

Université de Montréal

De *Fargo* à *Fargo* (Coen 1996 ; FX 2014—) : la notion d'espace dans un phénomène médiatique complexe, l'adaptation d'un film en série télévisée

Par Camille Chameau-Martinez

Département d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de M.A. en études cinématographiques

Septembre 2017

© Camille Martinez, 2017

Université de Montréal

Résumé

Ce mémoire propose d'étudier la relation qu'entretient la série télévisée *Fargo* (FX 2014) avec le film éponyme dont elle est inspirée (Coen 1996). Il naît du constat que les études sur ce nouveau phénomène – les adaptations de films en séries – sont isolées et peu nombreuses. L'objectif de cette recherche est d'interroger les modalités de penser les contacts transfictionnels et les transformations opérées par la circulation de contenus entre les médias en proposant une approche spatiale. L'espace conçu en tant qu'abstraction ou matière permettra de compléter les méthodes d'analyse des séries télévisées présentant le temps comme matière principale soumise à la dilatation et entrera en dialogue avec les nouvelles réflexions concernant la notion d'espace au cinéma. Simultanément, l'espace sera la pierre angulaire méthodologique d'une réflexion qui vise à organiser et visualiser les mécanismes complexes d'un phénomène non linéaire. Sur la piste d'une sensation de familier, le mémoire porte une attention particulière aux notions d'itération, de variation et de continuité, centrales dans les études télévisuelles.

Mots clés

Adaptation, mondes fictionnels, univers, fiction, série télévisée, cinéma, *Fargo*, culte, espace, transferts, migration, sensation, transtextualité, transfictionnalité.

Abstract

This thesis analyzes the relationship between the TV show *Fargo* (FX, 2014—) and the eponymous film that inspired the series (Coen, 1996), and is a starting point to answering to the lack of studies on this phenomenon – the adaptation of films into TV series. The goal of this research is to examine the modalities of thinking transfictional connections and transformations that emerge from the circulation of contents across distinct media, from a spatial approach. The notion of space conceived as an abstraction or as a material component of the series will add to the existing methods of analysis of TV series. In fact, current methods generally consider time as the main element involved in seriality: this thesis suggest another way to study TV series, dialoguing with the recent reflections based on the notion of space in cinema. Simultaneously, space will act as the methodological cornerstone of an analysis that intends to organize and make the complex mechanisms of a non-linear phenomenon visible. Following a sensation of familiarity experienced during the viewing of the show, this thesis pays particular attention to the ideas of iteration, variation, and continuity, which are essential to Television Studies.

Keywords

Adaptation, fictional worlds, universe, fiction, television shows, cult, space, transfers, migration, sensation, transtextuality, transfictionnality.

Table des matières

RESUME	III
ABSTRACT	IV
REMERCIEMENTS	VIII
INTRODUCTION	2
CHAPITRE 1 : LORSQUE LE CINEMA DEVIENT TELEVISION	9
MUTATION DU CONTEXTE TELEVISUELS ET ENJEUX DE L'ADAPTATION	9
QU'EST-CE QU'ADAPTER ?	16
TRADUCTION ET TRANSCRIPTION	16
NAVIGATION	19
COLLECTION	21
REAPPARITION	23
LECTURE TRANSTEXTUELLE ET REAPPROPRIATIONS	26
MONDE PARADIGMATIQUE	26
INTERTEXTUALITE	30
REPETITION ET VARIATION	34
ITERATION ET VARIABILITE	34
FORMULE	39
MATRICE SERIELLE	42
DEFORMULATION ET REFORMULATION	43
CHAPITRE 2 : UN UNIVERS, DES MONDES POSSIBLES	46
COMMENT PARLER DES MONDES DE FICTION ?	47
ESTHETISATION DE LA THEORIE DES MONDES PARALLELES : LE CHAT DE SCHRÖDINGER	47
THEORIES DES MONDES POSSIBLES APPLIQUEES A LA FICTION	52
LES MONDES POSSIBLES COMME ALTERNATIVE A LA NOTION DE REECRITURE	53
ÉTUDE DE LA RELATION ENTRE LES MONDES DE FICTION	54
ET SI ?	54
<i>CROSSOVER</i> : STRUCTURES SAILLANTES ET POINTS DE CONTACT	58
SIMILARITE ET IMPERMEABILITE DES MONDES : PROBLEME LOGIQUE D'IDENTITE ET CONTREPARTIES	62
ÉLARGISSEMENT DE L'UNIVERS : <i>SPATIAL FRAMES, SETTINGS, STORYWORLDS</i> ET <i>SPATIAL UNIVERSE</i>	67

