

LE ‘*VINTAGE* TRANSACTIONNEL’ DANS LES FICTIONS PLURIELLES DE LA TÉLÉVISION. L’EXEMPLE DE *LIFE ON MARS*

Stéphane Benassi¹

Dans cet article, nous tenterons de mettre en évidence, sur la base d’une analyse de la série *Life On Mars*, le rôle du ‘*vintage* transactionnel’, c’est-à-dire la capacité qu’a la fiction plurielle de la télévision à opérer une transaction entre passé et présent, en nous faisant éprouver des émotions contradictoires se situant entre nostalgie d’un passé plus ou moins connu et crainte d’un présent et d’un futur incertains.

1. La série *vintage*

Tout a été dit – ou presque – sur la façon dont la série *Mad Men*² a contribué au développement d’une certaine « culture *vintage* » qui a fini par imprégner différents lieux de l’espace social. En France, la romancière et scénariste Nathalie Azoulay fut sans doute l’une des premières à montrer de quelle façon elle célébrait ‘l’esprit *vintage*’ à travers la représentation d’une esthétique et de personnages devenus des icônes de mode qui sont allés jusqu’à inspirer les plus grandes marques de la haute-couture (Azoulay,

1 Stéphane Benassi est maître de conférences au Département Infocom et membre du Laboratoire GERiiCO à l’Université de Lille.

2 TPS Star puis Canal +, 2008 (*Mad Men*, AMC, 2007-2015).

2011). On ne compte plus aujourd'hui les analyses, plus ou moins 'scientifiques', de l'influence qu'a exercé la série sur les pratiques des spectateurs. Cette influence serait selon nous essentiellement favorisée par l'établissement d'une relation esthétique particulièrement forte et efficace liée au développement, sur près de huit ans (7 saisons), d'un univers cohérent et captivant reposant sur les notions de sérialités matricielle et éditoriale (Benassi, 2015). Certains des travaux consacrés à la série, à nos yeux les plus intéressants³, ont également montré que *Mad Men*, en jouant sur une double relation au passé (celle des téléspectateurs avec l'époque diégétique – les années 60 – et celle des personnages avec les années 50), abordait des problématiques contemporaines d'une façon inédite. Matthew Weiner qualifie d'ailleurs lui-même son œuvre de « série de science-fiction dans le passé », en précisant que si la science-fiction utilise le futur pour parler de problématiques actuelles, « *Mad Men* utilise le passé pour discuter des problèmes qui nous concernent aujourd'hui et que nous n'évoquons jamais ouvertement » (Heidkamp, 2007).

Dans de précédents travaux (Benassi, 2015), nous avons tenté de définir une esthétique des fictions plurielles de la télévision (et plus largement des objets télévisuels, voire médiatiques) en décrivant les modalités de la relation sensible qui lie le téléspectateur à ces fictions, relation qui serait selon nous fondée sur la notion de *sérialité(s)* (terme nous permettant de désigner l'ensemble des phénomènes susceptibles de générer la fiction plurielle à la télévision). Nous avons en outre mis en évidence le fait que cette notion pouvait se situer à deux niveaux distincts (Benassi, 2011) : d'une part celui de l'œuvre, au travers du développement sériel et/ou feuilletonesque d'une *matrice* (c'est ce que nous avons nommé *sérialité matricielle*); d'autre part celui du média, au travers du développement d'un certain nombre de paramètres éditoriaux liés aux promesses de la fiction, à son rapport à l'expérience quotidienne, et à la programmation (nous l'avons nommée *sérialité éditoriale*). Ainsi, si la notion de *sérialité matricielle* serait selon nous d'un grand intérêt pour

3 Notamment : Carveth R. et South J. B. (2010).

l'analyse des fictions plurielles de la télévision, dans la mesure où la matrice peut être considérée comme un *programme esthétique* permettant, entre autres, de fixer certains des invariants et des variables temporels liés au récit et à l'histoire, il en va de même de la notion de *sérialité éditoriale*, dans la mesure où celle-ci permet pour sa part le développement d'une relation sensible basée sur l'expérience ordinaire induite notamment par le rapprochement entre les temporalités diégétique, narrative et téléspectatorielle. Considérant la question de la temporalité (matricielle et éditoriale) comme étant au cœur de la notion de *sérialité(s) médiatique*, il nous semble que le motif du *voyage dans le temps*, dans la mesure où il est directement lié à cette question, pourrait nous permettre de mettre en évidence certains aspects essentiels de la relation sensible aux fictions plurielles de la télévision.

Comme le constate Lucio Spaziante (2015), la 'culture pop' de l'après-guerre représente « la première strate géologique d'un processus mythopoïétique qui, pour la première fois, tire son origine des médias à l'intérieur desquels il se développe par ailleurs presque entièrement ». Il précise également que la genèse historique des médias s'apparente à une sorte de « matrice génératrice de la mémoire culturelle » (Spaziante, 2015) et que c'est d'ailleurs grâce à de semblables formes de culture pop que « la mémoire culturelle développe un sens réflexif de sa propre temporalité. C'est ainsi qu'on peut expliquer par ailleurs la réitération de motifs tels que celui de la "machine à remonter le temps" » (Spaziante, 2015).

