

## Les séries télévisées, un art de l'espace ?

Hélène Monnet-Cantagrel

Cet article se propose de montrer comment la question de l'espace est si fondatrice pour les séries qu'elle amène à envisager le développement d'une géopoétique ou d'une géocritique qui permettrait d'en saisir les enjeux. L'espace – ou le lieu – est, dans les séries, une structure profonde autour de laquelle s'organise la sémiotisation et la narration de la fiction. C'est là une spécificité de fonctionnement propre à la sérialité comprise autant dans sa dimension narratologique qu'institutionnelle. L'espace sériel se construit, en effet, en corrélation avec celui, intra-mondain, des publics auxquels il propose une image de l'être-au-monde, confirmant ainsi que l'espace pourrait être un paradigme d'analyse des séries fictionnelles.

Plan :

Le problème du temps

Le(s) sens de l'espace

1. Le décor et le paysage : aspect génétique
2. Du décor au cadre : aspect générique
3. *Home* : aspect génésique

De la géopoétique à la géocritique : l'espace des séries

C'est par une carte animée, qui s'agrandit au fil des saisons, que s'ouvre *Game of Thrones* (HBO, 2011-19). Une succession de lieux désertés et abandonnés introduit *The Walking Dead* (AMC, 2010-en cours). On peut voir entre ces deux génériques et ces deux séries l'expression d'une réflexion contemporaine sur la carte et le territoire illustrant, suivant Baudrillard, la manière dont le simulacre de la première précède le second « dont les lambeaux pourrissent lentement sur l'étendue de la carte<sup>1</sup> ».

Mais est-ce le cas de séries qui, de *Dallas* à *Ozark* en passant par *Melrose Place*, *Twin Peaks* ou *The Good Place*, manifestent dans leurs titres une thématique prenant un espace comme horizon d'attente ? Nous voudrions plutôt démontrer que c'est là l'indice d'un « art de l'espace » propre aux séries fictionnelles télévisuelles. Si l'expression « art de l'espace » désigne communément ce qui est relatif à l'architecture et une matérialisation de la pratique sociale, selon une tradition qui semble cantonner l'espace à une réflexion soit conceptuelle soit matérielle, il y a aussi une géopoétique qui s'attache à voir et faire de celui-ci le fondement d'une institution imaginaire et, partant, la possibilité d'une géocritique. C'est ce dont le succès contemporain de la forme sérielle semble témoigner. Il s'agira d'examiner les différentes étapes du processus par lequel l'espace est un facteur de structuration profonde de l'expérience esthétique propre aux séries.

### **Le problème du temps**

Une série se présente d'abord comme un problème soit une « tâche pour laquelle on ne dispose pas de procédure permettant de réaliser l'objectif à atteindre en respectant les contraintes de la situation<sup>2</sup> ». Ce problème est celui de la sérialisation dont David Lavery résume les principaux défis :

Les créateurs d'une série télévisée font face à des défis narratologiques inconnus de l'écrivain ou du créateur de film. Ils doivent développer le récit suffisamment pour permettre la progression continue d'une histoire, doivent en révéler suffisamment les possibilités pour permettre aux choses d'arriver, mais sans savoir de combien de temps – combien d'épisodes, combien de saisons – le récit sera fait.<sup>3</sup>

À ce défi du créateur correspond celui du chercheur voulant analyser les séries, tel celui mentionné par David Buxton en introduction à son ouvrage sur *Les Séries télévisées* :

On ne peut plus donc se contenter d'échantillonner un petit nombre d'épisodes en visant un niveau d'analyse valable pour tous. L'obligation désormais de prendre en considération presque tous les épisodes comporte des inconvénients : la focalisation sur une seule série, détachée de son contexte, interdit toute étude comparative, à la fois avec d'autres séries contemporaines et avec des séries historiques dans le même genre, tandis que l'accumulation de détails empiriques tend vers l'érudition descriptive au détriment de l'analyse critique.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Galilée, 1981, p. 10.

<sup>2</sup> Définition de problème in H. Bloch, E. Dépret et al., *Dictionnaire fondamental de la psychologie*, Larousse, coll. « In Extenso », 1997, p. 978.

<sup>3</sup> « The makers of a television series face narratological challenges unknown to the novelist or the filmmaker. They must open up the narrative enough to allow for the ungoing progress of a story, must reveal possibility sufficiently to allow things to happen, but must do so never knowing how long – how many episodes, how many seasons – the narrative will actually be. » ; David Lavery, « I Only Had a week : TV Creativity and Quality Television », disponible en archive :

<https://web.archive.org/web/20101214031344/http://davidlavery.net/Collected Works/Essays/>

<sup>4</sup> David Buxton, *Les Séries télévisées*, L'Harmattan, 2010, p. 5-6.

La question qui se pose derrière celles du « développement du récit » ou de sa « progression » (Lavery) comme derrière celles de « l'échantillonnage », du « nombre » et de la « focalisation » (Buxton) est celle du temps et de la durée, avec en arrière-plan celle de la clôture et celle de la quantité. Faut-il attendre la fin d'une série pour pouvoir en parler et, plus généralement, quand s'arrête une série ? Faut-il se limiter à l'unité d'une œuvre (*Breaking Bad*, AMC, 2008-13, par exemple) ou faut-il aussi prendre en compte ses dérivations (*Better Call Saul*, AMC, 2015-en cours, voire *Metástasis*, Unimás, 2014) y compris sur d'autres supports comme les jeux vidéo ou les *Comics* et livres écrits parallèlement à la série (*The Walking Dead*, *Game of Thrones*) ? En amont de cette question, ce qui se manifeste est le problème de définir ce qui fait l'*identité* d'une série. La distinction entre récit et histoire faite par Lavery et la visée d'« un niveau d'analyse valable pour tous » ou l'inconvénient, pour Buxton, de l'« accumulation de détails empiriques » interrogent les critères sur lesquels s'appuyer pour identifier une série ; plus précisément, nous dirions que ces remarques reviennent au problème central de la sérialité qui est celui de sa dialectique entre variation et répétition.

Sans prétendre apporter une réponse définitive, qui serait forcément réductrice, à ce problème, nous voudrions interroger, ici, la pertinence de s'appuyer sur le paradigme de l'espace pour aborder la sérialité.