EXPANSION DU <i>STORY SPACE</i> PAR LA REPRESENTATION DE SON ESPACE DIEGETIQUE ET MULTIPLICATION DES <i>STORYWORLDS</i>	
HOMOGENEISATION DE L'UNIVERS SPATIAL PAR L'ACTIVITE SPECTATORIELLE	71
<u>CHAPITRE 3 : DEPLOIEMENT DE LA FICTION : DES DISPOSITIFS A ELUCIDER</u>	73
DEFINIR LE CADRE DE LA FICTION	75
DES TEXTES QUI SE RAPPORTENT A UNE MEME DIEGESE	76
FRONTIERE TEXTUELLE	78
FRONTIERE PRAGMATIQUE	80
FRONTIERE ONTOLOGIQUE	81
METALEPSE FICTIONNELLE ET COURT-CIRCUIT ONTOLOGIQUES	82
<i>SYSTEME COMPLEXES DE MONDES</i>	83
COMPLEXIFICATION POLYMORPHE	85
<i>MACHINE A EXPLORER LA FICTION : DENUATION DU PROCEDE</i>	86
MONDES INTERNES	89
LES « NOMADES DE LA FICTION »	91
<u>CHAPITRE 4 : D'UN ESPACE PERÇU A UN ESPACE VECU : SENSATION DE MONDE</u>	95
ESPACE ET MEMOIRE	96
SPATIALISATION D'UN TROPE PAR LE PRISME DE LA SERIE AMERICAINE	96
FARGO UN DESIGNATEUR POLYSEMIQUE	98
L'ESPACE AMERICAIN COMME SUBSTRAT DES RECITS EN SERIE	100
ÉMERGENCE SENSIBLE DE L'ESPACE	102
LE PAYSAGE : ESPACE ACTUALISE PAR LE REGARD	102
ORIENTATION DU REGARD	104
RESISTANCE DU PAYSAGE VIS-A-VIS DE L'ACTION	105
PERTURBATION DU MODE CLASSIQUE DE PERCEPTION	107
ÉDUCATION DU REGARD	108
ESPACE PERÇU, ESPACE VECU	110
PLANS DE DIALOGUES ET UTILISATION DU CHAMP-CONTRECHAMPS	114
<u>CHAPITRE 5 : VERS UNE VISION DYNAMIQUE DU PHENOMENE</u>	118
PLURALITE	119

DES MONDES, UNE SEMIOSPHERE	122
D'UN SYSTEME CONCENTRIQUE A UNE MULTIPLICITE DE CENTRES	125
CONCLUSION	129
BIBLIOGRAPHIE	131
ANNEXE : GUIDE DES PERSONNAGES PRINCIPAUX ET SECONDAIRES CITES	I

Remerciements

THIS IS A TRUE STORY

*The phenomenon depicted in this master thesis
took place in United State between 1996 and 2017*

— D'après le texte introducteur du film *Fargo* d'Ethan et Joel Coen, 1996, MGM

Je tiens d'abord et particulièrement à remercier ma directrice de mémoire Marta Boni pour l'intérêt sincère et la confiance qu'elle a témoigné pour mon projet dès sa naissance ainsi que pour sa sérénité, sa générosité intellectuelle et son amitié.

Je tiens aussi à remercier Jean-Pierre Esquenazi et Bernard Perron qui, intéressés par mon projet, ont accepté de l'évaluer.

Mes sincères remerciement à Samy Benammar pour son investissement et sa patience tout au long de la réalisation de ce mémoire.

Enfin, toute ma reconnaissance à mes parents, à mes proches et à mes collègues, qui ont été d'une inspiration et d'un soutiens inestimable.

À Antoine et Jean-Philippe ainsi que tous les mondes possibles qu'ils habitent.

Introduction

« *Do you think you could do “*Fargo*” without Marge?* »

— Warren Littlefield¹, 2013

Le visionnement de la série télévisée *Fargo* (FX 2014) inspirée du film éponyme de 1996 (Coen²) est l'élément déclencheur de ce mémoire ; l'intuition qu'il s'y jouent des enjeux narratifs, fictionnels et, de manière plus large, culturels d'un ordre particulier en a été le moteur. Le phénomène *Fargo*³ commence en 2012 avec la promesse de la chaîne américaine FOX de prolonger l'univers fictionnel instauré par les frères Coen en 1996 et se poursuit alors que nous écrivons ces lignes, puisqu'après la diffusion du dernier épisode de la troisième saison de la série *Fargo* en juin 2017, la sphère télévisuelle est en attente de la confirmation de la production d'une quatrième saison. La première saison, diffusée hebdomadairement à partir d'avril 2014 sur la chaîne américaine FX (en coproduction avec MGM Television), propose au spectateur, familier du film des Coen, de renouer pour dix épisodes de cinquante minutes environ avec l'univers hivernal du film devenu culte. Chaque saison imaginée par Noah Hawley, créateur de la série⁴, présente un récit clos se suffisant à lui-même suivant le modèle de l'anthologie.