*Docteur Who*⁴, *Au cœur du temps*⁵, *Code Quantum*⁶, *Demain à la une*⁷, *Tru Calling : Compte à rebours*⁸, *Journeyman*⁹, *Flashforward*¹⁰, *12 Monkeys*¹¹, *Wayward Pines*¹² ou *11/22/63*¹³ :

4 TF1, 1989 (*Doctor Who*, BBC, 1963–1989, 1996, 2005+).

5 Deuxième chaîne de l'ORFT, 1967 (*The Time Tunnel*, ABC, 1966-1967).

6 Série Club, 1993 (*Quantum Leap*, NBC, 1989-1993).

7 M6, 1997 (*Early Edition*, CBS, 1996–2000).

8 Téva, 2004 (*Tru Calling*, Fox TV, 2003-2005).

9 M6, 2008 (*Journeyman*, NBC, 2007).

10 Canal+, 2010 (*FlashForward*, ABC, 2009).

11 Syfy, 2015 (*12 Monkeys*, Syfy, 2015+).

12 Canal+, 2015 (*Wayward Pines*, Fox TV, 2015+).

13 Hulu, 2016.

cette courte liste suffit déjà à se rendre compte que cette figure du voyage dans le temps, dans la mesure où on la retrouve quelle que soit l'époque, constitue un élément récurrent dans l'histoire et l'évolution des fictions plurielles de la télévision. Cela n'a rien d'étonnant dans la mesure où selon nous, celle-ci permet, en s'appuyant notamment sur la notion de '*vintage*', de faciliter la relation esthétique aux fictions plurielles de la télévision en agissant à la fois sur la sérialité matricielle et sur la sérialité éditoriale et à différents niveaux de chacune d'elles.

2. Le *vintage transactionnel* dans *Life on Mars*

Dans le cadre de cet article, nous nous intéresserons à *Life on Mars*¹⁴, une série anglaise de 2006, afin de mettre en évidence ce que nous nommerons le '*vintage transactionnel*', c'est-à-dire la capacité qu'a la fiction plurielle de la télévision à opérer une transaction entre passé et présent, en nous faisant éprouver des émotions contradictoires se situant entre nostalgie d'un passé plus ou moins connu – ne serait-ce qu'à travers un ensemble de représentations médiatiques qui tendent parfois à l'idéaliser – et crainte d'un présent et d'un futur incertains nous ramenant à notre condition de mortel en nous acheminant vers une '*fin*' imprévisible mais inéluctable. Nous tenterons en outre de définir cette notion de '*vintage transactionnel*' en nous focalisant sur la série originelle et en nous référant, le cas échéant, à son *remake* américain¹⁵ et son *retake*¹⁶ britannique (*Ashes to Ashes*¹⁷).

Pour Lucio Spaziante, le *vintage*¹⁸ est « une tendance qui confère une valeur fortement positive au passé : alors que le *revival* est conçu comme une reposition totalisante, le *vintage* puise dans le passé en sélectionnant les détails et les singularités

14 13^{ème} Rue, 2007 (*Life on Mars*, BBC One, 2006-2007).

15 OCS Max, 2009 (*Life on Mars*, ABC, 2008-2009).

16 Umberto Eco explique que dans le cas du *retake*, « on recycle les personnages d'une histoire à succès dans un autre récit, en racontant ce qui leur est arrivé à la fin de leur première aventure » (Eco, 1994, p. 15).

17 *Ashes to Ashes*, BBC One, 2008-2010 (inédit en France).

18 Le mot anglais *vintage* dérive du lexique œnologique français (l'âge du vin). En anglais, il signifie également 'vendange'. Transposé dans des contextes différents de l'œnologie il prend la connotation de 'grande année' et donc de 'prisé'.

des objets ou des styles, dans une comparaison explicite avec le présent. Une telle valeur positive provient en premier lieu de l'évidente satisfaction provoquée par l'écart différentiel entre l'actualité et le passé » (Spaziante, 2015). Il précise également qu'une telle lecture du passé à partir des présupposés du présent a également contaminé l'univers des médias, le regard *vintage* ayant assumé les caractères d'une forme de vie, a réussi à s'affranchir de la contingence de la mode et du design pour conquérir l'univers médiatique. Dans ce cas poursuit-il, « on peut parler d'une tendance qui s'est affirmée à partir du début des années 2000 et qui a fait en sorte que l'on retrouve, à la télévision et au cinéma (et donc dans la prédilection pour les médias de manière plus générale), ce qui, à première vue, apparaît comme une orientation vers le passé, et en particulier vers un passé récent : un regard désirant vers des styles, des modes, des comportements fortement connotés au cours de périodes historiques précises » (Spaziante, 2015). Prenant comme exemple la série américaine *Mad Men* qu'il considère comme l'initiatrice de cette tendance *vintage* médiatique, Lucio Spaziante se demande si cette projection globale vers le passé masque une vraie passion nostalgique et, si tel est le cas, dans quelle mesure le fait-elle. Ce 'jeu avec le temps' inciterait selon lui à interroger les motivations et les capacités des médias à reconstruire des formes de la temporalité :