Du côté de la création, le problème de la sérialisation semble être, en effet, d'abord un problème d'espace : il s'agit avant tout de définir un monde. « Les grandes séries, explique Neil Landau au début de son livre de conseils aux futurs *Showrunners*, nous donnent un aperçu sur un monde que nous ne connaissons pas ou croyons connaître<sup>5</sup>. » Kim Moses, créatrice de *Ghost Whisperer* (CBS, 2005-10), le confirme, expliquant à propos du *pitch* qui est la première forme de matérialisation du concept de la série :

Je pense qu'il est important de faire comprendre deux choses aux scénaristes : (1) mettre en place le monde avant de développer les personnages et (2) pourquoi ce scénariste est si passionné lié à ce matériau.<sup>6</sup>

Comme le suggère cette réflexion, l'espace – défini ici comme monde – est une donnée constitutive et anté-prédicative de la série, puisqu'il se situe en amont de la création des personnages. La matrice de la sérialisation n'est donc pas le récit, dont le paradigme est celui du temps, mais la fiction, dont le paradigme peut être davantage celui de l'espace<sup>7</sup>. C'est ce que confirment les bibles, documents qui fixent les composantes principales de la série. Le temps, comme le récit, n'y sont pas développés ni autrement abordés qu'en termes structurels (structure en arcs ABC) et pragmatiques, en lien avec la diffusion : comme l'explique Ronald D. Moore, dans la bible de *Battlestar Galactica* (SyFy, 2004-10) :

En employant cette structure, on obtient les bénéfices d'un récit à long terme, qui brode sur les tensions existantes et les situations de la prémisse ayant déjà accroché notre public et offre ainsi une expérience plus riche et plus captivante au spectateur fidèle, ce qui permet, en même temps, de capter le spectateur plus occasionnel, qui peut ne pas être familier des longs récits mais est attiré par cette intrigue épisodique.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> « Great television series provide us with a glimpse into an unknown world or a world we think we know » ; Neil Landau, *The TV Showrunner's Roadmap*, Focal Press, 2014, p. 21.

<sup>6</sup> « I always feel it's important to get two things across with writers : (1) setting up the world before you go into the characters and (2) why this writer is passionately connected to this material. » ; Neil Landau, *op. cit.*, p. 19.

<sup>7</sup> Notamment dans le lien entre la fiction et la théorie des mondes possibles.

<sup>8</sup> « By employing this structure, we gain the benefits of long-term story-telling, embroidering on the existing tensions and situations in the premise which have already hooked our audience and thereby delivering a richer

D'une certaine manière, c'est ce que confirme la thèse de Jean-Pierre Esquenazi selon laquelle il y a un « être temporel des séries ». Résultant du découpage en épisodes et de la programmation qui imposent un développement et un montage narratifs spécifiques<sup>9</sup>, chaque série porte une « image du temps », qui est la manière dont son univers est « informé par une chronique du temps originale et donne sens aux événements de la série<sup>10</sup> ». Or, ce montage ou cette machine du temps, pour reprendre les termes d'Esquenazi, n'apparaissent qu'en aval, une fois la série réalisée voire terminée. De fait, dans un autre article, Esquenazi, évoquant le « pouvoir des séries » et la manière dont « les séries sont ainsi capables de s'attacher durablement leurs téléspectateurs<sup>11</sup> », s'appuie par ailleurs sur la théorie de la fiction de Lubomir Dolezel. Celle-ci propose de définir l'univers fictionnel par trois cercles concentriques dont le centre est un « noyau » ou cœur du monde fictionnel, qui se développe en un « implicite », explorant divers aspects de faits ou de territoires qui lui sont rattachés, jusqu'à un « vague », où peuvent surgir des éléments de toute sorte. Si cette densité se construit dans la durée, elle naît cependant d'une spatialisation de la fiction qui est sa structure minimale.

C'est ce que l'on trouve dans la bible de *Fargo* (FX, 2014-en cours), où tout l'enjeu de la saison 1 est (re)présenté par un triangle (*season one is a triangle*) dont le schéma relie 1. Saint Cloud, Minnesota, 2. Duluth, Minnesota, 3. Fargo, North Dakota, et dont l'auteur explique que ce pourrait aussi bien être un cercle ou un ensemble de cercles<sup>12</sup>. De même, dans celle de *Lost* (ABC, 2004-10), l'île est décrite comme « le cœur de la "mythologie"<sup>13</sup> » dotée d'une histoire ancienne et d'une taille inconnues ce qui « ouvre la porte à des possibilités [narratives] quasi-illimitées » et nous renvoie au noyau de Dolezel auquel s'adjoindront progressivement des éléments de plus en plus extérieurs, visant à densifier l'univers fictionnel.

De ces premiers éléments, on peut voir que si l'espace est une réponse aux problèmes narratologiques posés par la sérialisation, il amène aussi à appréhender celle-ci sous l'angle de la répétition quand la variation serait, elle, l'œuvre du temps. Mais, comme le remarque Guillaume Soulez, la répétition comprend plusieurs logiques que l'on peut décliner selon le programme suivant :

Étudier une série, dans cette perspective, ce serait remplir un triple programme de travail : son étude *génétique* (ses conditions de création et de production), son étude *générique* (son schéma sériel, par exemple son système narratif) et l'étude de sa matrice, et une étude qu'on pourrait qualifier de *génésique* parce qu'il s'agit de comprendre comment et pourquoi des récits peuvent naître à partir d'un substrat initial.<sup>14</sup>

---

and more compelling experience to the dedicated viewer, while at the same time making allowance for hooking the more casual viewer who may not be familiar with the long-term tales but is drawn into this week's episodic storyline. » ; Ronald D. Moore, *Battlestar Galactica Series Bible*, 2003, préambule.

<sup>9</sup> Jean-Pierre Esquenazi, « Séries et images du temps », *Éléments pour l'analyse des séries*, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2017, p. 129 et sq.

<sup>10</sup> Jean-Pierre Esquenazi, « Rome, sur et sous l'histoire », *op. cit.*, p. 151.

<sup>11</sup> Jean-Pierre Esquenazi, « Pouvoir des séries », *op. cit.*, p. 90.

<sup>12</sup> Noah Hawley, *Fargo Series Document*, 2013, p. 5.

<sup>13</sup> « The core of Lost's "mythology." », « This opens the door for almost limitless possibilities » ; J.J. Abrams, Damon Lindelof, *Lost Series Format*, 2004, p. 3.

<sup>14</sup> Guillaume Soulez, « La double répétition, Structure et matrice des séries télévisées », *Mise au point*, n°3, 2011, en ligne : <https://journals.openedition.org/map/979>

C'est ce programme que nous nous proposons de suivre pour analyser l'espace des et dans les séries, et montrer comment il organise l'expérience sérielle, de la production à la réception.

## Le(s) sens de l'espace

### 1. Le décor et le paysage : aspect génétique

On vient de voir, à partir des bibles ou du *pitch*, qu'au départ d'une série, il y a la proposition d'« explorer un nouveau monde » que ce soit pour le découvrir ou le redécouvrir. La définition de ce monde peut, dans un premier temps, être comprise comme une nécessité pratique qui est celle de fixer un décor. Bien souvent, c'est de cette manière que l'espace est perçu comme le suggère un article d'Emmanuel Matt qui en démonte les artifices et trucages<sup>15</sup> ou un autre de Céline Fontana, évoquant la nouvelle manne que représente pour l'industrie touristique la visite des lieux de tournage, de *Game of Thrones* à *Plus belle la vie* (France 3, 2004-en cours)<sup>16</sup>. En réalité, ce phénomène n'est pas nouveau si l'on songe aux séries pour enfants produites par Walt Disney, à partir de 1954, pour promouvoir ses parcs, sur l'argument que « Disneyland, le lieu, et Disneyland, le show télé, sont les parties d'un tout<sup>17</sup> ». Affleure déjà ici la notion d'espace médiatique (*mediascape*), sur laquelle nous reviendrons plus loin. De même, comme le ciné-tourisme, le séries-tourisme manifeste, de la part du public, un désir de prolonger l'expérience fictionnelle dans la réalité.

