

ENTRE COMPÉTITION ET SIMULACRE: ÉLASTICITÉ DE LA DURÉE ET TEMPS INTERSTITIEL DANS LES JEUX D'AVENTURE TÉLÉVISÉS

Frédéric Antoine¹

Alors qu'elle prétend se caractériser par son immédiateté, son instantanéité et la proximité –voire l'osmose– qu'elle veut entretenir avec son téléspectateur, la “néo-télévision”² ne cesse de se distinguer par la distance qu'elle creuse, au même moment, entre le temps vécu par le destinataire de ses programmes et celui qu'elle réserve à leur élaboration.

Autant la “paléo-télévision”, en partie pour des raisons techniques et en raison de son héritage radiophonique, avait veillé à

¹ Professeur au Département de communication de l'Université catholique de Louvain.

² Inspirées notamment par Umberto Eco (in: *La guerre du Faux*, Paris, Grasset, 1985, p. 140-158), les notions de “paléo” et “néo” télévision sont aujourd'hui entrées dans le langage commun de la typologisation diachronique des modèles télévisuels européens (cf. notamment F. CASSETTI et R. ODIN, “De la paléo- à la néo-télévision”, *Communications*, n° 51, 1990, p. 9-27 ou A. NEGRI, P. SIGNORELLI et R. DE BERTI, “Scènes de la vie quotidienne”, *Réseaux*, n° 44/45, 1990, p. 55-83). Rappelons donc simplement que, comme l'explique Eco, “la caractéristique principale de la Néo-Tv, c'est le fait qu'elle parle de moins en moins du monde extérieur (ce que la Paléo-Tv faisait ou feignait de faire). Elle parle d'elle-même et du contact qu'elle est en train d'établir avec son public” (*op. cit.*, p. 140).

entretenir des rapports d'équivalence temporels avec son téléspectateur, autant la "néo-télévision" a, paradoxalement, choisi de ne plus ne recourir que de manière marginale à l'usage de cette composante dans le déroulement du processus communicationnel qu'elle entend organiser avec son audience.

Au "direct", temps jadis obligé de la relation télévisuelle, les concepteurs des programmes préfèrent aujourd'hui le confort du différé, garantie de l'adéquation à la norme de qualité du produit fini. Et, à une époque où les speakerines, dernières vestales de l'instantanéité du temps cathodique, ont été reléguées au magasin des accessoires périmés, les espaces prédéterminés explicitement où le direct télévisuel peut encore s'exprimer de manière cyclique et récurrente sont désormais limités au strict nécessaire, c'est-à-dire à bien peu de choses en somme en dehors des journaux télévisés, derniers lieux rares, avec la messe du dimanche matin, à être considérés comme relevant impérativement du mode de la "communion dans l'instant", si ce n'est de la transsubstantiation.

Bon nombre de signes tangibles du rapport à l'écoulement du temps ont ainsi disparu des écrans, à commencer par les sempiternelles horloges qui occupaient jadis la plupart des –nombreux– interstices inter-programmes de la "paléo-télévision". Comme si le seul temps destiné à organiser la vie du téléspectateur devait aujourd'hui être géré par le seul rythme télévisuel, l'affichage de ces repères chronologiques ne se retrouve plus désormais, mais d'une manière devenue quasiment permanente et universelle, que lors de la diffusion des tranches de programmes matinales¹.

Pour autant, la télévision n'a pas abandonné tout rapport explicite au temps et à la durée.

Structurellement, ces deux éléments traversent l'ensemble des grilles des chaînes, y organisent l'ordonnancement des programmes et en régulent la diffusion en genres spécifiques selon les disponibilités et les attentes, latentes ou supposées, de l'audience.

¹ A l'heure du lever, ce repère temporel coïncé dans un des coins du cadre télévisuel est devenu omniprésent aux quatre coins du monde, et quel que soit le type de chaîne (généraliste ou spécialisée), semblant signifier qu'à ce moment de la journée, la fonction de la télévision est autant d'aider le téléspectateur à gérer la brièveté du laps de temps dont il dispose que de l'informer ou de le divertir par le contenu de ses programmes. On notera, à titre de contre-exemple, le cas particulier de la chaîne britannique Sky News, dont une horloge occupe en permanence un coin de l'écran tout au long de la journée.

Intrinsèquement, le temps continue aussi à implicitement organiser le déroulement de bon nombre de programmes, tant il est évident que le rapport à la durée constitue un des ressorts scénaristiques dramatiques parmi les plus aisés du langage télévisuel, que ce soit, par exemple dans le cadre d'un téléfilm, d'un reportage¹ ou d'une émission sportive.

Jeux et sports

Certains genres télévisuels, plus que d'autres, ont toutefois, de tout temps, entretenu avec la durée un rapport davantage privilégié, explicite et primordial, dans la mesure où celle-ci contribuait non seulement à en organiser la trame dramatique mais en constituait aussi l'ultime ordonnateur dramaturgique et sa manifestation externe la plus obvie. Ainsi en fut-il depuis toujours des retransmissions sportives et des émissions de jeux, genres télévisuels produits à partir de schèmes fondateurs extra-médiatiques communs², inscrivant nécessairement leurs épreuves dans un espace temporel contingent et manifeste, dans lequel la réussite de celles-ci exige nécessairement le respect de celle-là.

La chose, bien sûr, n'est pas propre à la sphère télévisuelle. Sport et jeu se sont, de toute éternité, organisés de conserve en regard du gouvernement du temps qui passe, comme en témoignent les typologies caractéristiques conçues par les analystes de ces phénomènes qui intègrent naturellement la composante temporelle parmi les critères identificatoires essentiels de l'activité sportive et ludique³. Tout comme le terrain démarque l'aire du jeu et le "hors-jeu", le temps borne les limites de l'exploit et la durée, son rythme.