Les médias sont en effet une des sources principales de l'imaginaire pour ce qui concerne la mémoire historique récente : c'est sur des documents audio et vidéo qu'ont été fixés les événements et les textes devenus par la suite partie intégrante de la mémoire culturelle contemporaine. La télévision, plus encore, est le médium par excellence de la quotidienneté vécue, et donc d'un vécu de l'enfance et de l'adolescence qui resurgit de manière ponctuelle lorsqu'on revoit d'anciennes images télévisées (Spaziante, 2015).

Dans le prolongement de ces réflexions, nous considérerons ici le *vintage* comme une figure permettant de favoriser la relation sensible à la fiction en poussant le téléspectateur à établir une

transaction par laquelle il sera amené à envisager son présent à l'aune d'une mémoire culturelle médiatique reprise et réactualisée par la série.

Dans *Life on Mars* (deux saisons de huit épisodes), Sam Tyler, jeune inspecteur de Manchester et Maya, sa collègue avec qui il entretient une liaison, travaillent ensemble sur une affaire de meurtres en série dans laquelle Colin Raimès, un délinquant sociopathe, est le principal suspect. Après s'être lancée seule sur la trace de Raimès, Maya se fait enlever. Sam, désespéré, se fait renverser par une voiture alors qu'il tente de reprendre ses esprits sous un échangeur d'autoroute. Il perd connaissance (la bande-son laisse alors entendre un montage constitué du morceau *Life On Mars* de David Bowie que diffuse l'iPod de Sam, de sirènes d'ambulance, de bruits de machines de réanimation et d'instructions médicales, de bribes de dialogues enfantins répétant la question « Où es-tu ? »). Lorsqu'il reprend enfin connaissance, Sam se trouve dans un terrain vague de la banlieue industrielle de Manchester. Ses vêtements et sa voiture ont changé : ce sont ceux de 1973. Comme il quitte le terrain vague, un panneau attire son attention sur lequel est écrit : « Bientôt, l'autoroute aérienne de Manchester ! ». Le dessin montre la future autoroute, celle-là même sous laquelle Sam a été renversé en 2006. D'emblée il envisage trois alternatives : soit il a voyagé dans le temps, soit il est fou, soit il est dans le coma en 2006. De temps à autre, Sam entend des sons d'appareils de réanimation, des voix de médecins, des bruits d'hôpital. Parfois, ce contact avec 2006 lui vient à travers un poste de radio ou l'écran de télévision qui trône dans sa chambre. D'autre fois, c'est la 'petite fille au clown' de la mire de fin de programmes qui quitte l'écran pour se retrouver dans sa chambre (1-2)¹⁹. À la fois mystérieuse, inquiétante et effrayante, celle-ci renvoie aux souvenirs télévisuels des téléspectateurs aujourd'hui quadragénaires. D'autres fois encore, les voix (celle de sa mère notamment) sont transmises par l'intermédiaire de 'M. Chaussette', une marionnette d'émission pour enfants de la BBC du début des années 70. Spaziante explique que « c'est la *pop*

19 Le premier numéro dans la parenthèse indique le numéro de la saison, le second celui de l'épisode.

culture qui s'est servie de sa propre mémoire culturelle comme d'une espèce de répertoire linguistique, puisant dans une série d'*usages*²⁰ déjà précédemment devenus *praxis* et manifestant de cette manière un stade évolutif d'autoconscience historique qui touche de manière transversale le cinéma, les jeux vidéo, la bande dessinée, la télévision et la musique » (Spaziant, 2015).