Poser un décor est donc un enjeu industriel de production et de distribution. Le soin et la richesse des décors permettent en outre de viser une qualité visuelle de type cinématographique, comme les paysages de western de *Westworld* (HBO, 2016-en cours), ce qui est un enjeu de distinction pour les séries ; du côté de la distribution, cette conception de l'espace en décor est devenue centrale pour la création de *spin-off* et/ou versions étrangères de séries comme *CSI* (CBS, 2000-15<sup>18</sup>), *NCIS* (2003-en cours), *Law & Order* (1990-2010) qui se déclinent en villes : New York, Los Angeles, Miami, La Nouvelle Orléans ou Moscou, Londres et Paris. Si le procédé peut paraître facile ou pauvre, il est pourtant plus intéressant qu'il n'y paraît et peut nous permettre de comprendre la contribution de l'espace dans l'invention narrative, sa dimension génétique. Chaque espace est en effet un *ethos* qui produit « une atmosphère affective<sup>19</sup> » singulière. Du côté de la création, c'est une manière d'affirmer l'identité de chaque série et fait partie de ce que Derek Johnson relève parmi les « stratégies de différenciation intra-industrielles<sup>20</sup> » au sein des différentes séries d'une franchise. En retour, ces stratégies contribuent à créer un univers global auquel les *cross-overs* peuvent donner une cohérence. De fait, pour le public, cette variation d'espaces est un facteur réel de différenciation et d'attachement, comme l'ont montré, par exemple, Matt Hills et Amy Luther

---

<sup>15</sup> Emmanuel Matt, « Les décors de vos séries américaines préférées : réels ou imaginaires ? On s'incruste » ; *Média(s), un autre regard*, en ligne : <http://www.mediaunautreregard.com/2013/05/22/decors-series-amercaines-preferees-reels-imaginaires-incrustation/>

<sup>16</sup> Céline Fontana, « Quand les séries télé boostent... le tourisme ! », *lefigaro.fr*, en ligne : <http://tvmag.lefigaro.fr/programme-tv/article/serie/83412/quand-les-series-tele-boostent-le-tourisme-.html>

<sup>17</sup> « Disneyland the place and disneyland the tv show are all part of the same » ; Walt Disney, *Walt Disney's Disneyland*, premier épisode, 1954.

<sup>18</sup> Ces trois séries sont des franchises comportant un nombre plus ou moins important de dérivations ; nous ne donnons ici que les dates des premières séries.

<sup>19</sup> Définition de l'éthos par Etienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, PUF, coll. « Quadrige », 1990, p. 696.

<sup>20</sup> Derek Johnson, *Franchising Media Worlds : Content Networks and the Collaborative Production of Culture*, Dissertation for PHD, University of Wisconsin-Madison, 2009, p. 233.

dans leur enquête sur les public de *CSI*<sup>21</sup>, où ceux-ci expriment leurs préférences en termes de sensibilités et d'ambiances.

Cet *ethos*, s'il peut apparaître comme un décor et semble parfois visuellement traité comme un paysage de carte postale<sup>22</sup>, définit en fait un style qui commande les caractères des personnages et les histoires dont les aspects et dominantes varient d'une ville à l'autre : « Buffy patrouille à Sunnydale, pendant qu'Angel rumine à Los Angeles<sup>23</sup> ». Le changement de localité symbolise une nouvelle orientation de l'histoire, prolongeant celui représenté par des personnages plus âgés : à la démonologie traditionnelle de *Buffy the Vampire Slayer* (The WB, 1997-2001, UPN, 2001-03) et une thématique de l'apprentissage<sup>24</sup>, se surimpose, dans *Angel* (The WB, 1999-2004) une nouvelle dimension maléfique plus humaine, adulte et urbaine, avec le cabinet d'avocats Wolfram & Hart (qui exploite les démons pour asseoir sa puissance) et une thématique de la rédemption. Le même phénomène agit dans le passage de *Grey's Anatomy* (ABC, 2005-en cours) à *Private Practice* (ABC, 2007-13) où l'héroïne n'est plus en apprentissage (Meredith Grey) mais est « une femme en changement, cherchant une nouvelle direction à sa vie<sup>25</sup> » (Addison Montgomery).

Ce niveau de l'espace, que nous pourrions qualifier de secondaire du fait de son arrière-plan, est un espace d'activité dont la charge référentielle permet un déploiement des possibles narratifs.

Ce changement d'espace, enfin, ne concerne pas que l'atmosphère mais aussi le cadre « dans lequel les personnages principaux vont agir<sup>26</sup> » lorsque le monde reste identique mais se différencie au niveau des sphères de l'activité, comme dans *Chicago* (NBC, 2012-en cours) où chaque série de la franchise correspond à un genre : pompiers (*Chicago Fire*, 2012-en cours), policier (*Chicago P.D.*, 2014-en cours), médical (*Chicago Med*, 2015-en cours), judiciaire (*Chicago Justice*, 2017). Ce type de diversification nous amène à un niveau d'espace primaire, qui est celui de l'action.

## 2. Du décor au cadre : aspect générique

Par ces éléments génétiques, il ne s'agit pas de réduire, de manière potentiellement stérile, les séries à leur dimension industrielle et commerciale, mais plutôt de montrer comment cette dernière détermine les formes et contenus. C'est ce qui distingue les séries d'autres formes de récits et de fictions et définit leur médiativité. Il s'agit, dès lors, d'ouvrir les approches traditionnelles à ces enjeux médiatiques afin « d'étudier comment chaque média établit une relation sensible et intelligible avec le destinataire<sup>27</sup> ».

Comme on l'a vu, la sérialisation pose des défis à la création dont une première approche a permis de voir que ce problème peut être résolu sur la base créative d'un espace qui, au-delà d'un décor, est un horizon de constitution d'un monde dont la spécification est alors une

---

<sup>21</sup> Matt Hills, Amy Luther, « Investigating CSI Television Fandom : Fans Textual Paths through the Franchise », in Michael Allen dir., *CSI : Crime TV under Microscope*, IB Tauris, 2007, p. 208-221.

<sup>22</sup> Cela est dû au fait que cet espace est surtout visible à travers les *establishing shots* de lieux et endroits typiques et des filtres apposés à l'image, symbolisant l'ambiance attachée à la ville, sans parler des éléments typiques comme les crocodiles à Miami, l'architecture de La Nouvelle Orléans ou la Space Needle à Seattle, par exemple.