¹ Que l'on songe, par exemple, aux *24 heures* de Canal + ou à l'intitulé du magazine de TF1 *52 [minutes] sur la Une*.

² Ainsi Roger Caillois (*Jeux et Sports*, Paris, Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, 1967 p. 158 et svtes) classe-t-il ce qu'il dénomme "les jeux" en quatre catégories (*agôn, alea, mimicry, ilinx*) en fonction de leur degré de créativité (de *paidea* à *ludus*), chaque catégorie comprenant à la fois des activités sportives et de jeu.

³ R. CAILLOIS (*op. cit.*), qui peut être considéré comme faisant la synthèse des analyses classiques dans ce domaine, définit comme suit les caractéristiques du jeu: liberté, convention, suspension du réel, espace et temps limités, soumission à des règles impératives.

En télévision, la prégnance de ce rapport au temps a, dès que faire ce put, conduit les réalisateurs à intégrer de manière tangible la variable temporelle dans la monstration du récit sportif ou ludique. Qui ne se souvient de ces chronomètres dont les gigantesques chiffres blanchâtres, “mixés” davantage qu'incrustés aux images, s'écrasaient jadis au bas des écrans lors des retransmissions des grandes compétitions sportives ou pendant certains jeux télévisés, nécessairement réalisés dans l'instantanéité du temps du “direct”. Ils insistaient, déjà, sur l'impérativité du bornage. Les progrès techniques aidant, l'affichage du temps s'est fait plus discret et a revêtu des formes de plus en plus variées. Mais, témoignage visuel de la trame narrative sous-jacente au programme, l'affichage chronographique n'a jamais cessé d'attester l'authenticité du spectacle montré.

Tant que la télévision opéra en simultanéité temporelle, la référence chronométrique permit de renforcer l'impression symbiotique associant le téléspectateur au vécu du plateau, confirmant l'isomorphisme du temps diégétique et du temps raconté. Lorsque les commodités de la “loi du genre” écartèrent de la pratique télévisuelle tout recours au direct et qu'advint le règne du “différé”, pudiquement dénommé “faux direct”, l'évidence de la monstration d'un rapport au temps subsista en tant qu'objet testimonial chargé de confirmer, en un autre espace-temps, la véracité d'identité de durée entre la diégèse et le récit. L'ostensible affichage chronométrique devint ainsi lieu de l'objectivation fusionnelle matérialisant la conjonction entre le “temps vécu” au moment du tournage et le “temps montré”, tous deux de durée naturellement identique.

Temps vécu et temps représenté

Mis à part lors de diffusions volontairement lacunaires, comme au cours de l'émission de magazines, la retransmission d'événements sportifs “en différé” est nécessairement supposée prendre autant de temps que l'eût été sa diffusion en temps réel. De même, il paraît évident que la transmission de tout jeu télévisé, même préenregistré, respectera lors de son émission les contraintes de durée rencontrées au moment de son déroulement effectif. Seule cette convention de superposition du “temps vécu” et du “temps représenté” permet de créer l'illusion d'instantanéité derrière laquelle continue à se retrancher une “néo-télévision” pourtant de plus en plus construite.

C'est au nom de ces mêmes conventions qu'un jeu dont plusieurs épisodes ont été enregistrés en continuité sera présenté, avec la complicité de ses animateurs et de ses concurrents, comme s'étalant sur une durée plus longue coïncidant avec ses rythmes de diffusion.

Il apparaît ainsi que, selon les normes tacites communément admises par les acteurs partenaires de la dynamique "néo-télévisuelle", il est tolérable d'infléchir le cadre temporel général d'un jeu, en fictionnalisant par exemple son rapport au rythme quotidien de sa diffusion. Par contre, les mêmes conventions considèrent classiquement comme inaltérables les conditions de déroulement internes à ce cadre temporel. Une fois le jeu entamé, sa diffusion doit correspondre aux règles prévues, la monstration de l'écoulement temporel, incarnée par la présence chronométrique, l'authentifiant à suffisance.

Or, il appert que ce dernier type de rapport à la réalité du temps vécu est, lui aussi, sur le point de disparaître. Quiconque observe quelque peu attentivement les émissions de jeux télévisés aura remarqué que, dans de nombreux cas de programmes diffusés "en différé", l'explicitation du rapport à l'écoulement du temps est devenu moins patente au cours de ces dernières années. Il semble toujours acquis qu'une conjonction unit bien le "temps vécu" et le "temps montré", mais, dans la plupart cas, plus rien ne la manifeste, sinon la présence d'un signal sonore décontextualisé de toute expression de la durée ou un commentaire prononcé à point nommé par le meneur de jeu ou par la voix "off", cette instance régulatrice et méta-communicante qui domine le plateau de bon nombre de jeux télévisés.

Le jeu, de l'exploit à l'aventure

La manifestation tangible du rapport au temps n'a cependant pas totalement disparu de l'espace de la représentation du jeu à la télévision. On la retrouve encore dans certains programmes alliant compétition sur des connaissances et célérité de réponse¹ ainsi que dans les "jeux d'exploit" et dans leur variante actuelle, les "jeux d'aventure", sur lesquels nous allons étendre ici notre réflexion.

Catégorie limite entre jeu et sport, le "jeu d'exploit" trouve ses racines au cœur de la "paléo-télévision", où il était nécessairement

¹ Par exemple: *Des chiffres et des lettres*; en partie: *Motus* ou, de manière moins explicite, *Questions pour un champion* ou *Pyramide*.

associé aux “jeux de connaissances” en un programme mariant ces deux composantes au nom de l'association obligée des missions de “formation” et de “divertissement” alors assignées à ce média.