Dès son arrivée, Sam est chargé par le commissaire Gene Hunt de l'enquête sur le meurtre de Suzie Tripper retrouvée étranglée à Satchmore Road, là où Maya a disparu 33 ans plus tard. Le mode opératoire est le même que celui du tueur en série sur lequel enquêtait Sam avant son accident et la victime a les mêmes fibres sous les ongles : pour Sam, il s'agit du même meurtrier (1-1). Après la disparition d'une seconde jeune fille, Dora, Sam retrouve la grand-mère de Raimon qui le met sur la piste d'Edward Kramer, son voisin. Dora est sauvée et Kramer est arrêté. Il semble avoir des relations particulières avec Colin, alors enfant. Dès le premier épisode, Sam a la possibilité de changer le futur : soit il tient compte du rapport médical qui diagnostique Kramer comme 'sérieusement dérangé' et conduit à son internement dans un hôpital dont il risque de sortir au bout de trente ans pour se remettre à tuer et enlever Maya, soit il n'en tient pas compte et il sera enfermé à perpétuité. Sam choisit la seconde alternative, ce qui lui vaut son intégration à l'équipe dont il adopte peu à peu les façons de faire peu morales et orthodoxes, et très éloignées des siennes. Toutefois, le futur n'en sera pas changé pour autant. Dans la version américaine, Sam est sur le point de tuer Colin enfant mais il ne le fait pas, car il reçoit un message de Maya par radio interposée. Après une phase de rejet du passé, Sam entre peu à peu dans la nostalgie. Cela commence par le souvenir d'un disquaire, celui dans lequel il a acheté son premier 45 tours : *Cars* de Gary Newman et s'étend jusqu'aux crottes de chien blanches (« toute mon enfance » dit Sam à leur propos).

Les critiques concernant *Mad Men*, observe Spazante (2015), ont souvent évoqué une tendance culturelle et médiatique empreinte de 'nostalgie'. Si ceci est en partie vrai, Spazante

20 Hjelmslev L. (1959). *Essais linguistiques*. Copenhague : Nordisk Sprog.

insiste sur l'importance de bien comprendre ce que l'on entend par nostalgie, car il serait réducteur de ne prendre en considération que le regret du passé. Il se réfère à l'étude que Greimas a consacrée à la nostalgie (Greimas, 1988) et dans laquelle ce dernier met en premier lieu en évidence la définition d'un « regret du lieu où l'on a longtemps vécu » (p. 343), mais aussi du regret d'« une chose révolue » (p. 344) dans un présent définitivement accompli : celui, en fait, de « ce qu'on n'a pas connu » (p. 344). Cette seconde hypothèse évoque un « vécu imaginaire » (p. 347), une projection vers une construction mythique, cela même dont se composent en partie les représentations des médias. Greimas parle en outre d'une tentative de compensation du manque à travers quelque chose qui serait potentiellement en mesure de provoquer une attente euphorique. Parmi les caractéristiques de la nostalgie émerge donc le 'regret mélancolique' de ce qui a été, ou de ce qui n'est pas encore – ce qui renvoie à une réalité complexe et ambivalente composée de *dysphorie* et *euphorie* (p. 347). Dans *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, Simon Reynolds affirme pour sa part que « la nostalgie, dans son sens actuel, est une émotion impossible sinon incurable dont l'unique remède serait le voyage dans le temps »²¹ (Reynolds, 2012, p. 2).

Dans *Life on Mars*, tout comme dans *Mad Men* un an plus tard, émergent des thèmes sociaux relatifs à certains comportements sexuels, à la condition féminine, à l'homosexualité, au racisme, à l'habitude de fumer. Spaziante observe que ces thèmes qui dans notre contemporanéité sont au centre du débat social, étaient en revanche, à l'époque des années 1960, en Europe comme aux États-Unis, tabous ou simplement absents de l'espace public. Dans les représentations issues des médias de l'époque, à la télévision comme au cinéma, de semblables modalités de comportements, de styles de vie et de *praxis* quotidiennes étaient édulcorées et recouvertes d'un voile d'omission. « Dans *Mad Men*, elles affleurent dans leur réalité crue. La simple suppression des clichés typiques des représentations médiatiques de l'époque suffit à créer cet effet de distanciation. Il s'agit des "nouvelles"

21 « Nostalgia in the modern sense is an impossible emotion, or at least an incurable one: the only remedy would involve time travel » (traduction S. Benassi).

années 1960, inédites parce que relues à travers les années 2000, et donc pétries des sensibilités et des esthésies contemporaines » (Spaziante, 2015). *Life on Mars* permet, par contraste, de parler du présent en montrant le passé à travers un certain nombre de thématiques : non seulement l'évolution des méthodes policières, mais plus largement l'évolution des mentalités concernant les femmes, les étrangers, la lutte des classes, le chômage (1-3), la corruption (1-4), etc. Elle repose moins sur l'idée de nostalgie que sur le souvenir (souvent pénible et douloureux) d'un passé sombre et sur la figure de l'ellipse. Le passé, dans *Life On Mars* comme dans d'autres séries basées sur les figures du voyage dans le temps (*Code Quantum*, 11/22/63) ou de l'ellipse (*Cold Case*²²), permet d'expliquer le présent, la série invitant le téléspectateur à envisager 2006 à l'aune de 1973 en comblant mentalement la distance entre les deux époques.

