les scénaristes mirent en place une véritable réflexivité des questions pour guider le spectateur dans son interprétation et lui rappeler que leur rôle n'est pas d'apporter des réponses mais de mettre en place et commenter les questions. En témoigne le dialogue entre

290 Noël Carroll, « Narrative Closure », *Philosophical Studies*, n°135, 2007, pp.1-15, p.5. », Florent Favard, *op. cit.*, note 4 p.157.

291 Florent Favard, *op. cit.*, p.157.

292 Par exemple dans *The Little Prince* (S05E04), Kate demande à Jack l'identité de la personne qui essaie de lui prendre Aaron, une question qui reste sans réponse dans cette scène. Seulement le plan suivant, un gros plan sur Benjamin Linus, donne implicitement la réponse avant qu'elle ne soit verbalisée une minute plus tard.

Locke et Hurley dans *Cabin Fever* (S04E11), qui est comme une trace de la relation *showrunner/spectateur* interactive des podcasts :

« Hurley : Qui construit une cabane au milieu de nulle part de toute façon ?

Locke : C'est une très bonne question.

Hurley : Et est-ce qu'on pourrait avoir une réponse ? »²⁹³

Le « *that's a very good question* » de Locke est un commentaire souvent émis par Damon Lindelof, lorsqu'il reçoit une question de fan qui l'interpelle lors des podcasts. Souvent les *showrunners* commentent ces « bonnes questions », mais n'y apportent pas de réponses ; de même, Locke reste coi suite à la demande d'Hurley. Il s'agit plutôt d'orienter le questionnement en relevant les questions qui leur semblent majeures, que d'apporter des éléments de réponse explicites.

Ainsi l'épisode ? (S02E21) est le plus exemplaire de cette relation. Après le double-meurtre brutal de Libby et Ana-Lucia dans *Two for the Road* (S02E20) et avant de montrer les péripéties qui ont poussé Michael à cet acte dans *Three Minutes* (S02E22), les scénaristes donnent à cet épisode sur Eko un point d'interrogation pour seul titre, afin de pointer du doigt le questionnement. Ramener Eko et Locke à l'avion permet de les confronter au même questionnement : tous deux ont causé la mort d'un proche dans cet avion (Eko a causé la mort de Yemi et Locke celle de Boone), qui en tombant a masqué l'entrée d'un autre bunker (la Perle), une entrée marquée par un point d'interrogation formé par un salage de la terre qui empêche la végétation de pousser (voir ill.19-20). Il s'agit de les confronter tous les deux au délitement du sens que représente la mort brutale d'un proche. Dans la Perle, ils découvrent le système panoptique qui permet d'observer le bunker où ils poussent le bouton toutes les cent-huit minutes (le Cygne) ; face à ce système qui les confronte à l'idée que des spectateurs les observent, les deux personnages prennent des postures opposées. Selon Locke, leur existence n'est qu'une farce, une expérience comportementale dont ils sont les sujets ; il conçoit avant tout sa relation avec un observateur, métaphoriquement un spectateur. Selon Eko, cette suite de coïncidences est un signe qu'il s'agit d'une épreuve divine. En réalité les deux perspectives se complètent : le rôle de la fiction pour les scénaristes est d'orienter le questionnement de telle sorte que les personnages se recentrent sur leurs propres interprétations. Ces morts n'ont pas de sens supérieur, ce qui importe est de confronter les personnages, sur lesquels les

293 « *Who builds a cabin in the middle of nowhere anyway ? – Well, that's a very good question. – How about answering it ?* ». C'est justement l'absence de réponse qui permet la pluralité des instances énonciatrices de s'exprimer implicitement sans contradiction : pour Edward Kitsis et Adam Horowitz c'est certainement le colon de *Little House on the Prairie*, pour Elizabeth Sarnoff le colon destructeur de *Deadwood*, pour Drew Goddard le psychopathe du *slasher movie*, pour Damon Lindelof et Brian K. Vaughan l'esprit malveillant de *Twin Peaks* qui occupe la loge noire.

spectateurs transfèrent leurs propres peurs et angoisses, à des événements qui mettent en valeur leur posture énonciatrice respective : à ce moment Locke est dans une phase de doute, ne voit que la relation observateur/observé (spectateur/personnage) ; pour sa part Eko maintient sa foi en une instance supérieure (dieu ou auteur, selon la perspective intra- ou extra-diégétique), et l'instance énonciatrice passe à Eko le flambeau de la foi, qui était l'apanage de Locke. Ici les scénaristes pointent du doigt la relation entre auteur, spectateur et personnage pour rappeler le questionnement vis-à-vis de leur propre rôle : faut-il croire en la valeur d'une instance supérieure dans la fiction ?

La narration progressive permet de guider ce questionnement vers l'objectif narratif en le faisant transiter par des étapes obligées, pour reprendre la métaphore du *road trip* chère à Carlton Cuse. Nous allons voir que cet objectif n'est symboliquement qu'une libération du questionnement, qui permet à chaque spectateur de construire son interprétation, sachant qu'elle ne sera plus orientée par une instance supérieure. Cette progression du questionnement est intégrée dans la mythologie de la série : « Toute réponse mène à une autre question » (« *Every answer leads to another question* »), dit Mère à Jacob et l'Homme sans nom dans *Across the Sea* (S06E15). Bien souvent les personnages découvrent tardivement des lieux qu'ils ne pouvaient auparavant trouver car ils n'étaient pas prêts à les assimiler. Lorsque Jack et Hurley trouvent le phare dans *Lighthouse* (S06E05), Jack se demande comment il est possible qu'ils ne l'aient pas vu auparavant et Hurley de répondre « Sans doute parce qu'on ne le cherchait pas » (voir ill.73-74). Dans *Lost*, on ne tombe pas passivement sur une vérité donnée par une instance supérieure. Cette instance, s'il en est, peut au mieux guider le spectateur dans son interprétation, dans le chemin qui le mènera à construire sa vérité. C'est pourquoi, quand bien même ils sont orientés par Jacob, les personnages doivent construire leur propre voie. Ironiquement le cœur de l'île, la Source que le gardien de l'île est chargé de protéger et que nos personnages découvrent dans *The End* (S06E17-18), se situe géographiquement à quelques mètres de l'endroit où Jack a atterri après le crash dans *Pilot* (S01E01-02). Géographiquement nous sommes presque au même endroit qu'au début de la série, si bien que seul le trajet mental que la série nous a fait traverser explique ce phénomène qui pousse à son extrême le rôle de la progression narrative.

À la fin de la série, ce périple mental arrive à son terme et les scénaristes enjoignent les spectateurs à trouver leurs propres réponses et à cesser de poser des questions : dans *What They Died For* (S06E16) Jacob explique à Jack, Kate, Hurley et Sawyer qu'ils sont venus pour le remplacer et qu'il n'est pas intervenu afin de leur laisser la liberté de choisir s'ils veulent ou non prendre sa place au gardiennage de l'île. Jack se porte volontaire en disant que

« c'est pour cela [qu'il] est ici, c'est [son] destin ». Seulement cela ne suffit pas à Jacob, qui a besoin de savoir si cette dernière phrase est une question ou une affirmation (« *Is this a question Jack ?* »). Passer le flambeau du gardiennage de l'Île à Hurley, le personnage-spectateur, revient à introniser le spectateur au rôle suprême de la fiction. Si l'auteur ne dispense plus le sens et oriente un questionnement, c'est au spectateur de construire une connaissance autour de sa vision du monde. Le questionnement progressif est terminé et la figure auctoriale attend de son spectateur qu'il prenne acte du trajet qu'il a vécu pendant six ans, qu'il se responsabilise dans sa lecture et que, en toute logique, il arrête de poser des questions pour commencer à bâtir ses réponses.

Le refus des scénaristes de donner des réponses tient aussi dans une déformulation *in extremis* de la série, même si elle avait certainement été décidée auparavant par les *showrunners*. En effet, comme le fait observer Florent Favard :

« Si *Lost* s'est présentée comme une énigme, elle est devenue un mystère – ou peut-être l'était-elle depuis le début, d'où ses références constantes à *Alice au pays des merveilles*, un récit où chercher à expliquer ce qui se déroule va à l'encontre du plaisir de lecture »²⁹⁴.

Ainsi la colère de la majorité des fans à la fin de la série repose sur cette ultime déformulation : *Lost* était présentée comme une série à énigme, avec des réponses prédéfinies à ses intrigues, appuyées par les déclarations d'intention des scénaristes. Pourtant ces derniers refusent *in fine* de donner la clé de l'énigme. Symboliquement, plusieurs clés sont attachées au motif du lapin blanc : dans *Tricia Tanaka Is Dead* (S03E10) la clé du van Dharma est attachée à une patte de lapin (ill.30), de même que celle du copilote dans *There's No Place Like Home* (S04E12). Et dans *The Lighthouse* (S06E05) la clé de la maison de Juliet est cachée sous une figurine de lapin blanc. Symboliquement, les scénaristes ont refusé d'enfermer toutes les potentialités de leur mythologie dans une explication qui permettrait de résoudre l'énigme. J'estime pour ma part que c'est parce que leur rôle n'est pas d'apporter une résolution, aussi bien au niveau diégétique qu'idéologique. La leçon à tirer de *Lost* est qu'il n'y a pas de bonne leçon ; s'il en est elle est relativiste : il faut simplement trouver ses propres réponses, son propre code (interprétatif). Si Jack détruit le « système panoptique »²⁹⁵ dans *The Lighthouse* (S06E05), c'est que les scénaristes refusent de donner une compréhension totale de la série. Si l'on reprend la métaphore de la boîte magique de J.J. Abrams, il me semble que l'équipe des

294 Florent Favard, *op. cit.*, p.287.

295 Sarah Hatchuel signale les rapprochements entre certains systèmes comme la Perle ou le Phare et « [le] panoptique de Jeremy Bentham, qui permet à un individu de surveiller un maximum de personnes », Sarah Hatchuel, *Lost : fiction vitale*, *op. cit.*, emp.241

scénaristes, menée par Damon Lindelof, a volontairement choisi le mystère contre l'énigme.

J'explique : dans une métaphore culinaire de la création, dès l'ouverture de *What They Died for* (S06E15), Jack dit à son fils qu'ouvrir une boîte de céréales n'est pas suffisant pour préparer le petit-déjeuner (« *Opening a box of cereal is not making breakfast* »). Ce que masque la transcription de cette phrase, c'est que « *cereal* » est en anglais un homophone de « *serial* », qui signifie « série télévisée ». Ici les scénaristes opposent d'une manière très subtile deux conceptions de leur œuvre : la première consiste à finir la série par ouvrir une boîte afin de révéler son contenu (l'énigme), la boîte de céréales étant un produit industriel, qui n'est pas sans rappeler le contexte de production des séries télévisées. La seconde, la voie qu'ils semblent choisir, consiste à « préparer le petit déjeuner », c'est-à-dire sélectionner les ingrédients, préparer des mets selon des recettes qui peuvent être secrètes et laisser aux autres le soin d'apprécier un bon petit-déjeuner. Selon cette métaphore, toute la série n'est qu'un long processus de préparation, une préparation qui doit s'accommoder des aléas de la création progressive. Si le bacon brûle dans la poêle, comment le cuisinier va devoir improviser ? À une production industrielle en série et formulaire, les scénaristes opposent une perspective plus fluide de la création sérielle télévisuelle. Ils ne veulent pas ouvrir la boîte et préfèrent conserver le mystère et, *a fortiori*, le questionnement intact pour que les spectateurs continuent de s'interroger sur son sens.

Aussi paradoxal que cela puisse paraître pour une série télévisée produite dans un contexte industriel, il me semble que *Lost* se rapproche d'une conception élitiste de l'auctorialité formulée par André Gardiès et reprise par Michel Serceau, qui repose sur une autre acception de l'auteur comme un être de questionnement :

« [...] D'où, hypothèse plus large, plus hardie, valable pour l'ensemble du cinéma, celle, non seulement d'un autre statut, mais d'une autre acception de l'auteur. « À l'image du sujet originaire, plein et sans faille, dépositaire et dispensateur du sens, il convient de substituer celle d'un être (collectif ou individuel) de questionnement. Il est ce questionnement même dont l'œuvre constitue à la fois le lieu d'exercice et la trace arrêtée d'un moment provisoire et privilégié »²⁹⁶ »²⁹⁷.

Cette affirmation est elle-même à prendre avec des pincettes : Michel Serceau prend cette idée avec nuance, trouvant André Gardiès trop formaliste, parfois « prisonnier d'une conception et acception trop linguistique du cinéma »²⁹⁸. Pourtant il estime qu'il y a entre deux

296 André Gardiès, « Cinéma et quête d'auteur », dans *L'état d'auteur*, Hors cadre n°8, PUV, Saint-Denis, 1990, p.121

297 Michel Serceau, *Y a-t-il un cinéma d'auteur*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, « Arts du spectacle – Images et son », 2014, p.155-156.

298 *Ibid.*, p.157.

extrêmes – les cinéastes de recherche comme Godard et les films dont la forme n'a pas de contenu – « nombre de films dont la forme est sciemment travaillée pour mouvoir un questionnement dont, sinon les termes exacts, tout du moins le principe, est établi dès le projet »²⁹⁹. Or le questionnement au cœur de *Lost*, « comment les hommes réagissent face à l'incompréhensible en fonction de leur construction personnelle ? », est formulée dans la structure en flash-backs dès la première saison ; la désorientation est dans le titre.

Rendre l'incompréhensible facilement intelligible à partir d'une orientation idéologique dénaturerait le questionnement au creux de la série et le rendrait vétuste. Les scénaristes choisissent de laisser *Lost* ouverte à l'interprétation pour placer le spectateur au cœur du processus interprétatif. Dans le commentaire de *Across the Sea* (S06E15) – l'épisode qui montre le mythe originel de la série, la relation entre Mère et ses enfants adoptifs, Jacob et l'Homme sans nom – Carlton Cuse explique leur décision de ne pas confirmer que Mère était le Monstre avant l'Homme sans nom car donner une réponse tenant à la cohérence du monde fictionnel édulcorerait la tension métaphysique du questionnement (l'origine du mal) :

« En répondant à cette question je pense que nous priverions les spectateurs de leur capacité à avoir la conversation que nous avons en ce moment-même, et à débattre de ces problèmes [...]. Nous estimons que la série parle d'elle-même, mais elle comporte des éléments qui sont intentionnellement ambigus pour permettre aux gens d'en débattre et d'en discuter »³⁰⁰.

Ainsi on retrouve les modalités de la relation entre instances autoriales et spectateurs de *Lost* dans cette observation de Michel Serceau :

« Les vrais auteurs, les cinéastes dignes d'être élevés au même rang que les écrivains, sont ceux qui cherchent la meilleure forme d'engagement du spectateur dans un questionnement auquel ils ne donnent pas de réponse, auquel ils n'ont pas eux-même une réponse, mais qu'ils ne remettent pas perpétuellement en cause »³⁰¹.

S'il est difficile d'allier cette notion théorique aux contexte industriel de la production hollywoodienne, il y a sans nul doute chez les scénaristes de *Lost* une vision de l'auteur pluriel comme un être de questionnement qui pense l'engagement du spectateur en maintenant une certaine ambiguïté.

C'est là qu'il faut aller chercher la cause de l'effet aliénant de la fin de *Lost* sur une majorité de son audience. Après Umberto Eco, Dominique Pasquier rappelle que « contrairement au roman problématique qui propose des développements inattendus et des fins ambiguës, le roman populaire offre des issues morales tranchées et prévisibles »³⁰². *Lost*

299 *Idem*.

300 Carlton Cuse, « Commentaire audio de *Across the Sea* (S06E15) », dans ABC, *Lost*, saison 6, disque 4 ; voir extrait n°9.

301 Michel Serceau, *op. cit.* p.157-158.

302 Dominique Pasquier, *op. cit.*, p.24.

se présente comme une série populaire et les *showrunners* se rendent accessibles aux fans pendant tout le temps de diffusion. Seulement, à terme, ils achèvent la série de manière ambiguë et cessent dès la diffusion de *The End* (S06E17-18) de répondre à leurs fans toujours déstabilisés, préférant laisser la série parler d'elle-même, dans une ambiguïté postmoderne qui rapproche la série de *network* d'une culture savante et élitiste, s'aliénant en même temps une partie importante de son audience. S'il a toujours défendu la fin de la série, Damon Lindelof a récemment formulé ses regrets quant à ce silence après la fin³⁰³, adoptant une attitude opposée pour la fin de *The Leftovers*, qu'il a accompagnée d'une présence médiatique importante.

La relation entre *showrunners* et fans informe durablement la trame du récit ; les podcasts sont un épitexte qui construit sa propre sérialité au fil des années autour de cette relation motivée par la connaissance commune que constitue la série. La possibilité pour les spectateurs de s'exprimer sur les forums en ligne permet aux scénaristes d'avoir leurs critiques afin de prendre en compte leurs attentes. Se refusant à accorder une importance aux clés des énigmes, ils détournent constamment les spectateurs de leur désir de résolution par une posture ironique, ludique et réflexive qui informe également leur relation à l'œuvre. Ainsi ils guident le questionnement qu'ils mettent en œuvre pour faire suivre un trajet interprétatif balisé, menant à une irrésolution essentielle bâtie sur l'ambiguïté fondamentale de *Lost*. Leur vision du monde, si elle importe, est en creux dans le questionnement qu'ils mettent en œuvre pour guider les interprètes libres du récit.

Dans le prochain chapitre, nous observerons comment l'architextualité du jeu, comme espace de régulation spécifique des interactions humaines, permet aux scénaristes une certaine souplesse dans leur planification narrative. Cette architextualité du jeu est plus profondément ancrée qu'elle ne semble : comme la régulation sociale passe par une structuration des interactions entre différentes personnes, le jeu n'est pas qu'un élément de réflexivité collective, c'est également un principe poétique essentiel à la production et l'auctorialité des fictions audiovisuelles progressives. Aussi le jeu devient un principe poétique central pour articuler un récit choral, mêlant plusieurs instances énonciatrices amenées à converger vers un agencement optimal qui est souvent la fin.

303 cf. David Epstein, « *The Leftovers* finale : Damon Lindelof explains his biggest regrets about the divisive *Lost* ending », *op. cit.*

Chapitre 6 : Les règles du jeu et la matrice de l'auteur pluriel

Comme les séries chorales reposent sur un dialogisme et comme *Lost* en fait un énonciateur pluriel avec ses postures internes singulières, nous allons observer dans ce chapitre que la régulation inhérente à toute activité sociale repose, dans le cas de *Lost* sur une poétique du jeu dont les règles (propres à chaque sujet pluriel) permettent justement l'agencement spécifique des personnes, entre compétition et coopération. Dès lors, le quadrillage d'un plateau de jeu sans instructions devient la nouvelle métaphore de la page blanche mallarméenne ; la notion de matrice permet de penser le mode d'agencement spécifique des individus en collectif et de poser les conditions de variabilité de cet agencement selon les co-auteurs qui l'investissent. À partir de là, nous avancerons la possible mise en place d'une identité plurielle, dont les fondements sont plus ou moins (selon les séries) posés dans l'épisode pilote et seront repris au fil du temps, faisant évoluer cette identité plurielle en fonction de facteurs très nombreux (œuvre, contexte de production et réception, etc.). Ensuite nous observerons comment l'activité propre du co-auteur peut être repensée autour de la notion de co-engagement, qui limite son empreinte personnelle mais permet un meilleur agencement collectif des postures énonciatrices qui le composent.

1) Le plateau de senet comme reprise de la page blanche mallarméenne

Dans la mesure où l'auctorialité collective est une création par consensus qui doit de surcroît prendre en compte l'incertitude contingente de l'écriture progressive, l'ambiguïté est un trait fondamental qui permet d'intégrer l'engagement des fans dans l'interprétation du récit. La maîtrise de la planification narrative doit se faire malgré l'incertitude de la présence des acteurs d'une année sur l'autre. Les scénaristes définissent un objectif narratif qui n'est pas tributaire des personnages ; c'est un trajet collectif dans lequel les personnages s'inscrivent selon leur propre individualité. Comme le fait observer Steven E. Jones :

« Lynette Porter et David Lavery, qui ont écrit le guide non-officiel de *Lost Unlocking the Meaning of Lost*, observent que la progression narrative de la série est basée sur le jeu-vidéo.

Comme dans un jeu-vidéo, avec *Lost* les personnages et les spectateurs doivent acquérir les outils nécessaires – des armes, des textes, des compétences – afin de résoudre le mystère de l'île. Par ailleurs, signalent les auteurs de l'ouvrage, cette aptitude à gagner des niveaux repose considérablement sur la connaissance collective que d'autres ont mise en ligne »³⁰⁴.

Ainsi la relation privilégiée et ludique³⁰⁵ que les *showrunners* entretiennent avec les fans repose également sur une architextualité vidéo-ludique qui permet la construction d'un monde fictionnel et d'une narration progressive ouverte à l'activité spectatorielle. Les spectateurs construisent sur les encyclopédies en ligne et les forums une « connaissance collective » (« *collective knowledge* ») synonyme de la « connaissance commune » (« *common knowledge* ») que Margaret Gilbert définit comme condition de l'adhésion d'un membre à un sujet pluriel qui est ici la communauté de fans. Ces stratégies narratives permirent une ambiguïté fondamentale et durable de la narration sérielle, la même ambiguïté qui permet d'intégrer l'engagement du fan légiste comme la pierre de touche du processus interprétatif. De manière générale, *Lost* entretient une plus large architextualité avec le jeu (jeu de société, jeu télévisé) qui nourrit cette ambiguïté et permet de construire un trajet narratif, collectif et contingent sur un monde fictionnel et un objectif narratif qui n'est, dans sa formulation, pas tributaire de cette contingence.

Tout d'abord l'architextualité du jeu télévisé est présente dès la première formulation du projet entre ABC et le studio Spelling Productions : « Une série sur le modèle du film *Seul au monde* [*Cast Away*] et du programme de télé-réalité *Koh-Lanta* [*Survivor*], centrée sur des personnages coincés sur une île déserte »³⁰⁶. *Lost* est construite en référence à *Survivor*, un programme américain dont la formule fut reprise à l'international. Cette émission de télé-réalité est un jeu dans lequel un certain nombre de candidats³⁰⁷ survivent sur une île déserte avec des ressources limitées (quelques outils et un sac de riz à rationner) et s'affrontent par équipes dans des épreuves sportives qui leur permettent de gagner du confort ou une immunité lors des votes éliminatoires hebdomadaires, à l'occasion desquels un candidat est éliminé jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le gagnant de l'émission. La série *Lost*, abstraction faite des particularités des personnages, a un concept similaire au niveau des paramètres du monde fictionnel et de l'objectif narratif : un groupe de personnages qui ne se connaissent pas survivent à un crash d'avion sur une île déserte. Ils ont tous été sélectionnés par Jacob, le

304 Steven E. Jones, « The Game of *LOST* » dans *The Meaning of Video Games : Gaming and Textual Strategies*, New-York, Routledge, 2008, pp.19-46, p.20.

305 L'étymologie de ludique n'est autre que *ludus*, le jeu.

306 Jason Mittel, *op. cit.*, p.92.

307 Ce nombre, variant entre douze et seize, est très proche du nombre de protagonistes dans *Lost*, qui dispose d'un casting principal aussi ample.

gardien de l'île, pour qu'à la fin du récit l'un d'entre eux prenne sa place de gardien, après des épreuves dont la succession constitue une préparation à l'objectif narratif qu'est la fin de la série.

Certes cet objectif est différent dans ses paramètres mais les rapprochements se renforcent *in extremis* dans les dernières minutes de la série. Jacob ne se contente pas d'éliminer ses candidats un par un, il explique aux quatre candidats restants (Jack, Hurley, Sawyer et Kate³⁰⁸) dans *What They Died For* (S06E16) qu'ils souhaite que quelqu'un se porte volontaire. À l'avant-dernier épisode, on retrouve le quatuor final qui accomplit le dernier tour d'épreuves dans *Survivor*. Jack, l'archétype du héros et du survivant se porte volontaire, mais comme souvent dans les émissions de *Survivor*, ce n'est pas forcément le plus fort à la survie et aux épreuves qui remporte l'élection. C'est Hurley, le personnage qui fait le plus large consensus auprès des protagonistes et de l'audience, qui prend immédiatement sa place, à la façon dont le dernier vote de ces émissions de télé-réalité tend généralement à faire ressortir la personne la plus appréciée, au lieu de celle qui s'est le plus illustrée lors des épreuves. Ainsi l'objectif narratif de la série, que J.J. Abrams, Damon Lindelof et Carlton Cuse ont défini entre les deux premières saisons, est basé sur un concept abstrait qui n'est pas tributaire de la contingence : après tout Charlie avait la même fonction de « *comic relief* » que Hurley avant de mourir à la fin de la troisième saison et aurait pu aussi bien remplir cette fonction s'il avait survécu jusqu'au bout. De même Locke aurait pu accomplir les actions de Jack s'il n'était pas mort suite aux manipulations de l'Homme sans nom. Je ne veux pas dire par là que les personnages sont interchangeables, je veux dire que leur rôle au sein du collectif peut présenter des similarités avec celles d'autres personnages, quand bien même ils peuvent avoir des traits de personnalité différents. Ainsi le trajet collectif des personnages est tributaire de l'objectif téléologique auquel ils sont préparés au fil des six saisons, mais cet objectif est indépendant des membres constitutifs du collectif, dont il nourrit les étapes.

Comme nous l'avons signalé plus haut, l'architextualité du jeu excède le renvoi au jeu vidéo, au jeu de société ou au jeu télévisé. De manière générale, les scénaristes de *Lost* ont employé les caractéristiques du jeu pour maintenir l'ambiguïté de manière durable et révéler un aspect de la création des séries télévisées, qui doit prendre en compte la façon dont les autres membres de la production et les spectateurs peuvent évoluer au fil du temps, mais aussi pour faire de l'île un espace d'affrontement des individualités qui reprend métaphoriquement

308 Kate n'est plus candidate car en s'occupant de Aaron « [elle] est devenue mère ». Jacob lui dit tout de même que « ce n'est qu'une rature sur une paroi, le travail est à toi si tu le souhaites Kate ».

le fonctionnement de l'industrie télévisuelle. Parmi plusieurs références à des jeux dans la série³⁰⁹, la plus révélatrice du point de vue du trajet global est la référence au senet dans *Across the Sea* (S06E15). Dans cet épisode, l'Homme sans nom, encore enfant, trouve sur la plage un senet, un jeu de société remontant à l'Égypte ancienne, et dont les règles sont encore inconnues aujourd'hui (voir ill.75-76). Lorsque Jacob et l'Enfant sans nom y jouent, Jacob reproche à son frère de toujours gagner car il édicte les règles du jeu. Ce à quoi l'enfant sans nom rétorque : « Un jour tu trouveras ton jeu et tu pourras inventer tes propres règles ». Ainsi sur le plan intradiégétique, les scénaristes justifient cette architextualité du jeu dans la série en s'appuyant sur le désir de Jacob d'inventer son propre jeu en s'appuyant sur son rôle de gardien de l'île et de baser la sélection des candidats selon le fonctionnement d'un jeu.

Ce qui importe d'autant plus, c'est que le jeu de senet atterrit sans règles entre les mains des personnages, c'est-à-dire sans système régulateur d'ensemble qui assure l'égalité des chances entre les joueurs, si bien que c'est aux joueurs de recomposer les règles d'un jeu sur lequel ils s'affrontent. De manière générale, cette référence est une métaphore de l'architextualité du jeu dans la série. En effet dans le cadre d'une narration progressive, la présence d'un système régulateur est essentiel à la cohérence de l'œuvre, que ce système repose sur un principe idéologique, philosophique ou esthétique. Dans le cadre de *Lost*, l'absence de Bible fait qu'il n'y a pas de document qui assure cette cohérence d'ensemble. Dans la série, l'intérêt apporté aux règles est constant, mais celles-ci sont davantage révélatrices de la personnalité de l'individu à la tête d'un groupe humain, que d'un principe transcendant qui régulerait l'ensemble. En effet, la première mention explicite des règles apparaît dans *The Shape Of Things to Come* (S04E11) : alors que Keamy vient de tuer Alex sous les yeux de Ben, son père adoptif, ce dernier dit « il a modifié les règles » (« *he changed the rules* »). L'énonciation de cette règle apparaît dans *Dead Is Dead* (S05E12) : Ben était supposé tuer Alex dès qu'il l'a trouvée, mais l'a mise entre les mains de Widmore en lui disant de le faire lui-même devant tous les Autres. Widmore décide d'accepter de laisser l'enfant vivre tant que Ben en sera responsable. Dans *The Shape Of Things to Come* (S04E11), c'est précisément au moment où Ben la renie verbalement pour ne pas céder aux menaces de

309 Pour n'en citer que quelques unes : dans la première saison les personnages jouent au Backgammon ; dans *Walkabout* (S01E04) on voit Locke jouer au Risk ; *Deus Ex Machina* (S01E19) s'ouvre avec un jeu de *Mousetrap* ; dans *Exodus Part 2* (S01E24) Locke fait une référence à *Operation* (Docteur Maboule) lorsqu'ils doivent retirer de la dynamite des caissons ; dans *Enter 77* (S03E11) Locke joue aux échecs. Outre les jeux les références à des sports (basés sur le même principe de compétition dans un système de règles communes) sont courantes : les personnages jouent au golf dans *Solitary* (S01E09), au ping-pong pendant la troisième saison et l'expression de Christian Shephard, reprise par son fils Jack, « *That's why the Redsocks will never win the series* » renvoie explicitement au football américain.

Keamy, qu'elle meurt, avant même qu'il n'ait pu finir sa phrase³¹⁰. En dépit de la réaction de Ben (« *he changed the rules* »), il semble que c'est plutôt lui qui, en verbalisant son désintéret pour Alex, rend la règle édictée avec Widmore vétuste et cause sa mort. À la fin de la série, lorsque Hurley, devenu le nouveau gardien de l'île, dit à Ben qu'ils ne peuvent pas quitter l'île, Ben lui répond : « C'est comme cela que Jacob dirigeait les choses. Peut-être qu'il y a une autre manière de faire, meilleure » (« *That's how Jacob ran things, maybe there's another way, a better way* »). Et si Jacob avait énoncé cette règle, c'est parce que sa mère l'avait fait avant lui. Dans *Lost*, les règles du jeu ne sont jamais clairement formulées car elles sont entièrement tributaires de la caractérisation des personnages qui les mettent en place, de même que la régulation herméneutique d'une œuvre est avant tout tributaire de la personne à la tête de sa production. Les règles du jeu ne sont qu'un système régulateur tributaire d'un contexte donné, en général du groupe qu'elles régissent et de la personne qui les a mises en place grâce à supériorité hiérarchique.

Métaphoriquement l'île n'est donc qu'un jeu de senet, un plateau de jeu sans instructions avec certaines coordonnées de base (logique de compétition, identification à un camp, etc.) mais fondamentalement sans système régulateur. Cette remarque est une des rares vérités de *Lost* : le monde dans lequel nous vivons, si organisé puisse-t-il être, est basé sur un non-sens fondamental sur lequel se construisent toutes les sociétés, toutes les formes de groupe humain, tous les systèmes régulateurs des phénomènes sociaux. Le jeu, qui est un affrontement des individualités sur un espace métaphorique, n'est qu'un transfert des interactions humaines sur un système de codes différents, où les joueurs peuvent se divertir du système régulateur courant (notre quotidien). Mais derrière ces systèmes régulateurs alambiqués se cache un non-sens profond de l'existence. Cela permet aux scénaristes d'ajuster leur narration, le monde fictionnel et les péripéties à la contingence de l'écriture progressive. Si les règles dans la série ne sont que le fait de personnages, alors règles, personnages et monde fictionnel ne sont construits que progressivement en intime interrelation les uns avec les autres par les scénaristes.

Ainsi la série commence comme un plateau de jeu sans instructions, reprise de la métaphore de la page blanche mallarméenne qui place la relation (conflictuelle ou coopérative) au cœur de la création, le jeu étant essentiellement un espace de d'agencement entre la coopération et la compétition de deux individus au moins. En effet, aussi bien dans la

310 « Ce n'est pas ma fille. Je l'ai kidnappée quand elle était enfant, elle ne signifie rien pour moi. Alors si vous voulez la tuer, faites le donc et... » (*She's not my daughter. I abducted her as a child, she means nothing to me. So if you want to kill her, go ahead and do...*)

production que sur le plan intradiégétique, la série commence par une relation. Au fil de l'écriture progressive, des co-auteurs vont transfigurer leur individualité et le collectif va renforcer son agencement interne, affirmer son identité plurielle s'il en est³¹¹. C'est que le collectif s'agence progressivement de la même manière que le groupe de personnages selon un principe de convergence. Selon Henry Jenkins,

« La convergence [correspond] au flux de contenus à travers différentes plateformes médiatiques, la coopération entre de nombreuses industries médiatiques, et le comportement migratoire des audiences de ces médias, qui iraient presque partout pour trouver les expériences de divertissement qu'ils recherchent »³¹².

Ainsi la théorie de la culture de la convergence de Jenkins repose sur trois principes que l'on retrouve dans de nombreuses créations contemporaines prises dans ce processus culturel : la convergence des médias (« *media convergence* »), la culture participative (« *participatory culture* ») et l'intelligence collective ou la mise en commun des renseignements (« *collective intelligence* »)³¹³.

Les scénaristes de *Lost* font référence à ce processus culturel à leur manière : dans le cadre d'une narration téléologique, non seulement ils fixent un objectif narratif (le remplacement de Jacob), mais en plus ils font de la fin du récit le point de convergence maximal de la série, c'est-à-dire le moment où les traditions individuelles se rejoignent pour constituer un tout hétérogène. En effet, dans *The Incident* (S05E16-17), alors qu'à l'arrière-plan John Locke fait une chute de plus de cinq étages qui le rendra paraplégique, on voit Jacob lire *Everything That Rises Must Converge* de Flannery O'Connor. Cette auteure américaine intitule son recueil de nouvelles après une citation de Pierre Teilhard de Chardin³¹⁴, un penseur évolutionniste chrétien selon lequel :

« Le point Oméga représente le pôle de convergence de l'évolution. Le « Christ cosmique » manifeste l'avènement d'une ère d'harmonisation des consciences fondée sur le principe de la « *coalescence des centres* » : chaque centre, ou conscience individuelle, est amené à entrer en collaboration toujours plus étroite avec les consciences avec lesquelles il communique, celles-ci devenant à terme un tout noosphérique »³¹⁵

311 En effet des séries peuvent ne jamais trouver cet équilibre délicat et rester durablement dans une logique de production.

312 Henry Jenkins, « Welcome to Convergence Culture », *Confessions of an Aca-fan : The Official Weblog of Henry Jenkins* [page web], le 19 juillet 2006, dernière consultation le 24 mai 2017. Henry Jenkins écrit cet article à l'occasion du lancement de son ouvrage *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New-York, NYU Press, 2006. Il donne ici les notions centrales de son introduction.

313 Henry Jenkins, *idem*.

314 Cf. Margaret Whitt, *Understanding Flannery O'Connor*, New-York, University Of South-Carolina Press, 1995

315 WIKIPÉDIA, « Pierre Teilhard de Chardin », dernière modification le 11/04/2017, consulté le 24/05/2017. Nous n'avons pas pu trouver de formulation plus complète et synthétique que dans cette encyclopédie communautaire. cf. Sarah Clarke Stuart, *op. cit.*, pp.42-43 ; pp.59-61, dont la couverture

De même que les personnages de la série, l'équipe des scénaristes, dont les membres travaillent en direction d'un objectif commun pendant six ans (même s'il y a de nombreux remplacements), atteignent à la fin de la série un point de convergence ultime, qui correspond à l'agencement optimal de l'équipe comme sujet pluriel, sans que cette « *coalescence des centres* » n'implique une homogénéisation lésant les individualités. La réflexion de Teilhard de Chardin permet aux scénaristes de *Lost* de replacer encore une fois l'instance supérieure entre figure divine et figure auctoriale, et de représenter leur vision de la convergence dans une perspective religieuse. La fin de *Lost* ne voit pas l'avènement d'une noosphère ou d'un Christ cosmique, mais nous y retrouvons bien le point d'orgue de cette « *coalescence des centres* », un moment d'agencement maximal des postures énonciatrices contre l'Homme sans nom. À la convergence médiatique répond une convergence des enjeux dans la fin de la série, après que le plateau de jeu, le monde fictionnel, soit saturé d'interventions successives³¹⁶. Partir de l'ambiguïté fondamentale d'un lieu ouvert permet aux scénaristes toute la marge de liberté nécessaire pour se construire comme auteur pluriel au fil des six saisons en saturant les intrigues et le monde fictionnel.

Cette ambiguïté fondamentale de la création sérielle repose sur une contingence qu'il faut prendre en compte dans la mesure où la qualité d'une série est également tributaire de l'auteur pluriel qui la crée, un paramètre contextuel central où la dynamique de groupe est essentielle et prime sur les qualités individuelles. Nous l'avons dit, cette perspective holiste du collectif fait qu'un co-auteur peut avoir une très riche créativité, mais être incapable de la mettre en œuvre si le contexte ne s'y prête pas. Et l'on rejoint alors une conception bazinienne de l'auctorialité. Hervé Joubert-Laurencin dit à propos de la biographie intellectuelle d'André Bazin : « Dudley Andrew décrit un penseur évolutionniste, issu de la tradition de Teilhard de Chardin et de Mounier, une sorte de *botaniste* pour qui les auteurs ne sont que des « fleurs distinctes produites par un organisme complexe et nourries par un sol très spécial » »³¹⁷. J'estime pour ma part que c'est sur la possibilité pour un collectif de trouver un équilibre créatif délicat que repose l'hypothèse d'un auteur pluriel contigu à l'œuvre. Au lieu de se baser exclusivement sur la relation de l'homme à l'œuvre, cette métaphore met en évidence la nécessité de concevoir l'œuvre comme un espace déjà partiellement quadrillé par des contraintes, un quadrillage qui permet d'articuler *a minima* la relation créative entre deux

reprënd d'ailleurs le plan de Jacob lisant *Everything That Rises Must Converge* dans *The Incident* (S05E16-17).

316 cf. Florent Favard, *op. cit.*, pp.116-119.

317 Hervé Joubert-Laurencin, « Bazin contre la politique des auteurs : pour contribuer à une archéologie de l'anti-bazinisme des *Cahiers du cinéma* » dans Christophe Gauthier, Dimitri Vezyroglou, *L'Auteur de cinéma : Histoire, généalogie, archéologie.*, *op. cit.*, pp.49-57, p.51.

personnes dans un processus de régulation basé sur la nécessité de se hiérarchiser entre eux (qui fait les règles quand manquent les instructions ?). Dès lors le jeu, comme lieu de rencontre permis par un mode spécifique de structuration des relations sociales, devient à mon sens le fondement de la poétique télévisuelle.

C'est autour de cet espace qui permet le dialogue et la combinaison souvent conflictuelle des individus que se construit l'auteur pluriel, une figure construite, non seulement par la relation du scénariste à l'œuvre (très inégale selon les cas), mais aussi des scénaristes entre eux, un processus complexifié par la nature progressive de la production sérielle feuilletonnante. Le quadrillage de base correspondant au fonctionnement de l'industrie s'anime progressivement d'enjeux propres au collectif ; le mode d'interrelations entre co-auteurs se structure par combinaisons et expérimentations successives, si bien qu'une matrice efficace se met en place au fil des saisons, ou au contraire dans d'autres cas, s'effondre par un mauvais fonctionnement interne. Nous pouvons alors avancer un fonctionnement matriciel de l'auteur pluriel selon une « matrice créative » (« *creative matrix* »³¹⁸), c'est-à-dire un fonctionnement normé et structuré, qui comporte en puissance les conditions de sa variabilité. Il me semble que c'est autour de ce fonctionnement matriciel qu'est possible un auteur pluriel : matrice est formé sur le latin *mater* (mère) et la première gardienne de l'île que nous connaissons dans *Lost* n'est autre que *Mother* (mère), la mère adoptive des deux jumeaux.

Si la matrice est une structure, un invariant qui porte les conditions de sa propre variabilité, c'est que c'est avant tout une notion mathématique. Les mathématiques sont de la logique pure et abstraite ; dans *The Variable* (S05E16), Daniel Faraday tente d'expliquer à Jack et Kate qu'ils peuvent changer le passé car ils n'appartiennent pas à cette époque et sont les variables de l'équation. Autrement dit, dans des lieux de création structurés, industrialisés et contraignants, ce sont les individus qui constituent la variable qui peut faire toute la force d'une œuvre donnée. Leur dynamisme et leurs intentions peuvent s'opposer aux structures et contraintes dans lesquelles ils sont enfermés, qu'ils peuvent alors tourner à leur avantage.

C'est effectivement en fonction d'un contexte de création très particulier, tributaire des différentes personnes et instances qui entrent en compte dans la poétique de la série, que se fonde la possibilité d'un auteur pluriel. Aussi le plateau de jeu sans instructions (ou la page blanche télévisuelle) est une condition de base pour structurer les interactions entre les différents agents, parmi lesquels les co-auteurs se constituent progressivement en collectif en s'articulant progressivement sur la base d'un fonctionnement matriciel. Suite à ce postulat

318 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

nous pouvons émettre la possibilité d'une identité groupale en évolution reposant sur le co-engagement des différents co-auteurs.

2) L'identité plurielle en évolution

Il me semble qu'il faut commencer par définir l'identité de l'œuvre, qui est le point de désignation de l'auteur pluriel. Par ailleurs la mise en place d'une identité esthétique par les créateurs est la base sur laquelle peut se construire l'agencement d'un auteur pluriel ensuite, même si ces créateurs ne font pas partie durablement du collectif. Lorsque des critiques imputent des intentions à une œuvre par la formulation « *Lost* nous montre que », il s'agit d'une anthropomorphisation de l'œuvre, qui désigne en réalité la matrice énonciatrice, qui pose ses propres conditions de variation. Celle-ci n'est réductible, ni à la façon dont il structure les relations entre ses constituants, ni à ses membres constituants pris séparément. La perspective holiste permet de prendre en compte l'identité groupale, souvent définie au moment de la création, avec laquelle le reste de l'écriture progressive reste cohérente. *Lost* est donc l'histoire d'un groupe de rescapés coincés sur une île étrange. Le personnage, d'abord l'objet d'un mystère et de clichés liés à ses coordonnées sociologiques (scénario projectif), est un énonciateur dont l'identité est exposée par le contraste entre deux temporalités. La tension narrative se renforce progressivement par une densification narrative qui, reposant sur le principe de la convergence, amène le collectif à son dénouement (sa séparation) sans le réduire à un tout homogène qui lèse l'individualité respective des agents humains. Ce refus d'une perspective humaine surplombant l'œuvre témoigne d'une énonciation qui reste toujours plurielle et se refuse à léser sa pluralité dans une perspective unique. La décision de faire de la désignation du collectif le seul point d'unité détermine une spécificité auctoriale de *Lost*. Par ailleurs les innovations essentiellement narratives et la prise de l'autorité par les scénaristes-producteurs, tributaire du contexte professionnel de l'époque, renforce l'autorité des scénaristes au sein du collectif de *Lost*.

Ainsi, cette ambiguïté fondamentale pousse à porter une attention accrue à l'organisation interne du collectif, une démarche qui est par ailleurs nécessaire à chaque fois que nous essayons d'aborder tout collectif. En effet, déterminer l'agencement matriciel et le *workflow*³¹⁹ de l'auteur pluriel permet de déterminer une identité sur le plan sociologique,

319 Les scénaristes de *Lost* construisent leur organisation ordinaire progressivement au fil des trois premières saisons. Seulement trouver un fonctionnement « ordinaire » n'est peut-être pas forcément la seule possibilité : des équipes peuvent aussi expérimenter très régulièrement de nouvelles méthodes d'organisation constamment ; je n'ai pas d'exemples de ce type à fournir, mais c'est une possibilité tout à fait acceptable.

renvoyant au mode de structuration interne des relations sociales. Ainsi dans le cas de *Lost*, nous pouvons observer que le brainstorming en équipe et la co-écriture témoignent de la préférence de Damon Lindelof pour un agencement ferme de la pluralité énonciative. Cela informe la vision collective que les *showrunners* ont de l'auctorialité télévisuelle, mais aussi des interactions et relations sociales. Dans certains cas, notamment les séries produites par HBO, qui a une politique de création plus modelée sur la conception romantique de l'auteur individuel, il est effectivement possible que ce système soit davantage orienté dans la soumission à une figure autoritaire. Cette matrice repose sur une structuration informée par le contexte social, soit : le contexte industriel de production, qui hiérarchise les relations entre professions créatives, distributeurs, audiences et critiques. Ainsi une série commence souvent avec des méthodes traditionnelles de l'industrie, tributaires de son époque : *Lost* ne systématise la co-écriture qu'à partir de la deuxième saison, après avoir testé l'écriture en solitaire. L'équipe expérimente également différentes modalités d'agencement des binômes. La modification des méthodes de travail peut faire fuir des scénaristes qui ont pourtant des affinités créatives avec la série, à l'instar de Javier Grillo-Marxuach. Par ailleurs, la médiatisation des *showrunners*, qui tend à masquer la nature collective de l'écriture, repose sur l'idéologie romantique du génie créateur, un cliché encore largement répandu dans les discours critiques, et qu'il faut dépasser en couplant l'étude de la médiatisation de la figure auctoriale à une analyse esthétique et à une sociologie de la production.

Cette organisation interne devient un système avec possibilités de variations définies encore une fois par les préférences de l'ensemble, qui sont elles-mêmes souvent décidées par les *showrunners* du fait de leur supériorité hiérarchique. Cette supériorité du ou des *showrunner(s)* dans la prise de décision ne revient pas à faire d'eux les auteurs de la série, dans la mesure où la télévision est avant tout un travail collaboratif, et que le mode de collaboration peut avoir un impact fort sur la série. En effet ce système structure la relation entre les artistes et l'œuvre, selon les responsabilités pour lesquelles ils sont crédités, la marge de liberté créative qui leur est accordée et les personnes en relation avec lesquelles ils créent. Par ailleurs, dans le cas des scénaristes de *Lost* et même de la plupart des séries télévisées, la matrice créative et les structures narratives du récit sont intrinsèques : La densification narrative de *Lost* au fil des saisons suit la convergence des instances énonciatives : plus la série avance, plus les perspectives juxtaposées (des scénaristes comme des personnages) au début de la première saison convergent par multiplication des interactions internes entre personnages au sein du récit et scénaristes au sein de la production. Les perspectives convergent aussi par les réécritures successives : les personnages passent entre plusieurs

mains, sont réécrits par les différents scénaristes au fil des six saisons.

Observons par ailleurs qu'il existe de nombreuses manières de structurer les collectifs auctoriaux, tributaires du genre, de l'esthétique recherchée, du distributeur, des membres constituants du collectif, etc. Ainsi dans les comédies américaines comme *The Office* le rôle du comédien est davantage mis en avant et les comédiens sont très souvent scénaristes et réalisateurs également. Ainsi jusqu'à très récemment la plupart des séries d'auteur étaient des comédies reposant sur une instance énonciative qui a un rôle essentiel dans l'écriture, la réalisation et l'interprétation du protagoniste ; une instance auctoriale à proprement parler. Par ailleurs le développement très récent de Netflix et la déstructuration des distributeurs en une multiplicité d'audiences nichées pousse à revoir le mode de production, notamment l'organisation fixe du calendrier. Ainsi les co-auteurs ont parfois moins de contraintes de temps, ce qui permet à certains collectifs de travailler en effectif réduit et d'avoir une plus forte autorité sur la série, comme c'est par exemple le cas pour *Louie* (FX, Louis C.K., 2010 –), *Master Of None* (Netflix, Aziz Ansari, Alan Yang, 2015 –) ou *The OA* (Netflix, Brit Marling, Zal Batmanglij, 2016). À l'exception des comédies, le rôle de l'acteur se cantonne aujourd'hui surtout à l'interprétation du personnage, mais il peut arriver qu'un acteur ait un crédit de producteur s'il a un rôle accru dans les prises de décisions créatives : dans *Colony* (USA Network, Carlton Cuse, Ryan Condal, 2016 –), Josh Holloway, l'interprète du protagoniste (et de Sawyer dans *Lost*), a un crédit de producteur, une pratique qui est rare aujourd'hui mais était plus courante dans les années 1960-1970. Chaque collectif doit donc être examiné en fonction de son contexte historique et médiatique, en nous adossant à une étude de production qui met en avant les réalités du fonctionnement spécifique à chaque matrice créative.

L'organisation de l'auteur pluriel ne se construit pas de manière monolithique en fonction du produit recherché ; l'étude de l'organisation interne permet d'avoir une meilleure compréhension de la façon dont le collectif structure l'interaction entre les instances énonciatives. Comparons *Lost* avec des séries qui ont des similarités sur le plan narratif pour faire ressortir la façon dont sont structurées les instances énonciatives, parfois très différentes malgré des enjeux narratifs similaires. Ainsi *Orange Is The New Black* (Netflix, Jenji Kohan, 2013 –) reprend l'usage systématique du flashback qui fait de la perspective du personnage l'unité de l'épisode. Dans *Lost* les perspectives se décentrent progressivement et convergent pour que le point de vue du personnage soit une entrée dans un système énonciatif collectif. Il devient souvent l'objet d'une focalisation sur un personnage en relation avec un autre, dans

une approche hiérarchisée de la relation, dans laquelle un des deux personnages constitue une instance énonciative et l'autre personnage le rapproche de certains aspects de sa caractérisation et de certains thèmes. Ainsi, pour prendre un exemple radical, les épisodes sur Jack se focalisent sur sa relation avec Juliet mettent l'accent sur l'aspect romantique du personnage, alors que les épisodes qui se concentrent davantage sur sa relation avec Locke traitent davantage de son tiraillement interne entre foi et raison. Au fil du temps, la densification narrative a un impact sur la structuration des instances énonciatives : dans la cinquième saison, la plupart des micro-récits n'opposent pas deux temporalités vécues par le personnage mais une temporalité vécue par le personnage et une autre où il ne figure pas, mais où le lien thématique demeure, faisant du personnage une entrée dans le collectif. Puis dans la sixième saison les scénaristes réaffirment la singularité de chaque instance par l'articulation entre deux lignes temporelles distinctes, tout en gardant la pluralité et la densité interpersonnelle mise en œuvre auparavant. Dans *Orange Is The New Black*, l'entrée dans la fiction se fait par la perspective de la protagoniste, Piper Chapman, une autofiction de l'auteure du mémoire Piper Kerman, duquel est adapté la série. Sa découverte de l'univers carcéral féminin structure l'intégralité de la première saison, alors que les épisodes montrent le passé d'autres prisonnières, construisant une pluralité de perspectives. Dans les saisons ultérieures la série se décentre de la perspective de sa protagoniste³²⁰ pour mettre en lumière d'autres histoires dans les micro-récits, là où *Lost* reprenait la plupart de ses personnages d'une saison à l'autre. Dans la cinquième saison d'*Orange Is The New Black* les flashbacks deviennent beaucoup plus courts pour parvenir à suivre la densification, non tant du monde fictionnel, que de ses multiples personnages-énonciateurs incarcérés, tout en gardant un lien thématique qui structure l'épisode et lie les différentes voix. Au lieu de continuer de suivre une juxtaposition, l'équipe prend acte d'une saturation du monde fictionnel et des personnages : toute la cinquième saison se déroule pendant une émeute qui prend acte d'une anarchie visible et montre la nécessité de faire évoluer le cadre narratif. S'il est impossible de savoir si *Orange Is The New Black* suivra une déformulation par modification du cadre narratif ou de la structure narrative pour sa sixième saison, nous pouvons inférer que cette anarchie durant la cinquième saison visait à dénoter la saturation causée par la juxtaposition de multiples voix au fil des quatre saisons précédentes, démultipliant à l'extrême le nombre de protagonistes.