Alliant agir sportif et compétition de connaissances en des programmes dont un modèle européen célèbre fut *La tête et les jambes*, les jeux d'exploits ont traversé l'histoire de la télévision en s'adaptant à l'évolution des modèles télévisuels dominants, c'est-à-dire en magnifiant toujours davantage leurs composantes sportives spectacularisantes au détriment de leurs phases d'affrontement intellectuel¹. Cette concession à un modèle en mutation leur permet de parvenir à se maintenir tout au long de l'histoire de la télévision au sein des grilles des chaînes en cases de “prime-time”, ce qui atteste à la fois leur popularité, la largeur du spectre de leurs composantes et leur caractère ambivalent de spectacle sportif et de jeu².

Ces dernières années, à de rares exceptions près, ces jeux ont adopté un nouveau profil dans lequel la dimension d'exploitation des connaissances ne revêt plus que l'aspect d'un prétexte tandis que s'affirme encore davantage le rapport à l’“exploit”, dans le sens le plus large que l'on puisse accorder à ce terme. Ainsi sont apparus les “jeux d'aventure” dans lesquels les candidats ne participent plus par procuration à l'accomplissement d'exploits³, mais sont invités à les réaliser eux-mêmes.

Notre intention n'est pas de développer ici une réflexion générale sur la nature de ce type d'émission et sur les raisons de leur apparition dans un cadre néo-télévisuel fort spécifique. Mais il va sans dire qu'il y aurait lieu de s'interroger sur le rapport au jeu et à l'exploit qu'entretiennent (ou ont entretenu) ces nouvelles émissions de “jeux d'aven-

¹ On se souviendra que *Intervilles*, émission de jeux d'exploits par excellence de la “paléo-télévision française”, comprenait à la fois des épreuves d'endurance et des questions de connaissances. *Jeux sans frontières*, adaptation européenne de ce concept français (lui-même inspiré d'une émission italienne), intégra les mêmes composantes lors de ses premières années de diffusion. Les questions “intellectuelles” en disparurent par la suite.

² On relèvera à ce propos le cas exceptionnel de l'émission *Double 7* de la RTBF qui marie depuis plusieurs années ces deux principes de manière équivalente, dans une case d'ouverture de “prime-time”, et avec des succès d'audience considérable.

³ Les premiers jeux ayant développé une composante de ce type se sont prudemment inscrits dans une phase de transition du modèle télévisuel classique. Ainsi *La chasse au trésor* et les variantes qui suivirent étaient-elles, comme les jeux évoqués ci-après dans ce texte, la représentation d'une “quête aventureuse”. Mais le rôle de quêteur y était confié à un professionnel de la télévision agissant sur le terrain tout en étant “guidé” à distance par des concurrents.

ture” comme *Fort Boyard*, *La piste de Xapatan*, *Le trésor de Pago-Pago* ou *Les Invincibles*¹.

Ces programmes nous intéresseront ici à un autre titre: leur rapport à la structuration du temps et de la durée. Leur manière atypique de gérer l'organisation du temps nous amène en effet à évoquer à leur sujet la notion d'une “élasticité” du temps télévisuel dans un cadre où l'écoulement linéaire du temps et le rapport d'équivalence entre “temps vécu” et “temps montré” semblait jusqu'ici faire figure de norme.

Saisir ce nouveau rapport à la durée nous oblige à quelques détours par la mise en exergue de la structure de ces émissions. A l'exception des *Invincibles*, qui développe d'ailleurs un rapport au temps différent des autres programmes cités, les trois autres jeux présentent un point commun: quoique diffusés sur différentes chaînes, ils ont tous été conçus et produits par les sociétés JAC et Tilt Productions où œuvre Jacques Antoine, grand maître historique français du jeu télévisé. Aussi revêtent-ils tous trois une structure narrative identique, adaptation moderne de la quête chevaleresque, et ne diffèrent-ils que par les modes de mises en œuvre de cet itinéraire initiatique pendant lequel des concurrents sont mis en demeure d'accomplir des épreuves physiques afin de rassembler les composantes d'une énigme et, une fois celle-ci trouvée, de récolter de manière athlétique les fruits de leur éventuelle victoire². A peu de

¹ A l'heure où nous écrivons ces lignes, un seul de ces jeux figure toujours dans les plannings des programmeurs de chaînes: *Fort Boyard* (diffusé sur FR2) a réussi à se maintenir depuis cinq ans dans les grilles d'été de “prime-time” de la chaîne publique française. Son concept a même été vendu clé sur porte à des télévisions étrangères européennes. Un épisode “pilote” en a été présenté, sans grand succès, en case de “day-time” de week-end sur un réseau américain en 1992. Et une version légèrement interactive du jeu figure actuellement au menu de la société câblo-distributrice québécoise “Videotron”. *La piste de Xapatan*, version hivernale de *Fort Boyard*, n'a tenu qu'une saison sur FR2 (1992). *Le trésor de Pago-Pago* a été diffusé pendant deux étés (1993, 1994) en case d’“access-prime-time” du week-end sur TF1. *Les Invincibles*, enfin, produits par la sociétés Key News pour le compte de RTL-TVi, ont occupé une case de début de “prime-time” pendant quatre mois sur la chaîne privée belge, fin 1994. L'émission, dont l'audience s'amenuisait de semaine en semaine, n'a pas été reconduite en janvier 1995.