<sup>23</sup> « Buffy patrols Sunnydale, while Angel broods in Los Angeles » ; Derek, Johnson, *op. cit.*, p. 234.

<sup>24</sup> Au sens de la *Bildung*.

<sup>25</sup> « A woman in flux, searching for a new direction in her life » ; Maureen Ryan, « A talk with Kate Walsh from 'Grey's,' who goes into 'Private Practice' », *Chicago Tribune*, 23/09/2007.

<sup>26</sup> Voir *supra*, note 28.

<sup>27</sup> Jean Caune, *Esthétique de la communication*, PUF, coll. « Que sais-je ? », 1997, p. 92.

opération de cadrage. C'est ce terme de cadre (*frame*) qui est utilisé par la WGA pour définir une bible<sup>28</sup> et va nous permettre d'introduire une spécification de l'espace. L'espace qui organise les séries est un cadre, un lieu et une relation : c'est un cadre de sémiotisation de l'action, localisée dans une *praxis*, dont l'objet est d'informer le monde qui l'entoure.

Après avoir défini l'île comme le cœur de *Lost*, J.J. Abrams et Damon Lindelof ajoutent qu'« essayer de tourner une série TV hebdomadaire sans intérieurs serait... un défi » et que dans cette jungle, les personnages devront « s'installer (*relocate*) », en construisant chacun un « camp » qui sera « leur base » : « c'est leur commissariat, leur service d'urgences, leur cabinet d'avocats<sup>29</sup>. » Au-delà de *Lost*, les auteurs décrivent un principe générique qui se définit essentiellement par une modalité d'action, une sphère d'activité, un *lieu*, qui a une fonction déictique d'ancrage et d'embrayeur de la narration. Ce lieu peut être professionnel, familial ou un entre-deux comme la bibliothèque du lycée durant les trois premières saisons de *Buffy* ou la maison de poupées de *Dollhouse* (Fox, 2009-10). Ce qui compte, c'est sa récurrence et sa fixité, ou plutôt sa stabilité. Comme le décor, le lieu exprime un style qui va donner son *ethos* à la série : la clarté bleutée de l'hôpital de *Grey's Anatomy*, l'obscurité de la prison de *Oz* (HBO, 1997-2003), la transparence des différents *Crime Lab* de *CSI*, etc. Cette texture peut s'interpréter comme une symbolisation du monde représenté ; l'obscurité de *Oz* matérialise la noirceur, sans espoir, de l'humanité qui y est représentée et la con-damnation qu'est la prison. Mais, davantage que le décor, ce lieu a un statut actantiel. Du fait qu'il donne sa thématique à la série, ce lieu est le plus souvent un adjuvant, un lieu de rassemblement pour les personnages dans lequel ils vont développer leurs ressources. Mais il peut aussi être un opposant comme c'est le cas, par exemple, du vaisseau de *Battlestar Galactica* quand il se détériore et, d'une manière beaucoup plus radicale, quand il enferme ses personnages, dans *Oz*, ou les différents lieux de chaque saison d'*American Horror Story* (FX, 2011-en cours), maison, asile, hôtel, foire, etc. desquels les personnages ne peuvent échapper et y meurent pour les hanter. L'inversion, qui s'opère dans ces deux séries, des valeurs de refuge que le lieu, notamment le foyer familial, a traditionnellement dans les séries, est symptomatique de l'importance de cet espace primaire – en ce qu'il est au premier plan – puisqu'elle le (dé)place sur l'axe du désir : le lieu doit en effet se comprendre comme le véritable objet de la quête des personnages, sa disparition sonnait la fin de la série comme c'est le cas dans *Bones* (FX, 2005-17) où l'institut Jefferson explose dans le dernier épisode.

La toute première séquence de *Grey's Anatomy* débute ainsi dans la maison de Meredith où elle vient d'emménager ; l'intérieur est encombré, désordonné, qualifié par Derek (qu'elle a ramené chez elle) de « poussiéreux et bizarre » (*dusty, odd*). C'est aussi un endroit non assumé par Meredith qui dit ne pas vraiment y vivre :

DEREK. Tu vis vraiment ici ?

MEREDITH. Non... oui... en quelque sorte.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> C'est une « présentation écrite » (*a written presentation*) qui « décrit le cadre dans lequel les personnages principaux vont agir et le cadre destiné à se répéter chaque semaine » (*such format sets forth the framework within the central running characters will operate and which framework is intended to be repeated in each episode*) ; WGA, *MBA (Minimum Basic Agreement)*, 2017, p. 24. La WGA définit ainsi le « format » qui est le terme télévisuel en vigueur ; pour l'équivalence entre format et bible, nous renvoyons à nos précédents travaux, *Le Format-bible des séries télévisées, pratique et enjeux esthétiques*, L'Harmattan, 2018.

<sup>29</sup> « To shoot a weekly TV series with no interiors would be ... challenging. » ; « It is their Precinct House. Their ER. Their Law Firm » ; J.J. Abrams, Damon Lindelof, *op. cit.*, p. 5.

<sup>30</sup> « You actually live here / No... Yes... Kind of ».

La transition avec le *Seattle Grace Hospital* où elle part travailler, se fait *via* un trajet, signalant la quête dont l'hôpital est l'objet, et dont le point de départ est une succession de plans opposant la maison, envahie de verdure sauvage, à la ville, dépouillée et géométrique.

Le premier contact avec l'hôpital se fait d'abord par la *voix-over* du chef Webber sur l'arrivée en voiture de Meredith : « Chacun de vous arrive aujourd'hui ici plein d'espoir<sup>31</sup> » ; puis, l'hôpital est découvert à travers une visite dont le premier geste est l'éclairage d'une salle de chirurgie et dont la perception à en avoir est montrée par un contre-champ sur le visage fasciné de Meredith. L'hôpital doit donc se comprendre comme le lieu où les personnages vont acquérir les savoir, savoir-être et savoir-faire, qui vont leur permettre d'exister ; c'est l'espace d'action de la série.

Ce dialogue entre les espaces privé et professionnel est le sujet de toute la séquence pré-générique et montre la fonction structurante de l'organisation narrative opérée par l'espace primaire ainsi que sa fonction de sémiotisation. Tout au long de la série, va opérer une circulation des savoir (être, faire, vivre) entre les problématiques médicales et personnelles qui se répercutent dans une structuration narrative qui « pousse le montage alterné à son comble<sup>32</sup> ». C'est ce même principe que décrivent Abrams et Lindelof lorsqu'ils envisagent de « relocaliser » leurs personnages dans des campements : il s'agit de « structurer chaque histoire de sorte la moitié de l'épisode se joue dans le FOYER (le camp) et l'autre moitié AILLEURS (n'importe où sur l'île)<sup>33</sup> ». C'est ce dialogue entre un *ici* et un *ailleurs* qui construit le récit.