3. *Vintage transactionnel et pop culture*

La série, à travers des opérations discursives de localisation temporelle dans une époque définie, nous pousse à construire le passé à partir du présent. Ainsi, en montrant des comportements qui, aux yeux de l'actualité, peuvent apparaître comme inappropriés au point, parfois, de ne plus être représentables si ce n'est en tant qu'habitudes 'historiques' (le fait de fumer par exemple), on révèle certes les tabous d'hier, mais aussi ceux d'aujourd'hui. Chaque épisode de *Life on Mars* puis de *Ashes to Ashes* traite d'ailleurs d'une question de société présente en 1973 ou 1981 et qui subsiste en 2006 : rapports hiérarchiques difficiles, problèmes de logement, changements politiques, disparition du prolétariat, mouvements sociaux, hooliganisme, isolement, désir de reconnaissance sociale, etc. D'une façon générale, dans *Life on Mars*, l'ancrage affectif dans le passé s'effectue par l'intermédiaire de figures appartenant à la culture populaire anglaise : musique (1-1 et 1-4 notamment), télévision (références visuelles ou verbales incessantes), jouets (figurines *Action Man*,

22 Canal +, 2004 (*Cold Case*, CBS, 2003–2010).

1-4), décoration d'intérieur (affiches, posters, tableaux accrochés aux murs des différents lieux diégétiques), football (rivalité entre Manchester United et Manchester City, 1-5). Mais la série n'est pas nostalgique, elle est une réflexion sur le passé et sur le présent, sur la nostalgie même : lorsqu'il est en 1973, Sam ne souhaite qu'une chose : revenir en 2006. Toutefois, lorsqu'il y parvient finalement dans le dernier épisode de la seconde saison (2-8), il se rend compte que cette période révolue lui manque et décide d'y retourner (il se suicide en se jetant du toit de l'immeuble de la police). Ce que met en évidence *Life on Mars*, c'est la dimension essentielle et immuable des relations humaines et amoureuses, indépendamment de la période ou du contexte dans lequel on vit. Ce qui attire Sam en 1973, ce n'est pas la nostalgie d'une époque révolue et dont il réproouve d'ailleurs un certain nombre de choses (homophobie, racisme « ordinaire », corruption, pauvreté, agissements douteux de certains policiers, etc.), c'est avant tout l'amour et l'amitié.

Nous avons montré par le passé que si nous entreprenons, à la suite de Gérard Genette (1997), de chercher (objectivement) les raisons (subjectives) pour lesquelles les propriétés d'un objet sont susceptibles de rencontrer notre appréciation, il nous fallait commencer par mettre en évidence les principales propriétés de cet objet, propriétés sur lesquelles nous portons une attention (aspectuelle) saturante. Concernant les fictions télévisuelles, il nous semble que ces caractéristiques, sur lesquelles repose ce que nous avons nommé la « sérialité matricielle » (Benassi, 2015), peuvent être liées à différents aspects de chaque œuvre, chacun de ces aspects ayant valeur d'exemplification : le récit ; l'histoire ; les images et les sons.

Life on Mars appartient à la catégorie des *récits* fictionnels télévisuels que nous avons nommés la « série de la quête » (Benassi, 2011), dont la principale caractéristique est de reposer sur une quête, les différents épisodes (*micro-récits*) étant liés par le lien diégétique de cette mission originelle qui agit comme une sorte de *facteur de feuilletonisation*. La motivation principale du personnage (son contrat) est ici donnée dans le l'épisode *pilote* comme étant sa caractéristique principale et immuable. En ce

sens, le pilote de la série de la quête apparaît comme le début d'un récit sans fin, toutes les occurrences suivantes pouvant être considérées comme une somme d'épreuves intermédiaires identiques les unes aux autres, que le héros doit surmonter pour remplir son contrat et accomplir à sa quête. Contrairement au caractère du héros de la 'série canonique' qui n'évolue pas (ou très peu), celui du héros de la 'série de la quête' est en fait susceptible de subir des changements plus ou moins importants, dus aux expériences qu'il tire des épreuves traversées ainsi qu'aux informations accumulées. Dans un certain sens, il se rapproche du héros de feuilleton, dans la mesure où, même s'il est confronté aux mêmes situations, d'épisode en épisode (ici chaque épisode micro-récit débute par un crime et s'achève par sa résolution), il lui reste toujours à accomplir sa mission principale. Tout comme dans le 'feuilleton canonique', la quête à accomplir fait évoluer le héros, tant psychologiquement que physiquement, mais alors que l'accomplissement de celle-ci est programmé et inéluctable dans le cas du feuilleton, il est perpétuellement retardé, voire impossible, dans le cas de la série de la quête. Ainsi, alors que le plaisir du feuilleton repose sur l'attente d'un dénouement certain mais temporairement retardé par une suite de péripéties, celui de la série de la quête repose davantage sur l'attente, d'une occurrence à l'autre, de nouvelles péripéties, inédites et surprenantes, et sur l'incertitude d'une hypothétique résolution finale. Sam parviendra-t-il à revenir en 2006 ? C'est sur l'attente d'une possible réponse à cette question que se développe le récit de *Life on Mars* et que repose pour partie la relation sensible à la série, c'est-à-dire la relation de communication basée sur les émotions suscitées chez le téléspectateur (Benassi, 2015).