Le dernier critère essentiel à prendre en compte est la notion d'évolution : une série

320 Elle n'est le protagoniste d'aucun épisode et a moins de temps d'antenne, même dans le temps du récit principal.

évolue chaque année et avec elle son auteur pluriel (dans ses membres constituants, mais aussi son mode de structuration des relations entre co-auteurs). Ainsi toute approche, même holiste, de l'auctorialité télévisuelle, doit être replacée dans une chronologie qui suit les différentes étapes de la création progressive. Cette approche chronologique permet de retracer une évolution interne du collectif et de ses méthodes, de mettre en évidence les différentes expérimentations, l'élaboration progressive d'un fonctionnement, non pas optimal, mais préférentiel. Cette approche permet par ailleurs de segmenter l'auctorialité par épisodes et par saisons en les replaçant dans un cadre chronologique, voire même d'associer certaines tendances du collectif à des enjeux créatifs (narratifs dans le cas des scénaristes) : l'arrivée massive de scénaristes de *Alias* au cours de la troisième saison, parmi lesquels figure Drew Goddard, informe la caractérisation du *supervillain* Benjamin Linus. La densification narrative progressive et surtout la notion de convergence, centrale à l'auctorialité de *Lost*, n'a aucun sens dans une perspective achronique.

En somme l'approche holiste permet de mettre en avant l'identité collective par une analyse des propriétés esthétiques de l'œuvre, une étude de production qui met en avant l'organisation interne, qui structure la relation des co-auteurs à l'œuvre et leurs interrelations (hiérarchiques, et méthodes de travail) dans la prise de décision. Il me semble que, dans le cadre d'une embauche, déterminer la logique collective prime sur la définition du rôle individuel d'un co-auteur. Seulement nous avons montré que, en dépit de toutes ces contraintes, le co-auteur n'est pas réductible à l'agent d'une machine monstrueuse sur lequel il n'a aucun pouvoir : en arrivant dans la production d'une série, un scénariste connaît très bien les contraintes du métier. Pour cette raison nous allons montrer quels sont les principaux éléments à retenir pour aborder le co-auteur en tant qu'individu et agent dans un processus de création collective, en nous appuyant sur la notion gilbertienne de « co-engagement ».

3) Le co-engagement du scénariste

Nous l'avons vu, l'auctorialité du scénariste de télévision se place dans le cadre d'une embauche et d'une anarchie des *creative rights*, qui font du distributeur commanditaire l'auteur légal de la série. Cette sécession des droits de propriété intellectuelle au distributeur simplifie les questions de réappropriation : si un scénariste caractérise un personnage, le fait que la chaîne en est propriétaire permet aux autres scénaristes de continuer de l'écrire, quand bien même le scénariste qui l'a créé a quitté l'équipe ; il recevra des *character payments* en

retour. De même que Margaret Gilbert fait du co-engagement le principe d'insertion de l'activité de la personne au sein d'un sujet pluriel, nous pouvons faire du co-engagement le principe d'insertion de l'activité du scénariste au sein de l'équipe ou plus généralement du co-auteur au sein du collectif. Dès lors, il devient participant à cette énonciateur collectif et soumet sa créativité aux besoins de l'œuvre, qu'il participe par ailleurs à définir au moment de du brainstorming en salle des scénaristes.

Pour replacer le scénariste dans une perspective individuelle, c'est-à-dire pour penser son activité personnelle dans le processus collectif, il faut le construire comme une figure auctoriale en s'appuyant sur son *background* ; afin de déterminer son parcours d'ensemble, regarder les productions ultérieures permet de révéler de des préférences et des affinités qui se construisent au fil du temps. Ainsi comparer le travail de Damon Lindelof sur *The Leftovers* à son travail sur *Lost* est absolument éclairant pour définir ses préférences, ses motifs propres et son originalité ; beaucoup plus pertinent par ailleurs que sa participation à *Crossing Jordan* (NBC, Tim Kring, 2001 – 2007) avant *Lost*. Par ailleurs, l'attribution des épisodes écrits doit être couplée aux crédits de producteurs : comme le scénariste participe activement (dans le cas de *Lost*) à la définition des histoires des épisodes écrits par d'autres, son empreinte personnelle peut également être retrouvée dans des épisodes qu'il n'écrit pas mais pour lequel il est crédité producteur. Par ailleurs l'exemple de Drew Goddard montre que l'empreinte personnelle d'un co-auteur peut être maintenue après son départ du collectif : la trace de son co-engagement dans le processus d'écriture marque durablement la série.

L'empreinte personnelle est par ailleurs une notion centrale pour aborder la singularité du co-auteur. Des scénaristes de l'écriture progressive ont une empreinte personnelle aussi importante que J.J. Abrams, presque entièrement absent après la phase de développement de la série. C'est l'empreinte personnelle qui peut marquer un co-engagement plus fort et durable, ou au contraire temporaire et lié aux enjeux professionnels. Elle est parfois difficile à repérer : correspondant à la relation entre l'artiste et l'œuvre repérable dans l'œuvre, elle repose sur une analyse des propriétés esthétiques des épisodes pour lequel le scénariste est crédité, normalement en fonction d'affinités plus fortes. Seulement le travail collectif et l'écriture en binômes rend la chose très difficile dans *Lost*, d'autant plus que l'attention apportée pour cette série à sa cohérence d'ensemble empêche des variations trop importantes. Ainsi des scénaristes qui ont beaucoup écrit comme Elizabeth Sarnoff ont une empreinte personnelle relativement identifiable ; inversement un scénariste comme Kyle Pennington, qui n'a presque aucune visibilité médiatique, et qui n'a aucun *track record* en dehors des épisodes écrits avec Elizabeth Sarnoff, n'a presque aucune empreinte personnelle identifiable, quand bien même il

a pu jouer un rôle central dans l'écriture.

Nous retrouvons là une forme de logique capitaliste de la création : Plus un scénariste accumule de crédits dans et par-delà l'œuvre, plus il est aisé d'identifier son empreinte personnelle par comparaison. Bien sûr, si le scénariste en question a un parcours éclectique ou en apparence erratique³²¹, l'identification des préférences peut être difficile, mais cela ne signifie pas que son parcours est illogique : il faut le prendre comme une carrière professionnelle. Les réalités hiérarchiques de la profession sont également à prendre en compte : un scénariste avancé dans sa carrière (ce qui se repère par son *background* et son grade de producteur) a beaucoup plus de chances de se voir attribuer un grand nombre d'épisodes par la prestance que son parcours lui accorde auprès de ses pairs : c'est pour cela que Drew Goddard et David Fury peuvent recevoir quatre épisodes dès leur intégration de l'équipe, alors que des scénaristes en herbe comme les assistants (par exemple Dawn Lambertsen-Kelly et Matt Ragghianti) ou les *staff writers* comme Jim Galasso peuvent attendre plus d'un an avant de recevoir leur premier scénario. Seulement un collaborateur de longue date peut avoir une place prépondérante dans le processus d'écriture et avoir des responsabilités plus importantes qu'un scénariste chevronné arrivé depuis peu longtemps : ainsi Jeph Loeb a un crédit de *supervising producer* pour la deuxième moitié de la deuxième saison, est au sein de l'équipe de la deuxième saison de *Lost* le supérieur hiérarchique d'Elizabeth Sarnoff, qui n'est encore que productrice à l'échelle de la profession et a pourtant une empreinte très perceptible. Encore une fois l'examen au cas par cas de chaque scénariste permet d'avoir une meilleure compréhension des rapports de force internes au collectif.

Par ailleurs, un des enjeux majeurs de ce mémoire est de sortir de la surmédiatisation de certains co-auteurs. En se faisant les portes-parole du collectif auprès des fans dans les podcasts, Carlton Cuse et Damon Lindelof sont souvent jugés pour la responsabilité du récit d'ensemble : on loue leur succès au fil de l'écriture progressive et on les décrie à la fin de la série. Plutôt que de mettre la responsabilité sur les têtes du collectifs, leurs représentants, j'estime pour ma part que, malgré la parcellisation de la responsabilité en crédits, celle-ci est avant tout collective. Combiner la responsabilité médiatique aux études de production et aux analyses esthétiques permet de diminuer la pression écrasante et réductrice sur les *showrunners*. Cela est d'autant plus vrai pour les séries chorales, qui reposent sur une pluralité énonciative qui se nourrit des membres du collectif. Il ne s'agit pas tant de les déresponsabiliser, que d'avoir une meilleure compréhension des hiérarchies internes et du rôle

321 Lorsque, par exemple, il enchaîne différentes productions qui semblent fort différentes les unes des autres sur le plan esthétique.

de chacun, en dépit des déformations inhérentes à la médiatisation inégale des professions créatives.

Ainsi une vue totale du trajet individuel d'un scénariste n'est pas à proprement parler nécessaire pour avoir une compréhension globale de l'auctorialité d'une série donnée. Seulement combiner l'approche holiste avec une analyse du trajet du scénariste permet de garder à l'esprit que chaque parcours individuel est particulier au sein de ces systèmes énonciatifs complexes. Elle permet par ailleurs de ne pas réduire l'auctorialité à sa perspective sociologique, c'est-à-dire dire l'étude de la structuration des relations entre co-auteurs. Un scénariste reste une personne libre de ses choix, une personne qui se soumet librement au travail collectif par un co-engagement. Dès lors, plus l'étude d'un auteur pluriel est adossée à une étude des parcours individuels des co-auteurs qui le composent, plus la compréhension de l'ensemble sera complète. Il nous reste désormais à exposer la méthode que nous emploierons dans la dernière partie pour aborder les collectifs auctoriaux.

4) Méthode de présentation d'une équipe de scénaristes

Les remarques que je ferai ici se concentreront essentiellement sur l'organisation des scénaristes dans la mesure où nous avons peu abordé les enjeux relatifs à l'auctorialité des autres professions créatives. Pour aborder un auteur pluriel, je propose tout d'abord de structurer le propos d'ensemble selon une logique chronologique, qui part de la phase de développement (généralement au sein du contexte industriel) jusqu'à la dernière saison. Dans des séries qui comportent un grand nombre d'épisodes et de saisons, comme *Lost*, le découpage en saisons peut s'avérer insuffisant et il faut en regrouper certaines selon des logiques internes repérables.

Au moment de la présentation d'une saison, il s'agit donc de présenter l'équipe en faisant un point sur chacun de ses membres (au moins lorsqu'il intègre l'équipe). Cela permet de savoir ce qui légitime l'embauche d'un scénariste, d'avoir un début de compréhension de son empreinte personnelle et de définir le sujet pluriel dans sa constitution interne. Plutôt que de mettre en évidence le grade du scénariste au sein de la profession, il est plus intéressant de hiérarchiser les membres de l'équipe en fonction du nombre d'épisodes écrits, qui déterminent par ailleurs la responsabilité partielle du scénariste sur une saison donnée.

Ensuite, nous présenterons pour chaque saison l'organisation entre les scénaristes, pour *Lost* : la mise en place du brainstorming avec toute l'équipe en salle des scénaristes et les expérimentations liées à l'écriture en binômes. Cette exposition permet de mettre en évidence

la structuration de deux types de relations intrinsèques par le biais d'une matrice créative : la relation du scénariste à l'œuvre et les relations entre les scénaristes eux-mêmes. En effet la répartition des crédits permet de déterminer comment les scénaristes parcellisent la responsabilité collective en se répartissant les épisodes, ce qui informe, dans une perspective holiste, la structuration des relations entre co-auteurs ; dans une perspective interactioniste la relation entre un co-auteur donné et l'œuvre.

Si la répartition des épisodes structure l'auteur pluriel, elle nous permet également d'éclairer ce qui motive cette répartition et elle informe les affinités créatives propres à chacun. En associant l'étude du parcours individuel du scénariste par-delà l'œuvre à une analyse du micro-récit épisodique et des éléments essentiels de l'auctorialité scénaristique (histoires, dialogues, récits, caractérisation des personnages, etc.), il est possible de repérer certaines affinités (créatives ou organisationnelles) et surtout de définir, du moins partiellement, l'empreinte personnelle d'un co-auteur donné. J'essaierai de faire ressortir ces éléments d'analyse, mais comme je me suis davantage concentré sur les enjeux de l'auctorialité collective que sur le parcours individuel des scénaristes, j'ai dû dans cette entreprise composer avec certaines lacunes. Par ailleurs la systématisation de l'écriture en binômes rend la tâche d'autant plus ardue lorsque ces binômes sont éphémères : les combinaisons et les entrées sont innombrables et des études ultérieures devront compléter cette démarche.

Ce court chapitre nous a permis de faire un premier bilan théorique et méthodologique. Ce début de conclusion nous permet de mettre en avant une méthode d'approche des auteurs pluriels, afin d'en fournir un exemple dans la dernière partie. Au risque de répéter certains éléments évoqués dans le cours des deux premières parties, cela nous permettra de replacer ces éléments dans une perspective historique. Par ailleurs, maintenant que nous avons évoqué les enjeux théoriques associés à l'auctorialité télévisuelle scénaristique, il me semble essentiel de montrer l'intérêt de cette démarche par une mise à l'épreuve pratique des notions que nous avons développées. Nous emploierons donc cette méthodologie pour aborder l'auctorialité de l'équipe des scénaristes de *Lost*, depuis la création du concept jusqu'à l'écriture du dernier épisode.

Troisième partie

L'équipe des scénaristes de *Lost* comme auteur pluriel : une perspective chronologique

Nous allons désormais replacer les événements et les enjeux propre à l'équipe des scénaristes de *Lost* dans une évolution chronologique, en nous appuyant sur la méthodologie évoquée à la fin du chapitre précédent. Nous ne pourrons pas faire une génétique du texte, qui, dans le cadre d'une théorie de la production littéraire, cherche à étudier les stades de la production en étudiant les différentes versions des brouillons des écrivains. Comme nous ne disposons que de dix-sept scénarios sur plus d'une centaine d'épisodes écrits, nous n'avons pu nous adonner à une étude génétique des scénarios, d'autant plus que nous disposons de dates de modifications de pages sur les scénarios dont l'objet reste inconnu. L'objectif est ici plutôt de nous appuyer sur les différentes sources critiques, académiques et médiatiques, qui informent la perspective historique de l'équipe afin d'en faire ressortir l'évolution au niveau de sa constitution, de ses méthodes de travail et des enjeux narratifs spécifiques à chaque saison.

Pour ce faire, nous avons fait un découpage chronologique en essayant de repérer les principales périodes concernant l'équipe des scénaristes. Selon le principe de convergence, nous observerons que les enjeux du point de vue de la perspective historique diminuent au fil du temps et que nos parties concernent des périodes de plus en plus longues, en passant de l'anarchie de l'industrie télévisuelle à une équipe soudée dans les dernières saisons. Nous commencerons donc par évoquer la phase de développement et la première saison ensemble dans la mesure où ce sont les saisons où l'on est le plus visiblement dans une logique interactionniste, où le groupe se cherche et reste tributaire d'un fonctionnement strictement déterminé par les habitudes et réglementations du système industriel. Cette première partie ira de la phase de développement initié par Lloyd Braun en été 2003 à la fin de l'écriture de la première saison en avril 2005. Ensuite, nous observerons que les deuxième et troisième saisons sont le temps d'expérimentations aux cours desquelles la dynamique et les méthodes propres de l'équipe se mettent en place. Suivant le calendrier d'écriture, cette partie concernera une période courant de mai 2005 à avril 2007. Nous observerons enfin que, de mai 2007 à juin 2010, période où sont écrites les trois dernières saisons, les enjeux sont moindres du point de vue de l'auctorialité dans la mesure où l'équipe, déjà constituée, évolue peu et s'appuie sur une organisation et une méthodologie efficace, spécifique à la série, organisation régulière qui perdure jusqu'à la fin.

Chapitre 7 : Le développement et l'écriture de la première saison : la mise en place d'une équipe par tâtonnements successifs (été 2003 - avril 2005)

1) Développement et création de *Lost* (été 2003 – juin 2004)

La phase de développement est la « partie de l'histoire [qui] est généralement la plus connue »³²², relatée à travers différentes perspectives qui permettent d'en refaire une chronologie presque certaine, ce qui sera moins le cas ensuite. Jason Mittel en trace les grandes lignes par le biais du quatuor Lloyd Braun, Jeffrey Lieber, J.J. Abrams et Damon Lindelof³²³, signalant les principaux enjeux dans une perspective académique de l'auctorialité. Il en tire cette conclusion :

« *Lost* éclaire la façon dont les œuvres télévisuelles novatrices et populaires émergent souvent d'une alchimie non-planifiée d'accidents et de moments d'inspiration, au lieu d'émerger de la logique imitative des formules et des codes qui essaient souvent de reproduire un succès inattendu »³²⁴.

La perspective interne de Javier Grillo-Marxuach offre un contrepoint testimonial intéressant du point de vue de l'équipe des scénaristes³²⁵ de la phase de développement à la fin de la deuxième saison, qui manque cruellement pour les quatre saisons suivantes. Le point de vue de la personne morale ABC est véhiculé à travers le bonus DVD « The Genesis of *Lost* »³²⁶, celui de J.J. Abrams et Damon Lindelof est, quant à lui, présenté dans leurs interventions médiatiques personnelles (commentaire audio de l'épisode pilote, podcasts pour Damon Lindelof, etc.). La perspective de Jeffrey Lieber est relatée par le biais d'un article du *Chicago Mag* de l'été 2007, dans lequel le journaliste David Bernstein cite le scénariste écarté en janvier 2004 à de nombreuses reprises³²⁷. En croisant ces différentes sources nous établirons une histoire de la phase de développement et reconstruirons une chronologie précise que nous n'avons pas pu construire par la suite, par manque de sources sur la production.

322 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

323 Jason Mittel, *Complex TV, op. cit.*, pp.92-94

324 *Ibid.*, p.94.

325 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

326 TOUCHSTONE TELEVISION, « The Genesis of *Lost* » [bonus DVD], dans ABC, *Lost, op. cit.*, saison 1, disque 7.

327 David Bernstein, « Cast Away » [article en ligne], *Chicago Magazine*, le 23/07/2007, <http://www.chicagomag.com/Chicago-Magazine/August-2007/Cast-Away/index.php?particle=2&siarticle=1>, consulté le 26/05/2017. Cet article, intitulé après le film *Castaway*, en référence auquel Lloyd Braun fit son premier pitch sur *Lost*, contient de nombreuses citations de Jeffrey Lieber et d'autres acteurs de cette partie du développement qui ont été contactés pour l'écriture de l'article.

A) Lloyd Braun et Jeffrey Lieber, « going nowhere » : archéologie de *Lost* (été 2003 – janvier 2004)

L'idée de *Lost* ne naît pas de l'esprit d'un scénariste, elle naît, comme il est courant à la télévision, d'un cadre exécutif au sein d'une chaîne qui ensuite fait une commande auprès d'un scénariste. C'est à partir d'un premier contact entre un cadre exécutif et un scénariste-producteur que naît un concept de série. La partie de l'histoire concernant Jeffrey Lieber, le scénariste du projet original de *Lost*, alors intitulé *Nowhere*, est bien moins connue du grand public que la *success story* de J.J. Abrams et Damon Lindelof. En effet les bonus DVD comme « The Genesis of *Lost* » restent souvent très allusifs concernant les premiers mois de la conception de *Lost*. Jason Mittel lui-même la résume en une phrase :

« [Lloyd] Braun engagea Jeffrey Lieber pour écrire un épisode pilote basée sur l'idée [d'une série dramatique imitant le film *Cast Away* et l'émission de télé-réalité *Survivor*], travailla avec lui pour développer le programme mais finit par renvoyer Lieber après avoir jugé insatisfaisant son programme intitulé *Nowhere*. »³²⁸

Cette partie de l'histoire concernant le co-créateur méconnu du public qui toucha tout de même 60 % des *residuals* (contre 20 % chacun pour J.J. Abrams et Damon Lindelof) est un exemple courant de la télévision américaine, une industrie où des dizaines de projets sont lancés chaque année par les chaînes, projets parmi lesquels seule une poignée passera à l'antenne. Nous nous référerons surtout à l'article de David Bernstein, qui relate l'histoire de *Nowhere* en s'appuyant sur quelques témoignages.

Lost commence durant l'été 2003. Alors que ABC cherche de nouveaux programmes pour la saison 2004-2005, les cadres exécutifs de la chaîne se réunissent pour proposer des idées. « Lloyd Braun, à l'époque président de ABC Entertainments, suggère de concevoir un projet de série télévisée semblable à son film préféré de l'année, *Cast Away* [...] »³²⁹. Thom Sherman, alors vice-président chargé du développement des drames, « appela son ami Ted Gold, qui travaillait à Spelling Productions [...]. Comme par hasard, dit [Ted] Gold, Spelling avait joué avec une idée similaire, une série télévisée inspirée du programme de télé-réalité *Survivor* »³³⁰. On observe déjà un léger écart entre deux versions de l'histoire : selon Jason Mittel, Lloyd Braun aurait eu l'idée de faire *Cast Away / Survivor*, mais d'après Heather Kadin rien ne le confirme³³¹. Selon David Bernstein, ce concept serait déjà la réunion de deux idées

328 Jason Mittel, *Complex TV*, *op. cit.*, p.92.

329 David Bernstein, *op. cit.*

330 *Idem*.

331 « Lloyd [Braun] a dit qu'il voulait faire *Cast Away* en série » dans « The Genesis of *Lost* », *op. cit.* [00:20 –

similaires entre ABC et Spelling Productions et il semble donc que Spelling eut avant ABC l'idée de l'affiliation au jeu télévisuel *Survivor*.

Toujours est-il que Jeffrey Lieber, travaillant alors pour Spelling Productions, se trouve chargé par ABC de préparer un concept, qu'il présente à Thom Sherman en septembre 2003³³². David Bernstein le résume ainsi dans son article et les similarités avec le concept de *Lost* portent davantage sur la caractérisation d'un casting ample typique de la télévision contemporaine, que dans la tonalité ou la mythologie de la série.

« [Jeffrey Lieber] imagina un concept type *Sa Majesté des mouches*, « une série réaliste à propos d'une société qui se reconstruit après une catastrophe ». En près d'une semaine, il concocta un arc narratif global se focalisant sur ce qui arrive à quelques douzaines de survivants d'un crash coincés sur une île déserte du Sud-Pacifique. Telle que Lieber la voyait la série devait se concentrer surtout sur huit à dix personnages, en particulier deux demi-frères rivaux, se disputant l'autorité du groupe de rescapés, qui comportait un docteur, un arnaqueur, un fugitif, une femme enceinte, un drogué, un militaire et une jeune fille riche et gâtée »³³³.

L'histoire et les types de personnages sont vraiment similaires à ceux de *Lost* : n'importe quel fan peut sans le moindre problème assigner des noms de personnages de *Lost* à ces types. Seulement avoir un casting ample renvoyant à différentes catégories sociales est une pratique courante de la télévision américaine qui permet de s'adresser à la plus large audience possible. C'est plutôt dans le traitement de l'histoire que J.J. Abrams et Damon Lindelof apporteront leur grain de sel, sortant la série d'une veine réaliste en ayant dès le premier épisode recours à l'inquiétante étrangeté, et en systématisant le procédé narratif du flashback.

Une fois le concept accepté, « Jeffrey Lieber passa ensuite plusieurs semaines à rédiger un *outline*, à donner chair à ses personnages et à ses arcs narratifs. Spelling fit venir des consultants experts de National Geographic pour l'aider à faire figurer son histoire dans le monde réel »³³⁴. Continuant dans une veine très réaliste où la communauté des rescapés serait une allégorie dystopique de la société américaine en reconstruction, Jeffrey Lieber passe six semaines à écrire le scénario de l'épisode pilote et le présente à Thom Sherman vers mi-décembre (« *just after Thanksgiving* »)³³⁵. Le développement de *Nowhere* par Jeffrey Lieber était pris dans la logique industrielle de la télévision et le calendrier des chaînes : pour avoir une série à l'antenne en septembre, il faut avoir un scénario de pilote viable au début de l'année, qui permet de lancer le processus de production ensuite (casting, etc.). D'après son

00:25], dit Heather Kadin, à l'époque vice-présidente des programmes dramatiques pour ABC.

332 David Bernstein, *op. cit.*

333 *Idem.* ; voir extrait n°16.

334 *Idem.*

335 *Idem.*

témoignage et celui de Thom Sherman, les cadres de ABC en charge du développement des drames sont satisfaits du projet mais il leur faut encore l'accord de Lloyd Braun. « [Il] prit le scénario de Lieber avec lui pendant les vacances de Noël »³³⁶ mais le scénario ne le satisfait pas. Après une courte période de réécriture entre Noël et le Nouvel-An 2004, Jeffrey Lieber donne une nouvelle version du scénario « aussitôt après la nouvelle année »³³⁷, que Lloyd Braun refuse également, virant sans sommation Jeffrey Lieber début janvier 2004.

L'histoire de Jeffrey Lieber et *Lost* ne s'arrêtera pas là. Lorsque, en mai, *Lost* est programmée pour la saison 2004-2005, il cherche à faire valoir ses droits pour être crédité dans la création et être compensé en conséquence. ABC tente d'éviter l'arbitrage de la WGA en prétendant que Jeffrey Lieber et Spelling Television n'ont eu aucun rôle dans le processus de création, un argument que la WGA refuse, décidant de faire passer ce cas en commission d'arbitrage³³⁸. Jeffrey Lieber s'appuie sur les similarités entre son scénario et celui de J.J. Abrams & Damon Lindelof pour défendre sa cause et il remporte un crédit de co-créateur :

« Selon ses propres dires, [Jeffrey] Lieber reçut 60 % du crédit « Created by », alors que [J.J.] Abrams et [Damon] Lindelof se partagèrent les 40 % restants. (les représentants de la Guilde refusèrent de parler des détails de l'argumentation de Jeffrey Lieber car toutes les procédures d'arbitrage sont confidentielles. [Lloyd] Braun, [J.J.] Abrams et [Damon] Lindelof refusèrent mon invitation à témoigner pour cet article, de même que les cadres de ABC) »³³⁹.

Il est donc impossible de savoir quels arguments ont pesé dans la décision de la guilde. Toujours est-il que la décision de la commission d'arbitrage de la WGA témoigne crûment des enjeux financiers que ces créations peuvent représenter pour des scénaristes qui se battent dans un marché du travail impitoyable et inégal. Pour un travail d'environ trois mois, Jeffrey Lieber touche une commission annuelle à six chiffres³⁴⁰. *Lost* n'aurait par ailleurs jamais été ce qu'elle fut sans cette histoire. Sans nous soucier des similitudes et des écarts entre les deux scénarios, la situation d'urgence, dans laquelle se retrouvèrent Damon Lindelof et J.J. Abrams en janvier 2004, fut une condition fondamentale, une contrainte contextuelle structurante pour *Lost* (un des « accidents » dont parle Jason Mittel). Chargés de concevoir ce projet dans l'urgence, ils reçurent un budget faramineux pour une série sans scénario, purent caractériser leurs personnages en fonction des acteurs qu'ils choisirent et créer un projet inédit, sortant de

336 *Idem.*

337 *Idem.* On observe par ailleurs que le scénario dont nous disposons est daté au 05/03/2003. Je pense qu'il s'agit, non pas d'une preuve qu'il fut écrit bien avant le projet de Lloyd Braun, mais plutôt d'une erreur de datation due à l'urgence de la situation combinée au changement d'année.

338 *Idem.* ; voir extrait n°17.

339 *Idem.*

340 *Idem.*

la logique de la production industrielle et des formules télévisuelles.

B) J.J. Abrams, Damon Lindelof et le groupe de réflexion (janvier – juin 2004)

Cette phase du développement, concernant la rencontre entre J.J. Abrams et Damon Lindelof, est en général plus connue : aussitôt après le renvoi de Jeffrey Lieber, les cadres de ABC en charge du développement du drame (Thom Sherman et Heather Kadin notamment) contactent J.J. Abrams pour savoir si ce projet l'intéresse. À ce moment là, *Lost* est encore intitulée *Nowhere* et le scénario de Jeffrey Lieber reste la base du projet. Outre la présence de Thom Sherman et de Lloyd Braun, la continuité du projet est assurée parce que les deux autres co-créateurs ont bien lu le scénario de Jeffrey Lieber³⁴¹. Sachant que ce dernier est daté au 5 janvier 2004, J.J. Abrams est contacté au début de la deuxième semaine de l'année comme un solveur de problèmes créatifs : le projet est déjà conçu dans une veine réaliste mais cela ne satisfait pas Lloyd Braun. Peu convaincu en lisant le scénario au départ, J.J. Abrams a quelques idées au cours de la semaine. Thom Sherman se rappelle de ces moments :

« J.J. [Abrams] nous appela pour dire qu'il avait des idées. Il commença à parler de l'île comme d'un personnage à part entière. Il commença à dire que faire une série sur un groupe de rescapés sur une île déserte ne l'intéressait pas, mais que si l'île était un personnage et un lieu mystérieux, ce projet pourrait l'intéresser »³⁴².

L'atmosphère étrange, si particulière à *Lost*, est à ce moment en gestation par le biais de la caractérisation d'un lieu aux propriétés mystérieuses. Durant cette courte semaine de réflexion lui vient l'idée de la trappe, qui sera introduite dans *All The Best Cowboys Have Daddy Issues* (S01E11). Le pilote quitte la veine strictement réaliste et devient cette « gigantesque note d'intention, [...] une ode à l'incongruité, la dissimulation d'informations, l'inquiétante étrangeté et l'onirisme »³⁴³.

Seulement J.J. Abrams a déjà trop de travail avec *Alias* et demande l'aide d'un autre scénariste pour écrire ce projet. Encore une fois la situation d'urgence est déterminante, nous sommes le vendredi 9 janvier 2004 à 18h30 et Damon Lindelof, avec lequel Thom Sherman et Heather Kadin ont travaillé pour développer *Crossing Jordan*, se retrouve le candidat idéal selon trois critères pour Heather Kadin : l'urgence, la confiance des cadres (et de ABC) envers le scénariste et une personnalité avec laquelle J.J. Abrams aura une bonne alchimie³⁴⁴.

341 Cf. « The Genesis of *Lost* », *op. cit.*

342 Thom Sherman, dans « The Genesis of *Lost* », *op. cit.*, [02:10 – 02:30] ; voir extrait n°7.

343 Florent Favard, *op. cit.*, p.289

344 Heather Kadin, dans « The Genesis of *Lost* », *op. cit.*, [02:40 – 03:00]

Pendant le week-end, Damon Lindelof développe des idées semblables à celles de J.J. Abrams, notamment le fait que « ce serait surtout à propos du mystère, le mystère de l'identité de ces personnages avant le crash et le mystère de la nature de l'île sur laquelle ils se sont crashés »³⁴⁵. Le coup de foudre créatif entre J.J. Abrams et Damon Lindelof est une histoire bien connue des médias, des critiques et des fans aujourd'hui. En définitive peu importe le degré d'exagération dans la transmission de cette histoire : c'est l'image que les médias renvoient de cette instance auctoriale duelle. Lors du rendez-vous entre Heather Kadin, J.J. Abrams, Damon Lindelof, Bryan Burk, Jesse Alexander et Jeff Pinkner le lundi 12 janvier, « [les deux co-créateurs] avaient des idées semblables concernant la série »³⁴⁶, notamment et surtout la nécessité d'accorder une place centrale au mystère. Jusqu'au jeudi 15 janvier, Damon Lindelof travaille avec Jesse Alexander et Jeff Pinkner³⁴⁷ sur une ébauche de scénario d'épisode pilote. C'est probablement à ce moment que l'architextualité du jeu (évoquée dans le chapitre précédent) se renforce avec une affiliation au jeu-vidéo :

« L'exploration de cet endroit était un mystère et une aventure à part entière. L'île pouvait être en quelque sorte une version dramatique de jeu-vidéo. On peut tomber sur la trappe mais il faudra peut-être plusieurs semaines pour acquérir les outils requis pour l'ouvrir »³⁴⁸.

Entre jeudi et vendredi, Damon Lindelof et J.J. Abrams finissent cet *outline* ensemble, puis ils l'envoient à ABC le 16 janvier 2004, soit cinq jours après leur première rencontre³⁴⁹. Un Lloyd Braun enthousiaste donne le feu vert à un projet sans scénario, une décision inédite dans la télévision américaine, qui justifie la nécessité d'engager un groupe de réflexion pour assister Damon Lindelof et J.J. Abrams.

J.J. Abrams et Damon Lindelof disposaient de peu de temps pour écrire un scénario viable (« ABC nous disait qu'il fallait commencer à tourner cinq ou six semaines plus tard »³⁵⁰). Pendant qu'ils s'attelèrent à cette tâche ardue, « ABC finança un groupe de réflexion composé de scénaristes censés les aider à définir ce que serait réellement la série »³⁵¹. C'est suite à l'utilisation d'un groupe de réflexion de scénaristes pendant la phase de développement que les *showrunners* décidèrent ensuite de systématiser la pratique du mini-camp entre les saisons. Autrement dit la situation d'urgence mena à la création d'une dynamique de travail

345 Damon Lindelof, dans *ibid.*, [03:45 – 03:51]

346 Thom Sherman, *ibid.*, [05:00 – 05:05]

347 Outre leurs visites récurrentes pendant la première saison, c'est surtout ce travail qui leur vaut ensuite le crédit d'*executive consultants* pendant la première saison.

348 Jeff Pinkner, *ibid.*, [07:25 – 07:35] voir extrait n°8

349 Damon Lindelof, *ibid.*, [07:35 – 07:40]

350 *Ibid.*, [06:45 – 06:50]

351 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

spécifique à l'équipe des scénaristes de *Lost*. Le 24 février 2004, la veille du jour où J.J. Abrams et Damon Lindelof rendent leur première version du scénario, le groupe de réflexion a sa première réunion. Il est alors composé de Damon Lindelof et de quatre scénaristes qui écriront des épisodes de la première saison : Javier Grillo-Marxuach, Jennifer Johnson, Paul Dini et Christian Taylor. Selon Javier Grillo-Marxuach, « *Lost* avait besoin de scénaristes qualifiés avec une expérience dans le développement et dans les séries de genre »³⁵². Ainsi les trois principaux critères de sélection de ces scénaristes ne renvoient pas à des affinités créatives, ils renvoient à des critères tous trois construits sur la base de l'expérience professionnelle.

Les relations professionnelles jouent dans le cas de Javier Grillo-Marxuach : « j'étais devenu ami avec Jesse Alexander hors du cadre professionnel, il me soutint énormément »³⁵³, dit-il. Outre l'écriture d'épisodes unitaires pour des séries moins feuilletonnantes, son parcours témoigne d'une affection pour les séries qui mêlent les genres et les tons, notamment dans la *fantasy*, le surnaturel, la science-fiction, l'humour, la parodie et le drame³⁵⁴. Outre ses relations amicales avec Jesse Alexander, c'est certainement sa connaissance des codes des genres et son aptitude à en jouer avec exubérance qui légitime son emploi dans le groupe de réflexion. Jennifer Johnson a un parcours plus régulier. Ses crédits montrent qu'elle change de série presque tous les ans mais reste essentiellement dans la veine du drame et du policier, avec un penchant pour les questions sociales ou du moins les séries concentrées sur les relations humaines. Paul Dini a surtout une longue carrière dans les *comics* et les séries animées, après avoir travaillé avec DC Comics. Avant *Lost*, il a créé plusieurs séries animées de super-héros et a donc une expérience dans le développement. Christian Taylor a moins d'expérience que les trois autres membres du groupe de réflexion, mais son emploi est probablement légitimé par sa participation à *Six Feet Under* (HBO, Alan Ball, 2001 – 2005), une série où la mort est comme dans *Lost* un thème central, en particulier la mort symbolique du père, une péripétie qui marque le début des deux séries. Avant *Lost* il participe également à *Miracles* (ABC, Michael Petroni, Richard Hatem, 2003), « une étrange série fantastique où sont sans cesse interrogées les limites entre foi et science, qui aurait pu être un digne successeur à *X-Files*, dont elle partage certains tropismes »³⁵⁵. À bien des égards il avait le profil idéal pour venir travailler sur *Lost* ; par ailleurs son emploi par ABC pour la courte série *Miracles* montre qu'il

352 *Idem.*

353 *Idem.*

354 *Charmed* (WB, Constance M. Burge, 1998 – 2006) ; *The Chronicle* (Syfy, Silvio Horta, 2001 – 2002) ; *Jake 2.0* (UPN, Silvio Horta, 2003) ; *Medium* (NBC, CBS, Glenn Gordon Caron, 2005 – 2011) ; *The Middleman* (ABC, Javier Grillo-Marxuach, Les McClaine, 2008) ; *Helix* (Syfy, Cameron Porsandeh, 2014 – 2015).

355 Benjamin Fau, « *Miracles* » dans *Dictionnaire des séries télévisées*, *op. cit.*, p.644.

était peut-être encore contractuellement lié à la chaîne.

Ces quatre scénaristes constituent avant l'heure une « salle des scénaristes en parallèle du développement du Pilot, travaillant en étroite collaboration avec les créateurs »³⁵⁶ – essentiellement Damon Lindelof – de mars à juin 2004. Selon le témoignage de Javier Grillo-Marxuach, lors de la première réunion du 24 février 2004, Damon Lindelof dévoile plusieurs éléments du monde fictionnel de *Lost*, notamment la trappe et la Medusa Corporation, qui sera rebaptisée Dharma Initiative par Craig Wright lors du premier mini-camp³⁵⁷. Par ailleurs le fond de la nature de l'île leur est déjà présenté : « l'île était le nexus d'un conflit entre le bien et le mal : un territoire non répertorié, non répertoriable, avec une force mystérieuse en son coeur, qui appelait l'humanité pour jouer un jeu primal entre la lumière et les ténèbres »³⁵⁸. À terme Jacob et l'Homme sans nom représenteront les deux côtés de ce manichéisme, selon leur propre individualité, un choix qui témoigne de la nature construite de la dialectique entre bien et mal. L'île est impossible à cartographier car les personnages peuvent découvrir tardivement des lieux auparavant complètement absents³⁵⁹. Cette force mystérieuse au centre est une lumière très puissante, la Source que nous découvrons dans *Across The Sea* (S06E15) et dans *The End* (S06E17-18).

Dès le lendemain, le 25 février 2004, Damon Lindelof leur fait circuler des copies du scénario de l'épisode pilote pour leur fournir une base de travail et pour avoir leurs impressions. Conformément à la première scène dont Damon Lindelof fait le pitch le 12 janvier 2004, le pilote commence *in medias res* et le crash a déjà eu lieu, contrairement au script de Jeffrey Lieber qui présentait les personnages dans l'avion. Il sera montré ultérieurement par le biais de trois flashbacks se focalisant chacun sur un personnage central (Jack, Kate et Charlie). À ce moment le procédé du flash-back est encore loin de faire partie de la structure ordinaire du récit. Il s'agit plutôt d'employer les flashbacks subjectifs pour montrer rétrospectivement le crash comme un événement traumatique, par le biais de sa réminiscence par les personnages qui l'ont vécu quelques heures plus tôt. Dans ce scénario la plupart des personnages apparaissent mais ne sont encore que des types semblables à ceux décrits par Jeffrey Lieber dans son premier concept en septembre 2003³⁶⁰.

Une des anecdotes connues de la genèse de *Lost* est qu'à cette étape du développement le personnage de Jack était supposé mourir à la fin de la première partie de l'épisode pilote.

356 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

357 *Idem.*

358 *Idem.* ; traduction reprise à Florent Favard, *op. cit.*, p.228.

359 Une propriété que nous avons reliée à l'architextualité du jeu dans le chapitre précédent

360 David Bernstein, *op. cit.* ; voir l'extrait plus haut sur le concept de Jeffrey Lieber en septembre 2003.

Seulement, comme le fait souligner Javier Grillo-Marxuach, qui prétend avoir annoté le script d'un « vous ne pouvez pas tuer l'homme blanc » (« *you can't kill the white guy* »)³⁶¹ et que je paraphrase ici, ce personnage, l'archétype du héros blanc, est une figure masculine centrale dans le processus d'identification du spectateur, d'autant plus dans le cadre d'une série comme *Lost* avec un casting international. Sa mort aurait été un coup de théâtre évident (« *piece of showmanship* »³⁶²) en rupture avec les traditions de l'industrie télévisuelle, qui cherche plutôt le consensus et faire adhérer une large audience, que la déstabiliser. Dans les jours qui suivent, Damon Lindelof et J.J. Abrams reçoivent la même remarque de la part des cadres de ABC et doivent adapter leur scénario et leur casting au maintien de Jack comme personnage central. À défaut d'une mort symbolique du héros blanc charismatique, J.J. Abrams et Damon Lindelof décideront de réserver ce sort au pilote de l'avion, ironie dramatique par laquelle ils tuent le pilote dans le *Pilot* (S01E01-02).

Nous ne disposons pas de ce scénario original. Toujours est-il que Damon Lindelof le réécrivent alors qu'ils terminent le casting en mars-avril et rendent le 19 avril une version du pilote à tourner en mai, à laquelle Lloyd Braun donne le feu vert. Seulement le budget faramineux de cette production n'enchantait pas Disney (qui est propriétaire d'ABC), qui renvoie Lloyd Braun de son siège de directeur d'ABC dès le lendemain, le 20 avril 2004³⁶³ et le remplace par Stephen McPherson, auparavant à la tête de ABC Studios, qui ne partage pas le même esprit aventurier que son prédécesseur. Lloyd Braun n'est pas crédité pour son rôle dans le développement de *Lost* mais laisse une petite trace dans la série : « Braun apparaît dans presque chaque épisode de *Lost* comme la voix non créditée qui annonce « Précédemment dans *Lost* » »³⁶⁴. Stephen McPherson reste à la tête de ABC durant toute la période de la diffusion de *Lost* ; il quitte cette position en juin 2010. C'est avec lui que les *showrunners* firent les négociations annuelles en mai/juin pour améliorer les conditions de diffusion et obtenir prématurément une date de fin en 2007.

Pendant que J.J. Abrams et Damon Lindelof s'occupent des réécritures de l'épisode pilote, du casting et de la pré-production entre mars et avril, puis du tournage en mai, les membres du groupe de réflexion s'affairent à définir les histoires respectives des personnages principaux en s'appuyant sur des types de personnages et sur un casting inachevé, voire

361 Javier Grillo-Marxuach, *op.cit.*

362 *Idem.*

363 Bill Carter, « Top Managers Dismissed at ABC Entertainment » [article en ligne], *The New York Times*, le 21/04/2004, URL: http://www.nytimes.com/2004/04/21/business/top-managers-dismissed-at-abcentertainment.html?_r=1, consulté le 30/05/2017.

364 Jason Mittel, *Complex TV, op. cit.*, p.94.

parfois sur des acteurs sans personnage³⁶⁵. Cette tendance à tailler un personnage autour de l'acteur, ou du moins à l'adapter à sa corporéité, sa voix voire sa personnalité fera une grande force de l'auteur pluriel en permettant à des acteurs avec peu d'expérience comme Evangeline Lilly ou Jorge Garcia de faire de grandes performances. Elle deviendra le mode opératoire des *showrunners* lors des castings des saisons ultérieures.

Afin d'expliquer la méthode de travail du groupe de réflexion entre fin février et courant mai 2004, je vais commenter cette longue remarque de Javier Grillo-Marxuach :

« Jusqu'en mai 2004, alors que l'épisode pilote était projeté pour ABC et était sélectionnée pour devenir une série, les scénaristes croyaient vraiment que l'intégralité du récit se déroulerait sur l'île. Sur ce principe nous essayions de résoudre les intrigues principales et secondaires autour de la thématique *sa Majesté des mouches*/« Comment créer une civilisation quand on est rescapés sur une île sans espoir d'en échapper ? ».

Pour faire fonctionner ce concept, nous avons créé des histoires passées de personnages extrêmement détaillées, que nous espérions pouvoir utiliser pour expliquer les actions des personnages sur l'île. Pendant des semaines, chaque membre du groupe de réflexion travaillait sur un personnage ; en dehors de la salle [des scénaristes] nous cherchions [chacun de notre côté] des péripéties dans leurs vies passées, avant de les présenter aux autres. Dans la salle, le groupe de réflexion travaillait avec Damon [Lindelof], qui choisissait les événements qu'il trouvait intéressants, puis nous essayions de parfaire les personnages à partir de cela. Dans la majorité des cas, ce furent les histoires que [les scénaristes du] groupe de réflexion écrivirent lorsqu'on leur assigna des épisodes ensuite ; c'est comme cela que je me retrouvai à écrire l'épisode centré sur Jack *All the Best Cowboys Have Daddy Issues* »³⁶⁶.

Selon ce témoignage, ils cherchèrent avant tout à définir le passé des personnages pour expliquer leurs actions dans une perspective constructiviste. À ce moment, les scénaristes ont une organisation assez individualiste et semblable au fonctionnement ordinaire de la télévision : chacun réfléchit et travaille de son côté sur les histoires passées d'un personnage ; puis ils en discutent entre eux et les présentent au *showrunner*, qui choisit les histoires et les péripéties qui résonnent le mieux avec les propriétés esthétiques, les thèmes et les motifs qu'il cherche à mettre en œuvre dans la série. Et leur rôle dans l'invention de ces histoires détermine ensuite l'attribution des épisodes du début de la première saison, ce sur quoi nous reviendrons ensuite. Ce fonctionnement où chaque scénariste se charge individuellement de personnages se recoupera habilement avec le fait que l'unité des épisodes reposera davantage sur la mise en scène de l'intériorité d'un personnage, que sur la conclusion apportée à une

365 C'est le cas de Jorge Garcia, que J.J. Abrams aperçoit le 8 février 2004 dans *The Car Pool Lane* (*Curb Your Enthusiasm* ; S04E06). Après cette découverte il lui fait lire les dialogues de Sawyer pour la séance de casting et le personnage d'Hurley fut taillé sur mesure pour l'acteur.

366 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.* ; voir extrait n°10 en annexe.

intrigue typique des séries moins feuilletonnantes. Cela explique pour une part l'autorité que les scénaristes ont individuellement sur les treize premiers épisodes qu'ils écrivent respectivement : la maîtrise du personnage et de l'intrigue depuis la phase de développement de l'histoire jusqu'à la salle de montage asseoit leurs autorités juxtaposées respectives.

Ce travail de développer les histoires passées de leurs quatorze protagonistes et de les lier à de potentielles histoires se déroulant sur l'île aboutit à l'écriture du format de la série, « ce document entre *Series Format* et argumentaire de vente, étrangement bizarre et obsolète avant même de quitter les bureaux de Bad Robot »³⁶⁷. Il est divisé en trois sections : la première vise à répondre aux principales questions que peuvent se poser les cadres de ABC. La deuxième présente les quatorze protagonistes et la troisième donne en exemple une trentaine d'histoires exploitables pour la suite de la série.

Dans la partie questions/réponses, ils abordent d'abord le plan de l'appartenance générique et des structures narratives³⁶⁸. Sur l'appartenance générique ils renvoient aux codes de la série médicale, de la série policière, de la série judiciaire et du *soap opera*. Par ailleurs ils prétendent officiellement placer leur usage des codes de la science-fiction dans la filiation de Michael Crichton, un mensonge aujourd'hui évident. Du point de vue de la structure narrative, ils expliquent que la série sera feuilletonnante du point de vue des arcs narratifs des personnages, mais que les intrigues épisodiques permettront au spectateur lambda de prendre la série en cours de route ; cela est peut être vrai pour les premiers épisodes mais l'augmentation progressive de la densité narrative et l'usage abusif du *cliffhanger* léseront très vite l'unité d'intrigue de l'épisode. Le rythme narratif (faire correspondre une à deux journées par épisodes) sera lui relativement respecté. Les pages 3 et 4 du *Series Format* sont réservées à la question de la mythologie (comprise ici comme le monde fictionnel spécifique à la série). Sur la nature de l'île, ils prétendent encore une fois que « contrairement à *The X-Files*, [leur] mythologie est compartimentée, non pas interconnectée »³⁶⁹. Ce mensonge pieux sera démenti par la suite du récit, l'interconnexion narrative entre les épisodes se renforçant au fil du temps. Concernant la nature de l'île, « il n'y a pas de « mystère ultime » à résoudre »³⁷⁰ : l'idée que *Lost* était plutôt une série à mystère qu'une série à énigme était donc présente dès ce format. Le monstre n'est pas décrit mais l'effet recherché dans ce document (l'utiliser, non pas pour faire des courses poursuites, mais comme une menace constante et oppressante³⁷¹ qui donne à

367 *Idem*.

368 J.J. Abrams et Damon Lindelof, *Lost Series Format*, 05/05/2004, [disponible sur l'archive Lee Thomson], p.1-2.

369 *Ibid.*, p.3

370 *Idem*.

371 *Ibid.*, p.4

la série son atmosphère de *thriller*) correspond à sa caractérisation sonore initiale. Quant aux trente-trois autres passagers, ils étaient supposés tous disparaître au bout de quelques jours, au lieu de figurer à l'arrière-plan pendant plusieurs saisons ; cet exemple témoigne néanmoins de l'aptitude des scénaristes à réutiliser des histoires plus tard car c'est ce qui arrivera aux rescapés de la queue de l'avion dans *The Other 48 Days* (S02E07). Enfin les dernières pages de cette partie concernent des questions financières et de gestion du casting. Tout d'abord la question du lieu de tournage est essentielle sur le plan économique : ils prétendent avoir un décor en intérieur afin de réduire les coûts de production. Pour le casting ils expliquent comment ils comptent exploiter leurs quatorze personnages principaux, un casting principal à l'ampleur inédite. Pour ce faire ils placeront un ou deux protagonistes au cœur de l'intrigue d'un épisode, en mettront d'autres dans une position de personnages secondaires au service de cette intrigue et intervertiront les rôles ensuite, un système que l'on observe effectivement au cours des six saisons.

Les deux parties suivantes peuvent être présentées de manière plus synthétique. La partie sur les personnages³⁷² est très proche de ce à quoi ressembleront les personnages à quelques détails près³⁷³. Elle comporte une biographie synthétique qui permet de caractériser chaque personnage en fonction de son origine, de son appartenance sociale, de ses aptitudes (surtout celles qui sont pertinentes à la survie), de son caractère, de ses éventuelles relations avec les autres personnages et éventuellement de sa fonction auprès du téléspectateur. Ces personnages sont construits les uns par rapport aux autres afin de mettre en place leur potentiel dramatique, qui repose sur leur aptitude à générer du conflit entre eux³⁷⁴. Les histoires que les scénaristes proposent sont très diverses et variées, reposant sur les questions de survie, les relations interpersonnelles, les enjeux à la *Sa Majesté des mouches* sur les bases de la civilisation (gestion collective des ressources, vie en société et règles), et le caractère de l'île, qui influence la météorologie et amène à elle d'autres rescapés. Certaines de ces histoires furent utilisées, d'autres abandonnées en cours de route et d'autres recyclées ou évoquées allusivement comme des possibles narratifs.

En somme ce document met en avant le potentiel de leur projet s'il aboutit à la création d'une série, plus qu'il ne fait office de Bible à respecter à la lettre. Il s'agit dans une logique commerciale de le vendre auprès de ABC. Seulement plusieurs des propriétés esthétiques annoncées (surtout la structure narrative non-feuilletonnante et le fait d'être dans

372 *Ibid.*, pp.7-11

373 Boone n'est pas schizophrène ; Shannon ne développe pas de sentiments pour Sawyer, elle en développe pour Saïd ; Hurley n'est pas un huissier mais un gagnant à la loterie ; Claire garde son enfant, non par vénalité, mais parce que son petit-ami la convainc de le garder, avant de la quitter quelques temps après.

374 *Ibid.*, p.7.

une conception de la science-fiction similaire à celle de Michael Crichton) ne seront pas respectées. Dès lors apparaît en creux l'idée que la rétention d'information est un moyen de se placer dans une posture d'autorité, aussi bien auprès des cadres de la chaîne qu'auprès de l'audience. Au cours du mois de juin, après avoir investi des millions dans l'épisode pilote et après l'avoir visionné, ABC finit par accepter que *Lost* devienne une série et fait une commande de treize épisodes (qui comprend *Pilot* (S01E01-02)).

À ce moment, *Lost* est une série avec un casting ample de quatorze protagonistes coincés suite à un crash d'avion sur une île déserte. Elle tisse des affinités avec de nombreuses références non-télévisuelles dans la mesure où le cadre de l'intrigue a surtout été exploré en littérature et au cinéma. La référence télévisuelle *Survivor* n'est pas une série télévisée mais une émission de télé-réalité et ancre *Lost* dans l'architextualité du jeu. Dans la mesure où ABC préfère éviter de concevoir des séries de genre, les scénaristes de *Lost* jouent avec les codes de genre sans complètement s'y inscrire, préférant donner une ambiance proche de l'inquiétante étrangeté, tout en faisant la fausse promesse d'ancrer leurs éléments puisés à la science-fiction dans la veine de Michael Crichton. Dans la suite du chapitre, nous allons aborder comment les scénaristes de *Lost* sont passés de la phase de développement à la phase d'écriture progressive de la première saison. En effet cette phase est foncièrement différente dans la mesure où, une fois les scénarios écrits et les épisodes tournés, il est impossible de revenir en arrière, par opposition à la phase de développement durant laquelle ils peuvent toujours revenir sur des idées peu porteuses. L'écriture progressive laisse beaucoup moins de marge d'erreur.