Dans *Buffy*, la bibliothèque du lycée, dans les trois premières saisons, apparaît en moyenne quatre fois par épisode selon une organisation suivant le schéma narratif quinaire : y sont d'abord exposés les premiers signes d'éléments perturbateurs puis, des recherches donnent des pistes d'action qui, infructueuses, engagent de nouvelles recherches, discussions et élaboration de stratégies qui vont aboutir à la victoire finale. Cet espace originaire polarise donc le récit, en structure les étapes et la dynamique thymique. Comme le *Seattle Grace Hospital*, le *Crime Lab* dans les séries *CSI*, la bibliothèque est un lieu de rassemblement (des personnages comme des données), un espace de régulation et de compréhension. Dans l'économie du récit, c'est un lieu de détente, par opposition à la tension apportée par les conflits issus de l'extérieur. C'est pour cela que quel qu'il soit, un campement, un commissariat, une bibliothèque ou un hôpital, cet espace est un *home*, comme l'écrivent Abrams et Lindelof, un foyer à partir duquel la série prend son sens.

On pourrait arguer ici que ces exemples relèvent de séries à dominante épisodique suivant la tradition générique classique de séries mettant en scène des professions médicales, policières, juridiques... mais il faut plutôt voir ici un principe structurant que l'on retrouve dans des séries jugées plus feuilletonnantes et moins évidemment associées à un genre entendu comme une convention régulatrice<sup>34</sup>, c'est-à-dire un ensemble de prescriptions formelles et sémantiques. Si beaucoup de séries, notamment produites par les *Networks*, privilégient l'épisodique ou *plot-driven story*, la plupart des séries contemporaines s'en extraient pour développer le feuilletonnant, le *drama* ou *character-driven story*. En réalité, comme on le voit déjà dans *Buffy*, qui évolue au fil des saisons de l'épisodique (le « monstre de la semaine »)

---

<sup>31</sup> « Each of you comes here today hopeful ».

<sup>32</sup> Laurent Jullier, Barbara Laborde, *Grey's Anatomy, du cœur au care*, PUF, 2012, p. 74.

<sup>33</sup> « Structure each story so that half of the episode plays out at HOME (the camp) and the other half plays out AWAY (anywhere on the island). » ; J.J. Abrams, Damon Lindelof, *Ibidem*.

<sup>34</sup> Nous reprenons ici la définition du genre proposée par Jean-Marie Schaeffer pour le genre littéraire qui, pragmatique, s'articule autour de trois conventions ou logiques : constituante (c'est ici la fiction) ; régulatrice (ce serait le cas du policier ou du médical) ; de tradition, qui repose sur une relation hypertextuelle avec des textes antérieurs dont des éléments (formels ou sémantiques) sont sélectionnés pour leur pertinence par rapport au projet.



vers une narration explicitement feuilletonnante (la *Bildung* de Buffy), c'est une question d'équilibre et de dominantes. Structurellement, le découpage sériel en épisodes amène toujours à ce que l'épisode soit organisé autour d'un motif (une histoire) ou un aspect (un point de vue). De fait, les genres sériels contemporains se situent dans une convention de tradition : chaque série définit son genre et il suffit de voir la pluralité des genres proposés sur IMDB, par exemple, pour chaque série, pour voir à quel point les conventions régulatrices ne suffisent plus à définir l'identité d'une série. C'est dans cette perspective que l'espace pourrait apporter une contribution.

### 3. *Home* : aspect génésique

C'est un lieu que vous... que vous avez tous fait ensemble. Pour que vous puissiez vous retrouver. La partie la plus importante de ta vie est celle que tu as passée avec gens. C'est pour ça que vous êtes tous là. Personne n'y arrive seul Jack. Tu avais besoin de toutes ces personnes, et elles avaient besoin de toi<sup>35</sup>

C'est par ces mots de Christian Shephard, adressés à son fils Jack, que débute le dialogue qui clôture *Lost*. Comme c'est souvent le cas dans les séries, il faut entendre ici ce dialogue en double énonciation, le « you » (en vo) renvoyant autant à Jack qu'au téléspectateur qu'il s'agit de quitter après six ans de série ; en atteste le plan rapproché sur Christian lorsqu'il parle, avec le dos de Jack en amorce, ce qui établit une communication avec le téléspectateur en simulant une conversation dans lequel il a sa place, équivalente à celle de Jack qui refusait jusque-là d'admettre la réalité. Au dénouement de l'histoire se substitue donc le dénouement de la relation entretenue avec le public. Loin d'être un cas unique ou spécifique à un type de séquence narrative, ce dénouement montre que les séries sont avant tout des objets communicationnels.

Malgré la diversification des modes de consommation et de réception, qu'elles soient visionnées sur l'écran d'un téléviseur ou sur celui d'un ordinateur, et quelle que soit sa taille, l'écran de visionnage d'une série est un écran personnel et privé, par opposition à celui, théâtral et collectif, du cinéma. C'est ce contexte « qui vient *avant* la communication pour en fixer les modalités » sémiotiques et ce sont ces « contraintes qui régissent la construction des actants de la communication et à la façon dont ils sont amenés à produire du sens<sup>36</sup> ». C'est dans cette perspective sémio-pragmatique qu'il faut comprendre la nécessité d'un intérieur, évoquée par Abrams et Lindelof, car il agit comme un prolongement de l'espace de réception. C'est explicite dans les *soaps* ou les *sitcoms* dont l'intrigue se constitue exclusivement à partir de l'espace du foyer familial. Mais c'est aussi vrai de *dramas* de *prime-time* où la variante, notamment professionnelle, apportée au foyer peut fonctionner comme un vecteur d'interprétation. De même, comme on a pu le voir précédemment avec *American Horror Story*, de nombreuses séries sont construites en fait dans un dialogue-commentaire avec cet espace familial traditionnel, qui constitue, comme le dit David Thornbun, « l'accueil unique de la télévision à la sérialité [...] le sujet central de ses fictions, son cœur idéologique<sup>37</sup> ». C'est l'*ici*, dont le dialogue avec un *ailleurs* évoqué auparavant, problématise essentiellement l'identité et le lien sociaux.

Cet espace de réception est un espace que l'on peut qualifier de zéro car il est le point originaire et antérieur par rapport auquel la relation va se construire ; c'est un espace

---

<sup>35</sup> « This is a place that you... that you all made together so that you could find one another. The most important part of your life was the time that you spent with this people. That's why all of you are here. Nobody does it alone, Jack. You needed all of them, and they needed you. » ; « The End, part 2 », *Lost*, saison 6, épisode 19.

<sup>36</sup> Roger Odin, *Les Espaces de communication, Introduction à la sémio-pragmatique*, PUG, 2011, p. 21.