² Dans *Les clés de Fort Boyard*, une équipe se ligue pour conquérir, d'épreuve en épreuve, les sept clés nécessaires à approcher la salle du coffre du fort. Une fois cet accès obtenu, des indices récoltés lors de l'accomplissement d'exploits doivent permettre à l'équipe de découvrir un mot. Si celui-ci est correct, les concurrents peuvent ramasser autant de “Boyards” de récompense qu'ils en ont la capacité, pour autant qu'ils aient quitté la salle du trésor avant que des tigres n'y soient lâchés. Dans *La piste de Xapatan*, trois candidats partent quérir une statuette. En chemin,

choses près, le schéma narratif des *Invincibles* est de même nature, les épreuves qualifiantes ne s'y organisant toutefois pas strictement selon la même logique et le rapport à l'unité de l'espace y étant beaucoup moins contraignant¹.

Repères temporels

Élément essentiel de l'organisation du processus narratif du jeu, le rapport au temps s'impose de lui-même dans l'ensemble de ces productions. Celui-ci structure à la fois l'espace-temps du jeu (sa durée globale)² mais organise également son découpage séquentiel en sous-récits, tous marqués par un rapport direct à l'écoulement du temps. A *Fort Boyard*, chaque épreuve à accomplir ne peut se dérouler qu'en un laps de temps déterminé, faute de quoi le candidat s'élimine de lui-même. Des limites temporelles strictes marquent aussi certaines des premières étapes de la recherche d'indices du *Trésor de Pago-Pago*, la dernière partie du jeu se déroulant totalement sous contrôle temporel. Dans *La piste de Xapatan*, l'ensemble de la quête est circonscrite à un

tout en affrontant divers ennemis qui peuvent les éliminer du jeu, ils doivent récolter les indices leur permettant de sélectionner la statuette idoine parmi le lot qu'une jeune femme est chargée de collecter dans une caverne située au sommet d'une montagne mexicaine. Si plusieurs candidats restent en piste à l'entrée de l'enclos où se trouve la caverne, une dernière course sélectionne celui qui atteindra la jeune femme, fera avec elle le choix de la statuette puis accomplira en sa compagnie une dernière épreuve en un temps assez bref pour atteindre la gare de Xapatan avant le départ d'un train. Le *Trésor de Pago-Pago* fonctionne sur une logique identique, à la différence près qu'il s'agit ici d'une course par élimination au départ de trois équipes composées d'un homme et d'une femme. A l'issue de la deuxième salve d'épreuves, un seul couple reste en lice pour retrouver, au fond d'un lagon, divers indices lui permettant d'accéder en apnée, mais accompagné de naïades porteuses d'oxygène, à une "fontaine de perles" dont il s'agit de récolter le plus grand nombre en un temps imposé.

¹ *Les Invincibles* ne mettent en scène qu'une équipe de deux personnes chargée de résoudre plusieurs énigmes et d'accomplir plusieurs exploits physiques leur permettant d'élucider l'utilité d'un "objet mystérieux" dont les concurrents doivent ensuite retrouver le propriétaire dans un espace géographique donné.

² Celui-ci est très explicitement circonscrit dans *Les clés de Fort Boyard* et *La piste de Xapatan*. Par contre, il n'y a pas d'énonciation claire de l'existence d'un carcan temporel contraignant concernant la durée de l'ensemble du jeu dans les deux autres émissions. Implicitement, les bornes du jeu correspondent alors à celle de la durée du programme.

temps défini. Dans *Les Invincibles*, chaque épreuve doit se dérouler en un laps de temps limité¹.

Cette organisation du temps repose, comme dans les jeux télévisés classiques et les retransmissions sportives, sur la présence à l'écran d'indices visuels de l'écoulement du temps. Dans toutes les émissions évoquées ici, ceux-ci revêtent, à un moment au moins, la forme traditionnelle du chronomètre. Mais les jeux d'aventure recourent également à des indices testimoniaux d'éphémérité temporelle davantage intégrés au contexte narratif du récit dans lequel la quête est supposée se dérouler. Dans le subaquatique *Trésor de Pago-Pago*, le temps qui passe sera parfois personnifié par l'évolution du taux de remplissage d'une bonbonne d'oxygène et, de manière plus prosaïque, par un chronomètre posé à même un ponton d'amarrage. A *Fort Boyard*, toutes les premières épreuves du jeu se déroulent sous la mesure d'instruments erronément appelés "clepsydres" et qui sont, en fait, non des "horloges à eau" mais des sabliers où s'écoule un liquide coloré. Et, à la fin des périodes de temps accordées pour l'accomplissement des exploits de la deuxième phase du jeu, les indices non obtenus par les candidats s'auto-détruisent eux-mêmes, signifiant ainsi que le laps de temps accordé est écoulé.

Cette présence matérielle de l'implacabilité de l'écoulement temporel devrait conduire à penser que, fidèle aux conventions organisant la dynamique télévisuelle, le jeu d'aventure entend de la sorte démontrer qu'il veille "objectivement" au respect des conditions de son déroulement, prenant le téléspectateur à témoin de l'impartialité de cet arbitrage neutre et l'invitant, par le fait même, à construire sur cette base une part non négligeable du rapport dramaturgique qu'il entretiendra avec le spectacle proposé. En ce sens, "temps vécu" et "temps montré" devraient, ici aussi, se présenter de manière conjointe.

Or, il n'en est rien. Oscillant, comme bon nombre de productions télévisées, entre une inscription dans la sphère du récit fictionnel ou dans celle du réalisme vécu, le jeu d'aventure semble avoir fait son choix. Dans le cadre "néo-télévisuel", il entendra revêtir les habits du réel mais en les organisant de manière fictionnelle.