2) Les scénaristes de la première saison : une équipe sans dynamique de groupe (juillet 2004 – avril 2005)

Nous allons désormais aborder la constitution de l'équipe des scénaristes pour la première saison et à son organisation dans la répartition des épisodes. Je l'ai déjà dit à plusieurs reprises, la première saison est l'une des plus complexes, dans la mesure où les scénaristes n'ont pas encore entièrement développé leurs méthodes propres (surtout la co-écriture) et les nombreux remplacements au sein de l'équipe dans les moments de transition (aux mi-saisons et fin de saison) montrent que l'équipe est encore à la recherche de ses membres. Par ailleurs la première salve de treize épisodes constitue un ensemble cohérent du

point de vue du fonctionnement de la télévision en commande ; au terme de ces treize épisodes, l'équipe change beaucoup. Pour ces raisons je découpe cette période en trois parties distinctes : la constitution de l'équipe entre juillet et septembre ; l'écriture des treize premiers épisodes entre juillet et mi-décembre ; et l'écriture des douze derniers épisodes.

A) La constitution d'une équipe pour l'écriture progressive : du départ de J.J. Abrams à l'arrivée de Carlton Cuse (juillet – septembre 2004)

L'équipe de la première salve d'épisodes commandés par ABC est avant tout composée des scénaristes présents lors du développement, de quelques scénaristes expérimentés, ainsi que d'assistants ou de scénaristes inexpérimentés. Tous les membres du groupe de réflexion sont présents : Jennifer Johnson, Paul Dini et Christian Taylor ont des crédits de producteur sur les treize premiers épisodes puis quittent l'équipe, alors que Javier Grillo-Marxuach reste plus longtemps. Damon Lindelof est davantage présent dans la salle des scénaristes après le tournage du pilote. « Même s'ils sont à plein temps sur *Alias*, Jeff Pinkner et Jesse Alexander reviennent à l'occasion sur *Lost* pendant la première saison afin de donner leurs conseils pour certaines notions et aider à résoudre certaines histoires »³⁷⁵, ce qui leur vaut le crédit de *executive consultants* sur cette salve d'épisodes. Les membres du groupe de réflexion sont rejoints en juillet par les scénaristes qui écrivent la première saison. Parmi eux on compte Brent Fletcher, qui n'a pas de crédit de producteur mais officie comme *script coordinator*, et David Fury. Ces deux scénaristes assurent une certaine continuité dans la filiation de *Lost* avec le *cult show*, déjà mise en place par la présence de J.J. Abrams lors du développement. En effet David Fury était un scénariste-producteur central dans la franchise *Buffy the Vampire Slayer/Angel*, créée par Joss Whedon ; Brent Fletcher était *script coordinator* de la deuxième à la cinquième saison de *Angel*, où il écrit le premier épisode de sa carrière. Lynne E. Litt intègre également l'équipe ; en dehors de *Lost* elle a majoritairement travaillé sur des séries policières. Cette équipe est également constituée de plusieurs scénaristes qui n'ont pas écrit d'épisodes et dont le rôle est difficile à cerner. Parmi eux on compte notamment Kim Clements, qui a déjà écrit plusieurs épisodes pour *The Shield* (FX, Shawn Ryan, 2002 – 2008) et obtient un crédit de *executive story editor*. Monica Macer est également présente mais comme il s'agit de sa première expérience d'écriture elle n'a pas de crédit et est embauchée comme *staff writer*. Dawn Lambertsen Kelly et Matt Raghianti, assistants des scénaristes pour les deux premières saisons, n'écrivent aucun épisode durant la

³⁷⁵ Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

première saison.

Cette équipe de onze scénaristes a au départ le soutien des scénaristes-producteurs de Bad Robot J.J. Abrams, Jeff Pinkner et Jesse Alexander. Ces derniers, bien occupés avec la production de *Alias*, prennent progressivement leurs distances avec l'équipe des scénaristes de *Lost*. C'est surtout le départ progressif de J.J. Abrams qui touche le plus la production. Auparavant il aidait Damon Lindelof à gérer ses tâches de *showrunner* mais son départ est précipité car il obtient l'opportunité de réaliser le troisième volet de la franchise *Mission Impossible*. Cette époque est difficile pour un Damon Lindelof inexpérimenté aux tâches de *management*, qui ne parvient pas à maintenir l'ordre dans la salle. Cet aspect humain de la création en collectif est une composante essentielle de l'écriture télévisuelle. Javier Grillo-Marxuach témoigne de ces difficultés en rappelant qu'il y avait « des personnalités fortes » et que « tout le monde ne s'entendait pas »³⁷⁶. Comme il est courant pour les critiques qui essaient de faire sens de l'auctorialité de ces œuvres télévisuelles très complexes à produire, Javier Grillo-Marxuach décrit la salle des scénaristes de *Lost* comme une « hydre », « un monstre grossier et encombrant, particulièrement à ses débuts »³⁷⁷, si bien qu'il est presque impossible pour un jeune *showrunner* comme Damon Lindelof de trouver l'équilibre entre son autorité et son ouverture aux idées et aux points de vue des autres scénaristes, du fait de leur « tendance naturelle à tout remettre en question »³⁷⁸. Certes cette organisation chaotique et le manque d'autorité de Damon Lindelof sont problématiques sur le plan humain, seulement ils permirent aux scénaristes d'avoir une autorité importante sur leurs épisodes respectifs pour cette première salve, qui fait de *Lost* une série avec une grande diversité d'atmosphères et de tons entre les épisodes.

Les difficultés de Damon Lindelof poussent ABC à chercher un second *showrunner* pour l'assister. Cela devient nécessaire lorsque la série est renouvelée suite aux mesures d'audimat de l'épisode pilote le 22 septembre 2004 (plus de dix-huit millions de téléspectateurs). Carlton Cuse avait employé Damon Lindelof lors de la sixième et dernière saison de *Nash Bridges* (CBS, Carlton Cuse, 1996 – 2001) et lui avait donné son premier crédit de *story editor*. Pour ces raisons « [Damon Lindelof] voyait [Carlton Cuse] comme son mentor »³⁷⁹ et il « avait des discussions avec lui [pendant la création de *Lost*] »³⁸⁰. Les relations professionnelles entre les deux scénaristes sont un critère essentiel dans la sélection de Carlton Cuse. Il arrive à la fin du mois de septembre, « alors que [Javier Grillo-Marxuach]

376 *Idem*.

377 *Idem*.

378 *Idem*.

379 *Idem*.

380 *Idem*.

faisait l'ébauche de *All the Best Cowboys Have Daddy Issues* et la salle des scénaristes allait s'atteler à trouver l'histoire de *Whatever the Case May Be* »³⁸¹. En arrivant il accorde quelques jours de congé à Damon Lindelof, un temps qui constitue la crise d'autorité initiale de la série. Je l'ai déjà dit à plusieurs reprises, l'incapacité de Damon Lindelof à travailler seul est fondateur dans la conception d'une auctorialité à l'acceptation collective plus qu'individuelle.

Au départ, le rôle de Carlton Cuse était de s'occuper de l'aspect proprement organisationnel et des tâches de gestions qui incombent au *showrunner* et, quand bien même les deux *showrunners* finirent par gérer les deux aspects de ce travail ensemble, Damon Lindelof reste le principal *showrunner* sur le plan créatif³⁸².

« Les premières décisions de Carlton Cuse en arrivant furent de stabiliser la matrice créative de la série, de donner une plus grande autorité à la salle des scénaristes, de libérer Damon Lindelof des responsabilités de gestion et d'apporter un soutien collaboratif dans la prise de décisions sur la direction que prendrait la série »³⁸³.

Ces premières décisions de Carlton Cuse ont un impact sur l'organisation durable du collectif, en renforçant l'autorité des scénaristes en son sein et en servant de soutien à Damon Lindelof sur le plan créatif. Il est le premier membres de l'équipe durable à arriver auprès de Damon Lindelof, mais son empreinte sur l'écriture de la première partie de la première saison est minime car la plupart des histoires ont été définies avant la fin du mois de septembre.

B) L'organisation de l'équipe pour les treize premiers épisodes : de juillet à mi-décembre 2004

Pour présenter l'organisation de la première saison, nous allons avoir une approche majoritairement linéaire qui permettra de faire ressortir la progressivité de ce processus, d'autant plus que ces treize premiers épisodes ne sont pas autant marqués que les autres par une planification en amont du feuilletonnant car ils ont une plus forte unité. Cette unité est parallèle à la pratique de l'écriture des scénarios en solitaire : de même que l'on a une focalisation interne sur un personnage dans chaque épisode, de même presque chaque épisode est écrit en solitaire. cette période constitue donc une série de postures énonciatrices différentes juxtaposées, quand bien même la pratique de la co-écriture commence un peu à percer : *The Moth* (S01E07), puis *Whatever the Case May Be* (S01E12) et *Hearts and Minds*

381 *Idem*.

382 Comme le dit Javier Grillo-Marxuach, « le rythme créatif de *Lost* durant cette phase de gestation était presque entièrement guidé par les goûts et les sensibilités personnel-les de Damon Lindelof. Sa croyance – régulièrement affirmée dans la salle – que les relations dysfonctionnelles entre parents et enfants sont le nœud d'un bon drame est clairement repérable dans la série ». *Idem*.

383 *Idem*. ; voir extrait n°11 en annexe.

(S01E13) ont été co-écrits. Nous distinguerons également deux périodes : de *Tabula Rasa* (S01E03) à *The Moth* (S01E07) la plupart des scénaristes-producteurs écrivent un scénario ; puis ils remplissent pour un second scénario entre *Confidence Man* (S01E08) et *Hearts and Minds* (S01E13). Par ailleurs, il aurait été souhaitable de relier ces éléments avec une synthèse des enjeux narratifs et esthétiques propres à chaque épisode. Seulement ce travail pourrait lui-même faire l'objet d'un mémoire et comme nous nous concentrons sur la dynamique de l'équipe je me contenterai de faire quelques observations ponctuelles.

Tabula Rasa (S01E03) est le premier épisode écrit dans la logique de l'écriture progressive. Il y a un grand écart entre la conception abstraite d'histoires et leur mise en œuvre dans une série audiovisuelle, et c'est au moment de l'écriture de *Tabula Rasa* (S01E03) que commence l'utilisation systématique des flash-backs, afin de reproduire l'univers mental des personnages, plutôt que de les faire raconter leurs histoires personnelles dans des dialogues. De cette manière ils donnent tout l'impact émotionnel à ces histoires en employant les différentes techniques de la narration audiovisuelle. Dès lors, la série a une forme qui lui est propre. Le scénario écrit par Damon Lindelof le 12 juillet 2004 montre une Kate qui ne tient pas en place, en perpétuelle fuite. Les modalités de cette fuite diffèrent selon son passé et son présent : dans les flashbacks on la voit mentir sur son nom et se réfugier chez un fermier australien qui la trahit pour une rançon ; seulement elle s'est faite capturer en le sauvant d'un accident de voiture qu'elle a causé en essayant de s'échapper et tomba ainsi entre les mains du marshall qu'ils doivent désormais euthanasier sur l'île. Sur l'île elle ne se cache pas derrière un pseudonyme mais garde secret son statut de fugitive. Elle est libre mais elle cherche à échapper à la communauté des survivants en se portant volontaire pour une mission dans la jungle. Aussi son désir de fuite semble ne pas être seulement le fait d'un individualisme : à chaque fois le personnage est rappelé par sa compassion. La forme de la série informe bien une question sur l'identité des personnages. Par contraste le spectateur peut essayer de faire sens des points communs et des écarts entre ces deux temporalités pour faire ressortir une identité du personnage. Ce procédé devient la formule avec laquelle les scénaristes joueront pendant trois saisons.

Les épisodes suivants continuent dans la logique de l'écriture progressive et dans une attribution parfois cohérente avec le scénariste qui l'a écrit. Ainsi *Walkabout* (S01E04)³⁸⁴ montre un contraste beaucoup plus prégnant entre un John Locke frustré par son existence de bureaucrate et vieux célibataire, en quête d'un *walkabout*, une expérience initiatique dans le

³⁸⁴ Cette fois le scénario a été modifié à plusieurs reprises : les différentes versions du *production draft* sont datées au 15, 20 et 22 juillet et au 2 et au 4 août 2004.

désert australien. Seulement nous découvrons à ce moment qu'il était paraplégique avant le crash : pour lui ce crash est un miracle, le début de l'expérience mystique qu'il était allé chercher en Australie. Ainsi l'attribution de l'épisode à David Fury renoue avec son expérience sur le *cult show*, qui repose sur la destinée d'un personnage héroïque³⁸⁵, esquissé par un dessein supérieur. Notons que, même si cet épisode est écrit par David Fury, il contient des effets de signatures de Lindelof, témoignant du mélange des influences dans un même épisode. C'est Damon Lindelof qui eut l'idée de faire de Locke un paraplégique³⁸⁶, ce que David Fury rejeta à l'origine car il trouvait avoir donné à John Locke un passé déjà pathétique en l'inscrivant dans la filiation de Willy Loman, le protagoniste de la pièce *Death of a Salesman* (Arthur Miller, 1949) frustré et écrasé dans sa vie professionnelle, dont les illusions de grandeur sont alimentées par son entourage³⁸⁷. Par ailleurs, la référence au film *Walkabout* (Nicolas Roeg, 1971), lui même adapté du roman du même titre (James Vance Marshall, 1959), est visiblement le fait de Damon Lindelof³⁸⁸, une reprise à la *Twin Peaks* du processus d'initiation comme contre-initiation³⁸⁹ qui commence ici par la rencontre entre le Monstre/Homme sans nom et Locke. Quand bien même l'attribution de l'écriture est cohérente avec le parcours du scénariste, les affinités créatives du *showrunner* sont fortement présentes.

Il en est de même pour l'attribution du scénario de *White Rabbit* (S01E05)³⁹⁰ à Christian Taylor : la référence à *Alice au pays des merveilles* est avant tout le fait de Damon Lindelof, qui donne ensuite ce nom à sa société de production. Là encore, le parcours de Christian Taylor légitime l'attribution de l'épisode : la mort du père symbolique, du « berger chrétien » (Christian Shephard) qui guide Jack dans la jungle est également le thème central de *Six Feet Under*. Ici on a une confluence entre les affinités créatives de Damon Lindelof et

385 Ainsi, dans *Buffy the Vampire Slayer*, Buffy Summers est choisie par le destin pour lutter contre les démons, un rôle qui lui incombe qu'elle le veuille ou non. De même, dans *Alias*, le destin de Sydney Bristow est annoncé par les prophéties de Milo Rambaldi : la fameuse page 47 que les personnages recherchent montre un portrait de Sydney, dessiné plusieurs siècles avant sa naissance.

386 David Fury, « Commentaire audio de *Walkabout* (S01E04) », *op. cit.*

387 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

388 Dans *Crazy Whitefella Thinking (The Leftovers)* (HBO, Damon Lindelof, Tom Perrotta, 2014-2017), S03E03), Damon Lindelof fait de nombreuses références cinématographiques implicites au film de Nicolas Roeg par le biais de l'expérience de Kevin Garvey Senior, qui a son propre rite initiatique dans le désert australien en devenant un membre des aborigènes (il souhaite éviter le Déluge en chantant une chanson aborigène rituelle). Outre le cadre spatial (le désert australien), l'histoire (le rite initiatique), certaines références implicites crèvent l'écran : lorsqu'un homme se suicide et fait exploser sa voiture, c'est une référence au film de Nicolas Roeg car l'aventure des deux enfants commence par le suicide de leur père qui fait également exploser une voiture d'un modèle identique ou du moins similaire (voir ill. 7-8).

389 Sur l'intertextualité avec *Twin Peaks* et la contre-initiation de John Locke, cf. Claire Cornillon, « Les hiboux ne sont pas ce que l'on pense, les cabanes non plus » et Pacôme Thiellement, « « Il n'était pas la lumière mais... » *Lost* et deux ou trois saint Jean », pendant la journée d'étude sur *Cabin Fever* (S04E11) à l'Université Rennes 2, le 25 avril 2016, captations sur la chaîne Youtube du GUEST-Normandie à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=OCy1nr1e0KU&list=PLWiNpCowppokJHoe8qmEP6e1sw3k9E3Ec>, mis en ligne le 29/04/2017, consulté le 13/06/2017.

390 Différentes versions du *production draft* le 4, le 6 et le 9 août 2004.

l'expérience professionnelle de Christian Taylor.

L'épisode suivant *House of the Rising Sun* (S01E06)³⁹¹ est attribué à Javier Grillo-Marxuach. Cet épisode montre Sun qui commence à se libérer de l'emprise d'un Jin agressif et oppressant. Le parcours de Javier Grillo-Marxuach ne permet pas d'expliquer ce choix sur le plan thématique ; il permet cependant d'expliquer l'attribution de cet épisode couplé avec un autre. Auparavant Javier Grillo-Marxuach était scénariste-producteur pour *Boomtown* (NBC, Graham Yost, 2002-2003). Chaque épisode de cette série reprend le procédé de *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950) en montrant un crime de plusieurs perspectives (meurtrier, victime, enquêteurs, témoins, etc.). Dans *House of the Rising Sun* (S01E06), l'histoire de Jin et Sun est montrée de la perspective de Sun. Le scénariste reprend la même histoire de la perspective de Jin lorsqu'il écrit ... *In Translation* (S01E17) avec Leonard Dick. Ici je pense que l'articulation des points de vue légitime l'attribution de l'épisode à Javier Grillo-Marxuach, qui écrit les mêmes péripéties, vues depuis deux postures différentes.

The Moth (S01E07), dont le *production draft* est daté au 24 août 2004, est la première co-écriture après l'épisode pilote. Ce scénario est le seul signé par Paul Dini ; Jennifer Johnson écrit quant à elle un autre épisode avec Damon Lindelof. L'affiliation avec le type du super-héros (comics et dessins animés) est prégnante et marque le rôle de Paul Dini : pour retrouver son « super-pouvoir », sa guitare, Charlie doit se libérer de son addiction à l'héroïne et entamer un processus de métamorphose que John Locke assimile à celui du papillon de nuit, comme une métamorphose en super-héros reposant sur l'hybridité avec un insecte à la Spider-Man. En récupérant sa guitare, Charlie reprend sa fonction de musicien au sein du collectif. L'empreinte personnelle de Jennifer Johnson est beaucoup plus difficile à repérer et je préfère ne pas me lancer dans des suppositions hasardeuses.

Cet épisode marque la fin d'une première période dans l'organisation de l'équipe. En effet, suite à cela, les scénaristes se répartissent les épisodes dans le même ordre : Damon Lindelof signe *Confidence Man* (S01E08)³⁹², qui raconte le passé tragique de Sawyer, suivi par David Fury qui signe *Solitary* (S01E09)³⁹³, centré sur Saïd, ce tortionnaire romantique qui s'ostracise après avoir torturé Sawyer. Cet épisode, qui devait à l'origine être diffusé après *Raised by Another* (S01E10), est également le premier épisode sur lequel Carlton Cuse obtient un crédit de producteur. Lynne E. Litt prend ensuite la place de Christian Taylor et écrit *Raised by Another* (S01E10)³⁹⁴, centré sur Claire. Javier Grillo-Marxuach se charge seul

391 Différentes versions du *production draft* entre le 16 et le 26 août 2004.

392 Le scénario dont nous disposons est qualifié ainsi : « *network draft (no studio draft)* » ; il avait été lu et accepté par le *network* ABC, mais pas encore par les cadres de Bad Robot. Il est daté au 8 septembre 2004.

393 Différentes versions du *production draft* le 4, le 7 et le 9 octobre 2004.

394 Différentes versions du *production draft* les 21, 22, 23, 27 septembre et le 26 octobre 2004.

de *All the Best Cowboys Have Daddy Issues* (S01E11)³⁹⁵ centré sur Jack. Les deux *showrunners* font ensuite chacun une co-écriture : Damon Lindelof écrit *Whatever the Case May Be* (S01E12)³⁹⁶ sur Kate avec Jennifer Johnson ; Carlton Cuse signe son premier scénario sur *Lost* en écrivant avec Javier Grillo-Marxuach *Hearts and Minds* (S01E13)³⁹⁷, centré sur la relation entre Boone et Shannon de la perspective du premier.

Si les co-écritures commencent à être plus nombreuses, nous allons voir avec la deuxième partie de la première saison que sa systématisation n'est pas si facile à mettre en œuvre. En effet, avec l'introduction de la trappe et l'enlèvement de Claire par les Autres dans *All the Best Cowboys Have Daddy Issues* (S01E11), les intrigues feuilletonnantes qui structurent la mythologie de la série sont introduites avant la pause hivernale entre cet épisode et le suivant. Florent Favard identifie cet épisode comme celui dans lequel *Lost* trouve son « vrai nord », « ce moment où les interprètes commencent à comprendre où l'intrigue veut les mener, ou du moins où elle *pourrait* les mener »³⁹⁸. Cette première phase de densification narrative vers le feuilletonnant teinte la deuxième partie de la saison d'une plus forte cohérence narrative et stylistique entre les épisodes, quand bien même la variation des perspectives reste toujours un principe fondamental de *Lost*. Nous allons donc voir comment l'organisation de l'équipe pour ces douze épisodes, alors que plusieurs membres de l'équipe des treize premiers sont partis, est construite sur un désir d'écrire en binômes.

C) Evolution et organisation de l'équipe pour la deuxième partie de la saison : une équipe difforme

Parmi les membres présents dans le groupe de réflexion originel, seul Javier Grillo-Marxuach continue d'être crédité à partir de *Special* (S01E14). Christian Taylor quitte l'équipe, tandis que Jennifer Johnson et Paul Dini continuent d'être crédités comme producteurs mais ne signent plus de scénario. Jesse Alexander et Jeff Pinkner perdent leur crédit d'*executive consultant* tandis que Lynne E. Litt et Kim Clements quittent également l'équipe. Les nouveaux arrivants ne sont pas si nombreux qu'on pourrait le penser. En effet Drew Goddard et Janet Tamaro écrivent chacun un épisode mais ne font pas partie de l'équipe. Selon Matt Ragghianti leur embauche est due à l'obligation d'embaucher au moins

395 Différentes versions du *production draft* : 12, 13, 15, 18, 19 octobre et 15 et 17 novembre 2004.

396 *Production draft* daté au 26 novembre 2004.

397 Différentes versions du *production draft* : les 3, 5, 8, 9 novembre et les 1, 9 et 13 décembre 2004.

398 Florent Favard, *op. cit.*, p.299. Plus largement cf. « « Trouver son vrai nord », entre intentions esthétiques et conditions de production », *ibid.*, II.1.4.5, pp.299-305.

deux scénaristes indépendants par saison³⁹⁹, mais les embauches sont rarement hasardeuses ; concernant Drew Goddard, qui intégrera l'équipe de la troisième saison, Mittel précise que « la présence de David Fury et Drew Goddard, anciens scénaristes de Joss Whedon, dans l'équipe de *Lost* donne à la série des références au *cult show* »⁴⁰⁰. L'équipe accueille surtout Leonard Dick à partir de *Special* (S01E14) et Edward Kitsis & Adam Horowitz à partir de *Numbers* (S01E18).

J'estime que l'arrivée de Leonard Dick et le départ de Lynne E. Litt sont liés. En effet ces deux scénaristes ont déjà travaillé ensemble sur *Hack* (CBS, David Koepp, 2002 – 2004) et sur *Tarzan* (WB, Eric Kripke, 2003). Même si Lynne E. Litt part il est fort probable qu'une recommandation ait permis l'emploi de Leonard Dick, dans un milieu où le relationnel pèse fortement. De même, Edward Kitsis et Adam Horowitz arrivent en cours de route grâce à leurs relations avec Carlton Cuse. Ce dernier les rencontra sur *Black Sash* (WB, Robert Mark Kamen, 2003), un des nombreux *locker shows* sur lesquels ils travaillèrent, qui se concentrent comme *Lost* sur les relations entre les personnages⁴⁰¹. « Je les aimais beaucoup et je reconnaissais leur talent de scénaristes ; aussi quand je suis arrivé sur *Lost* et qu'il fallait embaucher de nouveaux scénaristes, j'ai aussitôt pensé à [eux] », dit Carlton Cuse⁴⁰². Ses arguments mettent autant en avant l'aspect relationnel que leurs compétences et il est difficile de hiérarchiser ces deux critères dans leur sélection. Toujours est-il que leur arrivée marque également un début de renforcement du noyau de l'équipe car ils forment le binôme le plus important et durable après Damon Lindelof et Carlton Cuse.

David Fury signe son dernier épisode en solitaire avec *Special* (S01E14) sur Walt et Michael. En effet il écrit ensuite *Numbers* (S01E18) avec Brent Fletcher, qui l'avait suivi après la fin de *Angel* et officie comme *script coordinator* depuis le début de la première saison. Cet épisode, où le spectateur découvre l'étrange connexion d'Hurley avec des nombres maudits, est le dernier écrit par les deux scénaristes de *Angel*. *Homecoming* (S01E15) est le dernier épisode en cours de saison écrit en solitaire par Damon Lindelof⁴⁰³. Ensuite Drew Goddard, qu'« *Alias* prête à [*Lost*] pour écrire un épisode »⁴⁰⁴, écrit *Outlaws* (S01E16) entre la fin du mois de décembre et le début de l'année 2005⁴⁰⁵. Son embauche en *freelance* renvoie à

399 Matt Ragghianti, « The Birth of *Maternity Leave* », dans *Lost : Messages From the Island*, *op. cit.*, p.149.

400 Jason Mittel, *op. cit.*, p.98

401 Carlton Cuse dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 30/03/2007 ; Adam Horowitz et Edward Kitsis dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 06/08/2009.

402 Carlton Cuse dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 30/03/2007.

403 *Man of Science, Man of Faith* (S02E01) est son dernier scénario signé seul.

404 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

405 Différentes versions du *production draft* : 10 et 13 décembre 2004, 4 janvier 2005

son passé sur *Angel* : l'intrigue est quasiment semblable à *Lineage* (*Angel*, S05E07), dans lequel Wesley croit tuer le père avec lequel il entretenait une relation dysfonctionnelle, avant de découvrir qu'il s'agissait d'un clone. Dans *Outlaws* (S01E16), Sawyer tue celui qu'il croit être Sawyer (le père spirituel arnaqueur dont il prend le nom), avant de découvrir qu'il a lui-même été manipulé pour tuer un innocent : même si ce sont des duperies, Wesley et Sawyer découvrent tous deux, par substitution, leur aptitude à tuer leur figure paternelle. Javier Grillo-Marxuach reprend l'histoire de Jin et Sun avec ... *In Translation* (S01E17), écrit en partenariat avec Leonard Dick, qui écrit ensuite son seul épisode en solitaire : *The Greater Good* (S01E21), centré sur Saïd. De même que Edward Kitsis et Adam Horowitz, Janet Tamaro a travaillé sur *Black Sash*, ce qui explique sans doute sa venue en même temps qu'eux comme *freelance writer*. Son implication se limite donc à l'écriture de *Do No Harm* (S01E20), un épisode renversant, qui combine la naissance de Aaron à la lente agonie de Boone. Sa participation à des séries policières et médico-légales lui vaut certainement l'attribution de cet épisode empruntant son titre au serment d'Hypocrate, où Jack doit diagnostiquer les causes de la mort de Boone en dépit des mensonges de Locke. *Born to Run* (S01E22) est presque le seul cas où les crédits sont dissociés en *story by* (Javier Grillo-Marxuach) et *teleplay by* (Edward Kitsis & Adam Horowitz)

En même temps que ce binôme, commence celui constitué de Damon Lindelof et Carlton Cuse, qui signent leurs premiers scénarios ensemble avec *Deus Ex Machina* (S01E19), et surtout avec le triple épisode final *Exodus* (S01E24-24-25), qu'ils considèrent dans un podcast ultérieur comme « une de leurs expériences favorites en termes d'écriture de scénario »⁴⁰⁶. Par la suite, ce binôme signe tous les épisodes de fin de saison (et de début de saison à partir de la quatrième saison). Carlton Cuse explique dans le même podcast la particularité de ces épisodes finaux qui sont beaucoup plus longs et amples pour plusieurs raisons. Généralement écrits entre fin mars et fin avril, ce sont des charnières narratives entre les saisons, qui génèrent des *cliffhangers* proportionnels au temps d'attente et à la mesure des ensembles narratifs (les saisons) qu'ils articulent. Dans le cas de *Lost*, ce sont souvent des épisodes focalisés sur un grand nombre de personnages, parfois l'ensemble, symboliquement le collectif. Certes, par la suite, Edward Kitsis, Adam Horowitz et Elizabeth Sarnoff participeront à l'écriture de ces épisodes finaux⁴⁰⁷, mais Damon Lindelof et Carlton Cuse seront les seuls à les signer. C'est à partir de ce moment que le récent duo de *showrunners* devient un binôme de scénaristes, moment charnière dans l'histoire de la série puisqu'ils

406 Carlton Cuse et Damon Lindelof, dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 19/05/2008, [16:40 – 17:40]

407 Damon Lindelof, dans WGA, *Writers on Writing : Inside the Writers' Room with Lost*, *op. cit.*

modifient ensuite l'organisation de l'équipe et assoient leur autorité sur le collectif.

Nous avons donc montré comment par errements, accidents, influences convergentes et le passement d'un projet de main en main, la série *Lost* a vu le jour jusqu'à la prise du contrôle par Damon Lindelof et Carlton Cuse progressivement entre fin 2004 et début 2005. C'est à ce moment qu'ils vont modifier les méthodes de travail pour imposer la co-écriture, le travail collectif de l'équipe dans la salle pour trouver les histoires et renforcer leur main-mise duelle sur l'ensemble de l'œuvre, de l'écriture au montage, en passant par la présence médiatique, l'autorité sur le transmédia, sur les décisions à tous les niveaux. Nous verrons comment les deuxième et troisième saisons seront le temps d'expérimentations de méthodes de travail durant lesquelles ils mettent en place une dynamique propre, allant jusqu'à la définition d'un objectif narratif commun qui peut enfin être planifié à partir de la fin de la troisième saison, lorsqu'en juin 2007 ils parviennent à obtenir une date de fin de série programmée trois saisons en avance.

Chapitre 8 : Les deuxième et troisième saisons ou la mise en place d'une dynamique de l'équipe dirigée vers un objectif commun.

1) Saison 2 : Reconfiguration du workflow par les showrunners autour des binômes solidaires (mai 2005-avril 2006)

Nous allons ici observer comment la deuxième saison est le temps d'une organisation de l'équipe autour de l'autorité des deux *showrunners* et selon une organisation en binômes relativement solidaires sur l'intégralité de la saison. Par ailleurs il est difficile de segmenter les saisons en périodes⁴⁰⁸ mais les écarts entre les épisodes écrits par un même scénariste (ou binôme) sont réguliers, en dehors de Carlton Cuse et Damon Lindelof, qui signent huit scénarios à eux deux, soit le double de la moyenne des autres binômes. Nous allons donc tout d'abord montrer les nombreux remaniements d'équipe pour la deuxième saison, puis sa nouvelle organisation, ses nouvelles méthodes de travail spécifiques et la répartition des épisodes en fonction de ces binômes.

A) Les remaniements d'équipe : constituer une équipe et trouver des binômes stables.

Le remaniement de l'équipe entre la première et la deuxième saison est important. Il a lieu entre le mois d'avril (fin de l'écriture d'une saison) et le mois de mai (planification de la saison suivante lors du mini-camp avec la nouvelle équipe). À ce moment, cinq membres de l'équipe de la première saison s'en vont et sont remplacés par cinq autres scénaristes. Paul Dini et Jennifer Johnson, les deux membres du groupe de réflexion original qui n'ont pas écrit depuis la moitié de la saison, quittent définitivement l'équipe à ce moment. Avec eux partent David Fury et Brent Fletcher, ainsi que Monica Macer, qui n'avait pas écrit d'épisode de toute la saison. De l'équipe de la première saison, il reste huit membres : les *showrunners* Damon Lindelof et Carlton Cuse ; le dernier membre du groupe de réflexion du développement Javier Grillo-Marxuach ; les assistants des scénaristes Dawn Lambertsen Kelly et Matt Ragghianti ; ceux qui arrivèrent au cours de la deuxième moitié de la saison, Leonard Dick, Edward Kitsis

408 Toute périodisation implique des choix selon des critères. Nous pourrions périodiser en segmentant en fonction du temps de diffusion selon les mesures d'audimat trimestrielles, en fonction du temps d'écriture selon les dates d'écriture des scripts en amont. Je préfère parler d'une périodicité relative, qui implique que les principaux scénaristes-producteurs écrivent avec régularité (environ quatre épisodes par saison, souvent éloignés pour assurer une certaine répartition du travail). Autour de ces scénaristes réguliers quelques membres secondaires (infériorité hiérarchique interne) se greffent et écrivent plus ou moins régulièrement.

et Adam Horowitz.

Le nombre de remplaçants est égal à celui des départs et le mode de sélection des nouveaux membres repose sur des affinités et des relations professionnelles préexistantes pour certains. Elizabeth Sarnoff et Gregory Nations arrivent car ils entretiennent respectivement des relations professionnelles avec Damon Lindelof et Carlton Cuse. En effet Elizabeth Sarnoff, qui quitte *Deadwood* (HBO, David Milch, 2004 – 2006) pour *Lost*, avait auparavant travaillé avec Damon Lindelof sur *Crossing Jordan* pour la saison 2002-2003. Comme ils étaient en contact au cours de la première saison et comme Damon Lindelof recherche des nouveaux scénaristes pour la deuxième saison, elle intègre l'équipe. De même, Gregory Nations succède à Brent Fletcher comme *script coordinator* car il occupait cette position auprès de Carlton Cuse de la quatrième à la sixième saison de *Nash Bridges* (soit entre 1998 et 2001), une position qu'il continue de tenir ponctuellement dans des productions récentes de Carlton Cuse : *Bates Motel* (A&E, Carlton Cuse, Kerry Ehrin, Anthony Cipriano, 2013 – 2017) et *The Strain* (FX, Guillermo del Toro, Chuck Hogan, 2014–). Ces deux scénaristes sont les deux derniers membres du noyau de l'équipe.

Celle-ci accueille d'autres nouveaux membres sélectionnés en fonction de critères moins connus (car non divulgués) ou davantage liés à une spécialité : Ainsi Steven Maeda arrive après avoir travaillé sur *The X-Files* et *CSI : Miami* (CBS, Anthony E. Zuiker, Ann Donahue, Carol Mendelsohn, 2002 – 2012). Son expérience passée montre donc qu'il a écrit dans la veine du *cult show* de science-fiction et dans le genre du procédural de l'enquête médico-légale. Cette double spécialisation se confirme dans sa carrière ultérieure. Son affinité avec le *cult show* de science-fiction témoigne d'un début d'évolution du cadre interprétatif de *Lost* vers les codes de la science-fiction, lorsque les personnages découvrent l'intérieur de la trappe et les activités passées de la Dharma Initiative ; son arrivée est donc liée au développement de la science-fiction dans *Lost*. De même que Christian Taylor, Craig Wright avait déjà travaillé sur *Six Feet Under*, ce qui signifie que Christian Taylor l'a peut-être recommandé, ou que Damon Lindelof souhaitait conserver des liens avec les anciens membres de *Six Feet Under*, qui aborde des thématiques similaires à celles de *Lost*. Craig Wright ne reste que pour la première moitié de la saison et est remplacé par Jeph Loeb (qui n'écrit aucun épisode), dont le passage antérieur sur *Smallville* (WB, CW, Alfred Gough, Miles Millar, 2001 – 2011) témoigne d'une affinité avec le type du super-héros qui se confirme dans sa carrière ultérieure par sa participation au déploiement actuel de l'univers Marvel sur Netflix. L'équipe accueille également Christina M. Kim, qui remplace Monica Macer comme *staff writer* et n'a comme elle pas d'expériences d'écriture avant *Lost*. Elle reste

cependant jusqu'à la quatrième saison de la série et est à cet effet un membre durable de l'équipe.

L'équipe de la deuxième saison est donc constituée de Damon Lindelof, Carlton Cuse, Javier Grillo-Marxuach, Edwad Kitsis, Adam Horowitz, Leonard Dick, Elizabeth Sarnoff, Steven Maeda, Christina M. Kim, Dawn Lambertsen Kelly, Matt Ragghianti et Craig Wright, qui est remplacé par Jeph Loeb à partir de *Fire + Water* (S02E12). Ils se réunissent pour la première fois en mai 2005 pour le premier mini-camp, durant lequel ils commencent à planifier la deuxième saison et Damon Lindelof et Carlton Cuse annoncent la modification des méthodes de travail. Ces scénaristes seront amenés, suite à la modification des méthodes de travail, à accepter l'écriture en binôme comme le fonctionnement habituel de *Lost* et à former des binômes solidaires pour toute la deuxième saison, une pratique que l'on ne retrouvera pas de manière aussi systématique dans les saisons suivantes.

B) La modification du *workflow* et les binômes de la deuxième saison

C'est majoritairement le témoignage de Javier Grillo-Marxuach qui nous donne des informations sur le fonctionnement interne de l'équipe. Selon lui c'est lors du mini-camp entre les deux premières saisons que ces nouvelles méthodes de travail se mettent en place. Ce mini-camp devient une étape cruciale pour la planification narrative de la saison ultérieure, créé pour prendre la suite du groupe de réflexion de la phase de développement :

« Comme le groupe de réflexion avait eu un rôle central dans le développement de la série, on décida qu'avant de travailler sur les idées relatives aux épisodes, l'équipe des scénaristes [...] se retrouverait à l'occasion d'un « mini-camp » pour décider de quels secrets révéler, quand les révéler et de mettre en place des balises narratives pour la saison suivante »⁴⁰⁹.

Avant de travailler sur l'écriture quotidienne des épisodes individuels à partir de juillet, le mini-camp est donc l'occasion de mettre en place une structure d'ensemble, avec des charnières narratives, autour de laquelle se broderont les micro-récits épisodiques⁴¹⁰. Nous allons voir comment la fin du témoignage de Javier Grillo-Marxuach marque son départ justement suite à ces modifications qui impactent les propriétés esthétiques de la série. Nous présenterons ces modifications selon trois intentions qui fonctionnent ensemble : un renforcement de l'autorité de Damon Lindelof et Carlton Cuse sur l'intégralité du processus de

409 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.* ; voir extrait n°12 en annexe.

410 Un peu à la manière d'un *patchwork* ou d'un *quilt* : on met en place une structure générale avec des cases ayant une dimension et des enjeux propres vis-à-vis de l'ensemble, puis le rôle de l'écriture progressive est de remplir ces cases successivement.

création (dont le processus d'écriture) ; une plus grande efficacité dans le processus d'écriture ; un renforcement de la cohérence interne de l'œuvre qui passe par un renforcement de la mythologie, une relative uniformisation du style et donc un amoindrissement de l'empreinte personnelle des scénaristes sur les scénarios qu'ils écrivent.

Tout d'abord la modification des méthodes de travail marque l'affermissement de l'autorité de Damon Lindelof et Carlton Cuse sur l'intégralité du processus et de la main-mise sur les propriétés esthétiques qui en découlent.

« Alors que Damon [Lindelof] et Carlton [Cuse] renforçaient leur *workflow* et se métamorphosaient en « Darlton », il devint rapidement évident qu'ils auraient une autorité⁴¹¹ plus forte sur l'écriture des scénarios. Au lieu de laisser les scénaristes s'occuper individuellement de leurs histoires depuis le tableau blanc jusqu'à l'écriture du scénario, puis lors de la pré-production et des réécritures lors du tournage, « Darlton » demandait à la salle [des scénaristes] de trouver les histoires et de s'assembler en binômes pour écrire les scénarios plus vite, ce qui leur permit de mieux réévaluer le matériau dans leur emploi du temps »⁴¹².

En asseyant leur autorité sur l'équipe, Damon Lindelof et Carlton Cuse amoindrissent également l'empreinte personnelle des scénaristes sur l'écriture individuelle des épisodes. Le scénariste ne va plus sur le tournage pour y assurer le maintien de ses intentions, une pratique qui s'était déjà raréfiée au milieu de la première saison⁴¹³. Par ailleurs Javier Grillo-Marxuach indique que Damon Lindelof et Carlton Cuse prirent l'habitude de travailler de leur côté en dehors de la salle des scénaristes pour leur imposer ensuite des idées toute conçues à intégrer dans les arcs narratifs. À ce moment les *showrunners* imposent leur méthodologie et leur style duel, au détriment de l'empreinte personnelle des scénaristes. Dans une logique compensatoire, ce nouvel équilibre implique une équivalence entre les structures narratives et le mode de travail : de même que le renforcement de la mythologie et de la cohérence de l'ensemble amoindrit l'importance accordée à la qualité du micro-récit et à son style singulier, de même le renforcement de l'autorité des *showrunners* sur l'organisation collective et la mythologie amoindrit l'autorité des scénaristes sur leurs épisodes respectifs. Cette prise de pouvoir sur le processus de création s'accompagne d'une prise de pouvoir sur l'intégralité de la série : en commençant leurs podcasts réguliers le 8 novembre 2005, les *showrunners* deviennent les voix de la série auprès des fans, se font les représentants du collectif qu'ils gèrent, maîtrisent l'aura médiatique de la série et renforcent d'autant plus leur autorité par le biais de leur relation privilégiée auprès de la communauté de fans. Un phénomène qui ne

411 Javier Grillo-Marxuach emploie ici le terme *authorship*, que je préfère ici traduire par autorité que par auctorialité.

412 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.* ; voir extrait n°12 en annexe.

413 *Idem.*

cessera d'augmenter au fil de cinq années de podcasts.

Il est donc compréhensible que le premier touché par la modification du *workflow* est celui qui s'était le plus habitué au fonctionnement de la première saison. Les derniers paragraphes de l'essai en ligne de Javier Grillo-Marxuach témoignent de son insatisfaction suite à ces modifications des méthodes de travail. Scénariste pour la télévision, il a bien conscience que « la télévision est un médium très collaboratif et [que] travailler au bon vouloir du *showrunner* – selon leur méthode de travail quelle qu'elle soit – est ce pour quoi ils sont payés »⁴¹⁴. Pris dans une logique d'embauche, Javier Grillo-Marxuach voit son départ comme la démission d'un cadre professionnel qui ne lui correspond pas. Seulement on sent bien dans son témoignage une certaine amertume due au changement des méthodes de travail, qui passent d'une certaine conception du génie créateur à la création collective. Derrière cette vision pragmatique du cadre professionnel reste chez Javier Grillo-Marxuach un certain attachement au génie romantique qui se ressent fortement dans ce paragraphe :

« J'étais peut-être trop attaché à l'esprit romantique de « l'éclat surgissant du chaos » qui caractérisait notre première saison, mais je trouvais cela un peu décevant et ma relation avec Darlton et la série en souffrirent. Au fil de la deuxième saison je me sentais de plus en plus aliéné du courant créatif dominant et j'avais du mal à masquer mon mécontentement »⁴¹⁵.

Le renforcement de la mythologie implique donc de faire davantage de concessions sur l'écriture des épisodes et Javier Grillo-Marxuach a du mal à soumettre son travail à la nouvelle dynamique de l'équipe insufflée par les deux *showrunners*, préférant avoir une mainmise sur un épisode tout au long du processus de création, que d'avoir un rôle dans le sujet pluriel qui écrit la série. « On me répéta sans arrêt que mon idiosyncrasie dans l'écriture d'histoires, de personnages et de dialogues devenait trop caractéristique et perceptible pour la direction que prendrait la série »⁴¹⁶. Javier Grillo-Marxuach donne sa démission en février 2006 et quitte l'équipe des scénaristes de *Lost* à la fin du mois d'avril, tout en jouant un rôle essentiel dans l'écriture de l'ARG *The Lost Experience* avec Craig Rosenberg durant l'été 2006. Nous allons voir comment les scénaristes se sont répartis les épisodes de la deuxième saison en fonction de binômes réguliers.

C) Répartition des épisodes entre les binômes

J'estime que la meilleure manière de présenter l'organisation de l'écriture de la

414 *Idem*.

415 *Idem*. ; voir extrait n°12 en annexe.

416 *Idem*.

deuxième saison est de la présenter suivant la répartition en binômes. À cet effet, nous aborderons tout d'abord les épisodes écrits par Damon Lindelof et Carlton Cuse ; puis nous traiterons de ceux écrits par Edward Kitsis et Adam Horowitz ; ceux d'Elizabeth Sarnoff et Christina M. Kim ; ceux écrits par Leonard Dick et Steven Maeda ainsi que ceux écrits Craig Wright et Javier Grillo-Marxuach, sachant que les deux derniers binômes échangent de partenaires pour leur deuxième épisode respectif, avant que ces deux derniers ne cessent d'écrire des épisodes et que Leonard Dick et Steven Maeda se remettent ensemble pour écrire les deux épisodes suivants (selon moi l'incapacité de Javier Grillo-Marxuach et Craig Wright à trouver un partenaire d'écriture motive leur aliénation du processus d'écriture car elle en complique l'organisation) ; enfin nous aborderons *Maternity Leave* (S01E15) écrit par les deux assistants Dawn Lambertsen Kelly et Matt Ragghianti.

Damon Lindelof et Carlton Cuse totalisent huit épisodes en binôme, soit le double des autres binômes, et Damon Lindelof écrit un épisode seul. Il reprend Jack pour le premier épisode de la saison *Man of Science, Man of Faith* (S02E01), où nous voyons Jack suivre Locke et Kate dans le bunker sous-terrain et où nous découvrons Desmond, que Jack avait déjà rencontré par le passé (montré dans les flashbacks). Cet épisode dépasse la dichotomie science/foi (caractéristique de *The X-Files*) en faisant de la science un système de croyance fondé sur la relation de causalité et en faisant de la réunion entre Jack et Desmond une folle coïncidence qui retranche Jack dans ses positions. Cela permet de donner le ton de la saison : celle-ci prendra une coloration de science-fiction un peu plus marquée que la saison antérieure. Ensuite les deux *showrunners* écrivent ... *And Found* (S02E05), le premier épisode à avoir une double focalisation, récit dans les flashbacks de la rencontre entre Sun et Jin. Ils reprennent ces deux personnages à Javier Grillo-Marxuach et écrivent un épisode en double focalisation, alors que les époux sont séparés sur l'île (Sun est avec les rescapés de la première saison et Jin est avec Michael, Sawyer et les *tailies*⁴¹⁷). Un épisode avec une vision duelle où le couple devient presque une métaphore du binôme. *The Other 48 Days* (S02E07) vient peu après mais constitue un épisode charnière et très différent des autres sur le plan structurel : il s'agit d'un long flashback objectif de quarante-huit jours montrant l'histoire des *tailies*, qui seront amenés à intégrer nos rescapés et dont le nombre diminue fortement suite aux enlèvements de masse par les Autres au bout de quelques jours. Cette confrontation brutale avec les Autres les plonge dans la paranoïa, ce qui explique le meurtre brutal de Shannon à l'épisode précédent.

417 C'est ainsi que les fans nomment les rescapés de la queue de l'avion (« *tail* »), que les personnages découvrent avec nous au début de la deuxième saison et prennent au départ pour les Autres avant de les faire traverser l'île pour rejoindre le reste des survivants.

Parmi ces *tailies*, deux personnages ont chacun deux épisodes individuels cette saison : Ana-Lucia et Eko⁴¹⁸. Les *showrunners* laissent d'autres scénaristes s'occuper d'écrire Ana-Lucia, mais prennent en charge le personnage de Eko, un ancien trafiquant nigérien reconverti en prêtre, qui offre un contrepoint spirituel à Locke. Dans *The 23rd Psalm* (S02E10) ils montrent sa relation avec son frère et nous ramènent sur les traces de la mort de Boone, tout en mettant de nouveau de l'héroïne entre les mains de Charlie. Après la mort d'Ana Lucia et Libby dans *Two For the Road* (S02E20), Damon Lindelof et Carlton Cuse reprennent Eko dans ? (S02E21), où ils découvrent un point d'interrogation à l'endroit exact du crash de l'avion de Boone, qui marque l'entrée de la Perle, la station d'observation. C'est à ce moment que Eko et Locke se divisent : Eko continue de croire en la nécessité de pousser le bouton (« *I believe we are being tested* »), alors que Locke est en proie au doute et n'y voit qu'une vaine expérience comportementale, un point que j'ai interprété dans le cinquième chapitre comme une manière pour les *showrunners* de pointer du doigt le questionnement.

Cette phase de doute de Locke est partiellement due à la rechute de Charlie, mais surtout aux manipulations de Benjamin Linus. Carlton Cuse et Damon Lindelof introduisent ce personnage dans *One Of Them* (S02E14), centré sur Saïd, qui prend toutes les précautions pour ne pas sombrer dans ses travers de tortionnaire, mais est encore hanté par la mort récente de Shannon. Ils le reprennent dans *Lockdown* (S02E17), durant lequel Locke et Ben sont coincés dans le bunker suite à une fermeture d'urgence, un huis-clos qui les pousse à se confronter et met Locke dans un tourment de doute. Les *showrunners* finissent la saison avec *Live Together, Die Alone* (S02E23-24), un double-épisode de fin de saison centré sur Desmond, dans lequel nous découvrons que ce dernier a partiellement causé leur crash aérien au cours d'une phase de doute. En dehors de l'introduction des *tailies*, les deux *showrunners* prennent majoritairement en charge les épisodes de début et de fin de saison et ceux qui se focalisent sur la question de la foi par le biais de la dynamique Jack/Desmond, Jack/Locke, Eko/Locke et Ben/Locke. Ils se réservent la première introduction du duplice Benjamin Linus sous le pseudonyme d'Henry Gale et prennent en charge des épisodes qui font office de charnière narrative.

Pour leur part, Edward Kitsis et Adam Horowitz écrivent quatre épisodes qui permettent déjà de préciser certaines de leurs affinités pour les *sidekicks* comiques (*comic*

418 Ana Lucia avait déjà été présentée à l'occasion d'un flashback centré sur Jack avant qu'il ne prenne l'avion dans *Exodus* (S01E23-24-25). Eko n'a pas encore été présenté explicitement, mais l'avion nigérien dont la chute dans *Deus Ex Machina* (S02E19) causa la mort de Boone contient également la dépouille de Yémi, le frère de Eko.

relief). Les trois premiers épisodes qu'ils écrivent sont centrés sur Hurley et Charlie, qui remplissent ces fonctions lorsqu'ils sont personnages secondaires, mais dont les épisodes comportent une forte tonalité pathétique. *Everybody Hates Hugo* (S02E04) est centré sur Hurley et, si humoristique que le voir tenter de faire exploser la réserve de nourriture puisse être, nous découvrons pourquoi, abandonné par ses amis, il a toujours vécu sa fortune⁴¹⁹ comme une malédiction. Dans *Fire + Water* (S02E12) Charlie, suspecté par Locke et Claire d'avoir de nouveau consommé de l'héroïne, est sujet à un somnambulisme et à des rêves qu'il croit prémonitoires, qui l'enjoindraient à baptiser Aaron, le fils de Claire. Dans cet épisode il se voit marginalisé et humilié par un Locke qui commence à douter de sa propre mission ; encore une fois un épisode dramatique qui brise la relation amoureuse entre Claire et Charlie. Edward Kitsis et Ada Horowitz reprennent ensuite Hurley dans *Dave* (S02E18), un épisode cette fois centré sur son séjour en institut psychiatrique et sur sa relation avec Dave, l'ami imaginaire qui tente de le convaincre que tout ce qui lui arrive ne peut être réel et qu'il doit mettre fin à ses jours pour se réveiller d'un coma. Cet épisode dramatique a une fin plus légère, amorçant le début de sa relation amoureuse avec Libby.