<sup>37</sup> « TV's unique hospitality to serial narrative as well as the central subject of television drama of the broadcast era, its ideological core – the American family. » ; David Thornburn, « The Sopranos », in Gary R. Edgerton, Jeffrey P. Jones, *The Essential HBO Reader*, The University Press of Kentucky, 2008, p. 66.

d'appropriation. On voit dès lors comment l'espace représenté *dans les séries*, loin d'être un décor, s'inscrit dans un système relationnel et esthétique, pour établir un espace *des séries*. Et c'est, de ce fait, par rapport à ces contraintes que l'espace pourrait constituer un paradigme critique ou analytique en définissant les modalités de cette relation, le vouloir-être qu'elle figure. Comme on l'a vu auparavant, la nécessité d'établir un cadre est une contrainte sérielle qui ressortit à la répétition et est une nécessité structurelle qui va permettre aux séries d'organiser la narration. À ces éléments d'ordre génétique et générique, il y a « un autre modèle de la répétition » qui « relève de l'étude génésique » en ce qu'elle révèle « le *propre* de la série – le parcours psychique d'un personnage et du spectateur à travers rêves, angoisses et brutales épreuves de réalité permettant, entre autres, de traverser la culture américaine aujourd'hui ». Par génésique, il s'agit de saisir un niveau d'expérience qui répond « à un enjeu psychique, philosophique ou moral<sup>38</sup> ». Cette structure profonde, comment la problématique de l'espace permettrait-elle d'y accéder ?

« Quand on laisse un système complexe se répéter assez longtemps » déclare N°6 à la fin de *Battlestar Galactica*, « une surprise peut finir par arriver<sup>39</sup> ». Comme en témoignent les dénouements, la sérialité fictionnelle télévisuelle vise d'abord à établir un lien et construire une relation avec son public. C'est un *programme* qui se réalise d'abord dans la diffusion et la programmation, quotidienne ou hebdomadaire selon les séries. Il en résulte une logique de rendez-vous qui est une ritualisation de la réception, ponctuée par des coupures (délais entre les épisodes) en forme de scansions que Jean Bianchi a qualifiées « de première mise en ordre de l'expérience ordinaire du téléspectateur<sup>40</sup> ». C'est là une condition optimale de réception de la sérialité dont certains fournisseurs de contenus comme Amazon Prime<sup>41</sup> ou Hulu ont bien compris l'importance lorsqu'ils proposent la diffusion originale de leurs séries selon un rythme hebdomadaire. En revanche, les séries Netflix et les dispositifs qui permettent une consommation en blocs de saisons (et le *binge watching*) semblent mettre à mal ce dispositif en privilégiant une consommation intense mais éphémère contre une durée favorisant le travail de la fiction. Pourtant, sans prétendre résoudre ici la question du statut et de l'effet de ce type de pratiques<sup>42</sup>, relevons qu'elles partagent avec les séries programmées un principe commun de production en épisodes d'une durée égale. Les séries Netflix<sup>43</sup> ne sont pas des films découpés (comme on peut le dire, par exemple, de *Heimat*, ARD, 1984-2013) mais bien des séries dont chaque épisode développe un motif ou aspect se rattachant au récit global et ayant une logique interne débouchant sur une suspension et une invitation à la poursuite de la fiction. Or, c'est ce principe qui fonde la sérialité et qui, quelle que soit la longueur des pauses, laissée dorénavant à l'appréciation des spectateurs, produit une spatialisation de l'expérience. Parce qu'elle est itérative, la construction épisodique instaure, à un rythme régulier (défini par la longueur de l'épisode, 30 ou 60 mn), une succession de débrayages et d'embrayages du sujet dans la fiction et engage ainsi une dynamique d'appropriation aboutissant à un ancrage. Dans son étude de l'affectivité de la réception télévisuelle, Stéphane

---

<sup>38</sup> Guillaume Soulez, *op. cit.*

<sup>39</sup> « Let a complex system repeat itself long enough, eventually something surprising might occur. » ; *Battlestar Galactica*, saison 4, épisode 20.

<sup>40</sup> Jean Bianchi, « Le téléspectateur et le feuilleton : de la réception comme rituel », *Quaderni*, n° 9, 1989, p. 78.

<sup>41</sup> Ce rythme varie selon les séries et, parfois entre le début et la fin de la saison, mais c'est le cas, par exemple, de *American Gods* (2017-en cours) ou de *The Romanoffs* (2018), diffusées à un rythme hebdomadaire.

<sup>42</sup> Il faudrait, en effet, ici introduire la question de l'homochronie sérielle qui est un phénomène proprement télévisuel de concordances avec la temporalité spectatorielle (épisodes d'Halloween, de Thanksgiving, intégration à la fiction du temps de pause entre deux saisons, etc.) qui disparaît dans ce type de pratiques et fait de ces séries des productions hétérochrones, à l'instar d'un film ou d'un livre. Cette question a fait l'objet d'une communication de Séverine Barthes au colloque *Intervallés sériels*, organisé par Marta Boni, Thomas Carrier-Lafleur et Marcello Vitali-Rosati, à l'université de Montréal, les 5 et 6 avril 2019.

<sup>43</sup> Entendons ici les séries originales produites par Netflix et non les diffusions de séries télévisuelles sur Netflix qui restent tributaires de la programmation hebdomadaire (comme c'est le cas par exemple de *Better call Saul*)

Calbo montre ainsi que l'investissement affectif pour un programme se nourrit de l'itération et lui confère une valeur de vérité : « or, ce crédit va être alimenté en situation de réception par le programme au travers de l'appréhension des dispositifs le caractérisant<sup>44</sup> ». Parmi ces dispositifs, le cadre d'organisation de la narration devient un cadre d'expérience, au sens de Goffman, où l'espace représenté se fait espace représentant. C'est ainsi que Jean Bianchi envisage le feuilleton comme un « espace liminal » qui « fait voyager le téléspectateur à la découverte de lui-même<sup>45</sup> » et que l'on peut aussi qualifier de transitionnel, au sens de Winnicott, en ce qu'il fait négocier le en-soi et le hors-soi pour faire advenir l'accomplissement du soi. Mais dès lors, si l'on suit Winnicott, se pose la question de la *forme* d'espace que produit une série.