¹ Paradoxalement, les limites temporelles des épreuves de ce dernier jeu ne sont toutefois pas présentées comme totalement contraignantes, un système complexe de bonifications et de pénalisations permettant d'obtenir les indices nécessaires à la poursuite de la dynamique du jeu, même en l'absence de réussite de l'épreuve dans le temps donné.

Les trois temps de l'aventure

Une première discordance entre “temps vécu” et “temps montré” saute naturellement aux yeux de tout observateur de ces productions: les moyens techniques utilisés et les nécessités des déplacements dans l'espace rendent illusoire toute possibilité d'adéquation entre la durée du tournage et celle de la projection de l'émission. Fidèle aux normes de la “néo-télévision”, le jeu d'aventure nécessite le recours à un lourd appareillage post-productionnel. Si elle est destinée à inscrire le jeu dans une dynamique narrative plus conforme aux modèles dominants, en le dotant d'un décor musical, de bruitages ou de voix “off”, l'étape post-productionnelle permet également de calibrer les étapes du tournage du jeu aux normes de l'émission. Des informations parues dans la presse, des confessions de réalisateurs diffusées dans des émissions de radio et de télévision et certaines déclarations de concurrents entendues au cours de divers épisodes des jeux eux-mêmes confortent cette impression évidente: réaliser un épisode des *Clés de Fort Boyard* ou du *Trésor de Pago-Pago* nécessite une journée de tournage. Par contraction temporelle, celle-ci se présente, une fois la post-production terminée, sous la forme d'un produit compact allant, selon les cas, de 52 à 90 minutes.

Il serait aisé de tenter une assimilation entre cette réduction temporelle et la notion de “sommaire” développée par Genette¹. La chose est cependant peut-être plus nuancée. Dans l'intention de son réalisateur, la durée du temps historique “utile” du jeu est supposée correspondre au temps pris pour le raconter. Seules des contingences techniques pourraient justifier que l'on ne se situe pas ici dans le contexte d'une “scène” (isochronie du temps historique et du temps raconté).

Mais cette appréciation est, elle-même, sujette à discussion. En effet, indépendamment des aléas techniques (et humains) qui rendent impossible la coïncidence entre le “temps vécu” (lors du tournage) et le “temps raconté”, l'analyse de trois des jeux dont question ici (*Fort Boyard*, *Xapatan* et *Pago-Pago*) permet d'affirmer que la répartition de leur durée intrinsèque, c'est-à-dire la durée de leurs séquences telle qu'elle est montrée à l'écran, ne correspond pas à celle du temps humainement vécu par le spectateur du programme. A l'intérieur du

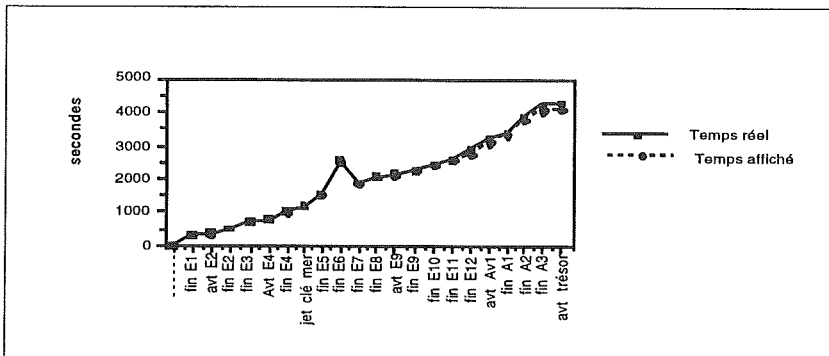
¹ Cf G. GENETTE, *Figures III*, Paris, Éd. du Seuil, 1972.

“temps raconté” s’organise dans ces jeux une deuxième temporalité qui y développe un second niveau de narration.

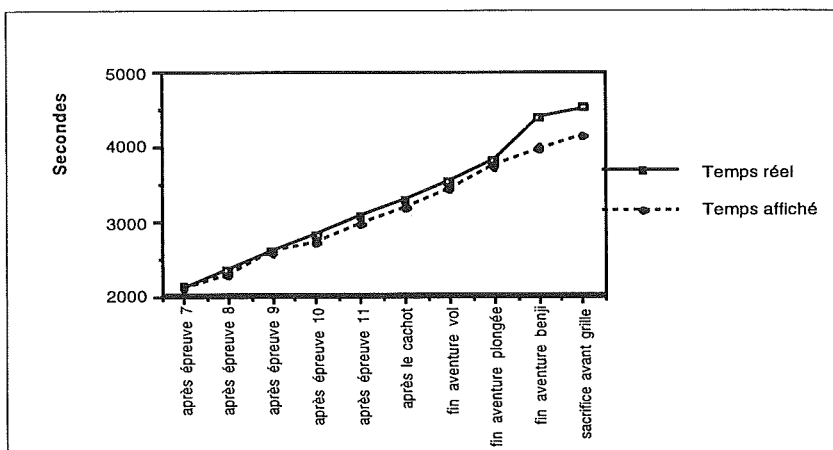
Les bornes externes du temps du jeu étant posées, cette observation est aisée à réaliser en confrontant, chronomètre à l’appui, la durée effective des différentes phases de ces jeux avec celle qui s’affiche dans le cadre visuel du récit par le truchement des chronomètres incrustés dans l’image.

Une étude menée chaque année sur divers épisodes des *Clés de Fort Boyard* ainsi que sur certaines des émissions de *La piste de Xapatan* ou du *Trésor de Pago-Pago*, le confirme : dans la plupart des cas, l’analyse relève une discordance entre le temps annoncé (“le temps affiché”) et le temps réel.