Ces trois épisodes témoignent de leurs affinités pour le personnage type *sidekick/comic relief*. Une affinité qui ne signifie pas seulement qu'ils n'écrivent que des épisodes humoristiques car ces épisodes sont empreints d'une tonalité pathétique. Bien plutôt leur spécialité dans *Lost* tient surtout dans un humour prenant place dans un cadre dramatique, un usage de l'ironie dont l'effet humoristique est un peu plus marqué que chez Damon Lindelof et Carlton Cuse, qui utilisent l'ironie dramatique plutôt dans une tonalité pathétique parfois grinçante. Par exemple dans *Everybody Hates Hugo* (S02E04), ils recouvrent habilement une ironie dramatique à tonalité pathétique d'une ironie dramatique à tonalité humoristique qui n'est perceptible que lors du visionnage de l'épisode : lorsque Rose annonce qu'elle croit son mari toujours en vie, le spectateur est d'abord aussi sceptique que Hurley. Au visionnage de l'épisode, au terme duquel nous découvrons que Bernard est bien en vie, c'est ce scepticisme d'Hurley qui devient l'objet d'une ironie dramatique humoristique puisque ce dernier ne sait pas que, contre toute attente, elle a bien raison. Cet usage à effet humoristique de l'ironie dramatique est un procédé assez courant pour ces deux scénaristes qui ont des affinités pour les personnages moins sombres. Seulement il leur arrive également d'écrire des épisodes un peu plus tragiques, qui témoignent de leur rôle important au sein de l'équipe : Ainsi le dernier épisode qu'ils écrivent durant la deuxième saison est

⁴¹⁹ À prendre ici dans les deux sens de chance et de grande quantité d'argent. Le fait qu'il ait gagné des dizaines de millions au loto met littéralement en question sa fortune et dévoile combien la jalousie de son ami d'enfance est fondatrice dans la perception de sa fortune comme une malédiction.

Three Minutes (S02E22), l'anté-pénultième épisode de la saison, qui prépare *Live Together, Die Alone* (S02E23-24), dans lequel sont montrés les motifs de la trahison de Michael, faisant de lui le meurtrier de Libby et Ana-Lucia. Ce binôme devient le deuxième binôme scénaristique après Damon Lindelof et Carlton Cuse.

Le binôme formé par Elizabeth Sarnoff et Christina M. Kim est également l'un des plus intéressants de la deuxième saison, probablement de toute la série. En dehors de l'assistante des scénaristes Dawn Lambertsen Kelly, elles sont les deux seules scénaristes féminines de la saison et ce binôme est le seul binôme de scénaristes féminines durable et solidaire, puisqu'elles écrivent quatre épisodes ensemble. Dans un médium dominé par les hommes sur le plan statistique, idéologique et hiérarchique, j'ai souvent tendance à considérer ce binôme comme le temps d'une focalisation temporaire de ces deux scénaristes sur des questions de genres. Je ne tiens pas ici à les réduire à leur condition féminine, mais leurs épisodes de deuxième saison constituent un point de vue féminin qui crève l'écran.

Avant d'écrire en binôme, Elizabeth Sarnoff écrit le dernier épisode de la série en solitaire : *Abandoned* (S02E06), un épisode renversant et des plus sombres. Nous avons une focalisation sur le personnage de Shannon, la demi-sœur de Boone qui représente l'archétype du personnage féminin dont le manque d'aptitudes la retranscrit dans une position critique vis-à-vis du reste du collectif. Dans cet épisode la perspective du personnage, auparavant masquée par celle de Boone, est dévoilée : suite à la mort de son père, Shannon est abandonnée par une froide belle-mère qui favorise Boone et la prive de l'héritage de son père. Nous découvrons donc une Shannon abandonnée, condamnée à jouer de ses attraits pour survivre dans le monde actuel et enfermée dans sa condition féminine. Au moment précis où elle devient attachante, elle meurt brutalement de la main d'Ana-Lucia, un tragique accident qui fait monter la tension entre les deux groupes de rescapés. Tragiquement, sa mort a la même fonction dramatique que celle de Boone : cliver les survivants du crash suite à un accident que l'on peut aussi voir comme un meurtre. Ce tour de force extrêmement brutal marque une arrivée fracassante pour Elizabeth Sarnoff, qui écrit durablement pour la série et témoigne d'une certaine affinité pour les personnages et les épisodes les plus sombres, ce que nous verrons dans la répartition des épisodes pour les saisons ultérieures.

Paradoxalement, ce n'est pas sur un personnage féminin mais c'est sur un personnage masculin que Christina M. Kim et Elizabeth Sarnoff signent leur première co-écriture. *The Hunting Party* (S02E11), comportant beaucoup d'action, se calque sur l'intrigue de *All the Best Cowboys Have Daddy Issues* (S01E11) et renvoie à des questions narratives similaires :

ces épisodes centrés sur Jack sont ceux où les survivants partent à la recherche de personnages enlevés par les Autres (Charlie et Claire dans la première saison et Michael dans la deuxième) et se confrontent à eux. *The Hunting Party* (S02E11) est un épisode plein de testostérone, avec de l'action, un casting presque exclusivement masculin, et un point de vue féminin qui surplombe le tout. Le film éponyme *The Hunting Party* (Don Medford, 1971), un western testosterone où le personnage principal part avec ses compères à la recherche du kidnappeur de son épouse, comporte une intrigue où les positions de genre sont on ne peut plus cliché. L'épisode de *Lost* en question comporte une critique sous-jacente de l'attribution des rôles en fonction des positions de genre, ce qui résonne avec leur travail sur la deuxième saison. Les intrigues secondaires nous montrent exclusivement des personnages masculins parler de leurs histoires de cœur respectives (Hurley, Charlie et Saïd), une reprise en négatif des scènes où les personnages féminins abordent le même sujet, souvent dans les comédies romantiques. Du point de vue de l'intrigue principale nous assistons également à une circulation des rôles : Il ne s'agit pas de sauver une demoiselle en détresse, mais plutôt Michael, lui-même parti chercher son fils kidnappé par les Autres à la fin de *Exodus Part 3* (S01E25). Pour ce faire, Jack part à sa poursuite avec Sawyer et Locke et refuse de laisser Kate les accompagner. C'est dans cette filiation du western masculin que s'explique cette décision de rejet du personnage féminin à intégrer la « partie de chasse », en dépit de ses aptitudes à la traque et au maniement des armes, et alors que Sawyer lui-même est encore en convalescence. Ici nous avons une critique sous-jacente du rejet du personnage féminin de la troupe d'action en dépit de ses aptitudes, un rejet qui retranscrit Kate dans la position de demoiselle en détresse. En effet elle suit tout de même Jack, Sawyer et Locke, se fait capturer par les Autres et se retrouve du fait de ce rejet dans la position de la demoiselle en détresse, enfermée dans un rôle cliché, malgré ses propres aptitudes. Dans les flashbacks, Jack traque son père qu'il croit amant de son ex-femme, un acharnement qui dénote une fierté masculine poussée à son paroxysme paranoïaque. Cet épisode, qui joue habilement sur les codes du western dans la perspective de l'anti-western, est sans nul doute le fruit d'Elizabeth Sarnoff, informé par son passage sur *Deadwood* et confirmé par ses épisodes ultérieurs⁴²⁰.

Leurs épisodes suivants durant la deuxième saison sont exclusivement centrés sur des personnages féminins. Dans *The Whole Truth* (S02E16) elles prennent en charge Sun. Il s'agit de l'épisode où Sun découvre qu'elle est enceinte, alors même que les spectateurs découvrent avec elle dans les flashbacks que Jin est stérile⁴²¹. Cet épisode dépeint un personnage féminin

420 Cf. Quentin Fischer, *op. cit.*

421 Le médecin avait fait croire au couple que Sun était fertile pour éviter la colère de Jin. Il rétablit la vérité auprès de sa patiente mais Sun garde le secret pour elle. Par ailleurs les scénaristes sèment le trouble quant à

fort et complexe, à l'encontre des clichés habituels du personnage féminin marié à un homme violent⁴²². Les scénaristes sèment le trouble dans le couple avant de le réunir autour de leur enfant et de placer définitivement Sun dans une légère position de supériorité.

Le dernier épisode qu'elles prennent en charge fonctionne en écho avec *Abandoned* (S02E06). Dans *Two For the Road* (S02E20), elles nous montrent qu'Ana-Lucia est venue en Australie avec Christian Shephard, le père de Jack. On y voit une Ana-Lucia au bord de la rupture, incapable de continuer à jouer le shérif (« *I can't do this anymore* », dit-elle à Michael avant qu'il ne l'assassine). Cet épisode, entaché par la double mort de Libby et Ana-Lucia, est un des plus sombres de la série. Avec cette double-mort, Elizabeth Sarnoff totalise la mort de trois protagonistes féminins en une seule saison. Cette propension de la scénariste à la violence gratuite, ou du moins à ces fins d'épisodes atroces, se confirme dans les saisons suivantes. Ici la meurtrière de Shannon devient la victime, dans une glauque circulation des rôles. Observons par ailleurs que ce binôme est déséquilibré : Elizabeth Sarnoff a déjà une expérience d'écriture, tandis que Christina M. Kim signe avec elle ses premiers scénarios. Cela témoigne de la tendance d'Elizabeth Sarnoff à écrire avec des débutants durant sa participation à *Lost*⁴²³. C'est elle qui compte le plus de collaborateurs d'écriture au fil des six saisons, alors que les autres membres du noyau de l'équipe ont tendance à garder les mêmes partenaires.

Je vais désormais m'intéresser à deux binômes, les deux seuls à s'échanger des membres au cours de l'écriture de la deuxième saison. En effet ces deux binômes écrivent un épisode chacun de leur côté, puis échangent de membres pour l'écriture d'un deuxième épisode, avant de se retrouver pour les épisodes suivants. Ils sont respectivement composés de Leonard Dick et Steven Maeda d'une part, et de Javier Grillo-Marxuach et Craig Wright d'autre part. Leonard Dick et Steven Maeda signent trois épisodes ensemble : le premier, *Adrift* (S02E02) montre un Michael défait, « à la dérive » pour reprendre le titre, suite à la perte de Walt. Le second, *The Long Con* (S02E13), se focalise sur un Sawyer plongé dans une veine tragique, qui n'hésite pas à arnaquer ses proches pour rester enfermé dans son rôle. Enfin leur dernière contribution à *Lost* est *S.O.S.* (S02E19), l'épisode en double focalisation

l'identité du père de l'enfant en sous-entendant une relation amoureuse entre Sun et son professeur d'anglais.
422 Jin détruit le jardin de Sun durant cet épisode mais cet acte violent n'est motivé que dans le désir de la protéger après qu'elle s'y fait agresser dans *The Long Con* (S02E13). Son aptitude à accepter de laisser Sun seule dans son jardin, à lui laisser son indépendance en dépit des dangers qui les entoure, constitue le nœud de cet épisode.

423 Ainsi elle écrit ensuite avec d'autres scénaristes qui font avec elle leurs débuts dans l'écriture scénaristique : Gregory Nations, Kyle Pennington, Brian K. Vaughan et Jim Galasso.

sur Rose et Bernard, et le seul épisode à se concentrer sur ces deux personnages, qui font pourtant partie du casting régulier jusqu'à la fin de la série. Les spécialités de ce binôme sont plus difficiles à définir, sachant qu'ils restent moins longtemps et que je n'ai pas repéré de logique dans l'attribution des épisodes, si ce n'est une évolution : *Adrift* (S02E02) et *The Long Con* (S02E13) sont des épisodes de détachement des relations interpersonnelles, alors que *S.O.S* (S02E19) est une belle histoire romantique entre Rose et Bernard.

De leur côté, Javier Grillo-Marxuach et Craig Wright écrivent *Orientation* (S02E03). Cette attribution est un peu plus évidente et repérable en nous appuyant sur le témoignage de Javier Grillo-Marxuach. En effet celui-ci signale que Craig Wright a rebaptisé l'ancienne « Medusa Corporation » en « Dharma Initiative » lors du premier mini-camp, à l'occasion duquel il baptise son fondateur après une personne réelle, Alvar Hanso⁴²⁴. Il est à l'origine de l'intertextualité avec *The Third Policeman* de Flann O'Brien, qui apparaît entre les mains de Desmond dans *Man of Science, Man of Faith*⁴²⁵. Javier Grillo-Marxuach eut un rôle central dans l'écriture de la Dharma Initiative pour la série et l'ARG *The Lost Experience*⁴²⁶. C'est certainement ce rôle accru dans l'écriture de la Dharma Initiative et l'implantation de la série dans une filiation étrange avec la science-fiction, qui leur vaut l'attribution de *Orientation* (S02E03), dans lequel nous découvrons l'objectif de la station le Cygne. Seulement le binôme éclate au moment d'écrire un deuxième épisode : Craig Wright écrit *What Kate Did* (S02E09) avec Steven Maeda ; Javier Grillo-Marxuach écrit avec Leonard Dick *Collision* (S02E08), le premier épisode à se centrer sur une des *tailies*, en l'occurrence Ana-Lucia. Il s'agit en réalité de la deuxième contribution de ce binôme, qui avait déjà écrit ... *In Translation* (S01E17). C'est à l'occasion de cette seconde collaboration que les deux scénaristes font un podcast construit comme un commentaire audio. Pour ma part, j'ai tendance à placer dans l'écriture de cet épisode l'idiosyncrasie repérable de Javier Grillo-Marxuach. En effet on observe de très fortes ressemblances entre les relations dysfonctionnelles qu'entretiennent Ana-Lucia avec sa mère et celles entre Jack et son père. Il s'agit à chaque fois d'une relation parent/enfant couplée d'une relation supérieur/inférieur hiérarchique dans un milieu typique des drames procéduraux (en milieu hospitalier pour Jack et son père ; dans un commissariat de police pour Ana-Lucia et sa mère). Quand bien même le contexte et l'issue varient⁴²⁷, les relations

424 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

425 Damon Lindelof, dans *The Official Lost Podcasts*, *op. cit.*, podcast du 14/11/2005 [17:30 – 18:40].

426 « Durant la deuxième saison la majorité de mon travail consistait à préciser les origines de la Dharma Initiative, à discerner la signification des nombres en implantant fermement l'équation de Valenzetti dans le canon de la série, et à créer une histoire pour les travaux de la Fondation Hanso, et ce pour la série et pour un projet transmédiatique titanesque intitulé *The Lost Experience*. », Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

427 Jack fait renvoyer son père pour faute professionnelle ; Ana Lucia assassine celui qui lui avait tiré dans le ventre (tuant son fœtus par la même occasion) et démissionne à la fin de *Collision* (S02E08).

interpersonnelles sont substantiellement animées par les mêmes tensions dramatiques. Toujours est-il que Craig Wright et Javier Grillo-Marxuach n'écrivent plus de scénarios pour *Lost* à partir de ce moment-là : le premier perd son crédit de producteur après *The Hunting Party* (S02E11) et le second reste jusqu'à la fin de la saison mais ne signe plus aucun scénario malgré son ancienneté.

Le dernier binôme de la saison est composé des deux assistants des scénaristes, Dawn Lambertsen-Kelly et Matt Ragghianti. Alors qu'ils font partie de l'équipe depuis juillet 2004 au moins, ils signent le premier scénario de leur carrière avec *Maternity Leave* (S02E15). Dans cet épisode Claire cherche à se rappeler de ce qui lui est arrivé pendant son enlèvement par les Autres durant la première saison, avec l'aide de Libby, de Kate et de Rousseau. Cet épisode au casting largement féminin et centré sur des questions de maternité est loin d'être le dernier de *Lost*⁴²⁸. Il présente en outre une légère variation structurelle : les flashbacks ne montrent par Claire avant l'île, mais ils la montrent pendant sa période de captivité chez les Autres. Il est probable qu'ils reçurent cet épisode car il devait être écrit pendant les vacances de Noël, ce qui revient à leur amputer des vacances au nom de l'opportunité que représente cette première co-écriture. Dans un dossier de *The Lost Official Magazine*⁴²⁹, Dawn Lambertsen Kelly et Matt Ragghianti relatent cette première expérience d'écriture pour la télévision et leur témoignage constitue un apport intéressant sur des détails qui sont devenus des habitudes pour les scénaristes chevronnés. Nous observons dans leur témoignage que l'écriture d'un scénario est composée de nombreuses relectures, renvois d'annotations de la part de l'un, de l'autre et des *showrunners*, suivis de réécritures. Par ailleurs Matt Ragghianti fait une observation intéressante sur la façon dont les scénaristes se répartissent l'écriture d'un épisode au sein du binôme :

« Pour cette saison tous les scénarios ont été partagés en deux et tout le monde le fait à sa manière. Parfois un scénariste écrit les flashbacks et l'autre l'histoire principale. [...] Nous fûmes chanceux car nous pûmes écrire les parties que nous voulions : Dawn [Lambertsen-Kelly] voulait secrètement écrire la séquence pré-générique, le premier et le deuxième acte ; pour ma part je souhaitais écrire les troisième, quatrième et cinquième actes »⁴³⁰.

La répartition de l'écriture des épisodes est un processus qui est tributaire de l'épisode et du binôme en question. Il s'agit de s'accorder en fonction des désirs et aptitudes respectives des deux scénaristes vis-à-vis de l'épisode en question, de ses thèmes et de ses histoires propres. Difficile ici de faire une généralisation et tout dépend du binôme et de l'épisode en question.

428 cf. *The Whole Truth* (S02E16) ; *D.O.C* (S03E18) ; *Eggtown* (S04E04) ; *Ji-Yeon* (S04E07) ; *The Little Prince* (S05E04), sans compter les épisodes sur Juliet, spécialiste de la fertilité.

429 « The Birth of *Maternity Leave* », dans *Messages from the Island*, op. cit.

430 *Idem.* ; voir extrait n°14 en annexe.

Nous avons montré comment les scénaristes se répartissent les épisodes par binômes solidaires pendant la deuxième saison et selon une organisation relativement stable. Au moins pour trois binômes, ces attributions ne sont pas le fruit d'une rotation systématique ; ce sont des choix conscients et informés par le parcours, les spécialités, les affinités des scénaristes. Elles peuvent être influencées par la position de l'épisode et son contexte de diffusion : ainsi Damon Lindelof et Carlton Cuse se chargent souvent des épisodes charnières narratives entre les blocs de diffusion. Dans la suite du chapitre, nous nous demanderons comment cette équipe et cette organisation évoluèrent une fois encore car la troisième saison est encore un temps d'expérimentation sur le plan organisationnel. L'arrivée des scénaristes de *Alias* est un facteur essentiel dans l'explication de cette organisation, alors qu'en même temps les personnages découvrent les Autres. Durant cette troisième saison, nous observerons que, à l'exception d'Edward Kitsis et Adam Horowitz, les scénaristes ne cessent de se reconfigurer en binômes semi-solidaires ou éphémères, selon une organisation beaucoup plus souple que la deuxième saison.

2) Saison 3 : ultimes expérimentations organisationnelles et ouverture de l'équipe à Alias

La troisième saison est très particulière parmi les autres. Son organisation, beaucoup plus fluide que la répartition en binômes solidaires de la deuxième saison, la rend également plus difficile à aborder. En effet elle s'articule autour de trois enjeux majeurs qui me semblent interdépendants : la négociation d'une date de fin avec ABC ; l'arrivée de plusieurs scénaristes d'*Alias*, qui s'est terminée en mai 2006 ; une organisation interne plus souple que pour la saison précédente, qui donne lieu à des expérimentations sur la composition de binômes éphémères (qui n'ont qu'une seule occurrence) et de binômes semi-solidaires (qui écrivent au moins deux fois ensemble mais se séparent ponctuellement pour écrire avec d'autres scénaristes). C'est à l'aune de ces trois enjeux que nous présenterons l'organisation de l'équipe durant la troisième saison. Tout d'abord, nous évoquerons l'évolution de l'équipe, motivée par l'engagement des scénaristes de *Alias*, qui fait écho à la découverte des Autres, la communauté indigène de l'Île, dont deux membres intègrent le groupe de protagonistes : Ben et Juliet. Ensuite nous observerons comment les scénaristes se sont répartis les épisodes en fonction de cette arrivée, de la négociation d'une date de fin, et de la volonté de certains membres de changer de partenaire d'écriture, contrairement à la saison précédente.

A) L'évolution de l'équipe : ouverture aux scénaristes de *Alias* (mai 2006-mars 2007)

Pour aborder l'évolution de l'équipe au cours de la troisième saison nous ferons tout d'abord un bilan des départs et des maintiens par rapport à l'équipe de la deuxième saison, afin de faire ressortir le maintien d'un noyau dur qui reste durablement. Puis nous observerons que, en dehors de l'arrivée de Jordan Rosenberg, motivée par son implication dans *The Lost Experience* avec Javier Grillo-Marxuach durant l'été 2006, et en dehors de l'arrivée tardive de Brian K. Vaughan, les nouvelles recrues sont exclusivement des migrants d'*Alias*. Cette arrivée massive de quatre scénaristes de l'autre série de J.J. Abrams pourrait également expliquer le départ massif de trois scénaristes principaux (Steven Maeda, Javier Grillo-Marxuach et Leonard Dick) par logique compensatoire.

Parmi les membres de l'équipe qui restent, on compte Damon Lindelof, Carlton Cuse, Edward Kitsis, Adam Horowitz, Elizabeth Sarnoff, Christina M. Kim et Gregory Nations. On pourrait estimer que les roulements sont réguliers puisqu'il restait huit membres de l'équipe de la première saison dans l'équipe de la deuxième. Seulement, si nous observons avec plus d'attention ses membres constituants, nous pouvons inférer que les membres qui restent entre la deuxième et la troisième saison sont ceux qui deviennent le noyau de l'équipe de manière durable. Parmi ces sept scénaristes, seule Christina M. Kim quitte la production de *Lost* avant la fin (après trois saisons), alors que très peu des membres originaux restent plus d'une saison. Le remaniement interne de l'équipe commence à faire ressortir les membres constants, ceux qui nourrissent de telles affinités avec la série et le fonctionnement de sa production qu'ils en deviennent par leur implication durable les principaux co-auteurs. Entre avril et mai, les autres membres de l'équipe s'en vont. Parmi eux on compte Steven Maeda et Leonard Dick (le binôme semi-solidaire de la deuxième saison), ainsi que le duo d'assistants Dawn Lambertsen-Kelly et Matt Ragghianti, qui assuraient cette fonction depuis le début de la première saison. Jeph Loeb, le remplaçant de Craig Wright parti au milieu de la deuxième saison, part avant d'écrire un seul épisode et Javier Grillo-Marxuach donne sa lettre de démission en février 2006, quittant la production de *Lost* en mai⁴³¹.

La concomitance entre les départs et les arrivées rend difficile de faire une stricte chronologie : en effet les scénaristes quittent souvent une production courant avril, aussitôt

431 Javier Grillo-Marxuach, *op. cit.*

après l'écriture du dernier épisode. Dans le cas de *Lost*, leurs remplaçants arrivent immédiatement après, afin de pouvoir participer au mini-camp entre les saisons. Par exemple le départ de Javier Grillo-Marxuach est inextricable de l'arrivée de Jordan Rosenberg, quand bien même la seule lecture des crédits ne suppose aucune interaction entre les deux scénaristes⁴³². Les deux scénaristes ont travaillé ensemble sur *The Lost Experience*, l'écriture d'un ARG dont nous avons signalé les principaux termes dans le quatrième chapitre. L'investissement de Javier Grillo-Marxuach avec Craig Wright dans l'écriture de la Dharma Initiative au cours de la deuxième saison lui vaut certainement son implication dans ce projet dont l'histoire porte majoritairement sur la Dharma et son fondateur Alvar Hanso. Inversement c'est la réussite de ce projet et l'investissement de Jordan Rosenberg qui lui vaut d'être employé comme *staff writer* pendant la troisième saison, ce qui lui permet également de décrocher son premier scénario. Ainsi les départs et remplacements se font parfois en flux tendu, une méthode qui permet également d'assurer une évolution plus fluide de l'équipe et d'éviter des ruptures trop brusques.

Alors que Jordan Rosenberg travaille sur *The Lost Experience* pendant l'été 2006, les autres scénaristes se préparent dès le début du mois de mai à l'écriture de la troisième saison. Les nouveaux membres de l'équipe au début de la troisième saison sont presque exclusivement des scénaristes de *Alias*. Parmi les dix scénaristes crédités pour l'écriture d'épisodes de la cinquième et dernière saison d'*Alias*, quatre rejoignent *Lost*, sans compter J.J. Abrams, le co-créateur commun aux deux séries qui partage le crédit « *story by* » avec Damon Lindelof pour le premier épisode de la saison (même s'il n'intègre pas l'équipe des scénaristes). Parmi ces quatre scénaristes, on en compte deux qui ont déjà participé à *Lost* auparavant. Jeff Pinkner avait un crédit d'*executive consultant* sur les treize premiers épisodes de de la série du fait de son implication dans le développement puis l'écriture des premiers épisodes. Drew Goddard n'a, pour sa part, pas fait partie de l'équipe en première saison, mais il écrit *Outlaws* (S01E16) comme *freelance writer* durant la première saison. Son parcours ancré dans les *cult shows* et *mythology shows* légitime son intégration de *Lost* pendant deux saisons : en effet, avant de travailler sur *Alias* pour la saison 2005-2006, il a participé à l'écriture de *Buffy the Vampire Slayer* pour la saison 2002-2003 et sur *Angel* (sur laquelle il obtient son premier crédit de scénariste-producteur) pour la saison 2003-2004. En dehors de *The X-Files*, il a donc travaillé sur tous les *mythology/cult shows* à succès de l'époque ; son manque de participation à *The X-Files* tend d'ailleurs à le rapprocher davantage de la *fantasy*

432 En effet Javier Grillo-Marxuach signe son dernier scénario avec *Collision* (S02E08) et n'a plus de crédit de producteur à partir de la troisième saison. Pour sa part, Jordan Rosenberg obtient son seul et unique crédit sur *Lost* en écrivant *Par Avion* (S03E12).

que de la science-fiction. Pour leur part, Monica Owusu-Breen et Alison Schapker constituent une équipe de scénaristes presque inséparable, de même que Edward Kitsis et Adam Horowitz. En effet, avant *Lost*, elles ont toujours écrit ensemble à l'exception d'un épisode de *Alias*⁴³³. De même que Drew Goddard, elles ont une affiliation à la *fantasy* du fait de leur longue participation à *Charmed* avant *Alias*, quand bien même elles travailleront plus tard sur des séries de science-fiction. Leur participation à *Lost* est de courte durée : elles n'écrivent qu'un épisode et n'ont un crédit de producteur que pour les huit premiers épisodes de la troisième saison. En outre, parmi les dix scénaristes de l'équipe d'*Alias*, il s'agit des quatre scénaristes qui ont écrit l'épisode final en deux parties : Monica Owusu Breen et Alison Schapker écrivent *Reprisal* (*Alias*, S05E16) et Jeff Pinkner et Drew Goddard écrivent *All the Time in the World* (S05E17). *Lost* embauche donc les quatre scénaristes les plus reconnus d'*Alias*, écrire un dernier épisode étant souvent le rôle des scénaristes les plus impliqués durablement dans la série sur le plan créatif.

En dehors des scénaristes de *Alias*, les nouveaux-venus sont peu nombreux : Richard Raymond Harry Herbeck prend la place de Dawn Lambertsen-Kelly et Matt Ragghianti comme assistant des scénaristes pour les troisième et quatrième saisons. Brian K. Vaughan arrive en fin de troisième saison, obtenant son premier crédit de scénariste-producteur sur *Lost* (qui est par ailleurs sa première participation à une série télévisée) avec *The Man From Tallahassee* (S03E13). Auparavant le scénariste a majoritairement écrit des *comics* : *Y: The Last Man* et *Ex Machina* lui valent d'être remarqué par Damon Lindelof qui apprécie son travail⁴³⁴. Admirateur des genres de l'imaginaire il fait souvent des références à *Oz* ou *Twin Peaks*, des références qu'il partage avec *Lost*. Dans *Y: The Last Man*, il utilise de nombreux procédés narratifs qui témoignent d'affinités avec *Lost* : les flashbacks, les *cliffhangers*, les rêves proleptiques, les mises en abyme métatextuelles, etc. Par ailleurs il n'utilise pas ces procédés à vau l'eau : à chaque fois il utilise son histoire (la mort brutale de tous les mammifères masculins à l'exception du personnage principal et de son singe) pour faire ressortir des questions sociétales et existentielles par le biais de personnages finement ciselés, questions qui ne renvoient pas nécessairement à des clivages et inégalités entre sexes, mais qui essaient plutôt d'aborder des questions existentielles en mettant des personnages féminins dans des positions traditionnellement occupées par des personnages masculins (présidents, militaires, terroristes, etc.). En bref son travail sur les *comics* lui vaut d'être repéré par Damon

433 Les crédits témoignent également qu'elles se séparent plus tard, signant leur dernière participation commune à une série sur *Fringe* en 2013.

434 cf. Bob Cohn, « The 2007 Rave Awards », *Wired Magazine* [article en ligne], le 24/04/2007, URL : <https://www.wired.com/2007/04/feat-raves/>, consulté le 06/06/2017.

Lindelof et d'être employé sur *Lost*. Les propriétés communes de l'écriture progressive, par-delà l'affiliation à un médium donné, renvoient à des aptitudes propres qui légitiment son emploi.

L'équipe de la troisième saison est donc composée de : quatre scénaristes de l'équipe de la première saison (Damon Lindelof, Carlton Cuse, Edward Kitsis et Adam Horowitz) ; trois scénaristes arrivés pour la deuxième saison (Elizabeth Sarnoff, Christina M. Kim et Gregory Nations) ; quatre scénaristes qui viennent d'*Alias* (Drew Goddard, Jeff Pinkner, Monica Owusu-Breen, Alison Schapker), sans compter J.J. Abrams, qui co-écrit une histoire avec Damon Lindelof ; Jordan Rosenberg, un scénariste en herbe repéré suite à son implication dans *The Lost Experience* ; Brian K. Vaughan, un scénariste de *comics* qui nourrit de fortes affinités créatives avec la série et donc ses *showrunners*. Nous les hiérarchisons en fonction du nombre de scénarios qu'ils écrivent. Ainsi Damon Lindelof et Carlton Cuse occupent une place de choix en co-écrivant chacun huit scénarios, dont quatre ensemble. Puis viennent Edward Kitsis, Adam Horowitz et Drew Goddard, qui écrivent cinq scénarios ; Elizabeth Sarnoff et Jeff Pinkner en écrivent quatre, Christina M. Kim deux et Monica Owusu-Breen, Alison Schapker, J.J. Abrams, Brian K. Vaughan et Jordan Rosenberg en écrivent un chacun. Nous allons observer comment ils s'organisent surtout en binômes éphémères pour écrire cette saison.

B) L'organisation de l'équipe pendant la troisième saison : dernières expérimentations sous couvert de la négociation d'une date de fin.

Durant la troisième saison, les scénaristes ont systématisé la co-écriture, mais reviennent sur leur organisation en binômes solidaires de la deuxième saison. En effet, en dehors d'Edward Kitsis et Adam Horowitz, tous les scénaristes qui écrivent plusieurs épisodes se recombinaient en binômes semi-solidaires et éphémères. Les scénaristes montrent davantage d'adaptabilité à leurs membres mais ces multiples permutations rendent plus difficile une analyse des affinités créatives des scénaristes. Le contexte très récent permet de lier cette organisation à la pression des *showrunners* sur ABC pour négocier une date de fin : le 4 juin dernier, *The Leftovers*, la deuxième série de Damon Lindelof, s'est achevée ; à l'occasion d'une interview dans le podcast *I Think You're Interesting* de Todd VanDerWerff, il est revenu sur leur stratégie de négociation d'une date de fin pour *Lost* :

« La bataille pour obtenir [de ABC] une date de fin dura deux ans. Ils dirent à [Carlton Cuse] et moi qu'ils ne le feraient pas. Nous sommes donc allés jusqu'au bout de nos contrats dans

l'intention de ne pas les renouveler. Nous avons un plan de succession en place. C'est seulement une fois au milieu de la troisième saison, quand finalement l'audience et la communauté critique commencèrent à dire qu'ils ne pouvaient plus supporter la série, que ABC fit le calcul en se demandant « combien de temps la série survivra sans [Damon] Lindelof et [Carlton] Cuse et comment faire pour les garder à la barre »⁴³⁵.

Il me semble donc que cette organisation alambiquée de l'équipe permet également à Damon Lindelof et Carlton Cuse de préparer leur succession sur le plan scénaristique en confiant leur manière d'écrire certains personnages à Drew Goddard, Elizabeth Sarnoff et Jeff Pinkner, notamment Kate, Desmond, Locke et peut-être Juliet, un nouveau personnage de la troisième saison. Certes, les modalités de ce « plan de succession » sont inconnues, mais nous pouvons envisager qu'il s'agit de confier leurs postes de *showrunners* à Edward Kitsis et Adam Horowitz (qui forment déjà un binôme solidaire), ou alors Elizabeth Sarnoff, Drew Goddard et/ou Jeff Pinkner, les principaux scénaristes de la troisième saison. Nous observerons comment cela se met en place sur le plan pragmatique par la répartition des épisodes.

Par ailleurs je pense que cinq membres de l'équipe souhaitaient changer régulièrement de partenaire d'écriture durant cette saison. En effet les binômes éphémères sont majoritairement le fruit de permutations entre cinq scénaristes : Damon Lindelof, Carlton Cuse, Elizabeth Sarnoff, Jeff Pinkner et Drew Goddard. Parmi les huit binômes éphémères de la troisième saison, sept sont le fruit des différentes configurations entre ces cinq scénaristes. Même s'il est difficile de repérer une logique à cette répartition des épisodes, il me semble donc que l'interaction de ces cinq scénaristes est au cœur de l'organisation de l'équipe. En effet chacun d'entre eux co-écrit avec au moins trois autres membres de ce groupe de cinq (à l'exception de Jeff Pinkner, qui co-écrit avec Drew Goddard, Carlton Cuse et Brian K. Vaughan). En dehors d'Edward Kitsis et Adam Horowitz, ce groupe comporte les principaux scénaristes-producteurs de la saison, parmi lesquels Elizabeth Sarnoff, qui développe dans les saisons ultérieures son affinité pour l'écriture en binômes éphémères et semi-solidaires. Ces expérimentations, tributaires des contraintes contextuelles, lui permettent donc de trouver ses préférences dans le fonctionnement de la co-écriture et assouplissent l'organisation de l'équipe sur le long terme.

Ainsi la troisième saison est marquée par une organisation plus souple, que Damon Lindelof et Carlton Cuse rassemblent en co-écrivant cinq épisodes de manière solidaire et

435 Damon Lindelof, dans VOX, Todd Vanderwerff, *I Think You're Interesting : episode 15 : Damon Lindelof*, propos recueillis dans l'article VOX, Todd Vanderwerff, « Damon Lindelof on all *The Leftovers* episodes you didn't get to see », article Internet sur vox.com, URL : <https://www.vox.com/2017/6/7/15751918/leftoversfinaleinterviewdamonlindelof>, mis en ligne le 07/06/2017, consulté le 09/06/2017. voir l'extrait n°15 en annexe.

trois épisodes chacun avec Elizabeth Sarnoff et des scénaristes de *Alias*. Cela leur permet d'expérimenter deux modèles et c'est ainsi que nous la présenterons : ils reprennent les acquis de la deuxième saison en jouant sur l'utilisation de binômes solidaires et ils expérimentent une organisation plus fluide en binômes semi-solidaires. Nous commencerons donc par évoquer les principaux binômes solidaires de la saison : Damon Lindelof et Carlton Cuse d'abord ; Edward Kitsis et Adam Horowitz ; Monica Owusu-Breen et Alison Schapker. Puis nous observerons les épisodes écrits par les binômes semi-solidaires : Elizabeth Sarnoff et Christina M. Kim ; Drew Goddard et Jeff Pinkner. Ensuite nous aborderons la permutation des scénaristes dans des binômes éphémères, expérimenté par Damon Lindelof, Carlton Cuse, Elizabeth Sarnoff, Jeff Pinkner, Drew Goddard, et autour desquels se greffent les participations ponctuelles de Christina M. Kim, Jordan Rosenberg et Brian K. Vaughan. Nous observerons qu'il s'agit pour les scénaristes d'assurer la bonne reprise de certains personnages, dans l'éventualité où Damon Lindelof et Carlton Cuse devraient partir si leur stratégie de négociation venait à échouer.

Les binômes solidaires

Tout d'abord, le binôme composé de Damon Lindelof et Carlton Cuse écrivent majoritairement les épisodes charnière par rapport au temps de diffusion. Cela montre que leurs co-écritures ensemble sont dues à leur position de *showrunners*. Ainsi Damon Lindelof écrit *A Tale of Two Cities* (S03E01) avec J.J. Abrams et il écrit *I Do* (S03E06), l'épisode centré sur Kate et placé avant la pause hivernale, avec Carlton Cuse. Durant le long bloc de diffusion de la deuxième partie de la saison, ils écrivent deux épisodes qui se placent dans la continuité d'épisodes qu'ils avaient déjà écrits ensemble durant les saisons antérieures et qui témoignent de leurs affinités partagées : *Enter 77* (S03E11) reprend l'intrigue de *One of Them* (S02E14) sur certains aspects : dans ces deux épisodes centrés sur Saïd, ce dernier se retrouve dans la posture d'interroger un Autre qui se fait passer pour un rescapé, à chaque fois dans une station Dharma. Dans *One of Them* (S02E14) il s'agit de Ben ; dans *Enter 77* (S03E11) il s'agit de Mikhaïl, qui se fait passer pour le dernier membre de la Dharma Initiative. Les récits secondaires de l'épisode marquent par ailleurs l'affinité des deux scénaristes avec le jeu, puisque l'arc narratif qui se déroule sur la plage montre les protagonistes jouer au ping-pong et le troisième arc narratif de l'épisode montre Locke jouer aux échecs contre l'ordinateur de la Station Dharma. Le troisième épisode écrit par ce binôme est presque une tradition pour les *showrunners* : *The Brig* (S03E19) est l'épisode placé vers la fin de saison concentré sur un Locke paralysé en proie au doute. Damon Lindelof et Carlton Cuse ont déjà écrit ce type

d'épisode pour les deux premières saisons (*Deus Ex Machina* (S03E19) ; *Lockdown* (S02E17)). Dans *The Brig* (S03E19), Locke convainc Sawyer de tuer leur figure paternelle commune. Métaphoriquement, Locke tue Sawyer deux fois dans cet épisode : James Ford tue Anthony Cooper (autrement dit Sawyer tue Sawyer) et par cette subordination de James à sa volonté, Locke tue la part de Sawyer qui est en lui. En effet James Ford n'aura plus d'épisodes avant de se trouver un nouveau surnom dans *LaFleur* (S05E08). Cet épisode, l'un des plus sombres de la série, est lié aux autres épisodes de fin de saison de la perspective d'un Locke paralysé qui essaie de convaincre quelqu'un de l'aider⁴³⁶ à se libérer. Enfin les deux *showrunners* écrivent *Through the Looking Glass* (S03E22-23), le double-épisode final qui comporte la reformulation structurelle de *Lost*. Ce qui se présente comme un flashback est en réalité un flashforward : c'est la survie sur l'île qui devient l'objet du souvenir, alors que nous découvrons un Jack suicidaire, shooté aux anti-dépresseurs, qui n'a d'autre but que revenir sur l'île. Il cherche à redevenir le héros, le chef qu'il était sur l'île : dans l'autre temporalité, en 2004, on le voit justement dans cette posture, coordonnant la lutte contre les Autres et l'ouverture des communications avec le cargo qui leur permettra de quitter l'île durant la quatrième saison. Les deux *showrunners* prennent donc en charge des épisodes charnières sur le plan narratif et des épisodes qui nourrissent leurs affinités personnelles.

Edward Kitsis et Adam Horowitz restent durablement le binôme solidaire le plus stable de la série. Même s'il leur arrive d'écrire des épisodes plus sombres, ce binôme indissociable se charge majoritairement des épisodes centrés sur les *sidekicks* Charlie et Hurley, des épisodes plus légers et humoristiques, dans un registre plus pathétique que tragique. Leur premier épisode est *Every Man for Himself* (S03E04), un épisode carcéral où Sawyer se retrouve arnaqué par Ben, et où les scénaristes s'appliquent à nous montrer que son enfermement est métaphorique⁴³⁷ : tout comme Locke il est paralysé par son passé. Dans *Tricia Tanaka Is Dead* (S03E10), ils donnent une tournure beaucoup plus jubilatoire à Hurley, leur personnage favori. Ce dernier brise sa mauvaise fortune en risquant sa vie et celle de Charlie pour démarrer un van Dharma, assisté par Jin et un Sawyer plus léger. Puis ils écrivent *Exposé* (S03E11), l'épisode de la mort de Nikki et Paulo, un épisode à tonalité surtout

436 Après avoir perdu l'usage de ses jambes dans *Deus Ex Machina* (S01E19) il demande à Boone de grimper dans l'avion après des rêves prémonitoires, en pensant qu'en réalisant ces prophéties il ne perdra pas de nouveau l'usage de ses jambes. Dans *Lockdown* (S02E17) il convainc Ben de l'aider à pousser le bouton car sa jambe est coincée sous la porte de sécurité descendue à cause du verrouillage d'urgence. Dans *The Brig* (S03E19), il reprend ce huis-clos en enfermant James Ford et Anthony Cooper pour que le premier des deux tue le second en découvrant qu'il s'agit de Sawyer. Ici il s'agit pour Locke de se libérer de la cause de sa paralysie en tuant son père à la demande pressante de Ben, selon lequel Locke est toujours paralysé par son passé traumatique.

437 Cf. chapitre 4.

humoristique, jusqu'à ce que le dernier flashback révèle que les deux personnages se font enterrer vivants : cet épisode combine une tonalité humoristique prégnante sur tout l'épisode à une chute atroce orchestrée par Damon Lindelof. Ils écrivent pour la première fois sur Sun dans *D.O.C.* (S03E18), l'épisode où Juliet confirme à Sun que Jin est bien le père de son enfant⁴³⁸, un dénouement qui suscite des émotions contradictoires chez le personnage et le spectateur, qui se réjouit pour le couple coréen tout en anticipant la mort de Sun. Enfin le dernier épisode écrit par Edward Kitsis et Adam Horowitz est *Greatest Hits* (S03E21), construit comme un best-of qui conclut l'histoire de Charlie, dont la mort est annoncée par Desmond depuis *Flashes Before Your Eyes* (S03E08). Ils disent adieu à un de leurs personnages fétiches et lui apportent une conclusion héroïque : en se sacrifiant, Charlie s'éloigne de sa caractérisation initiale comme *sidekick* comique : il s'élève au niveau du héros.

Les scénaristes qui viennent de *Alias* composent également des binômes solidaires, même s'ils ont moins d'occurrences. Ainsi Monica Owusu-Breen et Alison Schapker n'écrivent que *The Cost of Living* (S03E05) ensemble, mais leur long passé professionnel commun fait d'elles un binôme aussi solidaire que celui composé par Edward Kitsis et Adam Horowitz. Leur départ rapide est similaire à celui de Eko, le personnage au cœur de l'épisode, et à celui de son interprète Adewale Akinuoye Agbaje. En effet ce dernier souhaitait ne pas rester plus d'un an sur la production de *Lost* et les scénaristes font mourir le personnage en début de troisième saison⁴³⁹. Eko meurt sous les coups du Monstre, mais aussi parce qu'il refuse de continuer à vivre auprès des rescapés, parce qu'il ne cesse de fuir le groupe pour suivre son frère défunt, avant de le rejoindre dans la mort. Il me semble que le départ rapide des deux scénaristes peut se comprendre de la même manière : en dépit de la transition de plusieurs scénaristes de *Alias* vers *Lost*, les enjeux, les méthodes de travail et le mode de fonctionnement ne sont pas les mêmes et elles préfèrent rejoindre le drame familial *Brothers and Sisters* (ABC, Jon Robin Baitz, 2006 – 2011). Rien n'assure qu'au moment de l'attribution de l'épisode les scénaristes savaient qu'Alison Schapker et Monica Owusu-Breen iraient travailler sur cette série, mais le motif de quitter le collectif, mourir pour rejoindre ses frères et sœurs donne du moins l'impression que ce choix est conscient.

Les binômes semi-solidaires

Même si *Stranger in a Strange Land* (S03E09) est leur seule collaboration pendant la

438 Les fœtus conçus sur l'île entraînent la mort de la mère au cours du deuxième trimestre de grossesse.

Comme Jin était stérile avant le crash, soit l'enfant est de Jae Lee, l'ancien amant de Sun, soit l'enfant est de Jin, auquel cas elle risque de mourir très rapidement.

439 Carlton Cuse et Damon Lindelof dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 06/11/2006, [03:40 – 05:12].

troisième saison, Elizabeth Sarnoff et Christina M. Kim forment un binôme semi-solidaire car elles ont écrit ensemble à trois reprises durant la deuxième saison. Dans *Stranger in a Strange Land* (S03E09) elles reprennent l'épisode de mi-saison centré sur Jack⁴⁴⁰, sauf que cette fois elles se réfèrent aux codes, non pas du western, mais de la science-fiction pour aborder la question de l'altérité. Elles approfondissent le personnage de Jack en intitulant l'épisode après le roman de science-fiction éponyme de Robert A. Heinlein (1961). Utilisant la science-fiction pour écrire une allégorie de la construction face à l'altérité, ce roman raconte l'histoire d'un humain élevé par les Martiens, qui se retrouve ensuite à vivre parmi les hommes. De même, Jack se retrouve à vivre parmi les Autres, se liant d'amitié avec Juliet. La question de la traduction du sens du tatouage de Jack tisse un lien avec le mot « *grok* », néologisme d'Heinlein, dont le roman *Stranger in a Strange Land* serait l'illustration. Ce mot martien recouvre de nombreux sens : l'*Oxford English Dictionary* le définit comme « comprendre (quelque chose) de manière intuitive ou par empathie ». Or il s'agit dans cet épisode de renverser Jack par rapport aux épisodes des saisons précédentes : s'il est un bon *leader*, c'est parce qu'il a une aptitude à l'empathie assez immédiate que dénote sa relation naissante avec Juliet. Par ailleurs le renvoi implicite à cette notion basée sur l'empathie est un commentaire sur les systèmes panoptiques et le spectacle vivant, notamment dans la relation entre observateur (/spectateur) et observé (/personnage), basée sur une adhésion qui repose sur une forme d'empathie pour le personnage de fiction :

« Les Martiens semblent intuitivement savoir ce que nous avons souffert à apprendre de la physique moderne : l'observateur agit avec l'observé dans le processus d'observation. « Grok » signifie comprendre tellement bien que l'observateur devient une partie de l'observé, fusionner, se mélanger, se marier avec quelqu'un d'une autre communauté, perdre son identité dans une expérience collective »⁴⁴¹

Au début de l'épisode Jack est observé par des Autres et les rejette violemment (« *If you have something to watch Cindy, go watch it !* »). La personne à laquelle il s'adresse n'est autre que Cindy, l'hôtesse de l'air de Oceanic enlevée par les Autres aux *tailies* au début de la deuxième saison, comme lui victime du crash. La tension de l'épisode consiste à faire que Jack quitte sa posture de cowboy dans *All the Best Ccowboys Have Daddy Issues* (S01E11) et *The Hunting Party* (S02E11), à faire évoluer son rapport à l'altérité pour qu'il puisse s'ouvrir aux Autres, pour que nous, spectateurs, puissions nous ouvrir aux Autres. Par ailleurs cette distance confuse entre observateur et observé renvoie à mon sens à l'auctorialité de l'acteur par sa

440 Auparavant *All the Best Ccowboys Have Daddy Issues* (S01E11) et *The Hunting Party* (S02E11).

441 Rafeeq O. Mc Giveron, « From Free Love to the Free-Fire Zone : Heinlein's Mars, 1939-1987 », *Extrapolation*, vol.42, n°2, été 2001, pp. 137-149, mis en ligne sur [Heinleinsociety.org](http://www.heinleinsociety.org), à l'adresse http://www.heinleinsociety.org/rah/works/articles/heinleins_mars.html en 2007, consulté le 08/06/2017.

corporéité, qui doit devenir le personnage qu'il incarne par une forme d'empathie particulière ; une idée appuyée par la concentration de l'intrigue sur l'origine du tatouage de Jack, celui de son interprète. Il y a donc bien une continuité assez forte entre ces épisodes du binôme Elizabeth Sarnoff/Christina M. Kim. Pourtant, il s'agit de leur dernière collaboration.

De même, Jeff Pinkner et Drew Goddard constituent un binôme semi-solidaire et signataire de deux épisodes : *The Glass Ballerina* (S03E02), centré sur les infidélités de Sun, et *The Man from Tallahassee* (S03E13), qui montre comment Locke se retrouve paralysé en étant défenestré par son père. En outre les deux scénaristes avaient écrit *All the Time in the World* (*Alias* ; S05E17), le dernier épisode d'*Alias*, ce qui montre que leurs collaborations sur *Lost* sont motivées par des relations professionnelles préexistantes. *The Glass Ballerina* (S03E02) et *The Man from Tallahassee* (S03E13) entretiennent des liens ténus et il est difficile d'en construire une continuité. Le seul lien que j'ai pu repérer est dans la chute et la brisure : le premier plan de *The Glass Ballerina* (S03E02) montre la chute d'une ballerine de verre (ills.21-22), causée par Sun, qui pourrait présager la chute de Locke qui le rend paraplégique et qui s'achève par le même son de verre brisé à l'impact (ills.33-34).

Nous avons montré que l'équipe de cette saison constitue des binômes solidaires et conserve donc les acquis de la saison précédente sur le plan organisationnel. Seulement le maintien de ces acquis ne les empêche pas d'expérimenter de nouvelles méthodes de travail, expériences qui leur permettent de déterminer leurs préférences collectives et respectives, de mieux définir leurs affinités partagées en formant des binômes éphémères. Je pense que cette organisation permet aux *showrunners* de montrer leur manière d'écrire certains personnages à Drew Goddard, Elizabeth Sarnoff et Jeff Pinkner. Cette stratégie tourne autour de la transmission de Locke, Kate et Desmond (cette liste pourrait également inclure Jack mais Elizabeth Sarnoff l'a déjà écrit à deux reprises avec Christina M. Kim) ; il s'agit également de superviser l'introduction de Juliet et Ben, les Autres qui intègrent le groupe de protagonistes au cours de cette saison.

Ainsi la transmission de Locke semble être un enjeu de choix durant cette saison. Le personnage est comme Jack l'objet de la focalisation de trois épisodes. En écrivant *The Brig* (S03E19), Carlton Cuse reprend *Deus Ex Machina* (S01E19) et *Lockdown* (S02E17) dans le cadre du binôme solidaire avec Damon Lindelof. *Further Instructions* (S03E03), écrit par Carlton Cuse et Elizabeth Sarnoff, prend une voie médiane entre *Walkabout* (S01E04) et *Orientation* (S02E03) dans la caractérisation de John Locke. Le personnage retourne dans le mode survivaliste dans lequel il était au début de la série, en sauvant Eko d'un ours polaire et

en en lui reprenant sa mission spirituelle, dont il s'était éloigné durant la deuxième saison. Nous retrouvons un Locke plus sûr de lui-même et plus inquiétant. Dans cet épisode il s'agit de transmettre le personnage à Elizabeth Sarnoff, qui écrit trois des quatre épisodes centrés sur lui dans les saisons ultérieures⁴⁴², surtout les épisodes de dernière saison où il est le plus sombre car l'Homme sans nom a pris possession de son corps. Jeff Pinkner et Drew Goddard écrivent également un épisode sur Locke mais leur plus courte participation fait qu'ils n'écrivent pas ce personnage par la suite.