### **De la géopoétique à la géocritique : l'espace des séries**

Antoine Gaudin introduit dans les études cinématographiques, dans le prolongement des travaux de Gilles Deleuze sur le temps et le mouvement au cinéma, le concept d'image-espace pour désigner « une qualité-puissance inscrite au cœur de la matière expressive du médium cinématographique<sup>46</sup> ». Par ce concept, il s'agit de montrer qu'il y a une géopoétique du cinéma, c'est-à-dire que l'espace (au cinéma) ne se ramène pas à être un décor ni même un actant mais constitue un matériau essentiel de composition « pour l'expression d'un rapport spécifique entre l'homme et le monde terrestre, qui ne soit ni le rapport exprimé par les autres arts, ni celui décrit par les moyens scientifiques de la connaissance<sup>47</sup> ». Formulée à la fin des années 70 par Kenneth White, la géopoétique est une « théorie-pratique » interrogeant l'existence humaine dans son rapport fondamental avec la terre<sup>48</sup>. C'est une hypothèse similaire que nous voudrions proposer au sujet des séries. Mais, comme on l'a dit précédemment, les séries se distinguent du cinéma en termes de réception et aussi de production, ce qui, d'un point de vue sémio-pragmatique, distingue l'image-espace des séries de celle du cinéma : davantage que dans un rapport à la terre, l'espace sériel questionne l'homme dans son environnement socio-culturel, ce qui amène à une géocritique. Notamment formulée par Bertrand Westphal, dans le champ de l'analyse littéraire, la géocritique vise à interroger comment l'espace *informe* – au sens propre de donner forme – les arts – notamment mimétiques – et, en retour, comment ceux-ci en viennent à *transformer* l'espace, en l'animant d'une identité et d'un imaginaire<sup>49</sup>. Si Westphal considère que seuls les espaces ayant un toponyme référentiel identifiable doivent être pris en compte (Lisbonne, Alexandrie, la Pologne ou l'Europe), la géocritique porte une attention spécifique au lieu (possiblement imaginaire) et à l'altérité ; c'est pourquoi nous entendons et étendons cette géocritique à l'examen des espaces imaginés et produits par les séries.

Récapitulons ce qui a été exposé précédemment à partir de l'exemple d'*Angel*. Dérivée de *Buffy the Vampire Slayer* à partir du personnage d'*Angel*, cette série reprend le principe de la lutte du bien contre le mal en mettant en scène un petit groupe de braves combattant un démon hebdomadaire, selon une logique de récit qui substitue progressivement à la structure

---

<sup>44</sup> Stéphane Calbo, *Réception télévisuelle et affectivité*, L'Harmattan, 1998, p. 20.

<sup>45</sup> Jean Bianchi, « La Promesse du feuilleton : structure d'une réception télévisuelle », *Réseaux*, 1990, vol. 8, n°39, p. 13.

<sup>46</sup> Antoine Gaudin, *L'Image-espace. Pour une géopoétique du cinéma*, Thèse de doctorat en études cinématographiques et audiovisuelles, Paris 3, 2011, p. 9.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>48</sup> Kenneth White, <https://www.institut-geopoetique.org/fr/textes-fondateurs/8-le-grand-champ-de-la-geopoetique>.

<sup>49</sup> Voir Bertrand Westphal, *La Géocritique. Réel, fiction, espace*, Éditions de Minuit, 2007.

épisodique celle du feuilleton et de la quête de rédemption d'Angel. Cette variation du récit de *Buffy* s'opère grâce à un renouvellement des personnages et du personnel démoniaque, soutenue et actualisée par un déplacement géographique à Los Angeles. Dès lors, c'est un autre décor dont l'atmosphère affective se ressent dans la texture obscure de la série et la tonalité souvent sombre des affaires. Puis, c'est seulement dans l'épisode 2 de la saison 2, qu'Angel trouve son point d'ancrage, après une première saison consacrée à constituer progressivement la structure de l'équipe d'Angel Investigations : rencontre avec Cordelia (épisode 1), substitution de Doyle à Cordelia par transfert de ses pouvoirs (épisode 9), arrivée de Wesley (épisode 10) puis rencontre et intégration de Gunn (épisode 20). Durant cette saison, les personnages sont éparpillés et ne cessent de manifester leur mécontentement contre leurs lieux de séjour et notamment celui qui héberge l'agence. Dans l'épisode « Are you now or have you ever been ? », Angel revient à l'hôtel Hypérion où il a vécu pendant les années cinquante et y a été accusé à tort de meurtre puis pendu ; depuis toujours, l'hôtel est hanté par un démon qui sème la terreur. Avec sa nouvelle équipe, il exorcise le démon puis répare cet épisode de son passé pour, à la fin de l'épisode, décider que « nous emménageons ici (*we're moving in*) » pour y établir l'agence. Cette déclaration ne se fait pas sans qu'auparavant, les autres personnages n'aient passé plusieurs répliques à qualifier à l'excès négativement ce lieu (signifiant par là son caractère d'exception) et déclarer vouloir en partir pour, finalement, se ranger derrière l'avis d'Angel, sans plus aucune remarque. Lieu de mémoire et de rédemption, c'est cet hôtel qui va dorénavant constituer le foyer donnant son identité à la série. C'est là que les personnages rassemblent leurs connaissances, se ressourcent et résolvent leurs problématiques démoniaques et personnelles. Cet espace de l'action devient dès lors un cadre qui, par sa circonscription et sa récurrence, va constituer un ancrage de l'espace de réception pour devenir un lieu d'expérience et d'apprentissage de différentes formes de savoir.

Ces niveaux d'espace peuvent être schématisés la manière suivante, selon une graduation qui suit le parcours génératif (greimassien) de la signification : la structure profonde, 0 ou le propre ; la structure superficielle, 1 qui relève de l'organisation narrative ; la structure de manifestation, 2 ou niveau du signifiant. L'effet de hiérarchie est un effet de schématisation mais dans la dynamique poïétique, il y a une interaction continue des niveaux entre eux.

2	production	activité	décor
1	diffusion	action	lieu
0	réception	appropriation	cadre

Quelles que soient leurs formes – *sitcoms*, *soaps*, *dramas* – et quels que soient leurs sujets – historique, surnaturel, psychologique, etc. – les séries construisent un système sémiotique fondé sur un dialogue entre différents espaces interrogeant la situation de l'homme et dont la modalité générique va proposer une forme de réponse : action, attention, combat, soin, fuite, etc. Chaque série – ou plutôt la forme sérielle elle-même – est un instrument et une quête de territorialisation par l'imaginaire. C'est cette promesse qui peut expliquer le succès contemporain de cette forme.

Dès la fin des années quatre-vingt-dix, plusieurs penseurs comme Arjun Appadurai, Andréa Semprini ou Peter Sloterdijk proposent une réflexion anthropo-socio-philosophique faisant de l'espace une source d'extase, au sens littéral de ce qui est « hors de soi », dans le dépassement de soi comme dans ce qui permet le dépassement de soi. Parce que les sociétés contemporaines se globalisent et se délocalisent, se caractérisent par un flux continu gommant la scansion traditionnelle des rythmes sociaux et ne se fondent plus sur des identités certaines et collectives, « aujourd'hui, écrit Andréa Semprini, c'est au sujet qu'il revient de donner une forme, une organisation, une orientation et un sens à ce continuum et de le canaliser en accord

dans la mesure du possible avec des objectifs et un projet de vie<sup>50</sup>. » D'où la prolifération, pour ce chercheur, d'espaces « signifiants » permettant à l'individu de donner du sens à leur expérience, de se situer. Ces espaces – *scapes* ou sphères – peuvent être le fait des individus qui se rassemblent autour de ce qui leur ressemble (comme dans le cas des *fandoms*) mais sont aussi organisés par des acteurs impliqués dans la diffusion de valeurs communes et fédératrices. Parmi ceux-ci, les médias, écrit Jean Caune, « représentent aujourd'hui l'espace public où se forme le goût du public, où s'exprime une ouverture sur le monde<sup>51</sup> ».