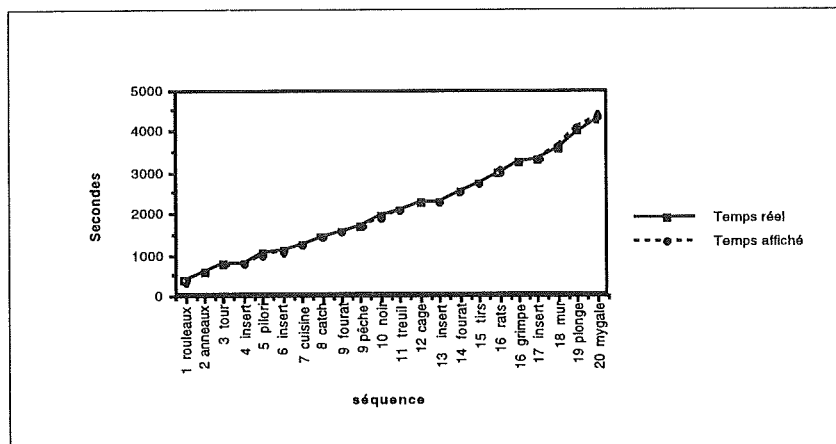
Quantitativement, cette désynchronie ne peut être considérée comme importante. Comme le montrent ci-après à titre d’exemple les graphiques issus de quelques-unes des analyses d’épisodes de *Fort Boyard* et de *Xapatan*, à l’aune de la durée totale d’un récit qui s’étale sur près de 5000 secondes, l’écart entre temps affiché et temps réel est presque imperceptible.



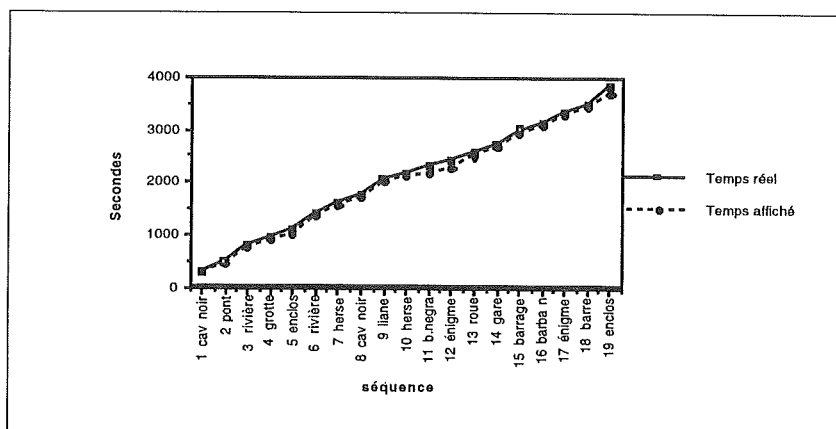
Les clés de Fort Boyard
Édition 1992. Exemple 1.
Différence de temporalité. Ensemble du jeu.



Les clés de Fort Boyard
Édition 1992. Exemple 2.
Différence de temporalité. Ensemble du jeu.



Les clés de Fort Boyard
Édition 1994.
Différence de temporalité. Ensemble du jeu.



La piste de Xapatan

Émission du 7 mars 1992.

Différence de temporalité. Ensemble de l'émission.

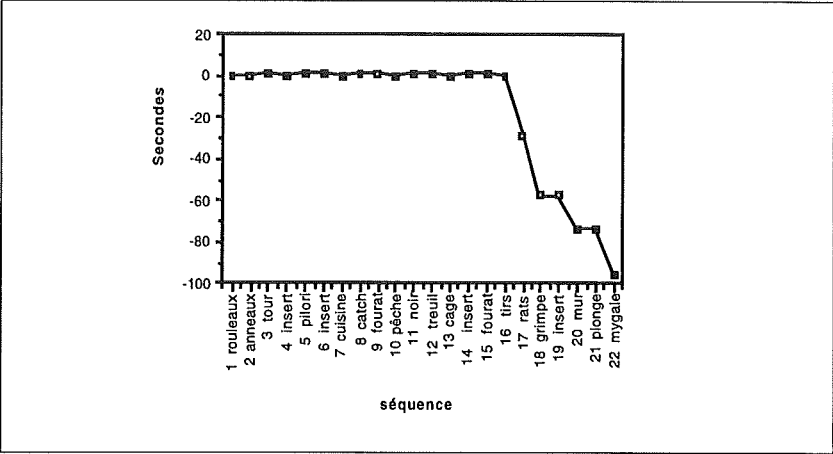
A l'échelle séquentielle, cet écart revêt une autre réalité, mais au comportement erratique. La distorsion temporelle rencontrée dans ces jeux d'aventure ne revêt pas de formes similaires d'épisode à épisode et l'intensité de l'écart entre "temps affiché" et "temps réel" varie également de manière sensible de cas à cas.

En règle générale, on relève cependant une dominante de contractions temporelles tendant à minimiser la durée réelle de certaines séquences. Le phénomène, toutefois, n'est pas généralisé comme le démontre un des graphiques (*Fort Boyard*, exemple 1994).

Les écarts temporels semblent également plus fréquents lors des épreuves, plus pénibles, de fin de jeu. Mais, à nouveau, il ne s'agit cependant pas d'une règle absolue et l'impossibilité de mener l'analyse sur l'ensemble du corpus composé par ces émissions nous contraint à nous limiter ici à des indications de tendance.