Pour sa part, Damon Lindelof se charge de transmettre Kate à Elizabeth Sarnoff dans le cadre de l'écriture de *Left Behind* (S03E15). Alors que *I Do* (S03E06) montrait l'incapacité du personnage à s'engager, cet épisode montre plutôt comment elle tente de se rapprocher de sa mère, qui la rejette suite au meurtre de Wayne (*What Kate Did* (S02E09)). *Left Behind* (S03E15) est proche de *Abandoned* (S02E06), l'épisode sur Shannon écrit par Elizabeth Sarnoff. La synonymie entre les titres révèle le lien entre ces deux personnages très différents sur le plan caractériel et pourtant proches dans leur dynamique de fuite, un nomadisme né d'un sentiment d'abandon par leur figure maternelle. Elizabeth Sarnoff a visiblement moins d'affinités pour Kate que pour Locke car elle n'écrit qu'un épisode sur elle ensuite. Seulement la transmission de ce personnage central par Damon Lindelof, qui est le premier à l'avoir écrit (*Tabula Rasa* (S01E03)), me semble l'enjeu de cette co-écriture entre Elizabeth Sarnoff et Damon Lindelof. Par ailleurs Drew Goddard et Jeff Pinkner ont l'occasion d'écrire les principales relations de Kate avec un personnage masculin : *The Glass Ballerina* (S03E02) explore en intrigue secondaire la relation Kate/Sawyer, une relation qui entretient de fortes similitudes avec la relation Buffy/Spike dans les deux dernières saisons de *Buffy the Vampire Slayer*, et que Drew Goddard a donc eu l'occasion d'écrire. Ces deux relations reposent sur un rapport dysfonctionnel des personnages à leur propre désir, qui les attire vers des personnages aussi sombres qu'eux et les retransche dans un rapport coupable à cette relation. Dans *The Man from Tallahassee* (S03E13) ils explorent la relation Jack/Kate selon une dynamique plus proche de la relation entre Buffy et Angel dans *Buffy the Vampire Slayer*. Dans une veine shakespearienne qui relève presque de la parodie, ce sont des relations rendues impossibles par des circonstances qui empêchent la réunion des personnages, des circonstances que les personnages participent à construire pour se mettre des barrières : Ils préfèrent faire de cette relation possible un idéal irréalisable, encombré par les circonstances.

Il s'agit également pour les *showrunners* de se préparer à transmettre Desmond, qui a

⁴⁴² *Cabin Fever* (S04E11) avec Kyle Pennington ; *The Substitute* (S06E04) avec Melinda Hsu Taylor ; *The Candidate* (S06E14) avec Jim Galasso, un épisode qui n'est pas seulement centré sur Locke, mais plutôt sur la dynamique entre Jack et Locke.

un rôle central en dépit de son arrivée tardive en cours de deuxième saison. En dehors de *Catch-22* (S03E17), Damon Lindelof a co-écrit tous les épisodes sur lui, une affinité assez forte pour ce personnage sur lequel les règles n'ont pas de prises, qui a la possibilité de revenir sur ses choix passés et qui, de manière générale, expérimente toujours pleinement la structure narrative : dans *Flashes Before Your Eyes* (S03E08) il expérimente le flashback comme un moyen de revenir sur sa rupture avec Penny, avant de se retrancher sur ses choix passés et de prendre la même décision. Jeff Pinkner et Brian K. Vaughan écrivent également un épisode sur ce personnage : *Catch-22* (S03E17) renvoie au roman éponyme de James Heller, dans lequel Yossarian, un aviateur américain pendant la Seconde Guerre mondiale, tente tout pour être interdit de vol. Par une structure narrative en spirales, reposant sur un usage abusif de l'ellipse, qui nous emmène dans l'esprit tortueux du romancier au lieu de nous faire traverser linéairement le temps du récit, ce roman témoigne de l'absurdité du conflit social et humain et s'achève dans une fuite jubilatoire du personnage. Ces deux scénaristes renouent donc ainsi avec le thème du héros : Desmond ne cesse de sauver Charlie, de jouer au super-héros⁴⁴³, car cela lui permet d'éviter de se confronter à lui-même et à ses propres angoisses vis-à-vis de sa relation avec Penny. Les rêves proleptiques annonçant la mort de Charlie opèrent donc comme les parties manquantes du puzzle pour arriver à son objectif : Desmond reste séparé de Penny, tant qu'il ne délaisse pas sa posture de super-héros, c'est-à-dire tant qu'il n'est pas capable d'accepter la mort de Charlie. Les principaux scénaristes venant de *Alias*, Jeff Pinkner et Drew Goddard, écrivent Desmond, ce personnage central au dénouement de la série.

Enfin il me semble que ces permutations permettent d'introduire deux personnages issus des Autres : Ben et Juliet. Ces deux personnages, aussi attachants et complexes qu'insondables, ont ainsi un lien très fort avec les affinités créatives des scénaristes de *Alias*. J'ai déjà évoqué combien la caractérisation de Ben et l'intrigue de *Dead Is Dead* (S05E12) le rapprochent de Arvin Sloane dans *Alias*, qui connaît son jugement dans *All the Time in the World* (S05E17), l'épisode final écrit par Drew Goddard et Jeff Pinkner. Il semble donc qu'il y ait ici un échange dans les méthodes d'écriture des personnages. Le personnage de Ben est donc introduit dans *The Man Behind the Curtain* (S03E20), la seule co-écriture entre Elizabeth Sarnoff et Drew Goddard. Cet épisode horrifiant montre la Purge de la Dharma Initiative par les Autres, le début de l'affinité d'Elizabeth Sarnoff pour les massacres⁴⁴⁴. Par ailleurs l'attribution à Drew Goddard tient certainement dans l'affiliation de la scène de la

443 Encore une fois l'affinité de Brian K. Vaughan avec les DC Comics informe cette écriture du héros en fonction du type du super-héros, la séquence pré-générique comportant une discussion entre Hurley et Charlie sur un hypothétique duel entre Superman et The Flash.

444 cf. Quentin Fischer, *op.cit.*

cabane avec le film d'horreur⁴⁴⁵. Dans les deux saisons suivantes Elizabeth Sarnoff et Drew Goddard écrivent chacun un épisode centré sur Ben, alors que Edward Kitsis et Adam Horowitz le reprennent dans le cadre de sa relation avec Saïd avec *The Economist* (S04E03), une réappropriation progressive de ces deux scénaristes qui trouve son parachèvement dans *Dr Linus* (S06E07).

Juliet, pour sa part, est un personnage glacial et insondable, contrebalancé par une histoire pathétique durant laquelle cette chercheuse en fertilité humaine se retrouve prise entre les griffes d'un Ben amoureux et possessif. Entre de nombreux rebondissements, l'alliance de Juliet avec le groupe de rescapés prend toute la saison, initiée par sa relation avec Jack dès *A Tale of Two Cities* (S03E01). Carlton Cuse prend majoritairement en charge l'introduction de ce personnage, co-écrivant avec Jeff Pinkner *Not in Portland* (S03E07) qui montre son passé avant l'île, et co-écrivant avec Drew Goddard *One of Us* (S03E16), qui montre son passé sur l'île parmi les Autres. En trahissant les Autres, Juliet est la clé de voûte d'une saison centrée sur l'aptitude des personnages principaux à lutter contre eux et à échapper à leur influence pour enfin quitter l'île. Le seul épisode centré sur Juliet après la troisième saison, *The Other Woman* (S04E06), sera écrit par Drew Goddard et Brian K. Vaughan, ce qui montre que ce personnage est essentiellement associé à l'arrivée des scénaristes de *Alias*.

Christina M. Kim et Jordan Rosenberg écrivent *Par Avion* (S03E12) et sont à l'image de Claire laissés pour compte : Christina M. Kim entame la pente descendante de son auctorialité régressive et Jordan Rosenberg signe là son seul scénario d'épisode. De même, Claire est vouée à progressivement passer à l'arrière-plan après la mort de Charlie, n'ayant plus d'épisode centré sur elle de toute la série. Elle disparaît entièrement entre *Something Nice Back Home* (S04E10) et *What Kate Does* (S06E03), où elle revient pour remplacer Danielle Rousseau dans la fonction de la mère séparée de son enfant, isolée et rendue folle par l'aliénation appuyée par l'Homme sans nom⁴⁴⁶.

L'organisation alambiquée de cette saison témoigne de la complexité de la situation : alors que l'équipe commence à établir des méthodes de travail qui lui sont propres, les

445 En effet le plan sur l'oeil de Christian Shephard est une référence à *The Shining* (1980, Stanley Kubrick), un fondateur du *slasher movie* (sous-genre de l'horreur où un psychopathe poursuit un groupe de personnages). Après *Lost*, Drew Goddard écrit et réalise lui-même un film de ce genre qui hésite par ailleurs avec la parodie du film d'horreur : *The Cabin in the Woods* (Joss Whedon, Drew Goddard, 2012). On retrouve bien chez ce scénariste une affinité du film d'horreur qui joue sur l'étrange, le fantastique, dans le lieu typique du genre qu'est la cabane isolée.

446 En effet Danielle Rousseau est décédée dans *Meet Kevin Johnson* (S04E08), une contiguïté avec la disparition de Claire que les fans ne manquèrent pas de remarquer, dénotant la transformation de Claire à son retour en saison 6 par le surnom « Rousseau-Claire' », marquant le rapprochement de la mère australienne séparée d'Aaron de la situation de Rousseau séparée de sa fille Alex par les Autres.

négociations de Carlton Cuse et Damon Lindelof pour obtenir une date de fin de série les poussent à se préparer à quitter leur position, et donc à transmettre leur style d'écriture pour préparer leur succession. Préparer cette succession autour d'Elizabeth Sarnoff, Drew Goddard et Jeff Pinkner, leur permet d'expérimenter de nouvelles techniques de co-écriture, notamment la permutation des binômes, qu'Elizabeth Sarnoff continue d'exploiter durant le reste de la série. La négociation d'une date de fin en juin 2007 est un moment historique pour *Lost*. Elle marque la fin d'une période d'expérimentations dans les méthodes de travail de l'équipe des scénaristes : celles que nous avons définies jusqu'ici seront réemployées pour les trois dernières saisons, selon une organisation qui devient presque habituelle. Durant les trois saisons suivantes, cette organisation s'articule autour des préférences du noyau de l'équipe. Nous allons donc observer les modalités de cette organisation, alors que la négociation d'une date de fin donne un objectif narratif, final et partagé entre les différents membres de l'équipe. Dans la dernière partie de ce chapitre nous examinerons les dernières évolutions et l'affermissement d'une organisation régulière des scénaristes pour les trois dernières saisons de *Lost*, autour d'un noyau central constitué de Damon Lindelof, Carlton Cuse, Edward Kitsis, Adam Horowitz, Elizabeth Sarnoff et même Gregory Nations qui devient scénariste en plus de son poste de *script coordinator*. Par ailleurs la réduction du nombre d'épisodes par saison de vingt-quatre à seize induit une certaine réduction de l'équipe et un renforcement de la qualité sur la quantité des épisodes produits.

Chapitre 9 : Du The Beginning of the End à The End : des méthodes de travail ordinaires structurées autour d'un noyau solide (mai 2007 – juin 2010)

Après avoir montré comment l'équipe et les méthodes de travail se sont construites progressivement au fil du développement et des trois premières saisons, nous allons montrer comment les scénaristes se sont répartis les épisodes selon cette organisation régulière pour les trois années suivantes, avec toujours de légères variations tributaires de ses membres. Même si l'équipe continue d'évoluer légèrement, la présence d'un noyau est perceptible. La date de fin de série négociée en avance les pousse à se resserrer sur leurs membres forts, au lieu de continuer à expérimenter de nouvelles méthodes de travail. Nous allons donc conserver une approche chronologique saisonnière en divisant ce chapitre en trois parties correspondant aux quatrième, cinquième et sixième saisons. Par ailleurs la négociation d'une date de fin repose également sur un décompte de quarante-huit épisodes répartis sur trois saisons de seize épisodes. La réduction de l'ampleur de la saison fait que la diffusion des saisons ne commence plus en octobre mais en janvier, ce qui donne davantage de temps de préparation pour les scénaristes et de temps d'attente pour les spectateurs. Par ailleurs les remplacements se font moins en flux tendu : il n'y aura plus aucun remplacement en cours de saison après l'arrivée de Brian K. Vaughan, si bien que l'équipe a une dynamique de groupe plus cohérente sur l'ensemble de chaque saison.

1) Saison 4 : le début de la fin pendant la grève des scénaristes (mai 2007 – avril 2008)

A) Une équipe qui évolue peu et se structure autour d'un noyau

L'évolution de l'équipe pour la quatrième saison est beaucoup plus faible que pour les saisons antérieures, une réalité que l'on ne peut entièrement corréler à la grève des scénaristes dans la mesure où l'équipe est constituée en mai 2007 et la grève des scénaristes commence en novembre, près de six mois plus tard. Seulement la réduction à quatorze du nombre d'épisodes due à cette grève impacte la répartition des crédits car ils ne donnent plus de scénarios aux co-auteurs minimes comme les assistants, étant déjà dans l'obligation de n'attribuer que trois épisodes aux scénaristes les plus chevronnés.

Les seuls membres à quitter l'équipe entre la troisième et la quatrième saison sont

Jordan Rosenberg, qui l'avait surtout intégrée suite à sa participation à l'écriture de *The Lost Experience*, et Jeff Pinkner, qui avait participé à la création de *Lost* et rejoint l'équipe pour la troisième saison après la fin de *Alias*. Jordan Rosenberg rejoint donc Javier Grillo-Marxuach sur sa série *The Middleman* et ce dernier le pistonne ensuite pour qu'il participe à *Médium* (NBC, CBS, Glenn Gordon Caron, 2005 – 2011). Pour sa part, Jeff Pinkner participe comme *consulting producer* à treize épisodes de *October Road* (ABC, André Nemec, Scott Rosenberg, Josh Applebaum, 2007 – 2008) avant de rejoindre *Fringe* comme *showrunner*, la production suivante de Bad Robot. De la sorte, la majorité de l'équipe reste entre les troisième et quatrième saison, une majorité constituée de Damon Lindelof, Carlton Cuse, Edward Kitsis, Adam Horowitz, Elizabeth Sarnoff, Christina M. Kim, Gregory Nations, Drew Goddard, Brian K. Vaughan, et Richard Raymond Harry Herbeck, leur assistant. Par ailleurs, à partir de ce moment, tous les membres sauf l'assistant écrivent des épisodes.

Le seul nouveau membres de l'équipe est Kyle Pennington, un scénariste qui n'a aucune expérience avant *Lost*, ce qui rend son empreinte personnelle difficile à repérer. Cela est d'autant plus compliqué qu'il a une aura médiatique presque nulle, et que son seul autre crédit est pour *Contract*, un court-métrage produit à l'occasion du 48-Hour Film Festival en 2005, qui est par ailleurs impossible à retrouver en ligne. Lors de ma communication à l'occasion de la journée d'étude sur *Lost* en 2017⁴⁴⁷ j'avais déjà fait ce constat d'échec pour Kyle Pennington, un scénariste dont il est presque impossible de rendre compte en dehors de ses co-écritures avec Elizabeth Sarnoff. Pourtant, avant de devenir l'un des co-auteurs de la série, il aurait durablement fait partie de la production pendant les premières saisons. Selon le site de Comics Experience, une université créée par Andy Schmidt pour laquelle Kyle Penninton donna des cours :

« Kyle Pennington a son diplôme d'arts visuels à l'UCSD [University of California, San Diego] et commence sa carrière pour la télévision comme assistant de post-production sur le pilote de *Lost*. Puis il fit ses preuves pendant les quatre premières saisons en travaillant comme assistant de production pour les scénaristes et comme assistant des scénaristes, avant d'être promu *staff writer* »⁴⁴⁸.

Son intégration de l'équipe serait donc motivée par ses affinités avec les scénaristes de *Lost* et certainement un accroissement progressif de son rôle au sein de la production. Certainement sa participation au 48-Hours Film Festival en 2005, à l'occasion duquel il produit le court-

447 Quentin Fischer, « La *Little House fever* d'Elizabeth Sarnoff et kyle Pennington : de *Cabin Fever* à *La Petite maison dans la jungle* », Journée d'étude sur *LaFleur* (S05E08), *op. cit.*

448 Andy Schmidt [fondateur], « Staff Members : Kyle Pennington » [page web] de *Screen Experience*, disponible à <http://www.comicsexperience.com/staff/kyle-pennington/?type=screen>, 2017, consulté le 12/06/2017. Malheureusement, hormis ses crédits de *production staff* sur *The Greater Good* (S01E21) et *The Constant* (S04E05), rien ne confirme cette implication dans le processus de production.

métrage *Contract*, lui permet d'être remarqué par des membres de la production de *Lost*, qu'il intégrerait au moins pour *The Greater Good* (S01E21). Il est difficile de déterminer son rôle durable mais, comme il écrit deux épisodes avec Elizabeth Sarnoff, nous observerons une certaine continuité entre les deux épisodes. Toujours est-il que l'équipe évolue très peu entre ces deux saisons.

B) Une organisation ordinaire peu perturbée par la grève des scénaristes

La répartition des épisodes pour la quatrième saison est bouleversée par sa réduction due à la grève des scénaristes qui court de novembre 2007 à février 2008, en plein pendant la période d'écriture. Le nombre d'épisodes est légèrement réduit et passe de seize prévus à quatorze épisodes. Dès lors, le nombre de scénarios écrits par scénariste est considérablement réduit et nous pouvons hiérarchiser les scénaristes en trois niveaux clairement identifiables : Damon Lindelof et Carlton Cuse écrivent les scénarios de cinq épisodes (dont le triple-épisode final *There's No Place Like Home*) ; Edward Kitsis, Adam Horowitz, Elizabeth Sarnoff, Drew Goddard et Brian K. Vaughan co-écrivent trois scénarios ; Christina M. Kim, Gregory Nations et Kyle Pennington en co-écrivent un chacun. Par ailleurs, la co-écriture est devenue systématique et les préférences organisationnelles de chacun deviennent de plus en plus claires.

Tout d'abord, nous verrons que la pratique des binômes solidaires devient l'organisation ordinaire de Damon Lindelof, Carlton Cuse, Edward Kitsis et Adam Horowitz. Elizabeth Sarnoff compose pour sa part trois binômes, apparemment éphémères, mais dont deux sont en réalité semi-solidaires car ils auront une seconde occurrence en cinquième saison. Cela témoigne de l'aménagement de l'organisation autour de son affection pour les binômes semi-solidaires, que nous développerons davantage dans la cinquième saison qui comporte les deuxièmes occurrences de ces binômes⁴⁴⁹. Dans un second temps nous examinerons donc les binômes semi-solidaires (dont trois en devenir) composés de : Drew Goddard et Brian K. Vaughan ; Elizabeth Sarnoff et Brian K. Vaughan ; Elizabeth Sarnoff et Kyle Pennington. Puis nous examinerons les cas de binômes éphémères avec, d'une part Drew Goddard et Christina M. Kim, d'autre part Elizabeth Sarnoff et Gregory Nations.

Par ailleurs cette organisation se fait aussi en fonction des enjeux narratifs de la

449 On voit ici comment toute catégorisation a ses limites : la double-occurrence quasi-systématique des co-écritures d'Elizabeth Sarnoff témoigne de cette préférence, seulement ces binômes ne voient naître leur récurrence qu'au cours de la cinquième saison, ce qui signifie qu'ils sont potentiellement éphémères durant la quatrième, et ne se révèlent comme semi-solidaires qu'au cours de la cinquième saison.

saison : le titre *The Beginning of the End* (S04E01) augure de manière on ne peut plus évidente qu'il s'agit du début de la fin de la série, et que leur planification narrative en vue d'une fin programmée peut enfin commencer. Par ailleurs les scénaristes commencent plus directement à déformuler la série en utilisant les flashforwards en plus des flashbacks. Enfin sur le plan diégétique il s'agit, tout en dévoilant progressivement l'identité et les péripéties de la vie des Oceanic Six après leur départ de l'île, d'introduire les membres du cargo de Charles Widmore, parmi lesquels Charlotte, Faraday, Miles et Lapidus constituent les derniers protagonistes à intégrer le groupe de personnages, les derniers ajouts essentiels aux prochaines étapes narratives de la série.

Les binômes solidaires

Tout d'abord, les deux principaux binômes solidaires achèvent de s'affirmer durant cette saison : Edward Kitsis et Adam Horowitz continuent évidemment d'écrire ensemble ; Damon Lindelof et Carlton Cuse, qui s'étaient essayés à la semi-solidarité pendant la troisième saison, deviennent de nouveau le binôme solidaire qu'ils étaient pendant la deuxième saison. Nous verrons par ailleurs que ces deux binômes font comme s'ils opéraient à un échange de personnages durant cette quatrième saison : en effet les *showrunners* écrivent Hurley, le personnage favori d'Edward Kitsis et Adam Horowitz ; il s'agit du seul épisode sur Hurley que ces deux scénaristes n'écrivent pas, à l'exception de *Numbers* (S01E18). D'autre part, Edward Kitsis et Adam Horowitz écrivent leur premier épisode sur Jack et reprennent les épisodes sur Saïd en relation avec Ben, dont les *showrunners* se chargeaient pendant les deuxième et troisième saisons. Enfin ils reprennent les épisodes centrés sur Jin et Sun pour les deux prochaines saisons, le dernier épisode en double-focalisation sur ces deux personnages était auparavant le fait de Damon Lindelof et Carlton Cuse avec ... *And Found* (S02E05).

Le nombre d'épisodes écrits par Damon Lindelof et Carlton Cuse est considérablement réduit. En dehors des trois épisodes qui composent *There's No Place Like Home* (S04E12-13-14) ils ne signent que deux scénarios de la quatrième saison. *The Beginning of the End* (S04E01) est à la fois leur première co-écriture sur un épisode de début de saison⁴⁵⁰ et le premier épisode qu'ils écrivent sur Hurley. En empruntant temporairement ce personnage à Edward Kitsis et Adam Horowitz, ils présagent déjà la fin de la série, qui verra l'avènement d'Hurley comme le nouveau gardien de l'île. Il s'agit ainsi du premier épisode de début de saison qui n'est pas centré sur Jack, signalant donc un tournant dans les affinités et les choix

⁴⁵⁰ Ou plutôt il s'agit du premier épisode de début de saison co-écrit par Carlton Cuse : Damon Lindelof a écrit *Pilot* (S01E01-02) et *A Tale of Two Cities* (S03E01) avec J.J. Abrams et il a écrit seul *Man of Science, Man of Faith* (S02E01).

créatifs de l'équipe : les scénaristes font par consensus d'Hurley le porteur du message profond de la série, au détriment de Jack, un personnage qui a entamé sa chute dans *Through the Looking Glass* (S03E22-23). Ils écrivent également le dernier épisode : *There's No Place Like Home* (S04E12-13-14), un triple épisode collectif centré sur les Oceanic Six, qui quittent l'île avec Lapidus et Desmond, au moment où Locke et Ben déplacent l'île, amorçant le dérèglement temporel de la cinquième saison.

Par ailleurs, les *showrunners* reprennent Desmond, leur personnage fétiche, dans *The Constant* (S04E05). Certes il s'agit de leur deuxième scénario sur ce personnage, le dernier étant *Live Together, Die Alone* (S02E23-24). Seulement à partir de *The Constant* (S04E05) ils sont les seuls à écrire les épisodes centrés sur Desmond. Dans celui-ci, Desmond expérimente un décalage « horaire » hyperbolique au cours du trajet entre l'île et le cargo : la conscience de son personnage en 1996 visite le temps du récit en 2004 et il lui faut trouver sa constante pour y survivre⁴⁵¹. Cet épisode dans lequel Desmond expérimente consciemment le flashforward s'achève avec une forte intensité émotionnelle sur le coup de téléphone entre Desmond et Penny, sa « constante » entre les deux périodes, qui lui permet de retrouver sa stabilité. Si cet épisode semble avoir une densité narrative beaucoup plus faible et une unité interne forte, il amorce tout de même le départ de Penny, qui sauve les Oceanic Six, Desmond et Lapidus de la perte en pleine mer à la fin de *There's No Place Like Home Part 3* (S04E14).

Pour leur part, Edward Kitsis et Adam Horowitz se chargent de personnages dont d'autres scénaristes se chargeaient auparavant (surtout Damon Lindelof et Carlton Cuse), ce qui les sort de leurs personnages de *sidekicks* habituels. Tout d'abord, ils reprennent Saïd à Damon Lindelof et Carlton Cuse ; les *showrunners* avaient écrits les deux épisodes sur Saïd depuis la deuxième saison (*One of Them* (S02E14) et *Enter 77* (S03E11)). Dans *The Economist* (S04E03) Edward Kitsis et Adam Horowitz réamorcent la relation entre Ben et Saïd initiée dans *One of Them* (S02E14). Il s'agit pour eux de montrer un Saïd efficace dans une activité diplomatique sur l'île et comme assassin après son retour de l'île, sous l'influence de Benjamin Linus : la relation entre les deux personnages trouvera sa conclusion dans *He's Our You* (S05E10). Par ailleurs il s'agit pour eux de reprendre la relation entre Sawyer et Kate, qu'ils avaient déjà abordée dans *Every Man for Himself* (S03E04), et de reprendre l'intertextualité avec *Little House on the Prairie* dans la caractérisation d'un Sawyer plus léger⁴⁵², le rêve bucolique du colonisateur qui commence à naître chez ce personnage.

451 Sarah Clarke Stuart a rapproché ce type de voyage dans le temps de celui du protagoniste de *Slaughterhouse Five*, le roman de science-fiction de Kurt Vonnegut cf. Sarah Clarke Stuart, *op. cit.*, pp.92-93.

452 Quentin Fischer, *com. cit.*

Après cela Edward Kitsis et Adam Horowitz reprennent le double-épisode sur Jin et Sun. Les épisodes centrés sur ces deux personnages ont une évolution intéressante qui fait pencher la balance du côté de Sun. Durant la première saison Javier Grillo-Marxuach s'était chargé d'écrire leur histoire commune (la même histoire) de deux perspectives différentes, chacune dans un épisode (*House of the Rising Sun* (S01E06) et ... *In Translation* (S01E17)). La deuxième saison marquait leur premier épisode commun sur un pied d'égalité : Damon Lindelof et Carlton Cuse avaient écrit ... *And Found* (S02E05), où nous assistons à la première rencontre entre les deux personnages. Puis, pour le reste de la deuxième saison et toute la troisième saison, c'est Sun qui prend le dessus dans le couple : Christina M. Kim et Elizabeth Sarnoff donnent une voix plus forte au personnage féminin dans *The Whole Truth* (S02E16). Puis cette tendance se confirme dans les épisodes de la troisième saison : *The Glass Ballerina* (S03E02) et *D.O.C.* (S03E18) sont tous deux centrés sur Sun ; Jin est voué à devenir son satellite. C'est avec *D.O.C.* (S03E18) que Edward Kitsis et Adam Horowitz signent leur premier scénario sur le couple coréen. Avec *Ji-Yeon* (S04E07), nous avons l'impression que les deux personnages sont de nouveau sur un pied d'égalité, avant de réaliser avec horreur que cet épisode combine flashbacks et flashforwards : Sun quitte bien l'île et donne naissance à leur fille Ji-Yeon, tandis que Jin est voué au passé car nous voyons Sun se recueillir sur sa tombe. Ici la structure informe un fond tragique : les deux personnages sont bien réunis sur l'île mais ils sont voués à être de nouveau séparés. Il s'agit d'un épisode déchirant pour le spectateur qui voit la relation du couple coréen sous un jour plus positif depuis la deuxième saison.

Avec *Something Nice Back Home* (S04E10), ils signent leur premier scénario sur Jack, un personnage dont Carlton Cuse, Damon Lindelof, Elizabeth Sarnoff et Christina M. Kim se chargeaient depuis la deuxième saison. Dans cet épisode Jack a une appendicite : il s'agit pour lui d'être prêt, non pas à s'opérer lui-même, mais à faire confiance à quelqu'un pour accomplir un acte qui entre normalement dans son domaine d'expertise. Il s'agit d'accepter d'être anesthésié et de laisser son corps entre les mains de quelqu'un d'autre, de lâcher prise, ce qui est certainement une des plus grandes inaptitudes de Jack.

les binômes semi-solidaires

Les binômes semi-solidaires de la quatrième saison sont moins nombreux que pendant la troisième. Par ailleurs dans cette catégorie je classe également deux binômes d'Elizabeth Sarnoff : ceux qu'elle constitue avec Brian K. Vaughan et avec Kyle Pennington auront une seconde occurrence pendant la cinquième saison. C'est à partir de là que l'affection

d'Elizabeth Sarnoff pour ce mode de fonctionnement se révèle car c'est la deuxième année consécutive qu'elle fonctionne ainsi. Nous allons donc observer les épisodes communs entre trois binômes semi-solidaires : celui constitué de Drew Goddard et Brian K. Vaughan, celui constitué de Brian K. Vaughan et Elizabeth Sarnoff et celui constitué de Kyle Pennington et Elizabeth Sarnoff.

Le binôme formé par Drew Goddard et Brian K. Vaughan est le seul binôme semi-solidaire à avoir ses deux occurrences durant la quatrième saison. Les deux scénaristes ont travaillé avec Jeff Pinkner l'année précédente et ont majoritairement en charge des épisodes centrés sur de nouveaux personnages : Drew Goddard n'écrit que sur des personnages qui ont été introduits à partir de la troisième saison (l'équipe scientifique du cargo, Juliet et Ben). Dans *Confirmed Dead* (S04E02) ils sont chargés d'introduire les membres de l'équipe scientifique du cargo. Cet épisode fonctionne comme un condensé dont chaque flashback montre l'univers d'un des cinq personnages introduits, qui forment comme une ligue de super-héros, chacun ayant sa fonction et correspondant à un type, incapable par ailleurs de croire au crash d'Oceanic 815 : Faraday est un physicien qui a perdu la raison suite à ses expérimentations temporelles ; Miles est un chasseur de fantômes à la *Ghostbusters* (Ivan Reitman, 1984) ; Charlotte est une anthropologue à la Indiana Jones ; Lapidus est un pilote hors-pair, le seul qui parvient à atterrir et décoller de l'île au fil des six saisons ; Enfin Naomi, déjà décédée, est l'aventurière chargée de veiller à leur sécurité sur l'île. Cet épisode donne l'impression d'introduire une ligue de super-héros et cette affiliation aux comics et au type du super-héros est de Brian K. Vaughan.

Par ailleurs *The Shape of Things to Come* (S04E09), leur deuxième épisode, fonctionne comme une *origin story* de *super-villain*. En effet nous assistons à la genèse de Ben comme du grand méchant qui cause la mort de sa fille. Il me semble que la combinaison entre Drew Goddard et Brian K. Vaughan est ici idéale, combinaison qui place cet épisode entre la genèse du *supervillain* et le destin tragique de Sloane dans *Alias*. En effet, de même que Sloane cause la mort de sa fille Nadia dans *30 Seconds* (*Alias*, S05E13) car elle le force à choisir entre elle et la prophétie de Rambaldi, Ben cause la mort de sa fille dans cet épisode car Keamy le force à choisir entre elle et son pouvoir. Comme de nombreux *supervillains*, Ben est incapable d'abandonner son pouvoir et cette addiction cause la mort de Alex. Le *supervillain* est celui qui, confronté à un choix unilatéral entre amour et pouvoir, choisit irrémédiablement le second au détriment du premier. Par ailleurs, un motif commun sur l'éclairage relie ces épisodes et dénote la façon dont la fiction déforme les trajectoires des personnages pour les faire balancer de manière inégale du côté du bien ou du mal : dans

Confirmed Dead (S04E02) Faraday observe que « la lumière est étrange ici [sur l'île], c'est comme si elle ne se répandait pas correctement » (« *It's like it doesn't scatter quite right* »). Cette observation renvoie à la façon dont l'éclairage joue sur la caractérisation du personnage, comment un personnage est confiné dans un rôle de protagoniste ou d'antagoniste dans le schéma actanciel, comment la fiction condamne certains personnages à rester dans l'obscurité : dans *The Shape of Things to Come* (S04E09), les héros comme Hurley et Sawyer reçoivent les moyens d'accomplir leurs actions héroïques sans conséquences dramatiques, un classique du type du super-héros ; pour sa part Ben est réservé à l'obscurité, à rester dans l'ombre. En témoigne cette scène entre Ben et Widmore à la fin de l'épisode (voir ill.37-40) : le conflit entre ces deux *supervillains* atteint son paroxysme suite à la mort de Alex. Ben arrive dans la chambre de Widmore en pleine nuit et le réveille. Lorsque Widmore se réveille, il allume la lumière chaude de la lampe de chevet et commente ironiquement le bronzage de Ben (« *I see you've been getting more sun* ») qui revient d'Irak. Seulement la lampe ne change rien à l'éclairage de Widmore et le bronzage de Ben laisse sa peau blanchâtre à la lumière de la lune, qui creuse leurs visages dans l'obscurité : la suggestion de tons plus chaleureux n'a d'autre intérêt que de montrer à quel point ces personnages, quel que soit le contexte, sont destinés à rester dans l'obscurité et à évoluer dans la pénombre. L'éclairage oppose leur position sur la balance à celle des protagonistes et creuse l'écart manichéen entre le bien et le mal. Nous avons bien un Ben construit par un croisement entre Sloane de *Alias* et le type du *supervillain* dans cet épisode, qui légitime l'attribution à ces deux scénaristes, sachant qu'il s'agit du dernier épisode écrit par Drew Goddard.

Pour leur part, Brian K. Vaughan et Elizabeth Sarnoff composent chacun deux binômes semi-solidaires durant cette saison. En effet les deux scénaristes écrivent de nouveau ensemble lors de la saison suivante, une organisation que Elizabeth Sarnoff redouble avec Kyle Pennington. Pour leur première collaboration, Brian K. Vaughan et Elizabeth Sarnoff écrivent *Meet Kevin Johnson* (S04E08) sur Michael. Le fait que cet épisode précède immédiatement *The Shape of Things to Come* (S04E09) témoigne que Brian K. Vaughan nourrit une affinité particulière pour ces épisodes très sombres. *Meet Kevin Johnson* (S04E08) marque le retour de Michael après sa terrible trahison. Avec un long flashback subjectif d'une vingtaine de minutes qui nous raconte son histoire après son départ de l'île nous avons un épisode intrinsèquement lié au thème de la mort : après avoir raconté son acte à son fils qui le rejette, Michael, incapable de surmonter son crime, devient suicidaire et est hanté par le fantôme de sa victime Libby. Ses tentatives de suicide échouent car son heure n'est pas venue

et ce long flashback a presque la fonction d'une catabase : en plus de Libby, nous voyons trois personnages qui sont morts entre-temps : Tom (*Mr Friendly*), Minkowski et Naomi. Le facteur commun entre les épisodes de Brian K. Vaughan est la forte présence de Ben, qui, par l'intermédiaire de Tom, convainc Michael d'espionner les membres du cargo pour lui et continue d'avoir le rôle d'antagoniste duplice. Par ailleurs il s'agit du personnage sur lequel ces deux scénaristes écriront ensemble lors de la saison suivante.

Elizabeth Sarnoff compose un second binôme semi-solidaire avec Kyle Pennington à l'occasion de *Cabin Fever* (S04E11). Cet épisode, fortement analysé par l'équipe du GUEST-Normandie à l'occasion de la journée d'étude qui lui fut consacrée⁴⁵³, fonctionne un peu comme *Greatest Hits* (S03E21), c'est-à-dire un best-of des scènes de la vie de Locke où il est confronté à sa destinée, notamment sous l'influence de Richard Alpert qui le croit spécial. Selon Pacôme Thiellement cet épisode achève le trajet de contre-initiation de Locke par l'Homme sans nom. Elizabeth Sarnoff se charge de cet épisode qui nous ramène sur les traces de *The Man Behind the Curtain* (S03E20), qu'elle avait écrit avec Drew Goddard, puisque Locke, Ben et Hurley recherchent la cabane et cette quête les ramène à la fosse contenant les membres de la Dharma Initiative massacrés par les Autres. Cela marque la deuxième occurrence de son affinité pour les massacres qui jalonnent l'histoire des peuples. Il me semble que l'auctorialité de Kyle Pennington tient dans le lien de cet épisode avec *LaFleur* (S05E08) ; en effet il présage le déplacement de l'île, locatif mais aussi temporel : dans le rêve prémonitoire de John Locke au début de l'épisode, Horace, un membre de la Dharma défunt, dit à Locke qu'« il doit le trouver ». Seulement la fin de ce trajet ne consiste pas seulement à retrouver le bleu de la cabane parmi les victimes de la fosse ; il s'agit, à proprement parler, de retrouver Horace en retournant dans le passé, un présage qui se réalise dans *LaFleur* (S05E08) après le départ de Locke. Cette dernière étape dans la contre-initiation de Locke augure sa mort dans *The Life and Death of Jeremy Bentham* (S05E07), annoncée dans la dernière scène de *There's No Place Like Home Part 3* (S04E14). En dépit de sa faible autorité, il me semble que Kyle Pennington eut certainement un rôle central dans les déplacements temporels de la cinquième saison.

Les binômes éphémères

La quatrième saison ne comporte que deux binômes éphémères : le premier est composé d'Elizabeth Sarnoff et de Gregory Nations, qui signe son premier scénario sur *Lost* après deux ans de *script coordinating*, une fonction qu'il continue de remplir. Le deuxième est

453 Journée d'étude sur *Cabin Fever* (S04E11), *op. cit.*

composé de Christina M. Kim et Drew Goddard, les deux scénaristes qui quittent l'équipe à la fin de la quatrième saison.

Eggtown (S04E04) est l'occasion pour Elizabeth Sarnoff de reprendre le personnage de Kate, qu'elle avait déjà écrit avec Damon Lindelof dans *Left Behind* (S03E15). Dans cet épisode il s'agit de retourner Kate en faisant d'elle la mère adoptive d'Aaron après leur départ de l'île. Nous assistons dans les flash-forwards au procès de la fugitive, qui refuse par ailleurs à sa mère mourante la possibilité de voir Aaron et inverse sa position avec celle de sa mère : alors que Kate est rejetée par sa mère dans *Left Behind* (S03E15), c'est au tour de Kate d'interdire à sa mère de voir Aaron. L'empreinte personnelle de Gregory Nations est beaucoup plus difficile à cerner, mais il semble qu'Elizabeth Sarnoff affectionne particulièrement d'écrire avec des scénaristes débutants à partir de la quatrième saison.

Le binôme Drew Goddard/Christina M. Kim écrit *The Other Woman* (S04E06), un épisode sur le passé de Juliet sur l'île. L'intrigue de cette histoire rapproche Drew Goddard de son écriture avec Elizabeth Sarnoff sur *The Man Behind the Curtain* (S03E20), puisque l'intrigue nous amène sur les pas de la Tempête, la station Dharma qui contient des gaz toxiques, que les Autres retournèrent contre leurs propriétaires pour causer la Purge. Cet épisode achève la relation entre Ben et Juliet et constitue le dernier épisode centré sur ce personnage féminin. Même aujourd'hui il est difficile de discerner qui de Ben ou de Widmore tente de faire une seconde purge dans cet épisode : selon moi ce brouillage sert à mettre l'accent sur la relation hautement conflictuelle entre les deux personnages, il sert à défaire une attribution causale évidente pour montrer que, plus qu'un désir machiavélique inhérent à l'un des personnages, leur lutte antagoniste pour le pouvoir est responsable de ce crime. Il me semble ainsi que l'affinité d'Elizabeth Sarnoff pour les massacres est partagée par Christina M. Kim et Dew Goddard. Cet épisode est le dernier scénario de Christina M. Kim, scénariste en herbe qui écrit quatre de ses six scénarios avec Elizabeth Sarnoff sur *Lost* ; elle n'a écrit que sur des personnages féminins à l'exception de Jack et est étrangement la seule à être dans une auctorialité régressive, un point que j'ai déjà soulevé dans le quatrième chapitre. Ces deux scénaristes quittent la production de *Lost* à partir de la saison suivante.

Durant cette courte saison, les binômes s'organisent de manière presque intuitive autour des préférences de chacun, aussi bien sur le plan organisationnel que sur le plan créatif. Par ailleurs c'est à l'occasion de cette saison que la typologie des binômes que j'ai mise en place commence à s'avérer vraiment efficace pour catégoriser les préférences organisationnelles des différents scénaristes. Nous allons ensuite voir comment cette

organisation régulière est pérennisée dans la cinquième saison, avec une évolution faible de l'équipe et une organisation similaire, si ce n'est que l'arrivée à un format de dix-sept épisodes leur permet d'en écrire en moyenne quatre chacun, au lieu de trois pour la quatrième saison.

2) Saison 5 : écriture du dérèglement temporel (mai 2008 – avril 2009)

Du point de vue des enjeux narratifs, la cinquième saison marque un chamboulement très fort dans la structure narrative, une saison marquée par le voyage dans le temps : « les récits de voyage dans le temps peuvent être très laborieux », dit Damon Lindelof en remerciant les fans de les avoir suivis au terme de la cinquième saison⁴⁵⁴. En effet le dérèglement temporel de l'île se ressent également dans la structure : les flashes ne sont ni des flashforwards, ni des flashbacks car ils montrent deux temps du récit déconnectés : les personnages coincés sur l'île, qui ne cessent de passer d'une époque à une autre, et les Oceanic Six, hors de l'île en 2007. Puis leur retour bouleverse les groupes au milieu de la saison : une partie des rescapés (Jack, Kate, Hurley et Sawyer) retrouvent les autres rescapés (Sawyer, Juliet, Miles, Faraday et Jin) parmi les membres de la Dharma Initiative en 1977, tandis que les autres (Ben, Sun, Lapidus, Richard et Locke/l'Homme sans nom) restent en 2007. Pour la deuxième partie de la saison, les temps du récit sont inversés lorsque la trame principale se trouve en 1977 : « le déplacement la trame principale dans « le passé » inverse l'idée du flashback – le passé du voyageur dans le temps se déroule en réalité dans le futur »⁴⁵⁵. La correspondance logique entre la structure narrative et les temps du récit s'étiole, alors que d'autres épisodes nous montrent des péripéties qui, du point de vue du spectateur, sont simultanées (car présentées en même temps et vécues comme tels par les personnages), en dépit du fait que les événements se déroulent avec trente ans d'écart. Les termes « passé », « avenir » et « présent » ne renvoient plus à des ensembles clairement identifiables : dans la fiction tous ces éléments relèvent du présent du temps de diffusion.

A) Une faible évolution de l'équipe

L'équipe de la quatrième saison perd deux membres importants, ce qui était moins le cas de la transition entre les troisième et quatrième saison. En effet, cette cinquième saison marque le départ de Christina M. Kim, présente depuis le début de la deuxième saison. C'est

454 Damon Lindelof, dans ABC, *The Official Lost Podcasts*, op. cit., podcast du 11/05/2009, [21:20 – 21:30].

455 Sarah Clarke Stuart, op. cit., p.102.

par ailleurs la première fois qu'une scénariste de *Lost* quitte la production après une présence aussi longue, départ peut-être causé par son auctorialité régressive. Par la suite elle participe majoritairement à des séries procédurales policières, mais aussi quelques drames reposant sur le mystère et le fantastique. Pour sa part, Drew Goddard quitte *Lost* après deux saisons pour écrire le film *The Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2012) avec Joss Whedon, le créateur et *showrunner* de la franchise *Buffy/Angel*.

Le départ de ces deux scénaristes est compensé par l'arrivée de trois autres. Avant d'écrire pour *Lost*, Paul Zbysweski a co-créé une série de courte durée intitulée *Day Break* (ABC, Rob Bowman, Paul Zbysweski, novembre – décembre 2006). Cette série dans laquelle le personnage principal répète constamment la même journée, a un concept proche du film *Groundhog Day* (Harold Ramis, 1993), qui est davantage ancré dans le genre policier du fait du meurtre dont le protagoniste se trouve accusé. En plus de son embauche précédente par ABC, la présence de manipulations temporelles dans cette série fait de Paul Zbysweski un bon candidat pour intégrer l'équipe des scénaristes de *Lost*, qui s'apprête justement à aborder le récit de voyage dans le temps. Melinda Hsu Taylor a déjà travaillé sur quelques séries avant d'arriver sur *Lost*. Elle a écrit pour *Medium* lors de la saison 2004-2005, une affinité avec le surnaturel qui lui vaut son embauche, quand bien même sa participation à de nombreuses autres séries des genres de l'imaginaire (fantastique, science-fiction, *fantasy*, mystère) ensuite tend à rendre son affiliation à un genre plus épineuse. Elle semble dans tous les cas nourrir une certaine affection pour le mystère, une condition fondamentale à l'insertion dans l'équipe des scénaristes de *Lost*. Quand bien même il n'écrit pas d'épisode pendant la cinquième saison, Jim Galasso arrive au sein de l'équipe comme *staff writer* pour les deux dernières saisons. Il signe ses premiers scénarios durant la sixième saison de *Lost* et auparavant son parcours l'a amené à travailler comme assistant de Fenton Bailey sur des documentaires. Ce scénariste qui a encore un court parcours fait partie de ceux dont il est difficile de repérer l'empreinte personnelle. Comme il n'écrit pas d'épisode durant cette saison nous n'en ferons presque pas mention avant la troisième partie du chapitre.

Ainsi l'équipe de la cinquième saison comporte huit membres de la quatrième saison et trois nouveaux scénaristes, que nous pouvons hiérarchiser en fonction du nombre d'épisodes qu'ils écrivent : Damon Lindelof et Carlton Cuse écrivent six épisodes ; Edward Kitsis, Adam Horowitz et Elizabeth Sarnoff en co-écrivent quatre ; Paul Zbysweski et Melinda Hsu Taylor en écrivent trois ; Brian K. Vaughan en écrit deux ; Kyle Pennington et Gregory Nations en écrivent un chacun. Nous allons voir comment ces scénaristes se répartissent les épisodes selon une organisation très similaire à la saison précédente.

B) La répartition des épisodes de la cinquième saison

Comme l'organisation de la cinquième saison suit un schéma similaire à la celle de la quatrième saison, je serai beaucoup plus succinct dans la présentation des binômes et des affinités afin de rester aussi synthétique que possible.

Les binômes solidaires

Damon Lindelof et Carlton Cuse continuent de prendre traditionnellement en charge les épisodes de début et de fin de saison. C'est ainsi qu'ils écrivent *Because You Left* (S05E01), centré sur l'ensemble des personnages, et *The Incident* (S05E16-17), qui montre Jacob au moment où il touche les candidats au gardiennage de l'île (Jack, Kate, Sawyer, Saïd, Locke, Hurley et Sun et/ou Jin). Par ailleurs, contrairement à la quatrième saison durant laquelle ils avaient écrit sur Hurley, ils se retranchent sur leurs personnages favoris de longue date, le trio central originel de la série composé de Jack, Locke et Kate : *316* (S05E06) porte sur la nécessité pour Jack de se laisser entièrement aller à des explications surnaturelles, avec une reprise presque humoristique du lapin blanc associé au magicien, lorsqu'il visite son grand-père en maison de retraite. Il doit abandonner toute rationalité pour entreprendre le trajet du retour sur l'île. *The Life and Death of Jeremy Bentham* (S05E07) est l'épisode flashback qui narre le récit de Locke hors de l'île, alors qu'il essaie vainement de ramener les Oceanic Six sur l'île, avant de se suicider⁴⁵⁶, une histoire qui raconte le tragique dernier récit de Locke. Enfin ils reprennent Kate avec *Whatever Happened, Happened* (S05E11), l'épisode dans lequel la fugitive, devenue mère entre-temps, tente par-dessus tout de sauver un Ben enfant, sur lequel Saïd a tiré dans l'épisode précédent. En réalité nous avons une autre histoire d'origine du *supervillain* ici : Avant d'aller sauver Ben enfant au Temple, Richard prévient Kate : « Il ne sera plus jamais le même, [...] il perdra son innocence ». Ainsi l'acte de Saïd serait la cause de la perversion de Ben par la suite, l'acte fondateur qui le place sous la coupe de l'Homme sans nom⁴⁵⁷. Le binôme de *showrunners* reprend donc les trois personnages centraux de la série sur le long cours durant la cinquième saison.

Edward Kitsis et Adam Horowitz réécrivent Hurley, leur personnage favori ; ils écrivent le seul et unique épisode centré sur Faraday, tout en continuant sur les acquis de la

456 En réalité, sa tentative de suicide est interrompue par Ben, qui obtient les informations nécessaires pour entreprendre le retour sur l'île, avant de le tuer et de simuler son suicide.

457 Ironiquement c'est exactement le sort que connaît Saïd durant la sixième saison. Mort au début de la saison il ressuscite, comme Ben au Temple et sous l'influence de l'Homme sans nom. De même que Ben il semble perdre son innocence ; littéralement son aptitude à ne pas nuire.

quatrième saison en reprenant Sun, Jin et Saïd. *The Lie* (S05E02) renvoie au mensonge public confectionné par les Oceanic Six après leur retour, masquant les péripéties réelles du récit et la possibilité de survie d'autres rescapés. Il s'agit du refus d'Hurley de mentir, un refus initial noyé dans le consensus maintenu par les autres personnages. Les scénaristes écrivent *This Place Is Death* (S05E05) sur Jin et Sun. *He's Our You* (S05E10) est un épisode sur Saïd dont le titre ne comporte presque que des pronoms, qui se place directement dans la continuité des épisodes d'identification au groupe et à l'autre (*One of Them* (S02E14) et *One of Us* (S03E16)). Cet épisode achève en boucle la relation entre Ben et Saïd, qui avait été créée par Damon Lindelof et Carlton Cuse à l'occasion de *One of Them* (S02E14), renforcée à partir du moment où Saïd travaille pour Ben à partir de *The Economist* (S04E03) – le premier épisode sur Saïd écrit par ces deux scénaristes –, et *The Shape of Things to Come* (S04E09). Enfin les deux scénaristes solidaires écrivent *The Variable* (S05E14), le terrible épisode dans lequel est exposée la relation entre Faraday et sa mère Héloïse, dont la fin tragique, permise par le voyage temporel, est une des plus horribles de la série.

Les binômes semi-solidaires

À l'exception du binôme composé de Gregory Nations et Melinda Hsu Taylor, qui aura sa seconde occurrence au cours de la sixième saison, tous les binômes semi-solidaires de la cinquième saison sont composés d'Elizabeth Sarnoff, qui ne forme par ailleurs aucun binôme éphémère cette année. En effet ses co-écritures avec Brian K. Vaughan et Kyle Pennington constituent chacune une seconde occurrence de binôme déjà présent lors de la saison précédente, tandis que ses deux autres épisodes sont co-écrits avec Paul Zbysweski, le troisième binôme semi-solidaire d'Elizabeth Sarnoff.

Elizabeth Sarnoff et Kyle Pennington signent leur second scénario ensemble avec *LaFleur* (S05E08), un épisode analysé en profondeur lors de la journée d'étude sur cet épisode à Rennes⁴⁵⁸. Ils y reprennent l'intertextualité avec *Little House on the Prairie* de la perspective de Sawyer, mise en place Edward Kitsis et Adam Horowitz. Cette reprise à rebours du western familial des années 1970 permet à Elizabeth Sarnoff de faire valoir son passage sur *Deadwood*. Cet épisode fonctionne comme un potentiel *spin-off* de la série⁴⁵⁹ qui recouvre un espace de trois ans mais qui, contrairement à l'histoire des Oceanic Six, ne sera jamais montrée car présentée comme une ellipse temporelle⁴⁶⁰ faisant de cette histoire une parenthèse, un idéal qui n'a pas sa place dans la série.

458 cf. Journée d'étude sur *LaFleur* (S05E08), *op. cit.*

459 Cf. Claire Cornillon, « *LaFleur*, une *spin-off* de *Lost* ? », *op. cit.*

460 Cf. Florent Favard, « *Lost* ou l'art de l'ellipse », *op. cit.*

Elle signe également son second scénario avec Brian K. Vaughan sur *Dead Is Dead* (S05E12), un épisode que j'ai traité dans le quatrième chapitre comme une reprise de leur co-engagement avec Drew Goddard dans l'écriture de Ben, l'amenant d'une dimension tragique à une dimension pathétique en faisant bifurquer sa trajectoire biographique de celle de Sloane dans *Alias* à celle de Jonathan dans la franchise *Buffy/Angel*. C'est comme si, après avoir tous deux écrit avec Drew Goddard, ils se réunissaient pour amener Ben à la fin de sa manipulation par l'Homme sans nom en retournant le rapport de force entre Ben et Locke⁴⁶¹ pour dévoiler que le premier a toujours été manipulé par l'Homme sans nom. Un déplacement qui annonce également le détronement de Ben comme *supervillain* : à partir de ce moment il est tout autant dans le brouillard que les autres personnages, ce qui présage sa rédemption dans la dernière saison, l'éloignant définitivement de sa conception originale suivant la filiation avec Sloane. Cet épisode est le dernier signé par Brian K. Vaughan, qui quitte *Lost* à la fin de la cinquième saison, durant laquelle il n'écrit que deux épisodes.