L'intrigue de la première saison de la série se déroule à Brainerd, ville de taille moyenne du Minnesota, dont la quiétude est soudainement troublée par une série de meurtres inexplicables. Lester Nygaard, assureur sans succès, croise la route de Lorne Malvo, tueur à gage zélé et philosophe à ses heures. La rencontre entre la naïveté de Lester et l'impulsivité de Malvo déclenche l'inévitable ascension d'une Amérique conservatrice vers le chaos, tachant de pourpre la blancheur neigeuse de la région. Souvenons-nous que l'intrigue du film reposait essentiellement sur

¹ Warren Littlefield est producteur exécutif sur la série télévisée *Fargo* (FX 2014)

² Nous utiliserons cette notation (Coen 1996) qu'il faut comprendre comme (Coen et Coen 1996)

³ Nous noterons les titres en italique (*Fargo* 1996) et le nom de l'univers fictionnel sujet à l'expansion entre guillemet « Fargo » comme le suggère Richard Saint Gelais (Saint-Gelais 2011). La référence au phénomène *Fargo* sera soulignée.

⁴ Aux États-Unis le créateur d'une série télévisée est appelé *showrunner*. Son rôle est de diriger la cellule de scénariste et d'assurer la cohérence générale du programme ; il est également producteur exécutif, c'est-à-dire responsable du tournage, des décisions artistiques finales et de la promotion de la série télévisée. Hawley a également réalisé certains épisodes du programme : S2E2 et S3E1. Noah Hawley fut également scénariste et producteur des trois premières saisons de la série télévisée *Bones* (Fox 2005-2008), il est aussi le créateur de *The Usuals* (ABC 2009) et *My Generation* (ABC 2010). En 2017, Hawley adapte une série dérivée de l'univers Marvel des X-Men *Legion* (Fox 2017—).

l'organisation, par Jerry Lundegaard, de l'enlèvement de sa propre femme, dans le dessein d'obtenir une rançon lui permettant d'accéder à la reconnaissance sociale et professionnelle. D'emblée, l'intrigue de la série diffère de celle du film et prend son indépendance narrative.

Toutefois, à la lecture même du synopsis, force est de constater la volonté de filiation directe de la série au long-métrage. Les noms attribués par Hawley à ses personnages résonnent avec ceux imaginés par Joel Coen ; la ville de Bemidji se substitue à celle de Brainerd et le personnage de Nygaard traîne comme celui de Lundergaard des « a » dont la lourdeur rappelle celle du protagoniste, gauche et maladroit, vivant en périphérie d'un rêve américain qui l'exclut jour après jour. Hawley⁵ émaille son projet de liens directs au film : le titre reste inchangé, sa police d'écriture est similaire et le thème musical du compositeur Jeff Russo (*Bemidji, MN* 2014) rappelle immédiatement celui de Carter Burwell (*Fargo, North Dakota* 1996). De cette ambiguïté nous tirons deux conclusions préliminaires et temporaires : d'une part l'intrigue et les personnages, bien que riches de nombreuses similitudes, ont été remodelés, d'autre part, seuls les éléments directement liés à l'espace, que celui-ci soit diégétique (région, bourg enneigé, noms, valeurs américaines) ou extradiégétique voire paratextuel (carton d'introduction, titre, musique) ont été conservés.

On s'aperçoit ainsi dans le premier épisode que la série ne propose ni un *remake* du film : les personnages sont différents et les éléments de la narration réorganisés de façon à faire émerger une nouvelle histoire, ni une suite car aucun événement ou personnage du long métrage n'est mentionnés dans la diégèse du programme. Ce constat nous conduit à formuler un premier élément de problématique : de quelle nature est l'expansion⁶ produite par FX ?