Nous l'avons déjà relevé: dans l'absolu, l'intensité de ces écarts est faible. Toutefois, les analyses effectuées sur certaines émissions démontrent que l'écart entre le temps affiché et le temps réel considéré à l'échelon de la séquence peut atteindre les 60 secondes. Il avoisine cependant plus généralement la vingtaine de secondes. Comme en attestent les graphiques ci-joints, une fois un écart marqué entre "temps montré" et "temps réel", le retour à une isochronie s'avère souvent difficile. A nouveau, il est toutefois impossible d'arrêter des règles absolues en la matière, l'évolution de la courbe des différences

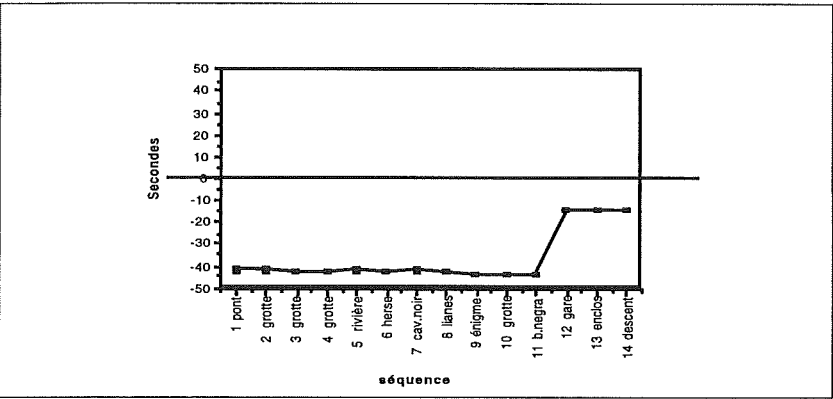
de temporalité de certains épisodes démontrant une évidente velléité de retour à l'équilibre (cf. ci-dessous les deux exemples de *Xapatan*).



Les clés de Fort Boyard

Édition 1994.

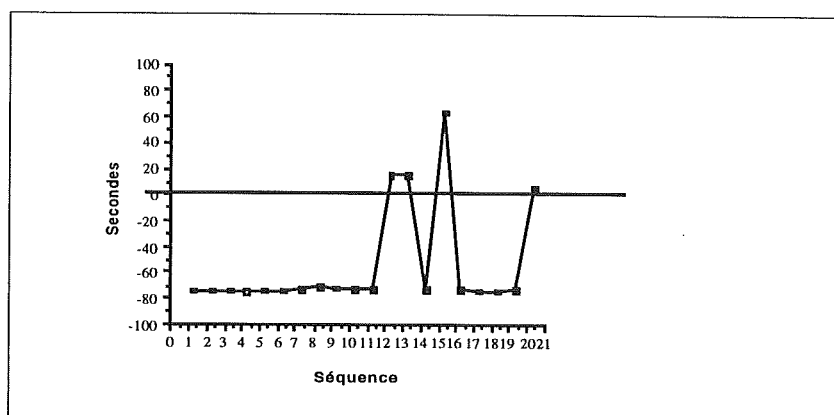
Évolution de la différence de temporalité.



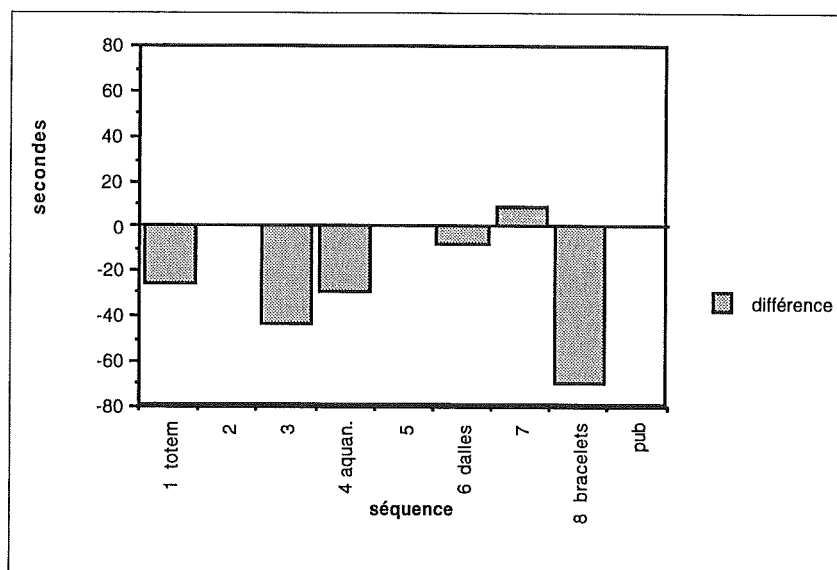
La piste de Xapatan

Émission du 15 mai 1992.

Évolution de la différence de temporalité.



La piste de Xapatan
Exemple n° 2.
Évolution de la différence de temporalité.



Le trésor de Pago-Pago
Édition 1993.
Différence de temporalité par séquence.

Un temps “interstitiel”

Les bornes temporelles externes du récit étant inaltérables, comment cette réorganisation interne de la durée générant l'apparition d'un second temps du récit est-elle imaginable? Par la simple création d'espaces-temps interstitiels intérieurs au récit primaire, mais échappant à la testimonialité du chronomètre. L'art de la réalisation de ces programmes consiste ainsi à faire apparaître puis disparaître les outils objectifs de l'écoulement de la durée tout au long de l'écoulement des épreuves ou à entrelacer la chronologie générale de l'émission d'autres chronologies internes ayant également recours à des incrustations chronographiques, mais positionnées en décalage par rapport à la temporalité primaire.