Elizabeth Sarnoff constitue également un binôme semi-solidaire avec Paul Zbyswski durant cette saison. Ces épisodes ne se focalisent pas sur un point de vue unique et brisent l'unité ordinaire de l'épisode autour du personnage. Ainsi leur premier épisode est *Jughead* (S05E03), qui combine le point de vue des personnages restés sur l'île (surtout Faraday et partiellement Locke) en 1954 à l'histoire de Desmond, qui a reçu un message de Faraday⁴⁶² et essaie de trouver un moyen de leur venir en aide. Si l'épisode a une unité, elle repose sur la relation Faraday/Desmond, déjà explorée dans *The Constant* (S04E05), d'autant plus que les deux personnages ignorent qu'ils sont beaux-frères, et que Faraday rencontre ses parents (Héloïse Hawkins et Charles Widmore) en 1954 dans *Jughead* (S05E03). La réunion de ce binôme repose à mon avis sur la présence de Richard Alpert. L'immortalité du personnage avait été introduite par Drew Goddard et Elizabeth Sarnoff dans *The Man Behind the Curtain* (S03E20). Durant la quatrième saison, il apparaît surtout dans les flashbacks de Locke (auquel il rend régulièrement visite afin de savoir s'il pourrait devenir le chef des Autres) dans *Cabin Fever* (S04E11), qu'elle a co-écrit. Il prend un rôle central dans la cinquième saison puisque sa présence à travers les différentes époques permet de maintenir une certaine continuité. L'immobilisme du personnage avait été commentée par Vladimir Lifschutz : Richard Alpert est une constante de la mythologie, il assiste immobile aux événements sans

461 En effet le spectateur ne sait pas encore que le personnage incarné par Terry O'Quinn n'est pas Locke mais l'Homme sans nom, si bien qu'on a l'impression d'assister à un renversement de la dynamique entre les deux personnages : c'est maintenant Locke qui semble en savoir plus que Ben et le promène dans la jungle.

462 Un message qui passe par le biais d'un nouveau souvenir : les règles ne s'appliquent pas pour Desmond et, lors des sautes dans le temps, Faraday parvient à entrer en contact avec lui (entre 2002 et 2004) dans *The Lie* (S05E02) et ce dernier se souvient de son appel à l'aide en 2007, alors qu'il a quitté l'île.

être affecté par eux⁴⁶³.

Ainsi c'est son point de vue immobile qui constitue le lien des deux temporalités dans *Follow the Leader* (S05E15), le second épisode écrit par Elizabeth Sarnoff et Paul Zbysweski. Même si son point de vue articule deux temporalités, la densité narrative de cet épisode (il prépare la fin de saison) et le manque de thématique autre que la réunion collective autour du *leader* fait de lui le témoin fantôme des deux temporalités. Dans cette affection d'Elizabeth Sarnoff pour « l'Histoire refoulée des peuples »⁴⁶⁴ il tient une place proéminente car il assiste ou participe aux massacres (celui des soldats américains dans les années 1950 et celui de la Dharma Initiative dans les années 1980-1990) en clamant que la souveraineté de son peuple sur l'île les rend légitimes : « *I gave them the opportunity to leave peacefully* » (« Je leur ai donné l'occasion de partir en paix »), dit-il à John Locke pour justifier le massacre des soldats américains, une phrase que reprend l'Homme sans nom dans *Recon* (S06E08), co-écrit par Elizabeth Sarnoff, pour expliquer à Sawyer le massacre des Autres au Temple dans *Sundown* (S06E06). Il s'agit des cas où, paradoxalement, la faute du massacre est rejetée sur ses victimes⁴⁶⁵. Il est ici plus facile d'identifier l'impact d'Elizabeth Sarnoff, que celui de Paul Zbysweski. Il me semble pourtant que le décentrement de la focalisation sur un personnage est un élément auquel le scénariste participe activement : en effet, à l'exception de *Sundown* (S06E06) il n'écrit aucun épisode faisant contraster le point de vue d'un personnage entre deux temporalités et préfère les épisodes qui ont un rapport plus lâche au personnage central et abordent le collectif sous l'angle d'un thème assez général (comme dans *Namaste* (S05E09) et *Follow the Leader* (S05E15)).

Durant la cinquième saison, un autre binôme semi-solidaire se forme, constitué de Gregory Nations et Melinda Hsu Taylor. De même que pour certains binômes d'Elizabeth Sarnoff, ce binôme ne verra sa seconde occurrence que dans la saison suivante, d'autant plus que Gregory Nations, également *script coordinator*, n'écrit qu'un épisode par saison. Les deux scénaristes écrivent sur des personnages arrivés tardivement dans la série : Miles (*Some Like It Hoth* (S05E13) et Richard (*Ab Aeterno* (S06E09)). Dans *Some Like it Hoth* (S05E13) nous découvrons que Miles retrouve sur l'île le père qu'il n'a jamais connu, Pierre Chang, le scientifique de la Dharma Initiative qui présente les vidéos d'orientation des différentes stations depuis *Orientation* (S02E03). C'est suite à l'intervention d'Hurley, qui analyse la relation père/fils à l'aune de la relation entre Luke et Anakin Skywalker dans *Star Wars*, que

463 Vladimir Lifschutz, « Richard Alpert, la figure du concepteur du destin », journée d'étude sur *Cabin Fever* (S04E11), *op. cit.*

464 Je reprends l'expression à Sarah Hatchuel, *Lost : fiction vitale*, *op. cit.*, emp.600.

465 Quentin Fischer, *com. cit.*

Miles voit enfin cette co-présence avec son père comme une opportunité de le connaître (voir *ills.65-66*). Cet épisode exploite tout le potentiel émotionnel du voyage dans le temps, de même que *Ab Aeterno* (S06E09) exploite enfin tout le potentiel émotionnel de Richard, un personnage qui était resté immobile jusqu'à la fin de la cinquième saison. Ainsi ces deux scénaristes parviennent habilement à replacer des passeurs d'informations froids et immobiles dans une histoire d'une forte intensité émotionnelle.

Richard Alpert et Pierre Chang ont fonction de passeurs d'informations. Ces deux personnages sont abordés sur le plan émotionnel à partir du moment où le système régulateur qu'ils incarnent se trouve dépassé. En effet Pierre Chang s'assure du bon déroulement des expériences scientifiques, en particulier celles qui renvoient aux expérimentations temporelles. De son point de vue le maintien de la cohérence du monde fictionnel est essentiel pour éviter un paradoxe qui pourrait détruire l'espace-temps (« *There are rules, rules that can't be broken* », dit-il à un ouvrier dans la séquence pré-générique initiale de la cinquième saison). C'est seulement lorsque les protagonistes mettent à l'épreuve le système de cohérence scientifique qu'il incarne, que Pierre Chang, désormais dépassé, peut être abordé sur le plan émotionnel, sortir de son immobilité scientifique et devenir le père qui se cache derrière la blouse blanche. Du point de vue de la réflexivité collective, ces deux personnages sont très proches de Gregory Nations sur le plan fonctionnel ; nous observerons la façon dont les deux scénaristes feront subir une dynamique similaire à Richard dans *Ab Aeterno* (S06E09) lorsque nous traiterons la sixième saison.

Les binômes éphémères

Les binômes éphémères de la cinquième saison sont surtout le fruit des collaborations de Melinda Hsu Taylor. En effet elle ne travaille pas une seule fois avec le même scénariste durant la cinquième saison, ce qui dénote des préférences organisationnelles pour le binôme semi-solidaire ou éphémère, similaires à celles d'Elizabeth Sarnoff, quand bien même les deux scénaristes n'écrivent qu'un épisode ensemble durant la sixième saison. Nous avons déjà évoqué le binôme semi-solidaire qu'elle compose avec Gregory Nations et nous allons désormais aborder ses collaborations avec Brian K. Vaughan et Paul Zbysweski.

Brian K. Vaughan et Melinda Hsu Taylor écrivent ensemble *The Little Prince* (S05E04), un épisode focalisé sur Kate hors de l'île et sur Sawyer sur l'île, qui assiste à la naissance de Aaron, montrée dans *Do No Harm* (S01E19). Cet épisode se concentre sur des questions de maternité puisqu'il aborde la relation entre Kate et Aaron hors de l'île, et qu'il s'agit de l'épisode à la fin duquel Jin est sauvé en 1988 par l'équipe de Rousseau, la mère de

Alex. Par ailleurs les Rousseau sont toutes les deux mortes dans des épisodes également co-écrits par Brian K. Vaughan : *Meet Kevin Johnson* (S04E09) et *The Shape of Things to Come* (S04E10). Ce dernier semble donc avoir une certaine affection pour le motif de l'enlèvement d'enfants par Ben, puisqu'il écrit ces épisodes de la quatrième saison, *The Little Prince* (S05E04) où nous découvrons que Ben est celui qui essaie d'enlever Aaron à Kate et il écrit également *Dead Is Dead* (S05E12) où Ben enlève Alex à Rousseau.

Melinda Hsu Taylor écrit également *Namaste* (S05E09) avec Paul Zbysweski. Nous avons déjà observé certaines affinités de Paul Zbysweski pour le personnage aux frontières du collectif et il me semble que leur affinité commune dans cet épisode tient dans des personnages spectateurs de l'action, qui sont métaphoriquement séparés du reste du collectif. Les trois épisodes co-écrits par Melinda Hsu Taylor durant cette saison comportent des scènes où des personnages sont confrontés à une distance symbolique qui les sépare de ceux qu'ils voudraient rejoindre : dans *The Little Prince* (S05E04), Sawyer assiste à la scène dans laquelle Kate fait accoucher Claire mais n'intervient pas du fait de la distance, non pas temporelle, mais entre le vécu des personnages. Même si Kate est là, la distance qui les sépare est infranchissable « *She was so close I could touch her [but] she's gone now* », explique Sawyer à Locke. Dans *Namaste* (S05E09), nous avons deux temporalités : en 1977 nous voyons Kate, Hurley, Jack et Saïd intégrer la Dharma Initiative ; en 2007 nous voyons Frank et Sun aller à Dharmaville, désormais un village abandonné, où ils retrouvent avec effarement une photo des nouvelles recrues de 1977, sur laquelle figurent Jack, Hurley et Kate. Dans cet épisode, Sun, en quête de Jin, est confrontée aux trois décennies qui les sépare : la photo est sous leurs yeux, le récit nous montre le même moment, mais la distance temporelle qui les sépare est infranchissable. Dans *Some Like It Hoth* (S05E13) nous apprenons que Miles est confronté à la présence du père qu'il a toujours cherché, mais le cadre du voyage dans le temps lui donne l'impression que la distance qui les sépare est infranchissable ; « *he is a ghost* », dit-il à Hurley. À la fin de l'épisode Miles observe son père, sa mère et lui-même bébé à travers la fenêtre de leur foyer ; il est spectateur d'une scène familiale dans laquelle il a sa place et en même temps n'a pas sa place (voir ill.65-66). Pierre Chang sort de chez lui pour lui demander son aide, une scène touchante dans laquelle Miles accepte l'opportunité d'avoir avec son père la relation qu'il n'a jamais pu avoir. Ainsi il me semble que Paul Zbysweski et Melinda Hsu Taylor se rejoignent le temps de *Namaste* (S05E09) pour marquer cette distance, mettre en évidence les barrières que les hommes érigent entre eux. En effet, si je parle de personnages monolithiques qui ne s'engagent pas dans le collectif, c'est que

Lapidus, Pierre Chang et Richard Alpert ont tous trois un rapport onomastique à la pierre⁴⁶⁶. Métaphoriquement, jusqu'à la cinquième saison au moins, ces trois personnages sont extérieurs au collectif et restent entièrement dans la fonction qu'ils incarnent, qui les empêche d'entrer dans des relations complexes avec les autres personnages.

Ces barrières leur permettent de ne pas s'engager émotionnellement dans leur propre existence, de rester spectateurs de ce que pourrait être leur vie, de rester confinés dans leur type. *Namaste* (S05E09) est le seul épisode centré sur Frank, mais, contrairement à tous les autres personnages, nous n'aurons de son histoire que le lien qu'il entretient avec le collectif⁴⁶⁷. Frank est un personnage humoristique et attachant, mais contrairement à la majorité des personnages, son passé personnel et son univers mental restent un mystère que les scénaristes ne nous montrent pas. Il reste à jamais le type du pilote, conservant son uniforme jusqu'au bout et refusant de s'impliquer dans la mythologie : dans *Namaste* (S05E09), il finit, à contre-cœur, par laisser Sun avec l'Homme sans nom sous la forme de Christian, refusant de l'accompagner plus loin dans ses recherches de Jin et préférant retourner auprès de ses passagers sur l'île Hydra. En ce sens il maintient toujours une distance professionnelle que rien ne brise et reste confiné dans son type. C'est dans cette distance interpersonnelle que se rejoignent Melinda Hsu Taylor et Paul Zbysweski, même s'ils la traitent différemment : il me semble que Paul Zbysweski préfère la maintenir, là où Melinda Hsu Taylor (et Gregory Nations) préfèrent la faire tomber pour faire surgir toutes les émotions que le personnage confinait dans ce cloisonnement.

La cinquième saison est donc marquée par une organisation ordinaire avec des enjeux narratifs qui complexifient l'attribution d'affinités, puisque se défait l'unité de l'épisode reposant sur la focalisation du personnage dans deux temporalités. Bien au contraire, il s'agit d'épisodes où la focalisation sur un personnage permet de faire ressortir les enjeux collectifs qu'il énonce, sa spécialité au sein du groupe. Après cinq saisons, nous voyons bien que les phénomènes d'affinités et d'appropriation se complexifient : le tissu de relations entre les scénaristes devient de plus en plus dense, poussant à faire constamment des retours sur les épisodes des saisons précédentes afin de déterminer les motifs de ces associations en

466 En latin *lapideus* signifie « fait de pierre » ; le lien entre pierre et Pierre Chang ne saurait être plus évident pour un francophone ; le caractère monolithique de Richard Alpert est plus visible dans la mise en scène mais moins évidente sur le plan onomastique : elle repose selon moi dans le renvoi au nom ALPERT, le nom de famille figurant sur une mausolée du cimetière dans *Buffy the Vampire Slayer*, un monument qui apparaît très régulièrement dans le décor, comme une constante immuable du monde fictionnel propre à la fonction de monument.

467 Dans *Confirmed Dead* (S04E02) nous apprenons qu'il devait être le pilote de Oceanic 815.

binômes, une entreprise qui n'est jamais aisée et qui devrait à chaque fois faire l'objet d'une étude approfondie portant sur l'intégralité des saisons auxquelles participe le scénariste. Sur le plan méthodologique, je me contente actuellement de repérer des traits communs entre les épisodes co-écrits par les scénaristes pour trouver des logiques dans la répartition des épisodes, une démarche certes lacunaire, mais qui est un point de départ suffisant dans le cadre de ce mémoire. Nous allons voir comment l'équipe évolue encore une fois très peu entre les deux dernières saisons et reprend une organisation similaire. Au niveau des enjeux narratifs, la structure narrative oscille entre des épisodes focalisés sur le collectif et des épisodes qui retrouvent une forte unité par le biais de la focalisation sur un personnage qui permettent les flash-sideways.

3) Saison 6 : écrire la fin (mai 2009 – juin 2010)

Pour cette dernière saison j'ai volontairement choisi de ne pas séparer l'évolution de l'équipe de son organisation, afin d'éviter une forte disproportion entre les deux parties. L'équipe évolue très peu et nous retrouvons les mêmes méthodes d'organisation en binômes solidaires, semi-solidaires et éphémères. Il y a tout de même une ultime nouveauté pendant la dernière saison : la pratique du trinôme, c'est-à-dire une écriture à trois à titre honorifique pour les derniers épisodes entourant *The End* (S06E17-18).

A) l'évolution de l'équipe : un quasi-maintien

De même que pour les deux saisons précédentes, l'équipe évolue très peu entre les cinquième et sixième saison. En effet il n'y a qu'un remplacement à ce moment-là. Brian K. Vaughan quitte l'équipe après plus de deux saisons de participation. Kyle Pennington n'est pas crédité non plus pour la sixième saison, mais son implication dans *Lost* sur le long terme était très difficile à discerner : impossible de savoir s'il était engagé comme *freelance writer*, suite à sa participation à une ARG entre quatrième et cinquième saisons, ou suite à une implication durable dans la production de la série. Jim Galasso n'est pas un nouvel ajout car, même s'il n'avait pas écrit d'épisode, il était *staff writer* durant la cinquième saison. Brian K. Vaughan est remplacé par Graham Roland, un scénariste qui a écrit deux épisodes de la quatrième saison de *Prison Break* (FOX, Paul Scheuring, 2005 – 2017), qui devient par la suite un employé fidèle de Bad Robot et crée cette année la série *Jack Ryan* avec Carlton Cuse. Par sa participation aux productions Bad Robot *Fringe* et *Almost Humans* (FOX, J.H. Wyman, 2013-2014) il témoigne d'une affinité assez forte pour la science-fiction ; de manière générale son

profil l'amène à travailler sur des séries plus feuilletonnantes que procédurales, dans le genre du *thriller*.

L'équipe de la sixième saison est donc composée de quatre scénaristes de la première saison (Damon Lindelof, Carlton Cuse, Edward Kitsis et Adam Horowitz), deux scénaristes arrivés au cours de la deuxième saison (Elizabeth Sarnoff et Gregory Nations), trois scénaristes arrivés au cours de la cinquième saison (Melinda Hsu Taylor, Paul Zbysweski et Jim Galasso) et un nouveau membre (Graham Roland). Nous pouvons les hiérarchiser en fonction du nombre d'épisodes qu'ils co-écrivent : les *showrunners* écrivent six scénarios, dont *The End* (S06E17-18) qui dure près de cent-cinq minutes ; Edward Kitsis, Adam Horowitz et Elizabeth Sarnoff co-écrivent quatre épisodes chacun ; Graham Roland et Paul Zbysweski co-écrivent trois épisodes ensemble ; Jim Galasso et Melinda Hsu Taylor en co-écrivent deux ; traditionnellement Gregory Nations en co-écrit un seul. Observons par ailleurs que cette hiérarchisation est légèrement brouillée par les crédits de l'épisode bonus du coffret DVD, intitulé *The New Man in Charge* (S06E19), qui est écrit par Melinda Hsu Taylor, Jim Galasso et Graham Roland, mais que je n'intègre pas dans ce décompte, notamment parce qu'il ne dure que douze minutes et ne fut pas diffusé à la télévision.

B) Les trois binômes solidaires de la dernière saison

La dernière saison comporte trois binômes solidaires. Nous retrouvons les deux binômes principaux : le binôme de *showrunners* composé de Damon Lindelof et Carlton Cuse ; le binôme formé par Edward Kitsis et Adam Horowitz ; enfin Paul Zbysweski et Graham Roland composent un binôme solidaire durant la troisième saison car ils écrivent leurs trois épisodes ensemble. Certes Edward Kitsis, Adam Horowitz et Graham Roland participent à des trinômes, mais cela n'enlève rien à la solidarité de leurs binômes, du fait du caractère honorifique de l'écriture en trinômes.

En tant que *showrunners*, Damon Lindelof et Carlton Cuse se chargent des épisodes qui ont une place de premier choix dans la mythologie, ou des épisodes charnières de la saison. C'est pour cette raison qu'ils écrivent *LA X* (S06E01-02) et *The End* (S06E17-18), des épisodes collectifs qui sont focalisés sur tous les protagonistes et connectent le spectateur avec l'ensemble de la mythologie dans une logique de convergence. En écrivant *Lighthouse* (S06E05) ils témoignent du trajet accompli tout en marquant la continuité de l'ensemble : Accompagné d'Hurley, un Jack en quête de réponses retombe sur le cercueil de son père qu'il avait brisé dans *White Rabbit* (S01E05). Sa réaction est similaire lorsqu'il tombe sur le phare

de Jacob : dans un accès de rage, il brise les miroirs qui reflètent sa maison natale, signe qu'il est observé depuis toujours par le mystérieux gardien de l'île. Dans cet épisode, Damon Lindelof fait le bilan sur le motif du lapin blanc et l'intertextualité avec *Alice in Wonderland*⁴⁶⁸. Le binôme reprend également son personnage fétiche Desmond dans *Happily Ever After* (S06E11), un épisode qui annonce la fin de la série : Desmond visite le monde des flash-sideways et le titre de l'épisode présage qu'il s'agit de l'au-delà, un élément qui ne sera confirmé que dans le dernier épisode, même si l'état de béatitude constant de Desmond pendant le reste de la saison laisse présager que l'histoire est déjà finie selon lui. Enfin les deux *showrunners* se chargent de *Across the Sea* (S06E15), l'épisode qui remonte de plus d'un millénaire dans le passé pour raconter le passé commun de Jacob et l'Homme sans nom, deux faux-jumeaux élevés par Mother, la précédente gardienne de l'île. Cet épisode suit la linéarité chronologique, ne s'accorde qu'un seul flash-forward qui nous montre la scène de *House of the Rising Sun* (S01E06) dans laquelle Locke, Kate et Jack tombent sur deux cadavres, ignorant qu'il s'agit de Mother et du frère de Jacob. Ce flash-forward interne est un flashback dans l'expérience spectatorielle, puisqu'elle nous connecte à un détail de l'intrigue auquel nous avons assisté près de six ans plus tôt. Ainsi les deux *showrunners* écrivent les épisodes charnières, l'épisode qui expose la mythologie au cœur de la série et les épisodes de leurs personnages fétiches : Jack et Desmond.

Pour leur part, Edward Kitsis et Adam Horowitz écrivent trois épisodes en tant que binôme solidaire. Tout d'abord, ils écrivent le dernier épisode centré sur Kate, *What Kate Does* (S06E03). En réalité il s'agit de leur deuxième épisode sur ce personnage, un épisode qui les connecte à leurs débuts sur *Lost* dans la mesure où *Born to Run* (S01E22) était leur premier scénario. Il s'agit ici de renouer Kate avec son identité : elle fuit, ou plutôt elle court ; seulement à ce moment elle ne court plus pour fuir, mais pour retrouver. Si elle fuit le Temple, ce n'est que pour retrouver Claire et la réunir avec Aaron. Ensuite les deux scénaristes écrivent *Dr. Linus* (S06E07), l'épisode dans lequel ils accordent à Ben sa rédemption. Cet ultime retournement témoigne de l'évolution d'un personnage construit comme un *supervillain* avec une histoire passée tragique. Il donne une note d'espoir percutante à une saison très sombre pour l'ensemble des personnages. Ce retournement est d'autant plus fort que Ben avait justement les épisodes les plus sombres dans les saisons antérieures, alors qu'ici l'éclairage est inversé : il a l'un des épisodes les plus lumineux de la saison. Enfin, pour parachever leur trajet, Edward Kitsis et Adam Horowitz reprennent Hurley, leur personnage

468 Je renvoie ici à la fin de ma communication « Les Lapins blancs dans *Lost* : enjeux de l'intertextualité » à l'occasion du colloque HiPER 8 du 20/042016, dans laquelle j'explique l'évolution de ce motif, qui trouve son point de convergence optimal dans *Lighthouse* (S06E05)

fétiche, dans *Everybody Loves Hugo* (S06E12). En donnant ce titre à l'épisode, ils renvoient explicitement à leur premier scénario sur Hurley, intitulé *Everybody Hates Hugo* (S02E04) et ils dénotent clairement l'évolution d'Hurley dans sa perception de lui-même et leur empreinte personnelle durable sur ce personnage.

Paul Zbysweski et Graham Roland forment le dernier binôme solidaire de la série puisqu'il n'y en a pas eu de nouveau depuis la troisième saison. De même que pour Kyle Pennington, il est difficile de repérer l'empreinte personnelle de Graham Roland car tous ses épisodes sont co-écrits avec la même personne. Ce dernier binôme solidaire reprend les personnages de Saïd, Jin et Sun à Edward Kitsis et Adam Horowitz en écrivant *Sundown* (S06E06) et *The Package* (S06E10). *Sundown* (S06E06) achève le détachement progressif de Saïd depuis *The Economist* (S04E03), détachement qui le fait sombrer dans une insensibilité horrifiante et dans une veine meurtrière durant la dernière saison. Outre le fait qu'il tue Dogen et son assistant sans aucune cérémonie, son dialogue avec Ben, qui est par réputation le personnage le plus sombre de la série jusqu'à la cinquième saison, en témoigne : « *There's still time* », dit Ben à Saïd, l'enjoignant de quitter le Temple pour échapper à l'Homme sans nom, ignorant par ailleurs que Saïd lui a permis d'entrer dans le Temple. « *Not for me* », lui répond Saïd avec un sourire inquiétant qui fait reculer Ben d'effroi. De même, ils reprennent à Edward Kitsis et Adam Horowitz l'épisode sur Jin et Sun en écrivant *The Package* (S06E10), dans lequel le couple est toujours séparé sur l'île, alors qu'ils ont une relation secrète dans les flash-sideways, raison pour laquelle le père de Sun commande à Keamy d'assassiner Jin. Cette histoire reprend l'amour entre les deux coréens dans une veine plus shakespearienne que faustienne : dans le monde fictionnel que nous connaissons Jin avait accepté de travailler avec le père de Sun pour obtenir sa main, comme un pacte avec le diable ; dans cette réalité il travaille déjà pour lui et leur amour est rendu impossible car ils ne proviennent pas du même milieu social, une intrigue qui rappelle l'amour impossible entre Roméo et Juliette du fait des relations conflictuelles entre leurs familles respectives.

Enfin les deux scénaristes écrivent ensemble *The Last Recruit* (S06E13), un épisode collectif qui rappelle l'affinité de Paul Zbysweski pour les épisodes non centrés sur un seul personnage, ou alors où la focalisation est beaucoup plus difficile à cerner. Dans *The Last Recruit* (S06E13) nous assistons à une rotation des perspectives qui se fait de manière très fluide, comme un passément de flambeau. Le spectateur cherche « la dernière recrue » parmi les personnages montrés dans les flash-sideways, mais surtout par rapport à quel groupe il se constitue. En réalité l'épisode ne donne pas de réponse claire et il s'agit d'une ambiguïté

typique de *Lost* qu'il serait dommage d'interpréter⁴⁶⁹ car les scénaristes laissent volontairement ouverte cette question, ce qui infléchit fortement la notion de focalisation : l'interprétation personnelle du spectateur construit ici cette focalisation en fonction de la façon dont il conçoit le groupe auquel s'ajoute cette dernière recrue. Il s'agit ici d'interroger la logique interne du groupe : ce sont les mêmes membres constituants, mais l'identité de la dernière recrue est tributaire de l'identité construite du groupe en fonction de qui est perçu comme son *leader*.

C) Les binômes semi-solidaires et un binôme éphémère

On pourrait croire que je défais ici les distinctions entre binôme éphémère et binôme semi-solidaire, mais je décide de rassembler ces deux types de binômes dans la même partie car le seul binôme éphémère de la saison est composé de Melinda Hsu Taylor et Elizabeth Sarnoff, qui sont les deux scénaristes à avoir également une affinité pour le binôme semi-solidaire car elles en composent chacune un avec respectivement Gregory Nations et Jim Galasso. Par ailleurs avec trois binômes solidaires il y a pour la sixième saison une forte disproportion entre les épisodes écrits par des binômes semi-solidaires et éphémères et entre les épisodes écrits par les binômes solidaires : on dénombre douze épisodes écrits par les binômes solidaires, trois épisodes écrits par des binômes semi-solidaires, un épisode écrit par un binôme éphémère et deux épisodes écrits par des trinômes. Nous allons donc tout d'abord nous concentrer sur le binôme éphémère composé de Melinda Hsu Taylor et Elizabeth Sarnoff ; puis sur l'épisode écrit par le binôme constitué de Melinda Hsu Taylor et Gregory Nations, qui avaient déjà écrit *Some Like It Hoth* (S05E13) ; enfin nous évoquerons le binôme semi-solidaire constitué d'Elizabeth Sarnoff et Jim Galasso, qui écrivent deux épisodes ensemble cette saison.

Melinda Hsu Taylor et Elizabeth Sarnoff forment le seul binôme éphémère de la saison. Les deux seules scénaristes féminines de la série n'écrivent par ailleurs que des personnages masculins, ce qui est partiellement dû à la disproportion entre personnages masculins et personnages féminins pour la sixième saison : seules Sun et Kate disposent d'épisodes centrés sur leur personnage. Pourtant leur collaboration sur Locke et l'Homme sans nom dans *The Substitute* (S06E04) suit immédiatement l'épisode centré sur Kate *What Kate*

469 En effet il y aurait deux réponses très simples mais insuffisantes car chacun des personnages pourrait être « la dernière recrue », selon la façon dont le spectateur examine l'épisode. Les deux hypothèses opposées sont les suivantes : il s'agit, soit de réintégrer Claire au groupe de rescapés malgré l'emprise de l'Homme sans nom sur sa personne ; soit d'intégrer Jack au groupe dysfonctionnel de l'Homme sans nom, la réponse la plus simple si l'on s'appuie sur l'unité de l'épisode : « *You're with me now* » dit l'Homme sans nom à Jack, la dernière réplique de l'épisode.

Does (S06E03), écrit par Edward Kitsis et Adam Horowitz. Les scénaristes auraient donc très bien pu inverser la répartition des épisodes, ce qui témoigne d'une affinité plus forte de Melinda Hsu Taylor et Elizabeth Sarnoff pour cet épisode, et surtout d'une affinité de cette dernière pour Locke car elle signe ici son troisième épisode sur ce personnage⁴⁷⁰.

Il semble donc qu'Elizabeth Sarnoff nourrit une affinité particulière pour un Locke sombre en fin de trajet de contre-initiation. Ici l'épisode n'est pas uniquement centré sur Locke, qui dans les flash-sideways est paraplégique, fiancé à Helen et devient professeur remplaçant (« *substitute* ») dans un collège. Sur l'île, dans l'autre réalité, nous observons l'Homme sans nom sous l'apparence de Locke, qui le remplace en allant dans un individualisme extrême. En effet ce personnage utilise les arguments du collectif, instrumentalise les autres et est prêt à tuer n'importe qui pour arriver à ses fins. Alors que Locke était un individualiste qui avait foi en son destin mais conservait une certaine morale, l'Homme sans nom n'est que pure volonté individuelle, ne s'encombre pas de raisonnements moraux ou éthiques, dans une implacable logique où la fin justifie les moyens. Il s'agit, par le maintien de leur interprète commun Terry O'Quinn, de révéler les deux facettes de Locke en les séparant dans les deux réalités distinctes : l'intrigue sur l'île montre un Locke qui cherche à recruter Sawyer pour l'instrumentaliser, un personnage détaché et enfermé dans sa volonté individuelle de quitter l'île, faisant disparaître l'humanité de Locke derrière une volonté individuelle de se réaliser par et contre le collectif ; dans les flash-sideways, nous voyons un Locke véritablement humain, attaché à Helen, un personnage qui cherche à se réaliser dans le monde moderne en dépit des épreuves qui sont son lot quotidien, le Locke avec ses phases de doute et son écoute attentive d'autrui. Ainsi Elizabeth Sarnoff, qui n'a pas écrit d'épisode sur les personnages féminins depuis *Egg town* (S04E04), a cessé depuis longtemps de faire des questions de genre son apanage au sein de l'équipe, et révèle ici son affinité pour les personnages duplices que sont Ben, Sawyer et Locke.

Melinda Hsu Taylor a surtout écrit des épisodes traitant des barrières qu'un personnage cloisonne autour de lui pour éviter de se confronter à ses émotions, un trajet qui s'achève lorsque Miles laisse tomber ces barrières dans *Some Like It Hoth* (S05E13). Ici l'opposition entre les deux temporalités peut s'entendre de la même manière : l'Homme sans nom a irrémédiablement cloisonné son humanité : même lorsqu'il parle de sa relation dysfonctionnelle avec sa mère à Kate dans *Recon* (S06E08), c'est seulement pour mieux la manipuler du fait de la relation dysfonctionnelle que Kate entretenait avec sa propre mère. Par

⁴⁷⁰ Elle avait écrit *Further Instructions* (S03E03) avec Carlton Cuse et *Cabin Fever* (S04E11) avec Kyle Pennington.

opposition Locke, en dépit de sa paraplégie et de sa frustration, reste entièrement ancré dans son humanité et ouvert aux autres, notamment à leurs conseils et suggestions : il accepte l'aide d'Hurley ; il écoute les conseils de Rose ; il change immédiatement d'avis sur la couleur des nappes de mariage lorsque Helen fait la moue. Cet épisode, qui dénote par la substitution le dédoublement de personnalité de Locke, est donc le terrain idéal pour aborder la question des barrières que se construit un individu.

Melinda Hsu Taylor écrit un second épisode avec Gregory Nations autour de Richard dans *Ab Aeterno*⁴⁷¹. Le personnage auparavant immuable et monolithique renoue justement avec son humanité dans cet épisode, de même que Miles à la fin de *Some Like It Hot* (S05E13). Avec des rires déments, des pleurs et une histoire pathétique, le spectateur découvre le personnage humain sous la figure intemporelle qu'était Richard Alpert. En effet, ce personnage était auparavant de marbre, mais la mort de Jacob dans *The Incident* (S05E16-17) et la fin des Autres suite à la destruction du Temple dans *Sundown* (S05E06) lui ôtent sa fonction sur l'île. Privé de rôle, Richard Alpert se retrouve confronté à sa propre existence, à ces décennies passées au service de Jacob. Ainsi lorsqu'au début de *Ab Aeterno* (S06E09) Ilana se tourne vers lui pour savoir que faire ensuite, Richard éclate d'un rire dément. C'est à ce moment que tombe le masque : la figure impassible qu'il était n'a plus de raison d'être et l'humain se révèle. Encore une fois, il s'agit pour le binôme semi-solidaire Melinda Hsu Taylor/Gregory Nations de faire tomber les barrières de personnages fonctionnalisés afin de révéler une histoire profondément pathétique.

Pour sa part, Elizabeth Sarnoff forme également un binôme semi-solidaire avec Jim Galasso, qui signe avec elle ses deux scénarios sur *Lost*. Là encore il est difficile de repérer son empreinte personnelle, en dépit d'une implication de deux ans dans l'équipe comme *staff writer*. Les deux scénaristes écrivent ensemble *Recon* (S06E08) et *The Candidate* (S06E14). Elizabeth Sarnoff révèle clairement son affinité pour le Sawyer des trois dernières saisons⁴⁷² dans cet épisode. Au cours de la quatrième saison, Sawyer quitte son individualisme anarchique pour mettre son aptitude au mensonge et à l'arnaque au service du collectif, un

471 J'ai toujours associé à la découverte du latin comme langue des Autres dans *Jughead* (S05E03) à l'arrivée d'un des trois scénaristes de la cinquième saison (Paul Zbysweski, Melinda Hsu Taylor et Jim Galasso). En effet nulle mention de ce fait n'apparaît dans les saisons antérieures. Le fait que le premier épisode comportant du latin (*Jughead* (S05E03)) est écrit par Paul Zbysweski, et que cet épisode avec un titre en latin (*Ab Aeterno* (S06E09)) est attribué à Melinda Hsu Taylor me fait davantage hésiter entre ces deux scénaristes, mais je n'ai pas encore réussi à trancher cette question pour l'instant.

472 Ou plutôt pour LaFleur : James Ford en tant que Sawyer serait mort dans *The Brig* (S03E19), ce qui donne lieu à une saison de latence durant laquelle le personnage ne dispose d'aucun épisode central, avant de revenir comme LaFleur dans *LaFleur* (S05E08).

trajet qui voit son achèvement dans *LaFleur* (S05E08). Il me semble également que, après avoir laissé la filiation entre Jack et le western après *The Hunting Party* (S02E11), elle réserve les références au western à Sawyer⁴⁷³, avec en fond une réflexion sur les massacres entre les peuples : dans *Recon* (S06E08), nous découvrons un ultime massacre, lorsque Sawyer tombe sur les cadavres encore frais des passagers du vol Ajira 316, entassés sans cérémonie en pleine jungle. Par ailleurs il retourne pleinement dans son aptitude à l'arnaque et à la manipulation, se jouant tour à tour de Charles Widmore et de l'Homme sans nom pour planifier son escapade. Dans les flash-sideways nous voyons un James Ford qui n'est pas l'arnaqueur Sawyer, mais un détective de police. Le personnage est cependant toujours hanté par la mort tragique de ses parents : la même histoire conduit à une évolution sociale diamétralement opposée, mais il reste caractérisé de la même manière.

Les deux scénaristes reprennent ensuite Jack et Locke dans *The Candidate* (S06E14), un épisode en double-focalisation centré sur la relation entre les deux personnages, dont la dynamique conflictuelle a structuré les questions narratives centrales au fil des six saisons. Il s'agit par ailleurs de l'épisode avec la fin la plus pathétique de la série avec la mort de trois protagonistes présents depuis le départ. La mort de Saïd, Jin et Sun achève de remettre le reste des personnages dans une dynamique conflictuelle avec l'Homme sans nom, qui est responsable de leur mort. Ce binôme semi-solidaire se charge donc de briser le moral des protagonistes et des spectateurs fortement attachés à ces personnages. Par ailleurs il s'agit pour Jack d'incarner la synthèse entre son personnage et John Locke dans son opposition à l'Homme sans nom. Jack est devenu une étrange synthèse du rationaliste qu'il était et du spiritualiste qu'était John Locke ; en témoigne sa relation avec l'Homme sans nom, interprété par Terry O'Quinn. Par cette triple mort, Elizabeth Sarnoff renoue avec l'horifiant *Two for the Road* (S02E20), dans lequel Ana Lucia et Libby avaient brutalement trouvé la mort, y ajoutant dans une logique de progression une troisième victime. Cet épisode à l'issue extrêmement pathétique achève de placer les rescapés contre l'Homme sans nom.

D) les trinômes de la sixième saison : attributions honorifiques

Les trinômes de la dernière saison sont composés de Edward Kitsis, Adam Horowitz et Elizabeth Sarnoff pour l'écriture du scénario de *What They Died For* (S06E16) et de Melinda Hsu Taylor, Jim Galasso et Graham Roland pour *The New Man in Charge* (S06E19).

⁴⁷³ J'ai évoqué cette affinité avec le western dans le cadre d'une reprise à contre-pied de la référence à *Little House on The Prairie* (avancée par Edward Kitsis et Adam Horowitz dans *Tricia Tanaka Is Dead* (S03E10)) et *Bonanza* lors de ma communication sur *LaFleur* (S05E08). cf. Quentin Fischer, *com. cit.*

J'estime que l'attribution de ces deux épisodes à six scénaristes différents a une fonction honorifique : les scénaristes ont l'habitude d'écrire les épisodes de fin à plusieurs au moins, mais les réglementations du MBA interdisent l'attribution de crédits sur un épisode à plus de trois scénaristes. Attribuer l'écriture de *What They Died For* (S06E16) à Edward Kitsis, Adam Horowitz et Elizabeth Sarnoff permet de reconnaître leur rôle au sein de l'équipe sur le long cours. Cet épisode a essentiellement la fonction utilitaire de placer les derniers éléments narratifs pour préparer la fin. Ces trois scénaristes-producteurs sont ceux qui sont restés auprès des *showrunners* le plus longtemps, totalisant cinq saisons d'écriture progressive sur *Lost*. Pour leur part, Melinda Hsu Taylor, Jim Galasso et Graham Roland ont certainement participé à l'écriture du dernier épisode mais sont présents depuis moins longtemps, aussi ils ne se voient recevoir qu'un épisode bonus de douze minutes. Ainsi ces dernières attributions d'épisodes renvoient davantage à une reconnaissance du rôle des scénaristes dans l'écriture de la fin de la série qu'à des affinités précises des scénaristes. Il s'agit pour l'équipe de faire le bilan et de mettre en avant ses principaux scénaristes au terme de la série.

Conclusion de la troisième partie

L'équipe des scénaristes de *Lost* est majoritairement constituée de scénaristes qui se sont illustrés dans des séries feuilletonnantes, plus que dans des séries procédurales, quand bien même beaucoup sont passés par cette étape. L'influence du procédural se retrouve ponctuellement dans certains épisodes jouant de manière générale sur les codes de l'enquête. La plupart des scénaristes ont travaillé sur des séries (télévisées ou de comics) qui renvoient à des genres de l'imaginaire : le surnaturel, le fantastique, la science-fiction, la fantasy, etc., ; *Lost* joue avec leurs codes pendant six années. Ainsi la participation antérieure de certains scénaristes à des séries telles que *Charmed*, *Buffy the Vampire Slayer*, *Angel*, *Alias* ou *Médium* nourrit l'équipe des enjeux propres aux genres de l'imaginaire et aux *cult shows*. Une affiliation qu'assurent les employés de Bad Robot, qui maintiennent l'empreinte personnelle de J.J. Abrams et ont des affinités relativement similaires. Notons que, parmi les différents médias dans lesquels ont travaillé les scénaristes, l'affiliation avec des scénaristes de comics et le type du super-héros, assurée au moins par Paul Dini et Brian K. Vaughan, est presque une constante au fil des six saisons, probablement pour leur aptitude à écrire des intrigues sur le long cours dans ce médium. Par ailleurs, plusieurs scénaristes en herbe font leurs débuts sur

Lost, des scénaristes qui révéleront plus tard des affinités pour d'autres genres et structures narratives, ou au contraire, confirmeront leur passage sur *Lost* par une participation à des séries des genres de l'imaginaire. Au fil de ces pages, nous avons surtout fait ressortir l'empreinte personnelle des créateurs J.J. Abrams et Damon Lindelof, d'Elizabeth Sarnoff, d'Edward Kitsis et d'Adam Horowitz. On observe également que Carlton Cuse, quand bien même *showrunner*, laisse une empreinte personnelle plus difficile à identifier.

De même que pour *Alias*, J.J. Abrams construit une série avec une ambition internationale autorisée par la composition du groupe de personnages. Il fait de l'Île le point de rencontre entre ces différentes voix, en s'appuyant sur la *mastermind narration* et une étrangeté qui frôle avec le fantastique. Il aime laisser une certaine ambiguïté, qui permet ensuite d'éventuels retournements ou reconfigurations et qui instaurent une relative méfiance envers le personnage. Principal co-auteur de *Lost*, Damon Lindelof fait des relations dysfonctionnelles entre parents et enfants la pierre angulaire de la construction identitaire. Son ambiguïté fondamentale tient davantage dans le rapport à la mort, utilisant différents codes pour faire ressortir la dimension tragique d'une existence et d'une connaissance toujours limitées, et exploitant différents cadres interprétatifs pour déstabiliser le personnage (et le spectateur) dans ses certitudes, le forçant ainsi à se confronter au thème de la mort. Elizabeth Sarnoff est également une scénariste très sombre, montrant à plusieurs reprises comment les désirs et les frustrations individuels sous-tendent les actes de chacun et causent les actes les plus condamnables. Elle a une affinité pour le traitement des pires atrocités et la façon dont ceux qui les commettent justifient des actes injustifiables. Edward Kitsis et Adam Horowitz laissent une empreinte plus légère ; ils jouent de l'étrangeté avec exubérance pour faire ressortir le caractère pathétique de blocages personnels basés sur un manque de communication.

Nous avons également fait ressortir une évolution interne de la dynamique de groupe en fonction d'expérimentations des méthodes de travail. Il est capital de retracer cette évolution, dans la mesure où elle permet d'esquisser la définition progressive des préférences organisationnelles de l'équipe et de ses membres constituants. Sur ce point, les scénaristes de *Lost* sont des fervents de l'écriture en binôme et du brainstorming en salle des scénaristes, une préférence collective favorisée par les goûts personnels du *showrunner* Damon Lindelof. C'est sur la composition des binômes que les préférences organisationnelles varient d'un scénariste à l'autre : alors que certains préfèrent écrire toujours ensemble, d'autres préfèrent changer régulièrement de partenaire d'écriture ; l'organisation de l'équipe est donc également tributaire des préférences des membres de son noyau, autour duquel se greffent d'autres scénaristes.

Conclusion

Lost nous a permis de repenser l'auctorialité selon des critères autres que l'individualité. Les scénaristes, ou du moins les *showrunners*, témoignent d'une conscience claire des schémas mentaux associés à l'auctorialité : le dialogisme inhérent à la mise en place d'une instance auctoriale est employé mais, au lieu de le subsumer dans une voix autoritaire, les scénaristes de *Lost* préfèrent mettre en avant le fait que ce dialogisme, peut correspondre à différentes postures énonciatrices de l'auteur pluriel, avec ses variations en fonction des enjeux propres aux micro-récits, et comportant une hiérarchisation interne des voix. Ces différentes postures du sujet pluriel lui donnent des reliefs internes, correspondant aux singularités de chaque scénariste qui peut, en faisant suffisamment contraster sa contribution sans la détacher de l'ensemble, laisser une empreinte personnelle sur la série.

La difficulté principale pour les séries télévisées repose sur deux plans : l'autorité sur l'œuvre est lésée, d'une part par le caractère nécessairement collaboratif de la production, d'autre part par la logique de diffusion morcelée, intrinsèque de la création sérielle. Ainsi dans une perspective mallarméenne, le scénariste n'arrive jamais sur une page blanche. En effet au cliché de la page blanche répond la métaphore du plateau de jeu sans instructions dans *Across The Sea* (S06E15), si bien que les règles du jeu globales se mettent en place dès la création, et ne cessent ensuite de se multiplier, d'évoluer et de se complexifier (au sens étymologique de « former un réseau »). Ces règles, alimentées par les contraintes de l'industrie télévisuelle et des réglementations professionnelles, structurent l'interaction entre les membres d'un collectif qui trouve progressivement des modalités d'agencement qui lui sont propres ; l'évolution saisonnière du cadre générique, dans *Lost*, renvoie aux déformations inhérentes à l'évolution des affinités partagées des scénaristes en fonction des remplacements progressifs de certains membres de l'équipe. L'évolution est donc entièrement tributaire du système matriciel de la série et du collectif qui le compose, des éléments que je désigne séparément pour l'analyse mais qui sont en réalité indissociables : le système n'est que le mode d'agencement entre individus. Dans *Lost*, la complexité de l'action collective est toujours montrée par le biais d'une structure narrative englobante, articulant les perspectives individuelles à leur agencement collectif. La hiérarchisation des individus doit se faire en bonne connaissance de cause : les *showrunners* se font les instances actoriales auprès des fans et augmentent apparemment leur autorité sur l'œuvre ; seulement cette médiatisation masque le processus collaboratif qui mène à une ligne directrice consensuelle, si bien que le limogeage de Damon

Lindelof à la fin de la série ne repose que sur la responsabilité médiatique qu'il assurait auparavant dans les podcasts, limogeage basé sur un modèle de responsabilité individuelle paradoxal dans des créations collectives. Une série mystérieuse comme *Lost* concentre les enjeux créatifs sur les péripéties et les structures narratives, ce qui explique la prise d'autorité des scénaristes sur les décisions créatives au fil du temps. Les fans reprochèrent à *Lost* une planification narrative trop souple et trop peu déterminée, le problème étant que la mythologie réflexive de *Lost* impliquait nécessairement une ambiguïté et une souplesse due à un intérêt accru sur les contraintes expressives du collectif en évolution : ainsi, lorsqu'un acteur quitte la série, ils préférèrent aborder son départ de manière réflexive, là où des séries comme *Game of Thrones* ou *Sense8* n'hésitent pas à changer l'interprète d'un personnage essentiel au déroulement du récit, selon une planification narrative moins souple.

Progressivement, de même que les personnages ne cessent de se recombinaient dans les intrigues pour faire contraster une multiplicité de caractères, de même les scénaristes ne vont cesser d'écrire et réécrire les mêmes personnages, les faisant évoluer en flux tendu avec leurs caractérisations antérieures. Ces combinaisons successives mènent progressivement à une convergence appuyée par la production sérielle : le morcellement de l'œuvre permet d'expérimenter des combinaisons afin de trouver les agencements les plus pertinents au fil du temps, afin de repérer quels reliefs de l'auteur pluriel un scénariste donné est le plus apte à écrire, et selon quelles modalités organisationnelles. En outre, l'usage du scénario projectif permet de confiner l'acteur dans sa *persona* médiatique avant de construire la posture énonciatrice du personnage qu'il incarne, qui a souvent pour fonction de retourner les attentes construites par sa caractérisation archétypale. Ces postures énonciatrices du sujet pluriel vont progressivement converger au fil de réécritures qui donnent de plus en plus de chair au personnage. Les différentes instances énonciatrices qui composent la polyphonie de l'œuvre convergent vers le *climax* suivi d'un dénouement du collectif que constitue la fin. Ce principe de convergence est poussé à son extrême pour *Lost*, qui le reprend dans une perspective teilhardienne et peut planifier cette convergence plus de trois ans à l'avance, là où de nombreux collectifs n'ont souvent pas l'opportunité de planifier une fin, ou alors ne disposent que d'une saison, sinon quelques semaines, pour la mettre en place. L'auteur pluriel ne cesse d'évoluer avant de trouver son point de convergence ultime dans le dernier épisode, à moins que la série ne soit brutalement annulée, auquel cas la non-résolution de certaines intrigues et l'absence de convergence donnent une impression d'inachèvement à l'œuvre.

Par ailleurs, alors que des critiques ont voulu légitimer le cinéma comme art par le biais d'une politique des auteurs, la télévision a toujours été construite comme un médium

polyphonique, de l'intime, visant à toucher une audience aussi large que possible en prenant dans une même œuvre plusieurs postures qui peuvent être contradictoires et lèsent l'unité d'intention de l'œuvre au profit d'une intentionnalité collective. Le critère aristotélicien de l'unité reste ancré dans nos mentalités, si bien que nous avons du mal à concevoir une œuvre en dehors de cette conception. Si *Lost* est un terrain idéal pour tenter de restructurer une notion d'auteur pluriel évolutif, c'est aussi parce qu'elle a une unité narrative autorisée par sa date de fin. Seulement, la très large majorité des productions télévisuelles, même parmi les plus innovantes, ne sont pas dirigées vers une fin planifiée à l'avance. Aussi il faut penser l'auteur pluriel sur plusieurs niveaux : le *beat*, l'épisode, la saison et la série, en s'appuyant sur les crédits et des analyses de fond rendues nécessaires par l'impossibilité de faire une analyse génétique de ces productions. C'est aussi pour cela que l'auteur pluriel d'une série est toujours construit comme une figure médiatique : même en faisant des analyses poussées, nous ne pouvons avoir accès à l'auteur réel ; l'auteur pluriel est toujours une construction inférée à partir des indices dont nous disposons.

Il est possible de conceptualiser une auctorialité dans le cadre d'une production sérielle et d'un cadre professionnel contraignant. Nous avons déterminé les principaux enjeux de l'auctorialité scénaristique mais de nombreux éléments restent à aborder pour avoir une bonne compréhension de ce phénomène. Les modes d'organisation des scénaristes varient en fonction de l'œuvre et de son contexte d'énonciation (époque, distributeur, studios, audience visée, genres concernés, etc.), amenant à chaque fois à la construction progressive d'une matrice créative spécifique au contexte. Par ailleurs il serait intéressant de se concentrer plutôt sur les spécificités des autres professions créatives en comparant les accords passés entre guildes ou syndicats et distributeurs avec ceux des scénaristes pour avoir une meilleure intelligence des relations de pouvoir au niveau de l'écosystème industriel. En effet dans la création de séries télévisées le rôle de l'acteur est central : en interprétant le même rôle pendant des années il donne ainsi son unité auctoriale à un personnage repris de nombreuses fois par une batterie de scénaristes et réalisateurs. L'auctorialité du réalisateur est souvent moindre à la télévision mais elle commence à se loger une place dans les pratiques discursives. En témoigne *The Art of Television*, la récente série documentaire sur les réalisateurs de séries télévisées américaines, diffusée sur OCS depuis juillet 2017. La participation durable du réalisateur à la production lui vaut rarement un crédit de producteur, une pratique beaucoup moins courante pour cette profession, quand bien même les écarts se réduisent sensiblement. Pourtant les réalisateurs peuvent avoir un co-engagement et une empreinte personnelle aussi importante que les scénaristes dans certaines productions, si bien

que leur auctorialité mérite un examen plus approfondi. De même, le compositeur est une figure très particulière au sein du collectif. Ayant pour rôle de canaliser les émotions du spectateur dans un style reconnaissable, la composition est un processus relativement individuel. Alors que les acteurs, les scénaristes et les producteurs peuvent aller et venir, il est très rare qu'une série dramatique change de compositeur au cours de sa production. Ainsi le compositeur est bien un membre du collectif marqué par un co-engagement, mais son activité est un processus beaucoup plus individuel que pour les autres professions.