Une phrase du producteur de la série Warren Littlefield a ensuite attiré notre attention sur la possibilité pour un continuateur allographe — un auteur différent de celui du texte d'origine — d'extraire les personnages d'un texte, non plus dans le but de les faire évoluer dans des univers fictionnels nouveaux (Saint-Gelais 2011), mais dans celui de les évacuer de la narration afin de ne retenir comme substrat à la création que l'univers fictionnel initial :

And Noah [Hawley] found that wildly liberating, the idea that there can be original

⁵ Par souci de concision, nous ferons souvent référence au créateur de la série, Noah Hawley, mais avons conscience qu'il coordonne une cellule de scénaristes et plusieurs réalisateurs. L'art de la série télévisée est un art collectif. D'autant plus que « la culture médiatique se caractérise par une nette atténuation du rôle de l'auteur, remplacé par d'autres modes de balisage comme l'univers fictif ou le personnage » (Saint-Gelais 2011, 375). Saint-Gelais définit la culture médiatique dans *Fictions Transfuges*. (Ibid., 373-434).

⁶ Saint Gelais propose une typologie des expansions dans son ouvrage *Fictions Transfuges* (Ibid.,).

characters, that it could absolutely play in a Coen Brothers tone and place, that we would always be aware of the original work, but a new crime saga with all new characters. (Hawley sur <http://uproxx.com> avril 2014).

Dans la même entrevue, Noah Hawley fait référence à Martin Freeman qui interprète Lester Nygaard : « He has a very different character [de celui de William H. Macy dans le film] who fills a similar space, but is a very different character » (Ibid.). D'un point de vue narratif, le monde de Fargo ne serait plus seulement la transposition d'un texte à son adaptation ni la suite d'une histoire commencée antérieurement mais le prolongement d'un espace diégétique, celui-ci devenant l'hôte potentiel de diverses narrations et personnages.

Entre temps, le recensement et l'analyse d'une centaine de billets de blogs, commentaires de fans et articles de revues en ligne effectués entre septembre et octobre 2015 a fait émerger une récurrence terminologique : « sensation », « ambiance », « atmosphère », « univers » et « monde » sont les termes plus utilisés par les commentateurs (fans et journalistes) pour décrire leur expérience télévisuelle⁷. Les deux derniers, « univers » et « monde » ont attiré notre attention dans la mesure où ces notions, à première vue intuitives, complexifient la question de l'adaptation qui semblerait évidente si l'on se s'appuyait exclusivement sur la lecture des titres du film et de la série. Si une étude de la réception n'est pas l'objet de ce mémoire, sa nécessité s'est imposée au début de notre processus de recherche afin de confirmer une intuition empirique née de l'expérience personnelle de visionnement.

Ces termes sont particulièrement pertinents à l'heure de la convergence – des médias, des contenus, des acteurs et des publics – telle que définie par Jenkins (2013), époque dans laquelle les frontières entre le cinéma et la télévision se font de plus en plus poreuses. Dans ce contexte les narrations télévisuelles se complexifient (Mittell 2015) et nécessitent souvent plus d'une plateforme pour se développer (Bourdaa 2014; Boni 2016a). Dès lors que l'on se donne pour cadre cette pollinisation réciproque entre médias, peut-on encore expliquer l'expérience télévisuelle en termes d'adaptation ? Quels sont les mécanismes à l'origine de la sensation de familier ? De quelle origine et de quelle nature est le plaisir éprouvé par les spectateurs lors de l'exploration de tels univers ?

⁷ Les commentaires ont été extraits de sites internet constituant des bases de données pour le cinéma et la télévision et des plateformes sur lesquelles les spectateurs peuvent donner leurs impressions sur les œuvres. Senscritique, IMDb, Rotten Tomatoes. Ils ont été recensés en proportion équivalente pour chaque site et entre l'anglais et le français.

L'hypothèse examinée dans ce mémoire est que la *sensation de familier* ressentie au visionnement de la série serait en réalité une *sensation de monde* émergeant de la création d'un espace pluriel à la croisée du concret (la diégèse, le film) et de l'abstrait (le monde en tant que transcendance, et l'organisation de celui-ci par les spectateurs). En outre, l'observation du phénomène ferait émerger un espace interne à la fiction qui ne serait pas uniquement perçu (nature physique, esthétique et narrative), mais simultanément vécu (nature phénoménologique) et mettrait en jeu différents espaces externes au film liés aux contextes de réapparition de la fiction. Pour tenter de saisir l'origine et les enjeux de ce sentiment de familier, nous analyserons le phénomène en repartant de la notion d'adaptation (Bazin, McFarlane, Stam, Hutcheon, Casetti) et des spécificités du médium télévisuel (Esquenazi, Mittell, Jost, Martin, Winkler, Sepulchre, Soulez, Lifschutz) puis le confronterons tour à tour à des approches textuelle (Genette, Eco) logique (Leibniz, Kripke, Lewis, Eco, Pavel, Ryan) transfictionnelle (Saint-Gelais) et esthétique (Gardies, Lefebvre, Aumont, Gaudin, Boillat). Dans la méthodologie de ce mémoire, conformément aux études sur la sérialité, l'accent sera mis sur la continuité, la répétition et la variation, tant dans un cadre narratif qu'esthétique. Une approche spatiale soutenue par des cartes et des schémas sera privilégiée afin de visualiser les réseaux de connexions et les transferts entre fragments. Elle permettra d'organiser un phénomène complexe et non linéaire.