Selon nous, l'*histoire* serait un autre paramètre aspectuel constitutif de la sérialité matricielle, qui reposerait sur cinq *figures* principales : les figures diégétiques, géographiques et spatiales ; les figures temporelles ; les figures contextuelles (contexte idéologique et références culturelles) ; les figures génériques ; les figures actanciennes. La principale *figure diégétique* des fictions plurielles de la télévision est celle que nous avons nommée la « fiction-monde ». Elle se présente généralement comme une

véritable modélisation du monde «réel», où l'imprévu peut à tout moment faire irruption dans la routine du quotidien. Les *figures temporelles* peuvent elles aussi contribuer à renforcer la sérialité d'une œuvre en en constituant un invariant (*24 heures chrono*²³) ou une variable (*Breaking Bad*²⁴). Ici, nous l'avons vu, c'est l'ellipse qui constitue l'argument principal de la **série**. De nombreux observateurs (Esquenazi, 2010 ou Buxton, 2010 pour ne citer qu'eux) ont montré que le *contexte idéologique* de certaines fictions plurielles de la télévision pouvait également contribuer à favoriser la relation sensible à ces dernières en le considérant comme une variable ou un invariant de l'histoire. Dans *Life on Mars*, les références au contexte idéologique de 1973 (1981 pour *Ashes to Ashes*) permettent, comme nous l'avons vu, d'éclairer celui de 2006. L'un des aspects les plus remarquables de la *référence culturelle* est caractérisé par ce que nous pouvons considérer comme un processus de valorisation, voire de légitimation de la culture populaire par son intégration au monde diégétique. Cette pratique repose notamment sur l'*intertextualité sérielle* dont la forme la plus répandue est sans doute celle de l'autoréflexivité télévisuelle qui se développe en premier lieu au travers de la mise en abyme du média (c'est par l'intermédiaire de postes de télévision que Sam reste en contact avec 2006). Elle peut également reposer sur le développement de *procédés intertextuels* qui prennent généralement la forme de références à une fiction plurielle dans une autre fiction plurielle, celles-ci pouvant être verbales (référence à des personnages ou à des situations diégétiques) ou visuelles (apparition de comédiens en tant que personnages ou en tant qu'acteurs : c'est Harvey Keitel qui incarne Gene Hunt dans la version américaine de la série). Le *genre* est lui aussi susceptible de jouer un rôle important dans la sérialité des fictions télévisuelles. L'une des principales caractéristiques de ces dernières serait leur capacité à associer *transgénéricité* (transposition à la télévision de genres diégétiques importés d'autres formes médiatiques : ici le voyage dans le temps) et *inter-généricité* (mélange de ces genres au

23 Canal +, 2002 (*24*, Fox TV, 2001-2010).

24 Orange Ciné Max, 2009 (*Breaking Bad*, AMC, 2008-2012).

sein de la série : ici policier, comédie, science-fiction). Enfin, comme l'a bien montré Sarah Sepulchre (2007), la permanence et/ou l'évolution des caractères des *personnages* contribuent eux aussi, pour une large part, à la sérialité des fictions télévisuelles en même temps qu'ils favorisent les processus d'identification ou de projection. Dans *Life on Mars*, la relation entre Sam Tyler et Gene Hunt permet en outre de matérialiser la tension entre passé et présent propre au 'vintage transactionnel'.

L'étude des caractéristiques 'formelles' des fictions plurielles de la télévision permet elle aussi de voir comment ces caractéristiques peuvent contribuer à la sérialité matricielle. Pour cela, il nous semble que les trois principales notions sur lesquelles nous devons nous pencher sont celles de *cadrage*, de *montage* et d'*illustrations sonores*. Dans *Life on Mars*, si la définition de l'image et les illustrations sonores renvoient indubitablement au passé (celui de 1973), le montage, ainsi que le cadrage, sont eux résolument contemporains (de 2006 en tout cas), ce qui là aussi renforce la transaction entre passé et présent.

4. Tout vintage n'est pas transactionnel

Arrivé à ce stade de notre approche, un rapide détour par le *retake* britannique de *Life on Mars*, puis par son *remake* américain devrait nous permettre d'apporter quelques précisions sur la notion de «vintage transactionnel». Le personnage principal de *Ashes to Ashes* (3 saisons de 8 épisodes) est Alex Drake, une experte en profilage criminel à Londres. Elle a étudié les rapports de l'évaluation psychologique que Sam Tyler a subi peu après son réveil. Lorsqu'elle se fait enlever par un inconnu et que ce dernier lui tire dessus, elle est propulsée dans le Londres de 1981, où elle rencontre certains des personnages de *Life on Mars* que Sam Tyler décrivait : le DCI Gene Hunt, le DS Ray Carling et le DC Chris Skelton. En connaissance de cause, Alex sait qu'elle est dans le coma et qu'elle devra lutter pour vivre et retourner à son époque. En 1981, elle doit également se battre pour se faire une place au sein du commissariat et affirmer sa crédibilité auprès de Hunt. Les choses basculent pour elle lorsqu'elle retrouve ses