À partir des années 90, et plus particulièrement de la dérégulation actée par le *Telecommunications Act* de 1996, les médias, dorénavant ouverts à une « concurrence de tous contre tous<sup>52</sup> » démultipliée par l'arrivée des nouveaux acteurs du web, développent des stratégies visant à s'instituer comme des lieux d'expériences, des niches : celle d'une « qualité » cinématographique (HBO, AMC), celle des valeurs familiales et consensuelles (ABC, NBC, CBS), proposant des contenus plus sombres et dérangeants dans leurs extensions sur le câble (FX, Showtime, etc.). Dans cette perspective concurrentielle, où l'hyperchoix conduit à une fragmentation de l'audience, les séries de fiction se sont vite imposées comme un vecteur de captation du public. C'est ce dont témoignent aujourd'hui les stratégies et batailles en cours, et à venir, entre des acteurs comme Disney, Netflix, Amazon ou Apple. Pour ces conglomérats, il s'agit de s'imposer comme espace de référence, en offrant « une série d'éléments (personnages, actions et formes textuelles) d'où peuvent être tirés des scénarios de vies imaginées, [...] ensembles complexes de métaphores à travers lesquelles les gens vivent<sup>53</sup> ». C'est la définition du *mediascape* donnée par Arjun Appadurai qui amène dès lors à interroger l'idéologie (au sens général de la *Weltanschauung*) portée par ces scénarios.

Face au problème temporel posé par la sérialisation, la création d'un espace est une solution qui pose un thème permettant le développement de prédications successives. Si ce thème spatial produit, comme l'analyse Antoine Gaudin dans le cinéma contemporain, un changement de régime narratif pour proposer des parcours questionnant la structure spatiale de l'être-au-monde, il formalise, par la sérialisation, un *enracinement* qui est une identification voire une assignation, à des espaces d'action générateurs de savoir, savoir-faire et savoir-être (ré)activant ou orientant le lien social. C'est ce que manifeste le dialogue entre les espaces dont l'enjeu est d'*instituer* une *praxis*. Il y a de ce fait une fonction d'apprentissage qui est le *propre* des séries et fonde leur succès dont néanmoins, pour bonne part, la nature est de produire, sous la forme d'une émancipation, un attachement qui est aussi une captation.

---

<sup>50</sup> Andréa Semprini, *La Société de flux*, L'Harmattan, coll. logiques sociales, 2003, p. 48.

<sup>51</sup> Jean Caune, *op. cit.*, p. 91.

<sup>52</sup> « The goal of this new law is to let anyone enter any communications business – to let any communications business compete in any market against any other. » ; <https://www.fcc.gov/general/telecommunications-act-1996>

<sup>53</sup> Arjun Appadurai, *Après le colonialisme, les conséquences culturelles de la globalisation*, Petite Bibliothèque Payot, 2005, p. 74.

## Bibliographie :

- Abrams, J.J., Lindelof, D., *Lost Series Format*, 2004.
- Appadurai, A., *Après le colonialisme, les conséquences culturelles de la globalisation*, Petite Bibliothèque Payot, 2005.
- Baudrillard Jean, *Simulacres et simulation*, Galilée, 1981.
- Bianchi, J., « Le téléspectateur et le feuilleton : de la réception comme rituel », *Quaderni*, n° 9, 1989.
- Bianchi, J., « La Promesse du feuilleton : structure d'une réception télévisuelle », *Réseaux*, 1990, vol. 8, n°39.
- Bloch, H. Dépret, E. et al., *Dictionnaire fondamental de la psychologie*, Larousse, coll. « In Extenso », 1997.
- Buxton, D., *Les Séries télévisées*, L'Harmattan, 2010.
- Calbo, S., *Réception télévisuelle et affectivité*, L'Harmattan, 1998.
- Caune, J., *Esthétique de la communication*, PUF, coll. « Que sais-je ? », 1997.
- Esquenazi, J. P., *Éléments pour l'analyse des séries*, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2017.
- Fontana, C., « Quand les séries télé boostent... le tourisme ! », *lefigaro.fr*, en ligne : <http://tvmag.lefigaro.fr/programme-tv/article/serie/83412/quand-les-series-tele-boostent-le-tourisme.html>
- Gaudin, A., *L'Image-espace. Pour une géopoétique du cinéma*, Thèse de doctorat en études cinématographiques et audiovisuelles, Paris 3, 2011.
- Hawley, N., *Fargo Series Document*, 2013.
- Hills, M. Luther, A., « Investigating CSI Television Fandom : Fans Textual Paths through the Franchise », in Michael Allen dir., *CSI : Crime TV under Microscope*, IB Tauris, 2007.
- Johnson, D., *Franchising Media Worlds : Content Networks and the Collaborative Production of Culture*, Thèse de doctorat, Université du Wisconsin-Madison, 2009.
- Jullier, L., Laborde, B., *Grey's Anatomy, du cœur au care*, PUF, 2012.
- Landau, N., *The TV Showrunner's Roadmap*, Focal Press, 2014.
- Lavery, D., « I Only Had a week : TV Creativity and Quality Television », disponible en archive : <https://web.archive.org/web/20101214031344/http://davidlavery.net/Collected Works/Essays/>
- Matt, E., « Les décors de vos séries américaines préférées : réels ou imaginaires ? On s'incruste » ; *Média(s), un autre regard*, en ligne : <http://www.mediaunautre regard.com/2013/05/22/decors-series-amercaines-preferees-reels-imaginaires-incrustation/>
- Moore, R N, *Battlestar Galactica Series Bible*, 2003.
- Odin, R., *Les Espaces de communication, Introduction à la sémio-pragmatique*, PUG, 2011.
- Ryan, M., « A talk with Kate Walsh from 'Grey's,' who goes into 'Private Practice' », *Chicago Tribune*, 23/09/2007.
- Semprini, A., *La Société de flux*, L'Harmattan, coll. logiques sociales, 2003.
- Soulez, G., « La double répétition, Structure et matrice des séries télévisées », *Mise au point*, n°3, 2011, en ligne : <https://journals.openedition.org/map/979>
- Souriau, E., *Vocabulaire d'esthétique*, PUF, coll. « Quadrige », 1990.
- Telecommunications Act of 1996*, <https://www.fcc.gov/general/telecommunications-act-1996>
- Thornburn, D., « The Sopranos », in Gary R. Edgerton, Jeffrey P. Jones, *The Essential HBO Reader*, Presses de l'université du Kentucky, 2008.
- Westphal, B., *La Géocritique. Réel, fiction, espace*, Éditions de Minuit, 2007.
- WGA, *MBA (Minimum Basic Agreement)*, 2017.

White, K., <https://www.institut-geopoetique.org/fr/textes-fondateurs/8-le-grand-champ-de-la-geopoetique>.