L'auctorialité télévisuelle est donc un domaine complexe qui repose sur la réévaluation collective de notions conceptualisées différemment selon les arts et les disciplines concernés. Elle requiert une approche transdisciplinaire s'appuyant sur plusieurs méthodes et même plusieurs champs ; c'est pourquoi l'approche comparatiste est ici idéale, permettant de penser l'articulation entre les différents arts conviés. Tout d'abord la philosophie sociale de Margaret Gilbert nous a permis d'arriver à une conception du sujet pluriel qui, par analogie, nous permet de construire un auteur pluriel. Combiner une notion d'auteur construit à la narratologie nous a permis de relier l'activité du scénariste à son rôle de co-auteur, qui permet de faire ressortir certains reliefs au sein de l'équipe. Le même travail devrait être effectué dans le champ cinématographique et musical, en essayant de structurer l'agencement matriciel de ces différents arts conviés sur le plan théorique. Le terme « auctorialité », même s'il fut constitué en littérature, ne renvoie pas à une conception exclusivement littéraire de la création télévisuelle : il permet de recouper les différentes professions conviées (écriture, réalisation, interprétation, musique, etc.) et d'ouvrir la réflexion à l'ensemble du collectif, un travail important qui ne peut être l'objet d'un mémoire. Un important travail transdisciplinaire et collectif reste à faire pour avoir une compréhension de ces fonctionnements matriciels qui permettent l'articulation durable d'un auteur collectif. Il permettra d'avoir une compréhension plus précise des différentes disciplines requises pour aborder la complexité de l'auctorialité télévisuelle.

ANNEXES

GUIDE DES ANNEXES

Nous avons constitué quelques annexes qui permettent de donner des informations complémentaires, utiles à la lecture et au maniement du mémoire.

Les annexes 1 sont des extraits du corpus discursif. Nous en avons fait une sélection très restreinte (par comparaison à son ampleur), majoritairement composée des extraits longs cités en police inférieure dans le corps du mémoire. Cela permet de donner accès aux textes originaux des traductions que nous avons faites dans le corps du mémoire sans encombrer la lecture par de longs passages en notes de bas de page.

Les annexes 2 sont un index des principales mentions des scénaristes de *Lost*. Comme nous ne pouvons mettre en avant chaque parcours et comme le lecteur croise de nombreux noms au fil de la lecture, il pourra en retrouver plus aisément les autres mentions. Cela permet aussi de mettre en avant la figure individuelle du scénariste en pointant les différents endroits où il est évoqué, parfois au détour d'une phrase. Nous avons éliminé quelques mentions superflues pour certains scénaristes-producteurs beaucoup cités.

Les annexes 3 sont des représentations visuelles qui permettent de donner certaines informations et de faciliter la compréhension de certains éléments. Nous avons tout d'abord deux diagrammes. Le premier hiérarchise les scénaristes en fonction de la durée de leur participation attestée sur la série et du nombre de scénarios qu'il/elle a écrit. Le second, un diagramme en barres, montre les personnages centraux sur lesquels les scénaristes ont écrit un épisode. Nous avons ensuite six tableaux qui présentent la répartition des crédits de scénaristes par saison. Enfin, un idéogramme, représente les différentes professions créditées dans le cas de *Lost*, plaçant les *showrunners* au centre et fonctionnant par logique centrifuge. Les différentes étapes d'intervention sont représentées dans une évolution chronologique : en lisant dans le sens horaire on voit les différentes phases de la production. Nous avons traduit certaines professions lorsque c'était possible et nous avons laissé les crédits en anglais lorsque c'était plus simple que de tenter de traduire des professions qui n'ont pas d'équivalent en France.

Les annexes 4 sont des images prises dans *Lost* et ponctuellement dans d'autres séries. Elles sont triées par ordre chronologique d'épisode (à l'exception des images tirées d'autres séries, qui sont placées au niveau des épisodes en comparaison desquels elles sont pertinentes.

ANNEXES 1 : EXTRAITS EN ANGLAIS DU CORPUS DISCURSIF

1) EXTRAITS DE PODCASTS OFFICIELS DE *LOST*

Extrait n°1 : podcast du 8 novembre 2005 (... *And Found* (S02E05) – (*Abandoned* (S02E06) [10:30 – 13:10] :

« **Carlton Cuse** : The metaphor we like to use is that we know we're taking a road trip from Los Angeles to Boston ; and we get up everyday, Damon and I come up in the office, and we don't know on any given day if we're gonna take a [rural] highway, or whether we're gonna take the interstate, or whether our car is gonna break apart and we're gonna hitchhike. But we know we have a plan to go to certain cities : we'll go to Omaha [...] if Damon says he doesn't want to go to Indianapolis, then we'll say « screw that », we'll go to [Evinston] instead. We do have a general plan as to where we're going, but I think what keeps the show organic and real is the fact that we write the episodes episode by episode, and we really try to... we feed a lot on what the show tells us, we feed on the relationships we see, the development between characters we see, we see what kind of dynamics and what sort of pairings work between certain characters, pieces of mythology that the audience really responds to, and then we decide to spend more time on those aspects of the mythology. So it's kind of an organic thing : we guide the show but we also listen to the show in terms of telling us what it wants to be.

Damon Lindelof : And the LA to Boston analogy is a season by season analogy. J.J. and I created the show – for those of you who have the DVD – very much on the fly, you know, over the course of very few weeks, sort of designing what the pilot could be. Carlton came on very shortly after that, and obviously all of us started to talk about the bigger picture in terms of : « well, if we're starting in Los Angeles, how are we gonna end up in... Minsk. [...] In season three we will pour out of Boston and cross the Atlantic, and end somewhere in Europe. (...) So in the big picture, there is a bigger picture.

Carlton Cuse : You're not gonna talk about time travel, are you ? [...]

Damon Lindelof : So there are bigger picture elements in play that are multi-season arcs, as opposed to just the seasonal arc, which is sort of the day-to-day of what we do. »

Extrait n°2 : podcast du 26 mai 2006 (*Live Together, Die Alone* (S02E22-23) – pause estivale) [02:14 – 04:04]

« **Damon Lindelof** : In any case, though, the reality is that we started writing the finale just about a month ago. Four and a half weeks ago. And, we wrote it, in conjunction with our amazing writing staff, very quickly, it had to be written, in order to produce the two hours. In order to give everyone in Hawaii the amount of time they needed to actually shoot it. It was actually shot in about 17 days?

Carlton Cuse: 17 days. With two crews, simultaneously.

Damon Lindelof: ...At the same time...

Carlton Cuse: That's what "simultaneously" means.

Damon Lindelof: Is it? It is. [Sarcastic] Wow, I never realized that.

Carlton Cuse: Then, we had four editors working on it. Also, simultaneously.

Damon Lindelof: Can three things be happening simultaneously?

Carlton Cuse: They can.

Damon Lindelof: Isn't that "trimultaneously?"

Carlton Cuse: Well, trimultaneously, quadrataneously, all four editors were cutting the finale, very *Santa Cruz*, it was totally insane, we didn't really, basically...

Damon Lindelof: We locked the picture in about five days, and then we had to do special effects, and by "we" I mean, someone else.

Carlton Cuse: Well, we supervised them.

Damon Lindelof: Yeah, it feels, at this point, throwing out names, [...] we're definitely going to forget someone. But the reality is, there was a huge, huge effort made, on the part of over 300 people in an effort to essentially provide the finale that you watched last night in about three and a half weeks. It was so weird last night, watching the 'challah'--that final moment when Penny Widmore picks up the phone--and wow, we shot that five days ago.

Carlton Cuse: Yeah! It was so weird, there was no time between when we finished the show, and when it aired. It was completely unlike any experience that we've ever had... on this show, or... I can't think of a show where I've seen anything put together as quickly as we did in this finale. »

Extrait n°3 : podcast du 6 novembre 2006 (*The Cost Of Living* (S03E05) – *I Do* (S03E06)) [21:53 – 23:51] :

« **Damon Lindelof** : But... my final question is this, by "ThirdBase878". Um, "If Carlton and Damon..." is the subject heading... "Which characters would you guys be on the show? Also, which one of you has the fetish for Charles Dickens and Stephen King? My final question is, will the survivors or the Others ever return to the *Black Rock*?" First off, I just want to clarify this fetish question. Carlton, it's not what... not what you're thinking. [Carlton laughs] It's not like you wear a top hat and Victorian clothes. It's not *that* kind of fetish, I think. It's more, "Which one of you is an aficionado of Charles Dickens, or—"

Carlton Cuse: Well, I would have to say that we both are. I think that that's kind of a shared bond that's sort of an inspiration for us. I mean, one of the things that's sort of interesting about *Lost* is that there aren't a lot of television shows like it, and the ones that have... the ones that are sort of cited as examples have kind of died much quicker deaths, as we're now on our 60th hour. I mean, there were only 21 *Twin Peaks*, there were only 16 *Prisoners*. I mean, *X-Files* was sort of a model in some sense, but that show had a franchise, along with a sort of science-fiction mythology...

Damon Lindelof: Oh, what I wouldn't do for a room with a file cabinet in it... there would be stories...

Carlton Cuse: [Laughs] Exactly, exactly. So, in fact, our model in many ways have been other things, including Stephen King's *The Stand*, which we acknowledge as kind of a way you can tell a long, sprawling, character-based story. And Charles Dickens was also a wonderful inspiration, because here he was, writing these great, wonderful, sprawling, serialized books...

Damon Lindelof: Also, Dickens, the master of coincidence. Y'know...

Carlton Cuse: Yes.

Damon Lindelof: His stories always hinged on the idea of interconnectedness... in a very strange and inexplicable way.

Carlton Cuse: So we have to acknowledge our debt to both of these brilliant authors, and do so on our show. »

Extrait n°4 : édition spéciale Comic Con du 2 août 2007 02/08/2007 [11:05 – 13:15] :

Carlton Cuse: Its kind of, its a real collective process, we break the stories in the writers' room, and its this conference room, and it's got white boards all over the walls, we all sit in there and this year there are eight writers, including ourselves, and we work the stories out beat by beat, detail by detail, so a lot of those kinds of questions like should Hurley run somebody over in a bus are debated back and forth, and I think really kind of the best ideas went out at the end. And the process of breaking the stories is very collective, and then we break off a couple of writers who'll go write the outline of a script for that episode, sort of overseen by Damon and me, and we- they obviously contribute ideas, and the whole- really we just kind of try to see the writing process as very collective and inclusive, and, you know, so they can throw their ideas in at any point in the process, but we really work really hard on the stories and by the time the story's broken in great detail, pretty much all those kinds of details have been worked out so they really do get aired in the writers' room.

Damon Lindelof: What's kind of interesting is that every writer on our staff, and you know, our staff is amazing, and have their own sort of favorite character a lot like you guys. Eddie and Adam, the two guys who um we saw making jokes about the Others, the unsung Others, have been on the show since the first Season and they love Hurley and they love Charlie, so...

Carlton Cuse: And all the minor characters like...

Damon Lindelof: Yes, Neill Frogurt. Neill Frogurt is mentioned by Hurley in an episode in Season 2 so we're gonna get around to his story (crowd laughs) you know, at some point. But essentially those guys, in fact Eddie pitched, you know, the VW van idea in the first place and that connected into an idea that we'd already had where Ben having killed his own father, and we said what if it was in that van and we can set up that van in the middle of the Season and then he can go back to it later so the coolest thing about the show is the way that the big plot ideas that we have begin to fit in with sort of the cooler more character driven ideas that come along and that's all sort, you know, it's an amazing team, and we spend, you know, ten to twelve hours a day in a room together writing Lost, and its the best job in the world.

Extrait n°5 : podcast du 10 mars 2008 (*The Other Woman* (S04E06) – *Ji Yeon* (S04E07)) [08:00 – 11:21] :

Damon Lindelof : Canon basically means like anything in the show that is actually of the show, and we refer to as being part of the show, as opposed to something that is tangential to the show. Um, here's the question: "Recently I read on Doc Jensen's EW column some rather confusing news regarding the canon of *Lost*. During an interview, Damon claimed that the only true *Lost* canon is the show itself, while Carlton added that the Orchid video and the mobisodes were canon, but the video game and Find 815," which was our ARG leading into the season, "are not. From my understanding, something being canon means that it is a legitimate piece of the overall mythology but doesn't necessarily mean that it's vital. I understand the reason why Find 815 isn't canon, but what are we to do with Find 815 events that cross over into the show? What about the *Lost Experience* or even information gleaned from the *Lost* jigsaw puzzles? Is all the ancillary information about the Apollo chocolate company, the Alvar Hanso video, or information about Magnus Hanso simply throwaway supposed information? Does this mean any revelations made during *Via Domus*," which is the new *Lost* game, "such as the room behind the concrete wall are not a true part of the overall *Lost* mythology? I agree that it's not fair to expect a normal viewer to seek out these auxiliary experiences, but I, along with many others, have enjoyed looking into them in order to give ourselves a better understanding of the world of *Lost*."

Carlton Cuse: You know, that's a very well-phrased and well-written question, um...

Damon Lindelof: Thank you.

Carlton Cuse: And uh...

Damon Lindelof: Zing!

Carlton Cuse: We're gonna-- There's gonna be a throwdown after this podcast.

Damon Lindelof: Wait 'til you hear--

Carlton Cuse: I'm sorry we're not on video.

Damon Lindelof: Wait 'til you hear the last question I've got for you on the podcast this week, Carlton.

Carlton Cuse: Okay.

Damon Lindelof: You're just gonna be thrilled.

Carlton Cuse : All right, okay. Don't stick that pen in the back of my neck, by the way. Um, the issue of canon is a very tricky one because obviously our main job is to sort of shepherd and be stewards of the mother ship, and that is the-- I would reconcile the discrepancy by

saying that the mothership is true canon. I mean obviously if it's in the show, by definition it is canon. We try hard to make the other things, you know, very much a part of the world of the show, and it just depends kind of frankly on how much time and how much influence we have as to whether we can kind of officially designate other things as canon. It's an immense job to run the show, as well as sort of oversee everything else that's part of the brand. We wrote the mobisodes. Our writers wrote them. We put a lot of time and energy into them. We produced them. Our directors directed them. So we felt that those qualified as canon. Same with the Orchid video, which actually will come into play. We also, as we have said before, really feel it's hugely important that people not have to seek out other stuff in order to appreciate or enjoy *Lost*. But yes, we put the time and effort in so that other people who dig into these ancillary products will find things that are rewarding. And most of *Bad Twin* is not really particularly relevant to the show, but there is a few things in there that are actually things that have become a big part of the show, like the relationship of the Widmores and Alvar Hanso -- that gets first detailed in *Bad Twin*. So there are nuggets of things that are canon, and things that are not fully canon, and, you know, there are other things where we give a lot of time and attention to them that we kind of will designate as canon, but the truth is as Damon said, the only thing you really need to follow to really know everything there is to know about *Lost* is the show. »

Extrait n°6 : podcast du 6 avril 2009 (*Whatever Happened, Happened* (S05E11) – *Dead Is Dead* (S05E12)) [14:45 – 15:55] :

Damon Lindelof : We wrote the script before the season even aired, but we were anticipating that the audience would have lots of questions about how time-travel worked. So, one of the things we do in the writers' room is, we try to write the episodes. But then we watch the episodes when they're done, and we start to talk about it like « okay, I'm the audience, not the writer. As I'm processing this stuff, I'm a little confused, so maybe we should write into the show this exact conversation we're having now ». So sometimes we're good at anticipating what the audience wants, like Nikki and Paulo were already on their way to get buried alive before the audience even saw them on the show. And sometimes we're not as good at it. But in this case, I think, the Miles/Hurley scene came exactly at the right time, because we, the writers, were basically saying « the audience really needs this conversation » at this point in the show, and we should coincide it... and Hurley should be the one who's asking the questions, because he's always the audience proxy, you know, he's on your side, he's speaking

for you. So in this case it was really reassuring to see those things pop up on the boards and go « Thank God we wrote that scene sooner rather than later.

2) EXTRAITS DE BONUS DVD

Extrait n°7 : « The Genesis of *Lost* » [02:10 – 02:35] :

« **Thom Sherman**: J.J. called us and said, "Unfortunately, I have some ideas." He started to talk about the idea of the island being a character unto itself. That just doing a show about a group of people on a deserted island wasn't necessarily something he was interested in, but if the island was a character, and it was some sort of mysterious place, he could be interested in that. And we said, "That sounds great." And he said, "But I can't take this on myself right now, I've got to finish my pilot, I gotta do this, I gotta do everything else, you gotta find me someone who can write this with me." »

Extrait n°8 : « The Genesis of *Lost* » [07:15 – 07:45] :

« **Damon Lindelof** : ABC, meanwhile, was saying, "You need to be rolling film in like four or five weeks." We're like, "Well, we'd just met, like..." They said, "By the end of the week, see if you can come up with an outline for a new pilot." So, over the course of the next two or three days, I worked with Jesse Alexander and Jeff Pinkner..."

Jesse Alexander : Certainly, we always knew that a lot of drama would come from the interaction of the characters, but we really felt there needed to be that outside pressure that raised the stakes for everything. And the opportunity to tell a compelling mystery in a way that we had touched on in *Alias*, with building a mythology, and a serialized mystery, and we wanted to add those elements to *Lost*.

Jeff Pinkner : The exploration of this place was a mystery and adventure to itself. In that the island in itself, could be in a way, be a dramatic version of a video game. You could find the hatch, but it could take you several weeks before you had the proper tools to be able to open the hatch. [Trebuchet scene shown]

Damon Lindelof : I wrote a 23 page outline on Thursday. J.J. and I got together, worked on it a little bit more, and then on Friday, we gave it to ABC. »

Extrait n°9 : commentaire audio de *Across the Sea* (S06E15) :

« **Carlton Cuse** : That's right. Exactly. And by toning, just to kind of make that clear, we basically, after we write the script, we sit down with the director of the episode and we go through the script scene by scene and kind of talk about the intent of each scene. You might think that the script itself would be enough to convey that, but it really isn't, actually. The script is sort of an architectural blueprint of the scene, but it's really helpful to actually sit with the director and have a conversation about, "OK... This is why the scene exists in the show, what we're trying to convey." The director then talks about his plan for how to execute it and then we kind of discuss if that's exactly what we want and we all collaborate on creating the best vision of it. »

« **Damon Lindelof** : [What] is worth mentioning is the idea that Mother is the smoke monster at this point in the game. Because later we will see that [...] .she has laid waste to the entire village. And what an interesting theory that is because one of the questions that keeps arising is: If Jacob's smoke monster was his brother, then who was the smoke monster before him? Or was the smoke monster actually created in this episode? Does good always need evil? And that is an excellent question to be asking. Why weren't we clearer, more defined, about that? Carlton, why won't we just answer the question?

Carlton Cuse : By answering that question I think we would strip the audience of their ability to have the exact conversation that you and I are having. And to debate the exact issues that you mention. And that is the part of *Lost* that we feel... ..that we should not take away from the audience. We feel like the show speaks for itself but the show has things that are intentionally ambiguous to allow people to debate and discuss. This is one of them. Which is, what is the origin of evil? Does it exist as this episode is started or are we seeing the origin of evil? Is this a Garden of Eden story? Or is this really a morality tale in which there are still unrevealed mysteries?

Damon Lindelof : The more interesting question is: What is evil? I mean, is the Man in Black really evil? Or is he a victim? I mean, clearly, all the guy wants to do is leave the island. He hasn't hurt anybody. He hasn't done anything malicious. [...] Was he evil before she started doing a number on him?

Carlton Cuse : This also gets down to that debate of nature versus nurture, too. Mother's intention is to keep these boys sheltered from what she considers to be the pervasive evil that exists in the world outside of the things that are in her control. So, is it innate in him? Was he born with a sort of genetic propensity for the ability to be evil? Or was it something he

learned through residing with these other people on the island. »

3) EXTRAITS DE L'ESSAI EN LIGNE DE JAVIER GRILLO-MARXUACH :

Extrait n°10 : The Lost Will and Testament of Javier Grillo-Marxuach, fonctionnement du groupe de réflexion

« Even though JJ and Damon had sold a show about a mysterious tropical island full of polar bears and patrolled by a free-roaming cloud of sentient smoke, we had to continually promise during the show's development, the filming of the pilot, and even well into the first and second season, that -- at most -- our sci-fi would be of a grounded, believable, Michael Crichton-esque stripe that could be proven plausible through extrapolation from hard science.

Of course, that was a blatant and shameless lie told to network and studio executives in the hopes that either blazing success or crashing failure would eventually exonerate us from the responsibility of explaining the scientifically accurate manner in which the man-eating cloud of sentient smoke actually operated. Nevertheless the onus was on us to generate tons of exciting stories that could stand on their own without leaning too hard on genre, and in television there is only one way of doing that: have great characters who are interesting to watch as they solve problems onscreen.

So, while we routinely discussed such genre questions as "what is the island?" We also asked ourselves "Who are these people, why were they on the plane, and why are they interesting company in a desert island?".

Up May of 2004, when the Lost pilot was screened for ABC and picked up to become a series -- the writers genuinely believed that the show would be completely self-contained on the island. Based on that, we tried to break A and B stories around the Lord of the Flies/"How do you create a civilization when you are stranded with no hope of escape?" theme.

To make this premise work, we created extensively detailed character backstories which we hoped we could use as reference for why the castaways did what they did in the island. For weeks, each member of the think tank would be assigned one character, and in our time outside the room, we would come up with incidents in the characters' lives to pitch to one another. In the room, the think tank would then work with Damon, who would cherry-pick the events he found interesting, and we would round up the characters from there. More often than not, these would be the stories that the think tank writers wound up writing when

they were assigned episodes come the series... which is how I wound up writing the Jack backstory episode "All the Best Cowboys have Daddy Issues."

By the time the pilot was finished, we knew that Jack would be the overachieving son of a patrician, alcoholic doctor – haunted by having to betray his father... that Charlie's drug issues were fueled by the breakup of his band... that Locke would be played as a shaman on the island but a sad, frustrated drone in his real life... that Sayid's dark romantic demeanor was the result of being separated from the love of his life... that Jin had made a Faustian bargain with Sun's billionaire father in order to marry her, but that the bargain had twisted his soul and forced her to secretly learn English as an exit strategy... that Boone and Shannon were on the plane as a result of Boone's having to rescue her from a rich, abusive lover... that Sawyer's entire life had been destroyed by a con artist, and that the act had driven him to become a con artist himself. The backstories flowed with surprising ease from the hints and actions of the characters in the pilot – JJ and Damon's writing gave us a fertile field in which to play, and the possibilities for our castaways' histories outside the island seemed endless. »

Extrait n°11 : The Lost Will and Testament of Javier Grillo-Marxuach, sa perspective sur Darlton :

« Like everything else having to do with Lost -- and, if you take nothing else from this lengthy read, life itself -- "Darlton" did not appear ex nihilo. Even though Carlton had previously employed Damon, and Damon continued to consider him an Obi-Wan-like figure, this was a very different playing field: one in which Carlton's former mentee had an extraordinary amount of personal and emotional authorship and creative authority.

Carlton's immediate mandate would be to stabilize the creative matrix of the show, bring a stronger voice of command to the writers room, give Damon freedom from the managerial responsibilities of the series to focus on nailing down the show's creative concerns, provide collaborative support in making decisions about the direction of the series (a place where Damon often found himself pummeled by the massive amount of choices and conflicting opinions), and to insure the smooth, continuous delivery of material of equal quality to the first half of the season to our production in Hawaii.

Eventually "Darlton" would handle all of these duties collectively, and take together the bows for both the creative glory and the organizational efficiency of Lost. At the inception of this partnership, however, Carlton was first and foremost a seasoned manager who was there to support a less experienced one. »

Extrait n°12 : The Lost Will and Testament of Javier Grillo-Marxuach, la modification du workflow

« More importantly, the success of the show made it possible to truly dig into our stash of ideas for revelations about the island. Because the think tank had been such a help in developing the show, it was decided that before we began to work on episodic ideas, the show's writing staff -- which now comprised "Darlton," co-executive producers Steven Maeda, and Craig Wright, writer/producers Leonard Dick, Eddy Kitsis and Adam Horowitz working as a team, Elizabeth Sarnoff, and staff writer Christina Kim (assisted once again by Dawn and Matt, now joined by Gregg Nations, who would also go on to script coordinate for the remainder of the series as well as write) -- would convene in a "minicamp" to decide which secrets would be revealed and when, and to chart the tentpoles for the season.

This would become the pattern for the rest of the seasons of *Lost*, the writers would meet to decide where the show was going that year, and then dig into weekly story, working from the broad strokes down to the individual episodes.

It was also during this minicamp that Craig Wright made his mark early by rechristening the Medusa Corporation as "The Dharma Initiative" and giving a name to its creator, Scandinavian billionaire and reformed weapons magnate Alvar Hanso. As things finally received the names they would have for years to come, they rose to the level of canon and prepared to take their place in the spotlight.

Another pattern that expressed itself during this first minicamp would become the modus operandus for the remainder of *Lost*. As Damon and Carlton solidified their preferred workflow and morphed into "Darlton" it quickly became clear that they would also take a heavier hand in the authorship of scripts. Rather than have individual writers shepherd their stories from the white-board through scripting, and then pre-production and on-set rewrites, "Darlton" would now have the room break stories and then team up writers to complete the scripts quickly, allowing them to more thoroughly reevaluate the material on their own time.

From halfway through the first season, the practice of sending writer/producers to Hawaii to oversee production on their episodes was suspended to allow us to catch up on script and story generation and allow "Darlton" to make a stronger mark as the show's final word. With a show as complicated as *Lost*, this now became standard operating procedure: the writers were more needed in Burbank, plotting out the show's long arcs than on the set.

It also became standard practice for "Darlton" to peel away from the hubbub of the writers room to "work the show" on their own and then return to the room with fully-baked ideas for us to incorporate into arcs and stories.

Generally, I wouldn't find any of the above particularly disagreeable. Television is a collaborative medium, after all, and working at the pleasure of your showrunner -- and in their preferred method, whatever that may be -- is what we are paid to do. It is not the lot of me and my fellow hired guns to insist that the work tailor itself to us: it's the showrunner's world and you're just visiting, and we know that.

However, something about the application of these new workflows in the context of *Lost* changed my relationship with the show irrevocably.

Maybe I had too close an attachment to the romantic spirit of "brilliance from chaos" that characterized our first season, but I found all of this to be a comedown -- and my relationship with both *Lost* and "*Darlington*" suffered. As season two progressed, I found myself more and more cut off from *Lost*'s creative mainstream, and it was hard to disguise my disaffection [...].

Even though I continued to play a key role in the development of series concepts such as the history of the Dharma Initiative (the first Dharma training film was part of "*Orientation*" which I co-wrote with Craig Wright), and much of my work during the second season involved fleshing out the Dharma Initiative's origins, discerning the meaning of the numbers, planting the Valenzetti Equation firmly in series canon, and create a narrative for the work of the Hanso Foundation -- both for the series and for a massive transmedia project called "*The Lost Experience*" -- I was repeatedly told that my individual voice as a creator of story, character, and dialogue was becoming too idiosyncratic for the current direction of the show »

Extrait n°13 : The Lost Will and Testament of Javier Grillo-Marxuach, le départ du scénariste

« Damon and I chatted after work on a Friday night and agreed my time had come. I pitched the idea that I run my contract to the end of the season, continue to render services, work in the writers room, and shepherd "*The Lost Experience*" to completion. Frankly, I think we were all relieved to just have out in the open what everyone already knew: this founding member had become a square peg.

All that said, I loved *Lost* and never stopped fighting for it.

"*The Lost Experience*" is a good example. Jordan Rosenberg -- then a Disney Writing Fellow, now an accomplished writer whose credits include *Medium* and *Falling Skies* (not to mention my show *The Middleman*) as well as the *Lost* third season episode *Par Avion* -- and I wrote every last word of that transmedia project, not only creating concepts that endured in

the show's canon, but also taking on the task of making sure that everything we did passed muster with "Darlton" and ABC's promotion department.

At the same time we coordinated the production of the thing with our broadcast and online media partners in England and Australia -- and managed such weird, out-of-the-box tasks as sourcing the production of candy bars, meeting with ad agencies to discuss such esoteric issues as whether or not we could integrate the creation of "lymon" into the work of the Hanso Foundation in order to forge a strategic partnership with Sprite, working with the editorial department of a major publishing house to put hints about the show in an otherwise unrelated novel, coordinating a global scavenger hunt, acting in (and improvising most of the content of) a series of fake radio broadcasts -- and casting and producing dozens of web videos elaborating the story of the Dharma Initiative and its founders.

I participated in all of this through the summer of 2006, even though I was by then co-executive producer of the CBS/Paramount hit show *Medium*, and, most likely, rendering services to ABC in promotion of a show that aired on the same time slot was a flagrant breach of contract. Please tell no one.

On the day I cleaned out my office, the *Lost* writers suite was deserted. The third season writers, including my replacement, had already been hired and the minicamp relocated to a resort in Hawaii. »

4) EXTRAITS D'ARTICLES

Extrait n°14 : « The Birth of Maternity Leave » dans *The Lost Official Magazine* avec Dawn Lambertsen-Kelly et Matt Ragghianti sur la répartition de l'écriture des actes d'un épisode (p.151) :

« Splitting the episode between the two writers meant they had to first work out who wrote what. Kelly says, "It was a decision we made after talking to a bunch of the senior writers. All the scripts have been split this season and everyone does it a different way. Sometimes one person will write the flashbacks and then one person will write all the A-story." Ragghianti continues, "Obviously there are the growing pains and the process of feeling out who is right for each storyline and who was right for each act. It took us about 10 or 12 days to break the episode and I think we were both nervously wondering, 'Which part is she going to write and which part is he going to write?' In a stroke of luck, we both ended up

getting to write the things we wanted to do. Dawn secretly wanted to write the teaser, act one and two and thankfully, I wanted to write acts three, four and five”. »

Extrait n°15 : interview de Damon Lindelof par Todd Van de Werff sur son podcast le 7 juin 2017, traitant de la négociation d'une date de fin pour *Lost* :

« **Damon Lindelof** : It was a battle for two years to basically get them to end the show. They said to Carlton [Cuse, Lindelof’s co-showrunner on *Lost*] and I, “We’re not going to do it.” We went all the way down the road of letting our contracts expire. We had a succession plan in place. Only midway through the third season, when finally the audience and the critical community started saying, “Good God, I don’t know how much longer I can take this,” ABC did a calculation where they were like, “How long do we think the show would survive without Cuse and Lindelof, and how long can we talk them into doing it?”

And their opening salvo, midway through season three, was, “We’re going to let you end the show” — huge relief — “after 10 years.” We’re like, “No. We want to end it after the fourth season.” They were like, “Nine years.” We were like, “Five years?” They were like, “Eight years!” So six years was a huge victory for us. »

Extrait n°16 : article de David Bernstein dans *Chicago Magazine* sur le projet original de Jeffrey Lieber :

« Lieber imagined something like *Lord of the Flies*-a “realistic show about a society putting itself back together after a catastrophe.” In roughly a week’s time, he concocted a general story line centered on what happens to a few dozen plane crash survivors when they are stuck on a far-off Pacific island. The show, as Lieber saw it, would focus heavily on eight to ten main characters-in particular, two half brothers, avowed rivals, competing for leadership of their fellow castaways, who include a doctor, a con man, a fugitive, a pregnant woman, a drug-addicted man, a military officer, and a spoiled rich girl. (Sound familiar, *Lost* fans?) »

Extrait n°17 : article de David Bernstein dans *Chicago Magazine* sur l'arbitrage de la WGA pour répartir les crédits de créateur entre Jeffrey Lieber, J.J. Abrams et

Damon Lindelof :

« ABC and Touchstone, another Disney unit that co-produces *Lost*, initially tried to head off a potentially nasty arbitration battle, claiming to the guild that Lieber (and Spelling) had no creative input on *Lost*-that his project was completely different from the show that was eventually made. “They just tried to write us, particularly Jeffrey, completely out of the picture, as if we had nothing to do with it,” recalls Gold.

“Now I feel like I’ve been kicked off the island, I’m on a shitty raft 100 feet out, they’re having a party, *and* they’re throwing chum in the water at me,” Lieber says.

The guild rejected Touchstone’s argument, and the parties agreed to arbitration.

Lieber readily acknowledges that he has nothing to do with the current show (which, he jokes, seems more like *Lord of the Rings* than *Lord of the Flies*). But, he adds, “I felt like, if credit was going to be handed out, somewhere in that pile, I deserved something.” He spent the next two weeks comparing his draft with the final shooting script, poring over them line by line to find similar plot developments, character traits, relationships, and even dialogue.

“It was easy to point out the parallels,” he says. “I didn’t feel as if I’d been robbed, but [comparing the scripts] I was able to go, ‘A equals A, B equals B,’” and so on. He compiled a ten-page digest of similarities and sent the list to the guild for a ruling. Then he waited.

About a month later, Lieber says, a representative of the guild called and said, “Congratulations.” The guild had sided with Lieber, ruling that the coveted ‘created by’ credit should be shared three ways. Specifically, Lieber says, he received 60 percent of the ‘created by’ credit, while Abrams and Lindelof split the remaining 40 percent. (Guild officials refused to discuss the specifics of Lieber’s case, saying that all arbitration proceedings are confidential. Braun, Abrams, and Lindelof declined to be interviewed for this story, as did executives for ABC.)

“This was the first of a thousand times someone said ‘Congrats’ regarding the show, where it felt hollow and embarrassing, because I wanted to say, ‘But I didn’t do anything,’” Lieber says. “‘I mean, I did something-and what I did was important-but it wasn’t the thing you’re congratulating me for.’” . »

ANNEXES 2 : INDEX DES SCÉNARISTES

DE *LOST* :

ABRAMS Jeffrey Jacob :

p.5, p.12, pp.24-25, p.27, p.30, p.33, p.41, p.46, p.63, p.74, p.90, p.100, pp.102-103, p.107, p.109, p.134, p.156, pp.164-165, pp.166-168, p.170, pp.175-176, pp.199-200, p.204, p.240

ALEXANDER Jesse :

p.100, p.167, p.168, pp.175-176, p.181

CLEMENTS Kim :

p.175, p.181.

CUSE Carlton :

p.26, p.31, p.34, p.42, p.54, p.57, p.60, p.63, p.73-76, p.87, p.92, p.101, p.103, p.104, p.105, p.107, p.118, pp.125-128, p.141, p.153, p.157, pp.176-177, pp.180-184, pp.185-188, pp.190-191, p.198, p.199, pp.202-203, pp.204-205, p.208, p.211, pp.215-217, pp.225-226, p.232, pp.233-234, p.241

DICK Leonard :

p.125, p.180, pp.182-183, p.187, p.190, pp.195-196, p.199

DINI Paul :

p.110, p.168, p.175, p.180-181, p.185, p.240

FLETCHER Brent :

p.60, p.99, p.175, p.182, p.185

FURY David :

p.51, p.60, p.66, p.99, p.108, p.157, p.175, p.179, p.180, p.182, p.185

GALASSO Jim :

p.103, p.157, p.224, pp.232-233, p.236, p.238, pp.239-240

GODDARD Drew :

pp.100-101, p.102, p.103, pp.112-115, p.155, p.156, p.157, pp.181-182, pp.200-201, pp.202-204, pp.208-211, p.215, p.219-220, p.221, p.222, p.224, p.227

GRILLO-MARXUACH Javier :

p.55, p.60, p.64, pp.70-71, p.77, p.118-119, p.125, p.162, pp.168-171, pp.175-176, pp.180-181, p.183, pp.187-190, pp.195-197, pp.199-200, p.214, p.218

HERBECK Richard Raymond Harry :

p.201, p.214

HOROWITZ Adam :

p.53, p.55, p.57, pp.61-62, p.65, p.70, pp.73-74, p.77, p.80, p.90, p.91, p.98, p.101, p.103, p.108, pp.114-115, p.125, p.135, pp.182-183, p.187, pp.191-193, p.198, p.202, pp.205-206, p.211, p.212, pp.216-218, pp.225-226, pp.233-235, pp.239-240, p.241

HSU TAYLOR Melinda :

p.61, p.64, p.103, p.224, pp.228-231, p.233, pp.236-240

JOHNSON Jennifer :

p.168, p.175, pp.180-181, p.185

KIM Christina M. :

p.62, p.100, p.103, p.120, pp.186-187, pp.193-195, p.199, p.202, pp.207-208, p.211, p.215, p.218, p.224

KITSIS Edward :

p.53, p.55, p.57, pp.61-62, p.65, p.70, pp.73-74, p.77, p.80, p.90, p.91, p.98, p.101, p.103, p.108, pp.114-115, p.125, p.135, pp.182-183, p.187, pp.191-193, p.198, p.202, pp.205-206, p.211, p.212, pp.216-218, pp.225-226, pp.233-235, pp.239-240, p.241

LAMBERTSEN-KELLY Dawn :

p.66, p.102, p.110, p.157, p.175, p.185, p.187, p.197, p.199, p.201

LIEBER Jeffrey :

p.5, p.33, p.56, p.74, pp.162-165, p.166, p.169

LINDELOF Damon :

p.5, p.12, pp.29-31, pp.33-34, p.42, p.45, p.46, p.54, p.57, p.59, p.60, p.63, p.65, p.66, pp.73-76, p.79, p.87, p.89, p.91, p.94, p.101, p.103, p.107, p.109, p.112, p.118, pp.125-131, p.137, p.140, p.142, p.151, p.156, p.157, p.164, p.165, pp.166-170, pp.176-184, pp.185-188, pp.190-192, p.198, p.199, p.201, pp.202-203, pp.204-205, p.209, pp.215-217, p.223, pp.225-226, pp.233-234, p.241, p.243

LITT Lynne E. :

p.110, p.175, pp.180-182

LOEB Jeph :

p.102, p.157, pp.186-187, p.199

MACER Monica :

p.175, p.185, p.186

MAEDA Steven :

p.108, p.186, p.187, p.190, pp.195-196, p.199

NATIONS Gregory :

p.93, p.102, p.103, p.110, p.119, p.125, p.186, p.199, p.202, p.212, p.215, pp.221-222, p.224, p.226, pp.228-229, p.233, p.236, p.238

OWUSU-BREEN Monica :

p.100, pp.102-103, p.113, pp.201-202, p.204, p.206

PINKNER Jeff :

p.99, p.100-101, p.102, p.113, p.167, pp.175-176, p.181, p.200-201, pp.203-204 pp.208-211, p.214, p.219

RAGGHIANTI Matt :

p.66, p.102, p.110, p.157, p.175, p.182, p.185, p.187, p.197, p.199, p.201

ROLAND Graham :

p.103, p.108, p.232, p.233, pp.235-236, pp.239-240

ROSENBERG Jordan :

p.100, p.103, p.110, pp.117-118, p.120, p.189, pp.199-200, p.202, p.204, p.211, p.214.

SARNOFF Elizabeth :

p.56, pp.61-63, p.65, p.70, pp.73-74, p.90, p.98, p.100, p.101, p.103, p.108, p.112, pp.113-115, p.156, p.157, p.186, pp.193-195, pp.202-204, pp.207-208, pp.208-211, p.214, p.215, p.218, pp.220-222, pp.226-228, p.233, pp.236-237, pp.238-240, p.241

SCHAPKER Alison :

p.100, pp.102-103, p.113, pp.201-202, p.204, p.206

TAMARO Janet :

p.110, p.181, p.183.

TAYLOR Christian :

p.98, p.110, pp.168-169, p.175, p.179-181, p.186

VAUGHAN Brian K. :

p.64, p.99, p.103, pp.113-115, pp.201-204, p.210, p.211, p.213, p.215, pp.218-221, p.224, p.227, pp.229-230, p.232, p.240

WRIGHT Craig :

pp.41-42 p.108, p.169, pp.186-187, p.190, pp.195-197, p.199, p.200

ZBYSWESKI Paul :

p.103, p.224, p.226, pp.227-228, pp.230-231, p.233, p.235, p.238

ANNEXES 3 : DIAGRAMMES ET TABLEAUX SUR LES SCÉNARISTES

DIAGRAMME 1 : HIÉRARCHISATION DES SCÉNARISTES PAR DURÉE DE PRÉSENCE ET NOMBRE D'ÉPISODES ÉCRITS

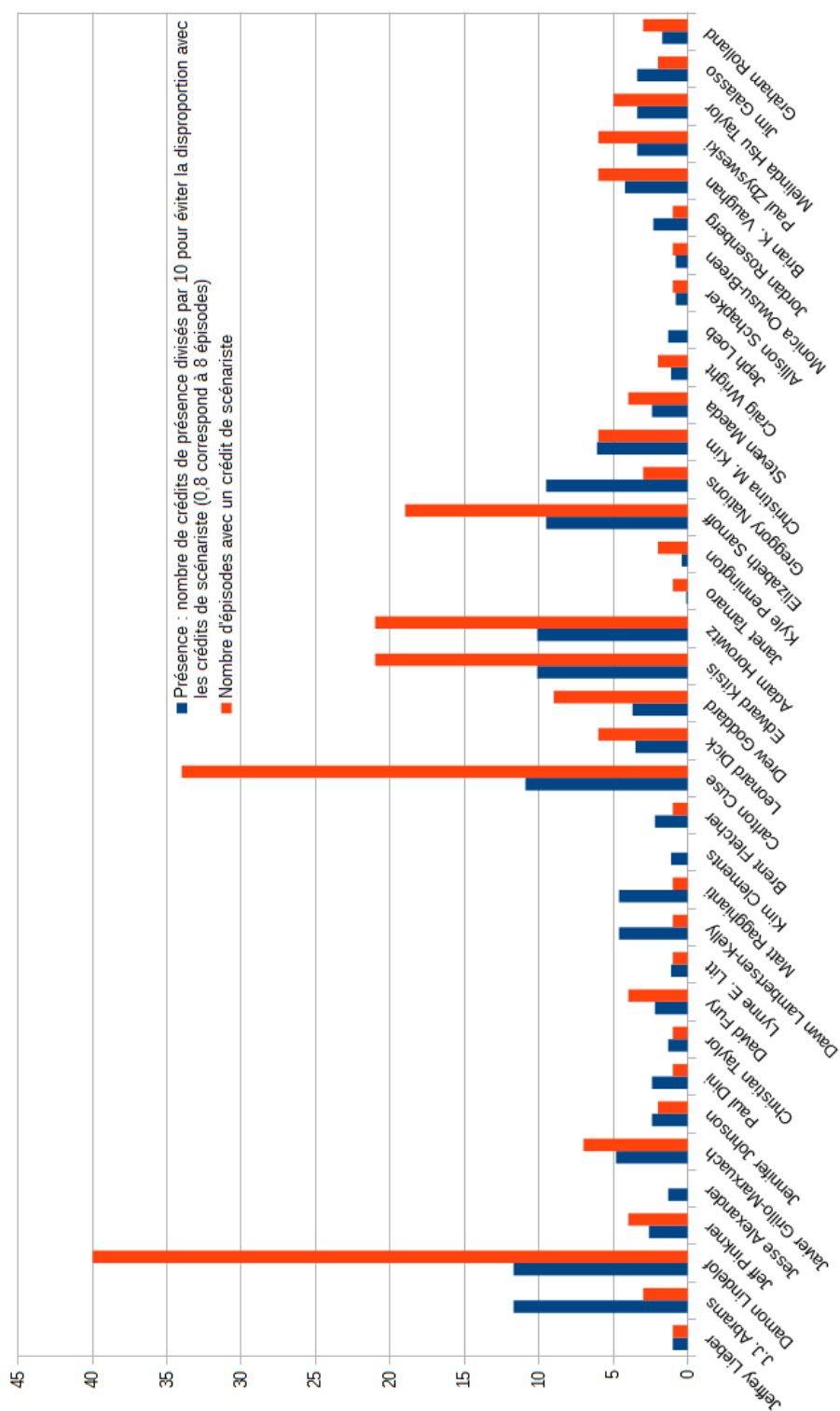
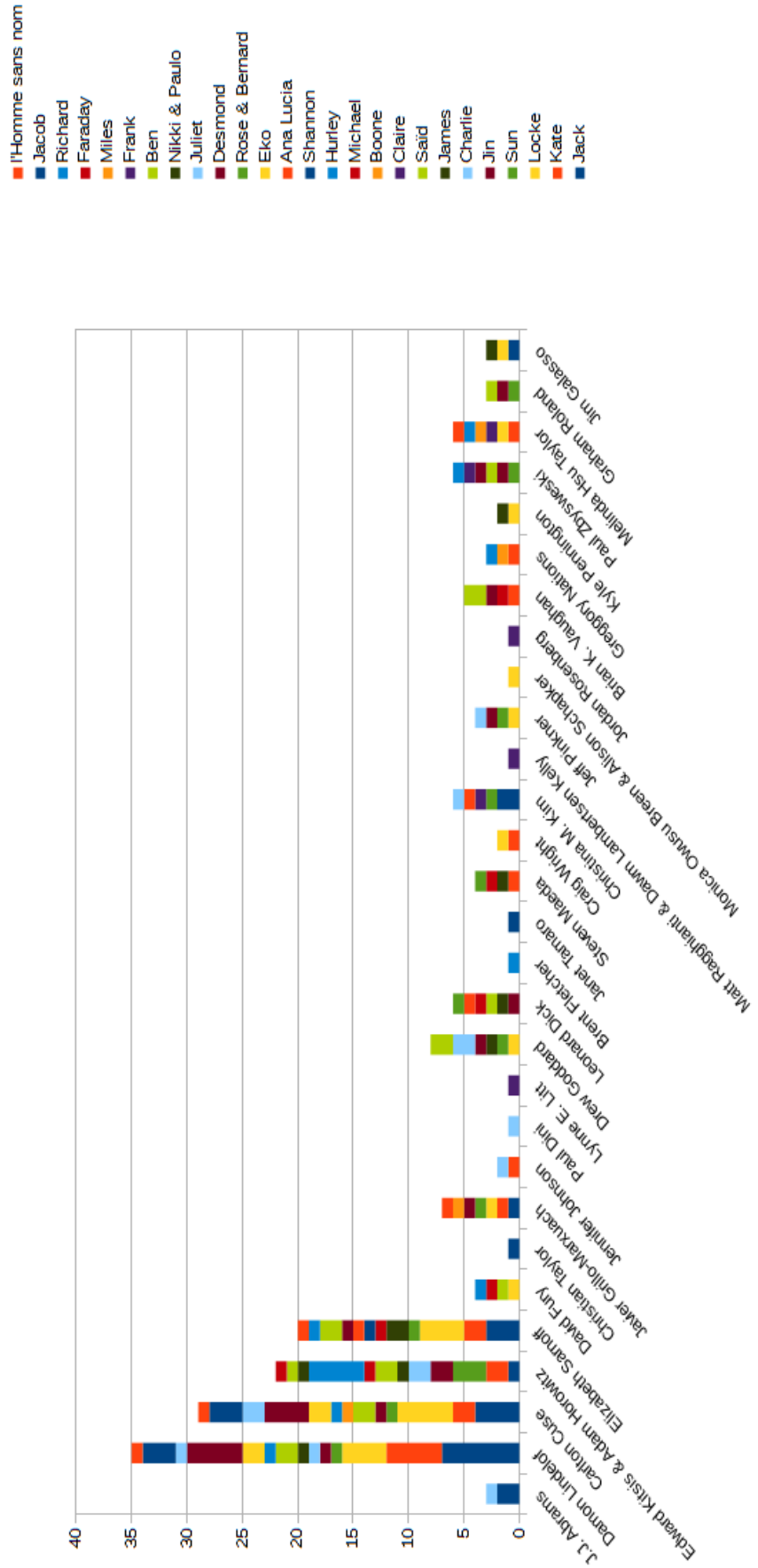


DIAGRAMME 2 : NOMBRE D'ÉPISODES ÉCRITS PAR LES SCÉNARISTES PAR PERSONNAGES :



FONCTIONNEMENT DES TABLEAUX DES CRÉDITS DES SCÉNARISTES :

Pour ces tableaux nous avons fait correspondre les scénaristes aux épisodes pour lesquels ils sont crédités. Lorsque le nom d'un personnage apparaît dans une case, cela permet d'indiquer un épisode que le scénariste a écrit ou co-écrit, tout en indiquant le(s) personnage(s) central(-aux) de l'épisode. Les codes de couleur représentent les crédits de producteurs en fonction des grades. Le tableau ci-dessous précise la correspondance entre couleur et grade. Lorsqu'une case est vide, c'est que le scénariste était présent mais n'a pas de grade de producteur. Lorsque plusieurs cases sont fusionnées, c'est que le scénariste était absent de l'équipe pendant l'écriture des épisodes concernés. À partir de la deuxième saison, j'ai décidé de ne plus faire figurer les créateurs J.J. Abrams et Jeffrey Lieber quand ils ne participent pas à l'écriture, même s'ils continuent de recevoir des crédits de créateurs (et de producteur exécutif dans le cas de J.J. Abrams).