parents qui sont décédés dans une explosion cette même année. Sa présence en 1981 prend alors un nouveau sens : elle doit empêcher l'accident d'arriver. Mais comme c'est le cas pour Sam Tyler dans *Life on Mars* lorsqu'il a la possibilité de changer le futur en évitant l'enlèvement de Maya, il ne s'agit pas de la mission qui lui permettra de revenir en 2008 mais seulement de l'une des étapes d'une quête qui semble plus profonde. Au fur et à mesure des épisodes, Alex comprend en effet que ce n'est pas son subconscient qui lui joue des tours et qu'elle n'est pas la seule bloquée dans ce monde qui s'avère être le lieu où se retrouvent les policiers quand ils sont sur le point de mourir. Alex a toujours été focalisée sur son objectif : tout faire pour se réveiller du coma et retrouver sa fille. Toutes ses actions dans le monde de 1981 vont dans ce sens. Mais contrairement à ce qu'elle pensait, sa quête n'est pas une succession d'épreuves censées lui permettre de repartir, mais les étapes à franchir afin de trouver le repos. Au moment où elle comprend qu'elle aussi est morte, Gene Hunt la rassure, dans un geste de tendresse inattendu. On comprend alors que c'est lui le véritable héros d'une œuvre globale constituée de *Life on Mars* et *Ashes to Ashes*. C'est lui le pilier de ces mondes du passé, le guide, celui qui doit accompagner les policiers morts vers l'au-delà. C'est par son entremise que dans les deux séries s'opère la transaction entre passé et présent. Il est en quelque sorte l'incarnation du 'vintage transactionnel'.

Dans la version américaine de *Life on Mars* (1 saison de 17 épisodes), outre la réalisation (plus nerveuse), le montage (plus rapide) et le découpage séquentiel imposé par les coupures publicitaires, les références à la culture populaire (musique, télévision, cinéma, sport) sont elles aussi toutes différentes, propres à la mémoire populaire américaine. Cependant, elles ont ici davantage une fonction purement 'décorative' que véritablement transactionnelle dans la mesure où elles servent plus de décor que de véritable 'levier' facilitant la lecture du présent. D'autre part, la version américaine ne développe pas le genre narratif de la « série de la quête » mais celui de la « série feuilletonante » (Benassi, 2011). Ainsi joue-t-elle moins sur la tension entre passé et présent que sur la thématique de la quête d'identité. Cela se traduit

également par la modification d'un certain nombre d'éléments dramatiques et l'ajout de personnages. De ce fait, elle développe davantage une relation sensible basée sur la nostalgie d'un passé révolu que sur la notion de 'vintage transactionnel' comme le fait la série originelle. Dans le dernier épisode (1-17), on découvre d'ailleurs que Sam n'a en fait jamais voyagé dans le temps : toute l'histoire n'était qu'une hallucination provoquée par une défaillance du 'programme de stimulation neuronale' survenue alors qu'en 2035, il effectuait un voyage de deux ans dans l'espace à destination de Mars, en compagnie d'autres scientifiques, qui, dans son rêve, incarnaient eux aussi des personnages oniriques de 1973 (voisins et coéquipiers). L'un de ses compagnons de voyage spatial n'est autre que son propre père qui, dans son rêve, était Gene Hunt (Harvey Keitel), son supérieur. À son réveil, repensant à la façon dont leurs rapports s'étaient améliorés au fil de son hallucination (et donc des épisodes), il déclare à ce dernier regretter de s'être fâché avec lui et lui propose de reprendre leur relation sur de meilleures bases. Ici, pas de tension entre passé et présent : rien n'attire Sam en 1973 d'autant que ses difficiles relations filiales sont désormais réglées.

Conclusion

À travers cette rapide étude, nous avons tenté de montrer de quelle façon la notion de *vintage*, en opérant une transaction entre passé et présent, est susceptible de renforcer la sérialité matricielle, et par conséquent la relation sensible aux fictions plurielles de la télévision. Tout comme le fera *Mad Men* un an plus tard, *Life on Mars* se présente comme une 'réécriture médiatique' réalisée à travers des catégories critiques et un point de vue ancré dans le présent sur un passé qui nous est parvenu par l'entremise de la mémoire populaire ou par la manière dont il a été figé dans la mémoire médiatique. Cela est également le cas de *Ashes to Ashes* ainsi que de toutes les fictions plurielles qui examinent explicitement le présent à l'aune de la culture médiatique populaire comme le font par exemple *Code Quantum*,

Cold Case ou *11/22/63* mais aussi *The Get Down*²⁵, *Vinyl*²⁶ ou *The Americans*²⁷. Ce jeu entre temporalité médiatique, temporalité diégétique et temporalité téléspectatorielle est, comme nous avons également pu le montrer (Benassi, 2015), l'un des principaux paramètres de ce que nous avons nommé la « sérialité éditoriale », qui contribue elle aussi à favoriser la relation sensible aux fictions plurielles. La comparaison entre la série originelle et son *remake* américain semble en outre nous montrer que la « série de la quête » pourrait être un lieu privilégié pour le développement de ces jeux temporels.