Dans *Fort Boyard*, il est ainsi classique que, lors des épreuves de début du jeu, un insert chronométrique rythme le déroulement de l'inter-séquences. A l'intérieur de chacune d'entre elles, cet outil de mesure du temps disparaît et se voit remplacé par le recours à la pseudo-“clepsydre” déjà évoquée ci-dessus, ce qui permet d'organiser sans objectivation temporelle une dynamique interne au déroulement de la séquence. La même mécanique peut être utilisée lors des “exploits” qui émaillent la deuxième partie de jeu par recours à des modes de mesure du temps indépendants, internes aux séquences.

A *Xapatan* et à *Pago-Pago*, l'élasticité du temps s'organise par la simple apparition/disparition de l'insert chronographique censé dans un cas rythmer l'écoulement de l'ensemble du jeu et dans l'autre structurer sa troisième sous-partie.

L'invisibilité temporaire de l'outil de mesure permet ainsi la contraction/extension de leur temps intrinsèque au prorata des manques ou excès constatés dans l'écoulement de la durée lors de l'enregistrement du jeu.

Au-delà de l'artifice, dont on peut techniquement saisir l'utilité sur le plan filmique et l'impérativité dans un cadre télévisuel contraint par les formats temporels imposés par les grilles de programmes, cette élasticité de la durée dans un registre où l'évidence d'une référence à une norme linéaire incontestée semblait jusqu'à présent être de mise a de quoi interroger l'analyste. Car elle démontre non seulement la non-linéarité interne du temps dans le jeu télévisuel d'aventure mais met aussi en exergue, dans ce cas précis, les possibilités de dynamisation intrinsèque du temps raconté, la présence de parenthèses temporelles à

l'intérieur des infra-récits qui constituent l'émission et, partant, la relativité totale de la monstration de la durée dans un contexte narratif jusqu'ici préservé.

Signalons donc, afin de nuancer ce qui précède, que la géométrisation variable des temps intérieurs aux séquences des jeux n'est pas une donnée universelle. Si elle nous est apparue comme impérative dans la structure narrative des jeux d'aventure conçus par les sociétés JAC et Tilt Productions, elle ne se retrouve pas de la même manière dans d'autres jeux relevant du même registre. Ainsi, dans *Les Invincibles*, le dernier exemple de jeu de ce type cité précédemment mais non encore analysé jusqu'ici dans le cadre de cet article, cette contraction/extension de la durée n'est pas de mise. Bien évidemment, comme les autres jeux d'aventure, *Les Invincibles* n'affichent pas une concordance temporelle parfaite entre temps diégétique et temps raconté. Ce jeu, qui ne dispose pas de bornage temporel externe, s'étire au rythme de l'accomplissement d'épreuves prévues dans un cadre de durée déterminé, mais il s'y tient. Comme dans les autres émissions étudiées ci-dessus, la monstration de l'écoulement du temps par recours à des outils chronographiques rythme ici aussi sporadiquement le déroulement des différentes épreuves¹. Mais les deux lignes temporelles internes ne se disjoignent jamais, le principe de classification "genettien" de "sommaire" organisant le niveau supra-narratif du jeu faisant place, dans l'infra-narratif interne aux séquences, à une logique de "scène".

Cette fidélité à la linéarité chronologique explique-t-elle, en partie, la désaffection dont ce jeu fut l'objet de la part du public après avoir recueilli un accueil audimétrique dépassant les espérances des producteurs? Il serait assurément fort aventureux de l'affirmer ici. Mais il est incontestable que le choix d'une fidélité éditoriale "traditionnelle" à l'écoulement objectivable du temps dépossède les réalisateurs de l'émission en question de toute éventualité de pouvoir en rythmer la durée des séquences au gré d'autres impératifs plus ou moins contraignants.

En ce sens, et du moins dans le cadre du déroulement interne de chacune de ses séquences, le jeu *Les Invincibles* a choisi de ne pas franchir les bornes –théoriquement inaltérables– de l'espace-temps coutumier. Dans ce cadre intérieur, il s'inscrit au centre de la mise en œuvre d'un "principe de réalité" où, au même titre que dans l'exploit

¹ A une moyenne de trois apparitions chronographiques par épreuve.

sportif, l'effort se mesure à l'échelle de l'écoulement réel du temps qui le contrôle et le sanctionne.

On ne peut en dire de même des jeux produits par les sociétés de Jacques Antoine où principe de réalité et procédures fictionnelles elliptiques se côtoient, s'affrontent et, parfois, se confondent.

Aux lisières du réel

Abolissant les frontières du temps montré tout en prétendant en affirmer les limites, ces produits confirment, si besoin en était, le caractère de plus en plus fusionnel de la rencontre entre les différents genres télévisuels de la "paléo-télévision" au sein des cadres de référence de la "néo-télévision".

Ils inaugurent peut-être aussi la généralisation d'un nouveau type de rapport de temporalité entre les contenus des émissions et les téléspectateurs. Un rapport dans lequel, quel que soit le type de programme et la nature de la temporalité de sa diffusion, la durée ne serait plus considérée comme un être-là, intouchable parce qu'inaltérable, mais serait simplement prise en compte comme l'une des variables, modulables, d'une combinatoire dans laquelle les limites du réel et de la fiction auraient totalement été abolies.

Le développement technologique et le caractère différé de la plupart des diffusions télévisuelles ne peuvent que concourir à la généralisation de cette architecturalisation du temps montré.

Seul un retour de la télévision à ses sources, et notamment à une culture de l'immédiateté communicationnelle, pourrait permettre au temps télévisé de ne pas perdre son identité dans les méandres d'une dynamique incontrôlée de la contraction et de l'extension.