TABLEAU DE CORRESPONDANCE DES CODES DE COULEUR :










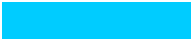

COULEUR	GRADE(S) CORRESPONDANT
	<i>Creator/ showrunner</i>
	<i>Executive producer (ni créateur ni showrunner)</i>
	<i>Co-executive producer</i>
	<i>Supervising producer</i>
	<i>Producer</i>
	<i>Co-producer</i>
	<i>Executive story editor</i>
	<i>Story editor</i>
	<i>Writers' assistant</i>
SCÉNARISTES CONSULTANTS (SAISON 1 UNIQUEMENT)	
	<i>Consulting producer</i>
	<i>Executive consultant</i>

TABLEAU DES CRÉDITS DES SCÉNARISTES POUR LA SAISON 1 :

	S01E01	S01E02	S01E03	S01E04	S01E05	S01E06	S01E07	S01E08	S01E09	S01E10	S01E11	S01E12	S01E13	S01E14	S01E15	S01E16	S01E17	S01E18	S01E19	S01E20	S01E21	S01E22	S01E23	S01E23
Jeffrey Lieber																								
JJ Abrams	Jack	Jack																						
Damon Lindelof	Jack	Jack	Kate				Sawyer												Locke					Groupo
Carlton Cuse																			Locke					Groupo
David Fury				Locke				Sage						Michael				Hurley						
Christian Taylor					Jack																			
Javier Grillo-Marxach						Sun				Jack			Boone				Jim							Kate
Jennifer Johnson							Charlie					Kate												
Paul Dini							Charlie																	
Lynne E. Litt										Clare														
Drew Goddard																								
Leonard Dick															Sawyer									
Brent Fletcher																Jim								
Janet Tamaro																								Jack
Edward Kitsis																								Kate
Adam Horowitz																								Kate
Jesse Alexander																								
Jeff Pinkner																								
Dawn Lambertsen-Kelly																								
Matt Ragghianti																								
Kim Clements																								

TABLEAU DES CRÉDITS DES SCÉNARISTES POUR LA SAISON 2 :

	S02E01	S02E02	S02E03	S02E04	S02E05	S02E06	S02E07	S02E08	S02E09	S02E10	S02E11	S02E12	S02E13	S02E14	S02E15	S02E16	S02E17	S02E18	S02E19	S02E20	S02E21	S02E22	S02E23	S02E24
Damon Lindelof	Jack			Jim & Sun	Jim & Sun	Tallies				Elko				Sajid		Locke	Locke			Elko		Desmond	Desmond	
Carlton Cuse				Jim & Sun	Jim & Sun	Tallies				Elko				Sajid		Locke	Locke			Elko		Desmond	Desmond	
Leonard Dick		Michael					Ana Lucía					Samyer												
Steven Maeda		Michael						Kate				Samyer												
Javier Grillo-Marzuach			Locke				Ana Lucía																	
Craig Wright			Locke					Kate																
Edward Kitsis				Hurley							Charlie							Hurley				Michael		
Adam Horowitz				Hurley							Charlie							Hurley				Michael		
Elizabeth Sarnoff					Shannon					Jack						Sun				Ana Lucía				
Christina M. Kim										Jack						Sun				Ana Lucía				
Dawn Lambertsen Kelly														Claire										
Matt Ragghianti														Claire										
Jeph Loeb																								

TABLEAU DES CRÉDITS DES SCÉNARISTES DE LA SAISON 3 :

	S03E01	S03E02	S03E03	S03E04	S03E05	S03E06	S03E07	S03E08	S03E09	S03E10	S03E11	S03E12	S03E13	S03E14	S03E15	S03E16	S03E17	S03E18	S03E19	S03E20	S03E21	S03E22	S03E23
J.J. Abrams	Jack/Juliet																						
Damon Lindelof	Jack/Juliet				Kate	Desmond				Sayid								Locke				Jack	Jack
Carlton Cuse		Locke			Kate	Juliet				Sayid						Juliet		Locke				Jack	Jack
Edward Kitsis			Sawyer						Hurley					Paulo/Nikki				Sun		Charlie			
Adam Horowitz			Sawyer						Hurley					Paulo/Nikki				Sun		Charlie			
Drew Goddard		Sun						Desmond					Locke			Juliet			Ben				
Elizabeth Sarnoff			Locke						Jack						Kate				Ben				
Christina M. Kim									Jack			Claire											
Jeff Pinkner		Sun					Juliet						Locke						Desmond				
Alison Schapker					Eko																		
Monica Ovusu-Breen					Eko																		
Jordan Rosenberg												Claire											
Brian K. Vaughan																			Desmond				
Richard Raymond Herbeck																							

TABLEAU DES CRÉDITS DES SCÉNARISTES DE LA SAISON 4 :

	S04E01	S04E02	S04E03	S04E04	S04E05	S04E06	S04E07	S04E08	S04E09	S04E10	S04E11	S04E12	S04E13	S04E14
Damon Lindelof	Hurley				Desmond							Oceanic 6	Oceanic 6	Oceanic 6
Carlton Cuse	Hurley				Desmond							Oceanic 6	Oceanic 6	Oceanic 6
Drew Goddard		Science team				Juliet			Ben					
Brian K. Vaughan		Science team						Michael	Ben					
Edward Kitsis			Sayid				Jin & Sun			Jack				
Adam Horowitz			Sayid				Jin & Sun			Jack				
Elizabeth Sarnoff				Kate				Michael			Locke			
Greggory Nations				Kate	*									
Christina M. Kim						Juliet								
Kyle Pennington					*						Locke			

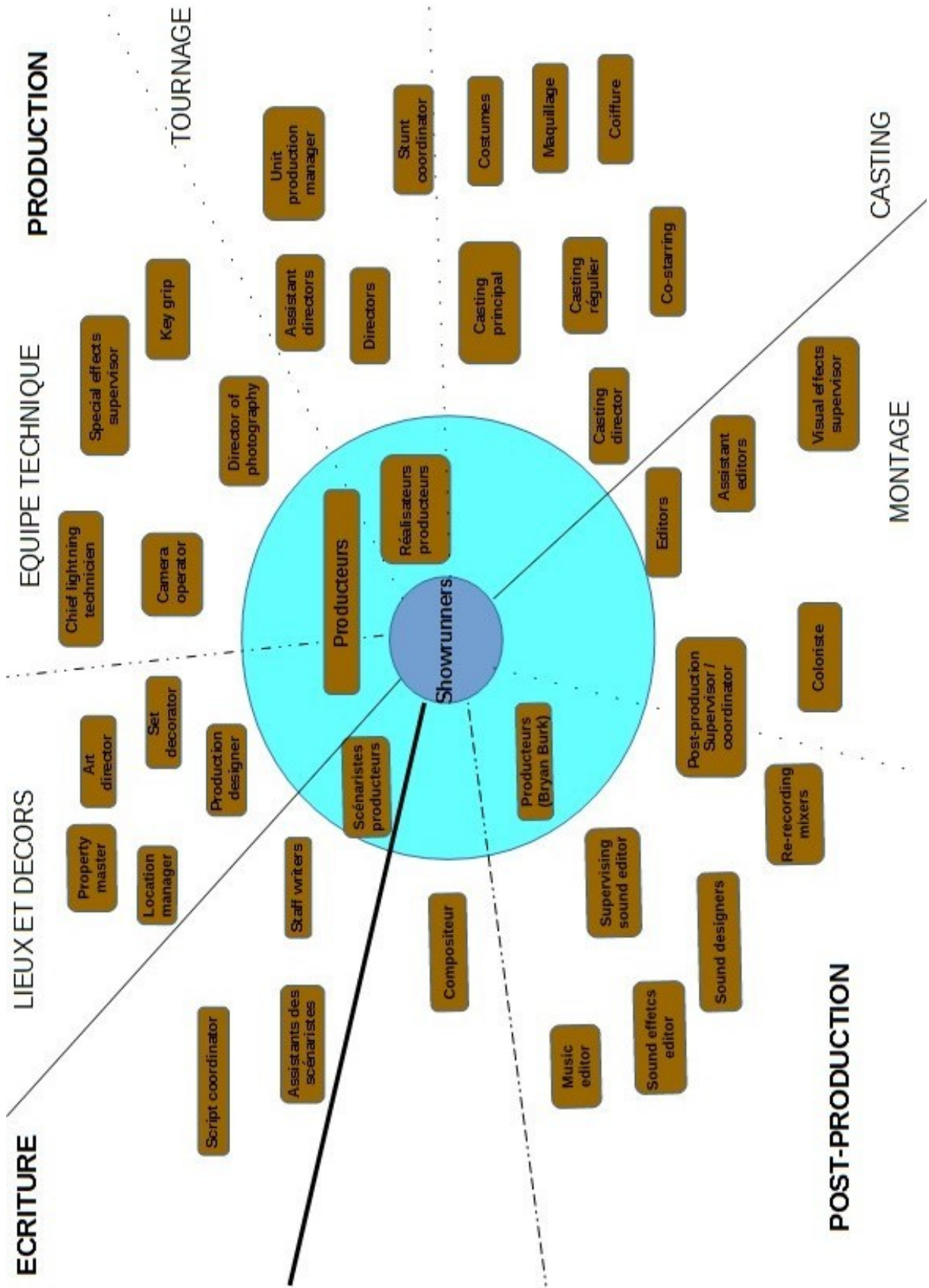
TABLEAU DES CRÉDITS DES SCÉNARISTES DE LA SAISON 5 :

	S05E01	S05E02	S05E03	S05E04	S05E05	S05E06	S05E07	S05E08	S05E09	S05E10	S05E11	S05E12	S05E13	S05E14	S05E15	S05E16	S05E17
Damon Lindelof	collectif					Jack	Locke				Kate					Jacob/Candidats	
Carlton Cuse	collectif					Jack	Locke				Kate					Jacob/Candidats	
Edward Kitsis		Hurley			Sun/Jin					Saïd				Faraday			
Adam Horowitz		Hurley			Sun/Jin					Saïd				Faraday			
Elizabeth Sarnoff			Desmond					Sawyer				Ben			Richard		
Paul Zbysweski			Desmond						Lapidus						Richard		
Melinda Hsu Taylor				Kate					Lapidus				Miles				
Brian K. Vaughan				Kate								Ben					
Kyle Pennington								Sawyer									
Greggory Nations													Miles				
Jim Galasso																	

TABLEAU DES CRÉDITS DES SCÉNARISTES DE LA SAISON 6 :

	S06E01	S06E02	S06E03	S06E04	S06E05	S06E06	S06E07	S06E08	S06E09	S06E10	S06E11	S06E12	S06E13	S06E14	S06E15	S06E16	S06E17
Damon Lindelof					Jack						Desmond				Jacob/Monstre		Collectif (13)
Carlton Cuse					Jack						Desmond				Jacob/Monstre		Collectif (13)
Edward Kitsis			Kate				Ben					Hurley				Collectif (4)	
Adam Horowitz			Kate				Ben					Hurley				Collectif (4)	
Elizabeth Sarnoff								Sawyer						Jack/Locke		Collectif (4)	
Melinda Hsu Taylor									Richard								
Paul Zbysweski						Said				Jim/Sun							Collectif (7)
Graham Rolland						Said				Jim/Sun							Collectif (7)
Jim Galasso								Sawyer						Jack/Locke			
Greggory Nations									Richard								

IDEOGRAMME DES PROFESSIONS CRÉDITÉES



ANNEXES 4 : ILLUSTRATIONS

PILOT (S01E01-E02) :



Illustration 1 : Le premier plan, l'œil de Jack : *Pilot Part 1* (S01E01), 00:15



Illustration 2 : L'œil de Jack ouvert : *Pilot Part 1* (S01E01), 00:17

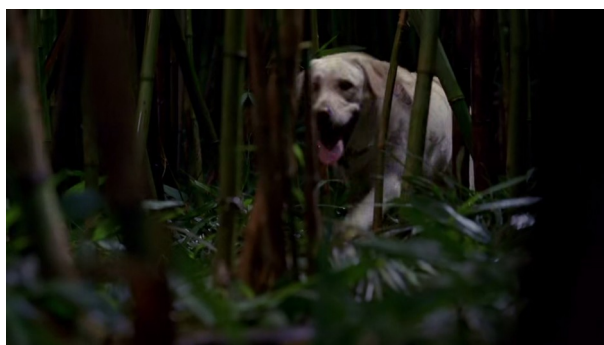


Illustration 3 : Vincent arrive : *Pilot Part 1* (S01E01), 00:53



Illustration 4 : La chaussure de Christian Shephard dans un arbre : *Pilot Part 1* (S01E01), 02:09

WALKABOUT (S01E04) :



Illustration 5 : Locke ramène un phacochère : *Walkabout* (S01E04), 36:29



Illustration 6 : Locke ramène un phacochère : *Walkabout* (S01E04), 36:45



Illustration 7 : Explosion de la voiture du père dans *Walkabout* (Nicolas Roeg, 1971) 00:11:13



Illustration 8 : Explosion de la même voiture et dans le même cadre que dans *Walkabout* : *Crazy Whitefella Thinking* (*The Leftovers*, S03E03), 32:31

RAISED BY ANOTHER (S01E10) :



Illustration 9 : Les peintures de Jack Bender : *Raised by Another* (S01E10), 06:28

NUMBERS (S01E18) :



Illustration 10 : Locke et Claire construisent un berceau : *Numbers* (S01E18), 36:06

DEUS EX MACHINA (S01E19) :



Illustration 11 : Saïd répare des lunettes pour Sawyer : *Deus Ex Machina* (S01E19), 29:58



Illustration 12 : Sawyer essaie ses lunettes : *Deus Ex Machina* (S01E19), 30:09

BORN TO RUN (S01E22) ; Reprises de *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1970) :



Illustration 13 : Kate arrive à un motel : *Born to Run* (S01E22), 00:09



Illustration 14 : Kate se déteint les cheveux : *Born to Run* (S01E22), 01:21



Illustration 15 : Kate sous la douche : *Born to Run* (S01E22), 01:39

EXODUS PART 1 (S01E23) :



Illustration 16 : Le départ du radeau, métaphore de l'action collective : *Exodus Part 1* (S01E23), 40:28

STORYBOARDS DE MIKE SWIFT POUR LA SAISON 2 (source : actionartist.com) :

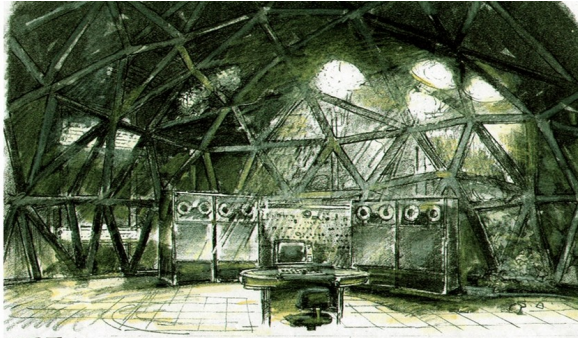


Illustration 17 : Storyboard de la station Cygne (en retournant le poste ils firent de celui qui appuie sur le bouton le spectateur de l'intérieur du bunker)



Illustration 18 : Storyboard de l'intérieur de la station Cygne

? (S02E21) :



Illustration 19 : Eko voit le point d'interrogation de haut : ? (S02E21), 26:46



Illustration 20 : L'entrée de la Perle sous l'avion nigérien : ? (S02E21), 29:08

THE GLASS BALLERINA (S03E02) :



Illustration 21 : Chute de la ballerine de verre : *The Glass Ballerina* (S03E02), 00:39



Illustration 22 : La ballerine de verre se brise : *The Glass Ballerina* (S03E02), 00:42

EVERY MAN FOR HIMSELF (S03E04) :



Illustration 23 : L'opération de Sawyer : *Every Man for Himself* (S03E04), 12:43



Illustration 24 : Le lapin blanc de Stephen King : *Every Man for Himself* (S03E04), 14:06



Illustration 25 : Ben utilise le lapin pour manipuler Sawyer : *Every Man for Himself* (S03E04), 14:16



Illustration 26 : Kate et Sawyer sont comme des lapins en cage : *Every Man for Himself* (S03E04), 17:10



Illustration 27 : Ben a simulé la mort du lapin pour arnaquer Sawyer : *Every Man for Himself* (S03E04) 39:21



Illustration 28 : Sawyer, Kate et Jack sont piégés sur une petite île au large de l'île principale : *Every Man for Himself* (S03E04) 39:21

TRICIA TANAKA IS DEAD (S03E10) :



Illustration 29 : Hurley et son père tentent de réparer une Kamaro : *Tricia Tanaka Is Dead* (S03E10), 00:56



Illustration 30 : Vincent arrive avec la main de Roger Linus et la clé du van accrochée à la patte de lapin : *Tricia Tanaka Is Dead* (S03E10), 05:22



Illustration 31 : Charlie et Hurley risquent leur vie pour démarrer le van : *Tricia Tanaka Is Dead* (S03E10), 36:09

THROUGH THE LOOKING GLASS PART 2 (S03E23)



Illustration 32 : Renversement où le spectateur découvre que Jack et Kate sont revenus de l'île : *Through the Looking Glass* (S01E23), 39:50

THE MAN FROM TALLAHASSEE (S03E13) :



Illustration 33 : Locke se fait défenestrer par son père : *The Man from Tallahassee* (S03E13), 36:17



Illustration 34 : Locke se fait défenestrer par son père : *The Man from Tallahassee* (S03E13), 36:18

EXPOSÉ (S03E14) :



Illustration 35 : Clin d'oeil des scénaristes au Pilot (cf. ill.4) : *Exposé* (S03E14), 11:44



Illustration 36 : Ethan porte un pull de l'université où Kitsis et Horowitz se sont rencontrés : *Exposé* (S03E14), 13:00

THE SHAPE OF THINGS TO COME (S04E09) :

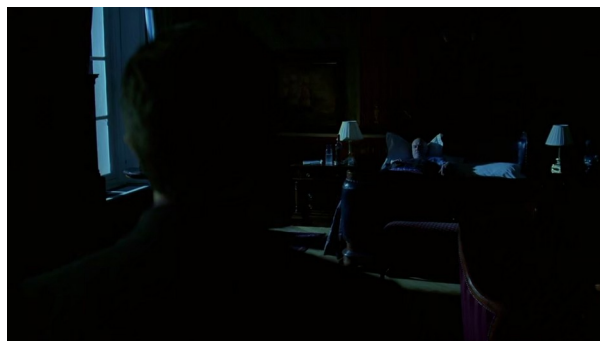


Illustration 37 : Ben et Widmore dans la pénombre : *The Shape of Things to Come* (S04E09), 39:03



Illustration 38 : Widmore allume la lumière : *The Shape of Things to Come* (S04E09), 39:06



Illustration 39 : Ben et Widmore dans la pénombre : *The Shape of Things to Come* (S04E09), 39:24



Illustration 40 : Ben et Widmore dans la pénombre : *The Shape of Things to Come* (S04E09), 39:41

JUGHEAD (S05E03) :



Illustration 41 : Peintures de Jack Bender dans le bureau de Widmore : *Jughead* (S05E03), 33:16



Illustration 42 : Fresque de Jack Bender dans la station Dharma Cygne dans la deuxième saison

316 (S05E06) ET REPRISES DU TABLEAU DE LE CARAVAGE PAR LINDELOF :



Illustration 43 : *L'incrédulité de saint Thomas* de Le Caravage dans l'église d'Heloïse Hawkins : 316 (S05E06), 15:45



Illustration 44 : Dans la reproduction de *L'incrédulité de saint Thomas*, la blessure de Kevin est un point d'interrogation : *I Live Here Now* (*The Leftovers*, S02E10), 01:05:31



Illustration 45 : *L'incrédulité de John* : *I Live Here Now* (*The Leftovers*, S02E10), 01:06:07



Illustration 46 : Hurley lit *Y: The Last Man* de Brian K. Vaughan en espagnol : 316 (S05E06), 29:32

DEAD IS DEAD (S05E12), ALIAS et BUFFY THE VAMPIRE SLAYER :



Illustration 47 : Sloane en vient aux mains avec sa fille Nadia : *30 Seconds* (*Alias*, S05E13), 34:55



Illustration 48 : Sloane reprend la page 47 : *30 Seconds* (*Alias*, S05E13), 34:57



Illustration 49 : Sloane a causé la mort de Nadia : *30 Seconds* (*Alias*, S05E13), 34:57



Illustration 50 : Sloane voit le fantôme de Nadia (blessure reprise comme signifiant mythologique de la mort de Jack dans la saison 6 de *Lost*) : *I See Dead People* (*Alias*, S05E14), 22:44



Illustration 51 : Nadia est avec Sloane dans la crypte de Rambaldi : *All the Time in the World* (*Alias*, S05E17), 16:07



Illustration 52 : Sloane est immortel mais enterré vivant dans la crypte de Rambaldi : *All the Time in the World* (*Alias*, S05E17), 37:43

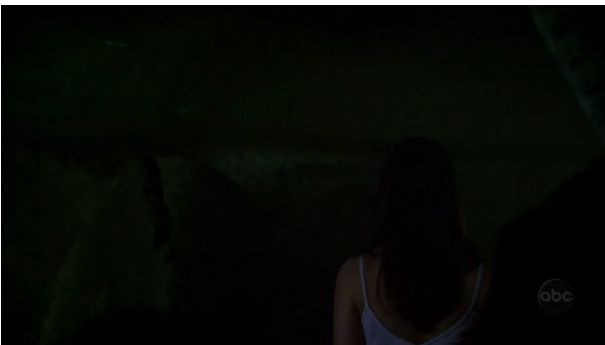


Illustration 53 : Nadia condamne Sloane à la solitude éternelle : *All the Time in the World* (*Alias*, S05E17), 37:40



Illustration 54 : Andrew et Jonathan ouvrent la porte vers l'au-delà pour converser avec les morts : *Conversations with Dead People* (*Buffy the Vampire Slayer*, S07E07), 31:48



Illustration 55 : Manipulé par First sous la forme de Warren, Jonathan tue Andrew : *Conversations with Dead People* (*Buffy the Vampire Slayer*, S07E07), 39:59



Illustration 56 : Le sacrifice d'Andrew permet de libérer First : *Conversations with Dead People* (*Buffy the Vampire Slayer*, S07E07), 40:04



Illustration 57 : L'Homme sans nom sous la forme de Locke conduit Ben à son jugement : *Dead Is Dead* (S05E12), 36:05

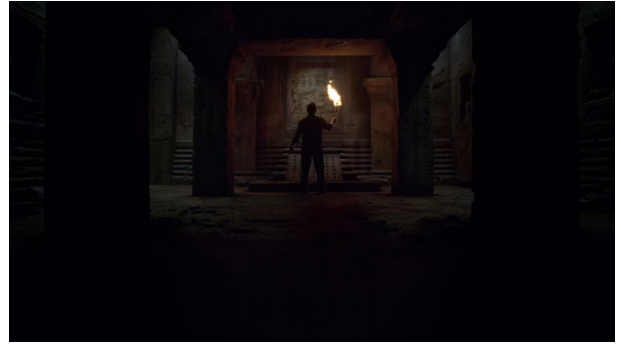


Illustration 58 : Ben se retrouve seul dans la crypte sous le Temple : *Dead Is Dead* (S05E12), 38:12

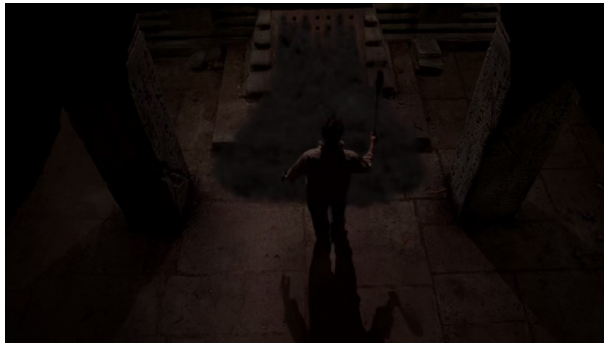


Illustration 59 : l'Homme sans nom sous la forme du Monstre arrive pour juger Ben du meurtre de sa fille : *Dead Is Dead* (S05E12), 38:37



Illustration 60 : L'Homme sans nom se fait écran pour raviver chez Ben le souvenir traumatique de la mort d'Alex : *Dead Is Dead* (S05E12), 39:32



Illustration 61 : Le Monstre part et fait croire à Ben qu'il a survécu au jugement, qui n'est qu'une manipulation : *Dead Is Dead* (S05E12), 40:01



Illustration 62 : l'Homme sans nom revient sous la forme d'Alex : *Dead Is Dead* (S05E12), 40:26



Illustration 63 : Sous la forme d'Alex, l'Homme sans nom soumet Ben à la volonté de Locke, dont il a pris l'apparence : *Dead Is Dead* (S05E12), 40:49



Illustration 64 : Ravagé émotionnellement, Ben s'est fait manipuler par l'Homme sans nom sous trois formes : *Dead Is Dead* (S05E12), 41:29

SOME LIKE IT HOTH (S05E13) :



Illustration 65 : Miles observe son père une version de lui bébé par la fenêtre : *Some Like It Hoth* (S05E13), 41:03



Illustration 66 : Point de vue voyeuriste en contre-champ qui rapproche Miles de son passé : *Some Like It Hoth* (S05E13), 41:07

THE INCIDENT PART 2 (S05E17) :



Illustration 67 : Ben et Locke arrivent chez Jacob pour le tuer : *The Incident Part 2* (S05E17), 36:04



Illustration 68 : Jacob lit *Everything That Rises Must Converge* de Flannery O'Connor pendant que Locke se fait défenestrer (ombre derrière lui, cf. ill.33-34) : *The Incident Part 2* (S05E17), 37:17



Illustration 69 : Ben poignarde Jacob : *The Incident Part 2* (S05E17), 38:30



Illustration 70 : L'Homme sans nom regarde brûler le corps de Jacob : *The Incident Part 2* (S05E17), 38:57

THE SUBSTITUTE (S06E04) :



Illustration 71 : Ben et Locke se rencontrent dans les flash-sideways : *The Substitute* (S06E04), 37:50



Illustration 72 : L'Homme sans nom/Locke convainc Sawyer de le rejoindre : *The Substitute* (S06E04), 37:50

THE LIGHTHOUSE (S06E05) :



Illustration 73 : Hurley et Jack arrivent au phare de Jacob : *The Lighthouse* (S06E05) 30:17



Illustration 74 : Hurley et Jack découvrent le système de miroirs permettant à Jacob d'observer les candidats : *The Lighthouse* (S06E05) 30:17

ACROSS THE SEA (S06E15) :



Illustration 75 : Jacob et l'Homme sans nom jouent au jeu de dames : *Across the Sea* (S06E15), 06:34



Illustration 76 : Le plateau de jeu de dames : *Across the Sea* (S06E15), 06:36

THE END (S06E17-18) :



Illustration 77 : Jack et l'Homme sans nom font descendre Desmond dans la source : *The End* (S06E17-18), 00:37:45



Illustration 78 : Jack et l'Homme sans nom regardent dans la source, reprenant le plan de la fin de la saison 1 : *The End* (S06E17-18), 00:39:01



Illustration 79 : La chaussure de Christian Shephard dans l'arbre (cf. ill.4) : *The End* (S06E17-18), 01:40:42



Illustration 80 : Vincent accompagne Jack dans ses derniers moments (cf. ill.3) dans un plan rappelant la complémentarité du Yin et du Yang : *The End* (S06E17-18), 01:43:37



Illustration 81 : L'œil de Jack ouvert pour la dernière fois : *The End* (S06E17-18), 01:43:53



Illustration 82 : L'œil de Jack est fermé, bouclant la boucle (cf. ills.1-2) : *The End* (S06E17-18), 01:43:56

BIBLIOGRAPHIE

CORPUS :

LOST : L'ŒUVRE ET LES SCENARIOS

ABC, BAD ROBOT [studios] ; LIEBER Jeffrey and ABRAMS J.J & LINDELOF Damon [créateurs], *LOST : Die Komplette Serie [DVD]*, Allemagne, Touchstone/ABC Studios, 2014

ABRAMS J.J., LINDELOF Damon, *Lost Series Format*, 5 mai 2004, [disponible sur l'archive Lee Thomson]

ABRAMS J.J.[scén. et réal.], LINDELOF Damon [scén.], *Pilot* [# 100 ; version finale de la production], Touchstone Television Productions, 2004

CUSE Carlton, LINDELOF Damon [scéns.] BENDER Jack [réal.], *The End* [#617/618 ; version d'origine incertaine], ABC Studios, 2010

DINI Paul, JOHNSON Jennifer [scéns.], BENDER Jack [réal.], *The Moth* [#105 ; version du network], Touchstone Television Productions, 2004

FURY David [scén.], BENDER Jack [réal.], *Walkabout* [#102 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2004

FURY David [scén.], YAITANES Greg [réal.], *Solitary* [#108 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2004

GODDARD Drew [scén.], BENDER Jack [réal.], *Outlaws* [#114 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2004

GRILLO-MARXUACH Javier, CUSE Carlton [scéns.], HOLCOMB Rod [réal.], *Hearts and Minds* [#111 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2004

GRILLO-MARXUACH Javier [scén.], WILLIAMS Stephen [réal.], *All the Best Cowboys Have Daddy Issues* [#109 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2004

GRILLO-MARXUACH Javier [scén.], ZINBERG Michael [réal.], *House of the Rising Sun* [#104 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2004

KITSIS Edward, HOROWITZ Adam [scéns.], BENDER Jack [réal.], *Fire + Water* [#212 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2005

LIEBER Jeffrey [scén.], *Nowhere* [scénario d'épisode pilote non produit : 05/01/2003], Spelling Television Inc., Touchstone Television Productions

LINDELOF Damon [scén.], BENDER Jack [réal.], *Tabula Rasa* [# 101 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2004

LINDELOF Damon [scén.], GATES Tucker [réal.], *Confidence Man* [#106 ; version du

network], Touchstone Television Productions, 2004

LINDELOF Damon, JOHNSON Jennifer [scéns.], BENDER Jack [réal.], *Whatever the Case May Be* [#110 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2004

LITT Lynne E. [scén.], GRABIAK Marita [réal.], *Raised by Another* [#107 ; version de la production], Touchstone Television Productions, 2004

SARNOFF Elisabeth, KIM, Christina M. [scéns.], EDWARDS Paul [réal.], *Two for the Road* [#220 ; version finale de la production], Touchstone Television Productions, 2006

TAYLOR Christian [scén.], HOOKS Kevin [réal.], *White Rabbit* [#103 ; version de la production] Touchstone Television Productions, 2004

TROUP Gary [auteur fictif crédité], SHAMES Laurence [nègre non crédité], *Bad Twin*, Hyperion, 2006

UBISOFT [développeur], POLLACK Gadi [producteur], BANET-RIVET Adrien [designer], PARLOUR Alex [programmeur] ; SHORTT Kevin [scénariste], GIACCHINO Michael [compositeur], *LOST : Via Domus [jeu vidéo]* Ubisoft, 2008

CORPUS DISCURSIF : INTERVENTIONS MÉDIATIQUES ET DOCUMENTS SUR LES SCÉNARISTES AMÉRICAINS

ABC, WHITE Kris [prod.], CUSE Carlton, LINDELOF Damon [rubrique hebdomadaire], *The Official Lost Podcasts [Podcasts audio/vidéo]*, www.ABC.com, 2005-2010 podcasts et transcriptions archivés sur Lostpedia, accessibles depuis http://lostpedia.wikia.com/wiki/Portal:Official_Lost_Podcast

ABC Studios, *Lost: Messages from the Island: The Best of the Official Lost Magazine, an Official Behind-the-scenes Look at the Award-winning ABC Show*, Titan Books 2009

ABRAMS J.J., « The Mystery Box », *TED Talks [captation vidéo de conférence]*, mars 2007, [disponible sur] https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box [dernière consultation le 08/02/2017]

BERNSTEIN David, « Cast Away » [article en ligne], *Chicago Magazine*, 23 juillet 2007, <http://www.chicagomag.com/Chicago-Magazine/August-2007/CastAway/index.php?article=2&siarticle=1>, dernière consultation le 26 mai 2017.

BROWN Scott, « As *Lost* Ends, Creators Explain How They Did It, What's Going On. » [en ligne], *Wired Magazine*, 19 avril 2010, http://www.wired.com/2010/04/ff_lost/, consulté le 14 mars 2017.

CARTER Bill, « Top Managers Dismissed at ABC Entertainment » [en ligne], *The New York Times*, le 21 avril 2004, http://www.nytimes.com/2004/04/21/business/top-managers-dismissed-at-abc-entertainment.html?_r=1, consulté le 30/05/2017

COHN Bob, « The 2007 Rave Awards », *Wired Magazine [en ligne]*, le 24 avril 2007, disponible à l'adresse <https://www.wired.com/2007/04/feat-raves/>, dernière consultation le 06/06/2017.

EPSTEIN David, « *The Leftovers* finale : Damon Lindelof explains his biggest regrets about

the divisive *Lost* ending » **[en ligne]**, *Quartz*, le 3 juin 2017, disponible à l'adresse <https://qz.com/997713/before-the-leftovers-finale-damon-lindelof-explains-his-biggest-regret-about-the-divisive-lost-ending/>, dernière consultation le 6 juin 2017.

GOLDMAN Eric. « Writers Strike: Should *Lost* Air This Season? » **[en ligne]**, *IGN*, <http://uk.ign.com/articles/2007/11/07/writers-strike-should-lost-air-this-season.>, 07/11/2007 (dernière consultation le 05/10/2015)

GRILLO-MARXUACH Javier. « The Lost Will And Testament Of Javier Grillo-Marxuach » **[essai en ligne]**, *The Grillo-Marxuach Experimental Design Bureau*, 24 mars 2015, [accessible à l'adresse] <http://okbjgm.weebly.com/lost.html>, [dernière consultation le 30 décembre 2015]

GRILLO-MARXUACH Javier. *Shoot This One: Essays by Javier Grillo-Marxuach* **[essai auto-publié]**, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015

K. S., Robert [auteur de la dernière modification], « Theory Policy » **[en ligne]** *Lostpedia*, http://lostpedia.wikia.com/wiki/Lostpedia:Theory_policy, 14/01/2010 (consulté le 01/02/2016)

LOST SOUL [fan], FURY, David [scénariste] « The Lostpedia Interview :David Fury. » **[en ligne]** *Lostpedia*. http://lostpedia.wikia.com/wiki/The_Lostpedia_Interview:David_Fury. , 20/05/2008 (dernière consultation le 07/10/2015)

MACKIE Drew, « Not Everyone on *Lost* Is Named After a Philosopher » [article Internet], *Back of the Cereal Box*, 21/04/2010

MOLLOY Tim, « Damon Lindelof's History of 'Lost' (A Show He Longed to Quit). » **[en ligne]** *The Wrap*, <https://www.thewrap.com/damon-lindelofs-history-lost-show-he-longed-quit-31281/>, 23/09/2011 (dernière consultation le 20/10/2015)

NATIONS Gregory, « What a Script Coordinator Does » **[en ligne]**, *The Fuselage*. <http://www.thefuselage.com/showthread.php?t=31627>, 10/01/2006 (dernière consultation le 10/01/2015)

POST Chad, « *Lost* Premiere : How Thomas Pynchon's « The Crying Of Lot 49 » Explains The Series. », *Wall Street Journal*, 02/02/2010, disponible à l'adresse <http://blogs.wsj.com/speakeasy/2010/02/02/how-thomas-pynchons-the-crying-of-lot-49-explains-lost/> (dernière consultation le 21/02/2017)

RYAN Mike, « *Lost* Director Jack Bender on the Series Finale and the One Character He Wishes He Could Kill Again. » **[en ligne]**, *Vulture*, http://www.vulture.com/2010/05/lost_director_jack_bender_on_s.html, 21/05/2010 (dernière consultation le 15/01/2016)

SACD (Société des Auteurs et Compositeurs Dramatiques), « Droit D'auteur et Copyright » **[en ligne]**, <http://www.sacd.fr/Droit-d-auteur-et-copyright.201.0.html>., consulté le 21 juin 2016.

SCHMIDT Andy [fondateur], « Staff Members : Kyle Pennington » **[page web]** de *Screen Experience*, disponible à <http://www.comicsexperience.com/staff/kyle-pennington/?type=screen>, 2017, dernière consultation le 12 juin 2017

SPOILER TV [fan], WILLIAMS Stephen [réal.] « *LOST* Spoilers: Interview with Stephen Williams. » **[interview en ligne]** *DarkUFO - Lost Spoilers*, disponible à l'adresse <http://spoilerslost.blogspot.com/2009/01/interview-with-stephen-williams.html>., 20/01/2009 (dernière consultation le 16/12/2015)

UNITED STATES COPYRIGHT OFFICE, *Circular 92, Copyright Law of the United States and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code*, 2011, [disponible à l'adresse] <http://copyright.gov/title17/>, [dernière consultation le 30 décembre 2015]

VOX, VANDERWERFF Todd [podc astein], LINDELOF Damon [invité], *I Think You're Interesting : episode 15 : Damon Lindelof* [podcast], propos recueillis dans l'article VOX, VANDERWERFF Todd, « Damon Lindelof on all *The Leftovers* episodes you didn't get to see », Vox.com, disponible à l'adresse <https://www.vox.com/2017/6/7/15751918/leftovers-finale-interview-damon-lindelof>, mis en ligne le 7 juin 2017, dernière consultation le 9 juin 2017.

WGA, *Creative Rights for Writers of Theatrical and Long-Form Television Motion Pictures : The Latest WGA Provisions and Overscale Suggestions* [pdf en ligne], WGA.org, 2002, disponible à l'adresse https://www.wgaeast.org/wp-content/uploads/typo3/user_upload/files/Creative_Rights_Booklet.pdf [dernière consultation le 16/03/2017], pp.8-9

WGA, *Television Credits Manual*, [pdf en ligne], WGA.org, 2010, dernière consultation le 12/11/2016

WGA, *Understanding Separated Rights : Answers to Your Questions, and Then Some*, [pdf en ligne accessible à] WGA.org, 2000, disponible à http://www.wga.org/uploadedfiles/creative_rights/SeparatedRights.pdf, (dernière consultation le 16/03/2017)

WGA, AMPTP, *2004 Writers' Guild Of America – Alliance of Motion Picture and Television Producers Theatrical and Television Basic Agreement*, WGA.org, novembre 2004, [archivé à] https://web.archive.org/web/20071109215623/http://www.wga.org/uploadedFiles/writers_resources/contracts/MBA04.pdf [archivé le 11/09/2007], dernière consultation le 18/02/2017

WGA, SCHIFF Robin [modératrice], CUSE Carlton, HOROWITZ Adam, KITSIS Edward, LINDELOF Damon, SARNOFF Elizabeth [scéns. de *Lost*], *Inside the Writers' Room With Lost*, Los Angeles, Writers' Guild Foundation, 2009 [DVD]

WYATT Edward. « Gregg Nations's Job: Keeping 'Lost' on Track. » [en ligne] *The New York Times*, <http://www.nytimes.com/2009/01/18/arts/television/18wyat.html>, 15 janvier 2009.

PRINCIPAUX INTERTEXTES CITÉS ET CONSULTÉS

ABC STUDIOS, KITSIS/HOROWITZ [studios], HOROWITZ Adam, KITSIS Edward [créateurs], *Once Upon a Time*, ABC, 2011–.

ADAMS Richard [aut.], CLINQUART Pierre [trad.], *Watership Down* [roman], (1e éd. : Londres, Rex Collings, 1972), Toulouse, Monsieur Toussaint Louverture, 2016.

BAD ROBOT, TOUCHSTONE TELEVISION [studios], ABRAMS J.J. [créateur], *Alias* [série TV.], ABC, 2001 – 2006.

BAD ROBOT, FRINGE ELEMENT FILMS, WARNER BROS TELEVISION [studios], ABRAMS J.J., KURTZMAN Alex, ORCI Roberto [créateurs], *Fringe* [série TV.], FOX, 2008 – 2013.

BAD ROBOT, WARNER BROS TELEVISION [studios], LILIEN Steven, SARNOFF Elizabeth, WYNBRANDT Bryan [créateurs], *Alcatraz* [série TV.], FOX, 2012.

CARROLL Lewis, *Alice's Adventures in Wonderland* [conte], Londres, MacMillan & Co,

1865 [édition e-book]

GREENWOLF CORP, MUTANT ENEMY PRODUCTIONS, KUZUI ENTERPRISES, SANDOLLAR TELEVISION, 20TH CENTURY FOX TELEVISION [studios], GREENWALT David, WHEDON Josh [créateurs], *Angel* [série TV.], WB, 1999 – 2004.

HELLER Joseph, *Catch-22 : 50th Anniversary edition*, New-York, Simon and Schuster Paperbacks, (1e éd. : 1961), 2011 [édition électronique]

HELLER Joseph [aut.], MATTHIEUSSENT Brice [traducteur], *Catch 22*, Paris, Bernard Grasset, « Les Cahiers Rouges », 2004 [édition électronique]

JAMES Henry, « The Figure in the Carpet » **[nouvelle]** dans *Embarrassments*, (1e éd. : 1896), Londres, Kypros Press, 2015 [édition électronique], pp.1-49

KING Stephen, *On Writing : a Member of the Craft* **[essai]**, Londres, Hodder & Stoughton, 2000 [éd. électronique]

LYNCH/FROST PRODUCTIONS, PROPAGANDA FILMS, SPELLING TELEVISION [studios], LYNCH David, FROST Mark [créateurs], *Twin Peaks* [série TV.], ABC, 1990 – 1991.

MAX L. RAAB-SI LITVINOFF FILMS [studio], Nicolas Roeg [réal.], LIVITNOFF Si [prod.], BOND Edward [scén.], BARRY John [comp.], *Walkabout* **[film]**, Royaume-Uni, 1971.

MCGIVERON Rafeeq O., « From Free Love to the Free-Fire Zone : Heinlein's Mars, 1939-1987 », *Extrapolation*, vol.42, n°2, été 2001, pp. 137-149, disponible en ligne sur le site Heinleinsociety.org, à l'adresse http://www.heinleinsociety.org/rah/works/articles/heinleins_mars.html, mis en ligne en 2007, dernière consultation le 8 juin 2017.

MUTANT ENEMY PRODUCTIONS, SANDOLLAR TELEVISION, KUZUI ENTERTAINMENTS, 20TH CENTURY FOX [studios], GREENWALT David, WHEDON Josh [créateurs] *Buffy the Vampire Slayer* [série TV.], WB (1997 – 2001), UPN (2001 – 2003), 1997 – 2003.

ROSCOE PRODUCTIONS, RED BOARD PRODUCTIONS, PARAMOUNT TELEVISION, HBO ENTERTAINMENT [studios], MILCH David [créateur], *Deadwood* [série TV.], HBO, 2004 – 2007.

TEN THRITTEEN PRODUCTIONS, 20TH TELEVISION [studios], CARTER Chris, *The X-Files* [série TV.], FOX, 1993 – 2002.

VAUGHAN Brian K. [scén.], GUERRA Pia [dessin.], *Y : The Last Man* **[comic-books]**, Los Angeles, Vertigo, 2002-2008

VERNE Jules, *L'Île mystérieuse* **[roman-feuilleton]**, Paris, (1e éd. : Bibliothèque d'éducation et de récréation, 1874-1875), Hachette, « Le livre de poche », 1966, 2 tomes.

WHITE RABBIT PRODUCTIONS, FILM 44, WARNER BROS TELEVISION, HBO ENTERTAINMENT [studios], LINDELOF Damon, PERROTTA [créateurs], *The Leftovers* [série TV.], HBO, 2014 – 2017.

IMAGEMOVERS, PLAYTONE [studios], ZEMECKIS Robert [réal.], HANKS Tom [prod.], BROYLES JR William [scén.] SILVESTRI Alan [comp.], *Cast Away* **[film]**, États-Unis, 2000.

BIBLIOGRAPHIE CRITIQUE

LOST

ASE [org.], CERISUELO Marc, FAVARD Florent, FISCHER Quentin, PICARD-HELLEC Briac, LEMONNIER-TEXIER Delphine, HATCHUEL Sarah, THIELLEMENT Pacôme, Journée d'étude sur *LaFleur* (S05E08), 25 et 26 avril 2017, Université Rennes 2, mise en ligne le 26 avril 2017 sur la chaîne Youtube du laboratoire GUEST-Normandie, <https://www.youtube.com/watch?v=JQIVheGixes> (dernière consultation le 27/04/2017).

ASE [org.], CORNILLON Claire, FAVARD Florent, HATCHUEL Sarah, LAIST Randy, LIFSCHUTZ Vladimir, THIELLEMENT Pacôme, journée d'étude sur *Cabin Fever* (S04E11), le 25 avril 2016, Université Rennes 2, captations audio mises en ligne sur la chaîne Youtube du GUEST-Normandie le 29 avril 2017 à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=OCy1nr1e0KU&list=PLWiNpCowppokJHoe8qmEP6e1sw3k9E3Ec>, dernière consultation le 13 juin 2017.

BOULIANNE Annie Claude, « Lost in metafiction: La métaréflexivité spectatorielle dans Lost. » [en ligne], *Pop-en-stock*, <http://popenstock.ca/lost-metaficton-la-metareflexivite-spectatorielle-dans-lost.>, 2014 (dernière consultation le 21/01/2016)

CISSOKHO Kama [aut.], MOURE José [dir. de recherche], *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 de recherche présenté à l'Université Paris Sorbonne], 2015

CLARKE Michael J., « Lost and Mastermind Narration » , *Television & New Media*, vol.11, n°2, 2010, pp.123-142

CLARKE STUART Sarah, *Literary Lost : Viewing Television through the Lens of Literature*, New-York, Continuum, 2011

FISCHER Quentin, « Les Lapins blancs dans *Lost* : enjeux de l'intertextualité », colloque HiPER 8 du 20/04/2016 à l'Université Rennes 2, texte disponible sur Academia.

HATCHUEL Sarah, *Lost : fiction vitale*, Paris, PUF, 2013

JONES Steven E., « The Game of *LOST* » dans *The Meaning of Video Games : Gaming and Textual Strategies*, New-York, Routledge, 2008, pp.19-46

LIFSCHUTZ Vladimir, « La fin de *Lost* : jonction du temps et discours intemporel », *TV/Series* [en ligne], Hors séries 1, 2016, disponible à l'adresse <http://tvseries.revues.org/1724>, mis en ligne le 01 octobre 2016, dernière consultation le 11 mai 2017

PEARSON Roberta E. [éd. scientifique], *Reading Lost : Perspectives on a Hit TV Show*, Londres / New-York, I.B. Tauris, « Reading Contemporary Television, 2009

THIELLEMENT Pacôme, *Les Mêmes yeux que Lost*, Paris, Léon Scheer, « Variations XII », 2011

ÉTUDES TÉLÉVISUELLES : DE LA SOCIOLOGIE DES PROFESSIONS À LA NARRATOLOGIE DU RÉCIT SÉRIEL

- BANKS Miranda J., CONOR Bridget, MAYER Vicki, *Production Studies, The Sequel !: Cultural Studies of Global Media Industries*, Oxford, Routledge, 2015
- BENNETT Tara, *Showrunners: The Art of Running a TV Show*, Titan Books Limited, 2014.
- CALDWELL John Thornton. *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*. Durham (USA), Duke University Press, 2008.
- ESQUENAZI Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, Paris, L'Harmattan, « Champs visuels », 2017
- ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les Séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2010
- FAVARD Florent, BEYLOT Pierre [dir.], *La Promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries de science-fiction contemporaines [thèse]*, Université Michel de Montaigne, Bordeaux III, 2015
- GOUDMAND Anaïs, « Narratologie du récit sériel : présentation de quelques enjeux méthodologiques », dans *Proteus* n°6, décembre 2013, pp.81-89
- HATCHUEL Sarah, *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes*, Paris, Rouge Profond, « Raccords », 2015.
- JOST François, *Comprendre la télévision et ses programmes*, Paris, Armand Colin, « Focus cinéma », 2005, 2017 (3^e éd.)
- KUBEY Robert, *Creating Television: Conversations With the People Behind 50 Years of American TV*, Mahwah (USA), Lawrence Erlbaum Associates, 2004
- LITTLETON Cynthia, *TV on Strike : Why Hollywood Went to War over the Internet*, Syracuse (US), Syracuse University Press, 2013
- MAYER Vicki, *Below the Line : Producers and Production Studies in the New Television Economy*, Durham, Duke University Press, 2011
- MAYER Vicki, BANKS Miranda J., CALDWELL John T., *Production Studies: Cultural Studies of Media Industries*, New-York, Routledge, 2009
- MITTEL Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York, NYU Press, 2015 [édition électronique].
- MITTEL Jason, « Narrative Complexity in Contemporary Television », *The Velvet Light Trap*, n°58, automne 2006, pp.29-40, disponible sur Project MUSE (<http://muse.jhu.edu/>)
- NEWCOMB Horace, ALLEY Robert S. *The Producer's Medium: Conversations with Creators of American TV*, New York, Oxford University Press, 1983.
- NEWMAN Michael, « From beats to arcs : Toward a Poetics of Television Narrative », *The Velvet Light Trap*, University of Texas Press, n°58, automne 2006, pp.16-28.
- PASQUIER Dominique, *Les Scénaristes et la télévision : approche sociologique*, Paris, Nathan/INA, « Fac. Cinéma », 1995
- STEWART Tom, *Authorship, Creativity and Personalisation in US Television Drama [thèse non publiée]*, Université de Warwick, 2010, disponible à l'adresse <http://wrap.warwick.ac.uk/35618/>

AUCTORIALITÉS : LITTÉRATURE, CINÉMA ET INTENTIONNALITÉ COLLECTIVE

BACHARACH Sondra [éd. scientifique], *Collaborative Art in the Twenty-First Century*, New-York (US), Londres (GB), Routledge, 2016 [édition électronique]

BACHARACH Sondra, TOLLEFSEN Deborah, « "We" Did It : From Mere Contributors to Coauthors », *The Journal Of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 68, n°1 (hiver 2010), pp.23-32, [disponible à l'adresse] <http://www.jstor.org/stable/25622120>, [dernière consultation le 26/10/2016]

BARTHES Roland, « La Mort de l'Auteur », publié pour la première fois en français dans *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, « Essais critiques », 1984

BERNAS Steven, *L'Auteur au cinéma*. Paris, L'Harmattan, « Champs visuels », 2002.

BOOTH Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*, Chicago, University of Chicago Press, 1961.

BOUJU Emmanuel [dir.], *L'Autorité en littérature*, [textes issus du colloque « L'autorité littéraire : exercice, partage, contestation », 16-18 octobre 2008], Rennes, PUR, « Interférences », 2010,

COMPAGNON, Antoine [aut.], « Qu'est-ce qu'un auteur ? : cours d'Antoine Compagnon. », [cours hébergé sur Fabula], <http://www.fabula.org/compagnon/auteur.php>. Dernière consultation le 30 décembre 2015

COMPAGNON Antoine, *Le Démon de la théorie : littérature et sens commun*, Paris, Éditions du Seuil, « Points », 1998

ESQUENAZI Jean-Pierre [dir.], *Politique des auteurs et théories du cinéma*, Paris, L'Harmattan, « Champs visuels », 2002

FOUCAULT Michel, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », Paris, Bulletin de la Société française de philosophie, 63e année, n°3, juillet-septembre 1969, pp. 73-104, réédité dans FOUCAULT Michel [aut.], DEFERT Daniel [éd.], EWALD François [éd.], LAGRANGE Jacques [col.], *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, « Quarto », 2001, t.1 : 1954-1988, pp.817-849

GARDIES André, *L'état d'auteur*, Saint-Denis, Hors cadre n°8, PUV, 1990

GAUTHIER Christophe, VEZYROGLOU Dimitri [dirs.], [avec la collaboration de] JUAN Myriam, *L'Auteur de cinéma : Histoire, généalogie, archéologie. Actes du colloque de l'université Paris 1, 6-8 décembre 2007*, Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2013

GILBERT Margaret [aut.], BÉRÉLOWITCH Irène [trad.], « La Responsabilité collective et ses implications » dans *Revue française de sciences politiques*, 2008, vol.58, n°6, pp.899-913.

GILBERT Margaret [aut.], AUERBACH Bruno, BETTON-GOSSARD Emmanuelle, BOUVIER Alban [trads], *Marcher ensemble : essais sur les fondements des phénomènes collectifs*, Paris, PUF, « Philosophe en sciences sociales », 2003

GILBERT Margaret, *A Theory of Political Obligation : Membership, Commitment and the Bonds of Society*, Oxford (R.U), Oxford University Press, 2006

JOST François, *Un Monde à notre image : énonciation, cinéma, télévision*, Paris,

Klincksieck, « Méridiens », 1992.

LIVINGSTON Paisley, *Art and Intention : A Philosophical Study*, New York, Oxford University Press, 2005

LIVINGSTON Paisley, « Cinematic Authorship », in ALLEN Richard, SMITH Murray [éds.], *Film Theory and Philosophy*, Oxford, Oxford University Press, 1997, pp. 132-148

LIVINGSTON Paisley, « Discussion : On Authorship and Collaboration », BACHARACH Sondra, TOLLEFSEN Deborah, « Discussion : We Did It Again : A Reply to Livingston », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 69, n°2 (été 2011), pp.221-230

PLUVINET Charline, *L'Auteur déplacé dans la fiction : configurations, dynamiques et enjeux des représentations fictionnelles de l'auteur dans la littérature contemporaine* [thèse dirigée par Emmanuel Bouju], Université Rennes 2, 2009

SEARLE John, « Collective Intentions and Actions » dans COHEN Philip R., MORGAN Jerry, POLLACK Martha E. [éds.], *Intentions in Communication*, Londres, MIT Press, 1991, pp.401-415

SERCEAU Michel, *Y a-t-il un cinéma d'auteur ?*, Villeneuve d'Ascq, Presses Universitaires du Septentrion, « Arts du spectacle – Images et sons », 2014

SELLORS C. Paul, « Collective Authorship in Film », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol.65 n°3, été 2007, pp.264-271

TREDGE David, « A Case Study on Film Authorship : Exploring the Theoretical and Practical Sides in Film Production », in *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Elon, vol. 4 n°2, automne 2013 (pp.5-15)

WALRAVENS Nadia, *L'Oeuvre d'art en droit d'auteur : forme et originalité des œuvres d'art contemporaines*, Paris, Editions ECONOMICA, « Patrimoine », 2005

GENERALITES, USUELS ET CONTEXTES CRITIQUES :

AHL Nils C., FAU Benjamin [dirs], *Dictionnaire des séries télévisées : deuxième édition revue et augmentée*, Philippe Rey, Paris, 2011 (1^e éd.), 2016 (2^e éd.)

ANZIEU Didier, MARTIN Jacques-Yves, *La dynamique des groupes restreints*, Paris, P.U.F., « Quadrige manuels », 1968 (1^e éd.), 11^e éd., 2007

BARONI Raphaël, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, Editions du Seuil, « Poétique », 2007

BECKER Howard S. [aut.], MENGER Pierre-Michel, BOUNIORT, Jeanne. *Les mondes de l'art*. Paris, Flammarion, 2010, traduction de *Art Worlds*, University of California Press, 1984.

BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Editions, 2004.

CHION Michel, *Écrire un scénario*, Paris, Cahiers du cinéma, « Essais », 2007

DOMINGUEZ LEIVA Antonio, HUBIER Sébastien [éds.], *Vers un nouveau comparatisme [livre électronique]*, 2012, téléchargeable à l'adresse http://etudesculturelles.weebly.com/uploads/1/2/7/4/1274647/tnc_total_corr.pdf

ECO Umberto, *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 1979

JENKINS Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New-York, NYU Press, 2006.

JENKINS Henry, *Fan, Bloggers and Gamers : Exploring Participatory Culture*, New-York, NYU Press, 2006.

JENKINS Henry, « Welcome to Convergence Culture », *Confessions of an Aca-fan : The Official Weblog of Henry Jenkins* [page web], le 19 juillet 2006, dernière consultation le 24 mai 2017

REY Alain (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Dictionnaires LE ROBERT, 1993, 2010 (quatrième édition), p.152

REYNAUD Jean-Daniel, *Les règles du jeu : l'action collective et la régulation sociale*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 1989, 1997 (3^e éd.)