Ainsi pourrions-nous suivre Lucio Spaziante lorsqu'il fait l'hypothèse que les relectures du passé à travers le présent ne sont peut-être rien d'autre que des formes d'observation d'un monde – ici l'Angleterre de 1973 – reconstruit à travers le regard de la télévision et qui s'est développé au fil du temps. En opérant une transaction entre passé et présent, ces fictions permettent aussi, comme nous l'avons vu, de construire une représentation du monde actuel basée en partie sur des éléments de la culture médiatique, contribuant dans le même mouvement à la légitimation de cette dernière. « Ces reconstructions fabriquent en même temps un monde qui est à la fois d'hier et d'aujourd'hui, tendre et inquiétant, innocent et pervers. Il s'agit d'une construction de laboratoire à l'intérieur de laquelle les relations humaines sont observées, étudiées, imaginées, mises en pratique à travers des textes, et où ces mêmes textes génèrent une valeur qui est à la fois *critique* et *efficace* » (Spaziante, 2015). Gene Hunt, plus encore que Sam Tyler, représente, tout comme Don Draper dans *Mad Men*, « un stéréotype et en même temps un héros, un modèle négatif et un personnage, un compagnon de jeu (comme le sont la plupart des personnages de séries télévisées) et une entité imaginaire. Cette polyvalence permet une "adhésion" suffisante ainsi qu'une prise de distance qui varie selon la nécessité » (Spaziante, 2015). De ce point de vue, le '*vintage* transactionnel', dans la mesure où il affecte d'une façon particulière les différents paramètres des

25 Netflix, 2016+.

26 OCS City, 2016 (*Vinyl*, HBO, 2016).

27 Canal + Séries, 2013 (*The Americans*, FX, 2013+).

sérialités matricielle et éditoriale, pourrait être considéré comme une notion susceptible de faciliter la relation sensible aux fictions plurielles de la télévision en proposant au téléspectateur une représentation du monde contemporain basée pour partie sur certains aspects d'une culture populaire médiatique supposément partagée qu'il tend dans le même mouvement à légitimer.

Références

- Azoulay, N. (2011). *Mad Men : Un art de vivre*. Paris : Editions de la Martinière.
- Benassi, S. (2015). *Les émotions imaginaires : une expérience esthétique du télévisuel*. Habilitation à Diriger les Recherches en Sciences de l'Information et de la Communication soutenue le 11 juin 2015 à l'Université Paris 3 sous la tutelle de François Jost.
- Benassi, S. (2011). Sérialité(s). (pp. 96-99). Dans S. Sepulchre (Éd.), *Décoder les séries télévisées*, coll. Info & Com. Bruxelles-Paris : De Boeck.
- Buxton, D. (2010). *Les séries télévisées. Forme, idéologie et mode de production*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels ».
- Carveth, R. & South, J. B. (2010). *Mad Men and Philosophy: Nothing Is As It Seems*, coll. lackwell Philosophy and Pop Culture Series. New York : John Wiley & Sons Ltd.
- Eco, U. (1994), Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne. *Réseaux*, 68.
- Esquenazi, J.P. (2010). *Les séries télévisées. L'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin.
- Genette, G. (1997). *L'œuvre de l'art II : La relation esthétique*, coll. Poétique. Paris : Seuil.
- Greimas, A.J. (1988). De la nostalgie. Etude de sémantique lexicale. *Annexes des Cahiers de linguistique hispanique médiévale*, vol. 7.
- Heidkamp, B. (2007). New Mad Men TV Show Uses the Past to Reveal Racism and Sexism of Today. Disponible à : http://www.alternet.org/story/60278/new_%22mad_men%22_tv_show_uses_the_past_to_reveal_racism_and_sexism_of_today.
- Hjelmslev, L. (1959). *Essais linguistiques*. Copenhague : Nordisk Sprog.
- Reynolds, S. (2012). *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. Londres : Faber & Faber.
- Sepulchre, S. (2007). *Le héros multiple des dans les fictions télévisuelles à épisodes. Complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. Thèse de doctorat, sous la direction de Marc Lits, Faculté des Sciences économiques, sociales, politiques et de la communication, UCL, Louvain-la-Neuve.
- Spaziante, L. (2015). Jouer le temps. *Mad Men* ou le vintage dans les médias. Dans *Actes Sémiotiques*, 118. Disponible à : <http://epublications.unilim.fr/revues/as/5347>.



Publié sous la licence Creative Commons

«Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0 International»
(CC BY-NC-ND)