Nous procéderons, dans un premier chapitre, à la description du phénomène Fargo et du contexte qui l'a vu naître afin d'en dégager les enjeux textuels (traduction, transcription, collection, citation), pragmatiques (parcours de lecture du spectateur et système en base de données), culturels (influence du contexte de visionnement), sériels (itération, variation, formule et déclinaison) et formels (feuilleton, anthologie) tout en tenant compte du contexte médiatique dans lequel il s'inscrit (intermédialité, transtextualité, complexité télévisuelle) afin de questionner la notion d'adaptation (Bazin, McFarlane, Stam, Hutcheon, Casetti), les transferts qu'elle engage et la sensation de familier qu'elle provoque. Celle-ci se révélera efficace mais insuffisante pour analyser la transcendance qu'elle fait pourtant émerger et nous mènera à considérer les outils propres à la sérialité pour analyser les récits télévisuels : variation et itération (Eco), formule (Esquenazi), matrice (Soulez), déformulation et reformulation (Lifschutz). Cette exploration nous permettra d'aboutir à une première conclusion : concevoir les fragments médiatiques comme des textes organisés selon une dynamique verticale – où le texte de départ a valeur supérieure à son adaptation – limite la compréhension du phénomène. De ce parcours, nous dégagerons ainsi l'idée de

transcendance, celle-ci étant moins celle du texte d'origine que celle, plus abstraite, de son identité.

Le cadre textuel se révélant insuffisant pour rendre compte du phénomène, nous mobiliserons ensuite des outils littéraires et verrons qu'il est fructueux de concevoir les fragments de notre objet pluriel comme des mondes logiques (Schrodinger ; Leibniz ; Lewis ; Kripke) et/ou fictionnel (Ryan, Eco, Pavel, Bayard) reliés les uns aux autres par un système de relations. Les idées de transcendance et d'identité de l'œuvre seront mises en valeur par l'exposition d'un univers fictionnel contenant plusieurs histoires et plusieurs communautés de personnages. Dès lors l'émergence du besoin de cartographier ces systèmes se fera sentir et nous mènera à proposer une typologie des relations entre les mondes du film et de la série : sont-ils enchâssés, chevauchés ou alternatifs ? Dans le but de tester ces systèmes, nous démontrerons dans ce chapitre que *l'espace* constitue un marqueur de continuité plus opérationnel que celui *d'identité* des entités fictives — généralement questionné dans la logique modale — pour discuter de la nature, de la structure et des modalités des relations entre les mondes fictionnels possibles. Comme nous le verrons, une approche spatiale nous permet de rendre compte, dans le cas de Fargo, de l'influence de la relation qu'entretiennent les agents du récit avec l'espace diégétique (physique, socioculturel et narratif) qu'ils habitent sur la détermination de leurs schémas d'action. Cette relation, fondée sur le rapport analogue entre les personnages, vectrice de narration et de déclinaisons, rend les agents étrangement similaires d'un texte à l'autre au point de se demander s'ils ne traversent pas les frontières des mondes. Les contradictions que cette typologie révélera témoigneront de la complexité d'un phénomène qui résiste à l'entreprise d'organisation.

Dans un troisième temps du mémoire, nous rétablirons la notion de style propre à l'étude d'un cas particulier sur laquelle le plan logique fait l'impasse. Tout en maintenant l'idée de mondes fictionnels nous aborderons les transferts d'éléments diégétiques non plus en termes d'analogies, de relations d'imitation et de transformations sur lesquelles se concentrent l'adaptation (Bazin, McFarlan, Stam, Hutcheon, Casetti) et la transtextualité (Genette 1982), ou de relations de similitudes, d'expansion et de superposition comme le font les théories des mondes possibles (Lewis, Ryan, Pavel) mais en qualité de migrations (Saint-Gelais 2011). Les cadres du texte et de l'univers fictionnel des chapitres précédents seront abandonnés au profit de celui de la fiction. Les systèmes sériels ainsi formés permettraient aux personnages de s'autonomiser des textes et de voyager entre les mondes fictionnels. Il s'agira d'explorer les espaces systémiques en termes de clôture, franchissements et transgressions de frontières (ontologique, textuelles, pragmatiques) et

d'identifier les seuils internes à la fiction (métalepse, court-circuit ontologiques) afin de dégager les enjeux fictionnels des procédés de mise en scène et de mesurer les conséquences pragmatiques que l'exploration d'une fiction par les spectateurs a sur le plaisir de ceux-ci (Mittell 2006). La réflexion sera enrichie par une approche « mondaine »⁸ (Boillat 2014) de l'esthétique mise en place par la série et révélera que dans notre cas, l'espace diégétique est d'avantage sujet au nomadisme que les personnages.

Repasant de l'idée de migration d'un espace diégétique du film vers la série, le quatrième chapitre mobilisera des outils spécifiques aux études cinématographiques et télévisuelles pour valoriser les transferts entrevus dans les chapitres précédents. L'hypothèse de ce segment tient en ce que la sensation d'espace naît également de la matière des objets audiovisuels et du regard que les spectateurs portent sur chacun d'eux comme sur l'ensemble du monde. Nous démontrerons que la résurgence d'un espace chargé de mémoire – créé par les frères Coen en 1996 – dans la série télévisuelle, génère une palette de personnages déclinables au fil des saisons et en viendrons à la conclusion que l'espace marque bel et bien la continuité entre le film et la série d'une part et entre les différentes saisons anthologiques d'autre part. Cette démonstration tend à s'inscrire dans la discussion des méthodes d'analyse des séries télévisées développées dans le domaine francophone, celles-ci prônant principalement une approche temporelle. La conséquence pragmatique de cette cohérence spatiale s'exprime par la construction d'un regard orienté sur le paysage dans lequel se déroule l'action (Lefebvre 2002) en une sensation sourde d'espace chez les spectateurs. Nous verrons également que cet espace n'est pas seulement perçu consciemment ou inconsciemment de façon intelligible (Gardies 1993) mais qu'il est également vécu physiquement (Gaudin 2015) par les spectateurs.

Enfin, en remobilisant le modèle de Kripke, l'idée d'œuvre en tant que processus (Esquenazi 2007) et la série télévisée comme écosystème dont les caractéristiques sont celles du vivant (Pescatore et Innocenti), nous ouvrirons notre réflexion dans un cinquième et dernier chapitre, sur une vision dynamique des mutations perpétuelles de l'espace discursif que forment les fragments de notre objet en utilisant le modèle de la sémiosphère (Lotman).

Les études sur ce phénomène – les adaptations de films en séries – étant encore isolées et peu nombreuses, ce mémoire permettra d'interroger les modalités de penser les contacts

⁸ Le terme est utilisé par Alain Boillat dans *Cinéma, machine à monde* pour désigner des univers « où se côtoient deux ou plusieurs mondes distincts, définis par un écart variable au « réel » » (Boillat 2014, 20).

transfictionnels et les transformations opérées par la circulation de contenu entre les médias dans ce cas particulier, tout en ouvrant de nouvelles perspectives sur les mondes fictionnels à l'ère de la convergence. En outre, il s'inscrira en complément des travaux présentant le temps comme matière principale soumise à la dilatation dans la série télévisée et entrera en dialogue avec les nouvelles réflexions concernant la notion d'espace au cinéma. La forme polymorphe de cette recherche et la diversité des approches qu'elle mobilise est volontaire et tend à rendre compte d'un phénomène non linéaire, complexe, conscient de lui-même et générateur d'expériences.

CHAPITRE 1 :

Lorsque le cinéma devient télévision

« *Aw Jeez, here we go again* »

— couverture du DVD de la première saison, FX MGM

Installé confortablement dans votre canapé avec des amis, vous êtes prêt pour le rendez-vous tant attendu que vous a donné FX quelques mois auparavant. À l'excitation se mêle un peu d'angoisse, vous aviez beaucoup aimé le film des Coen. Et si l'adaptation n'était pas à la hauteur ? D'autant plus que vous êtes sceptiques à l'idée que celle-ci se fasse sur le format sériel et étire comme du chewing-gum l'histoire que vous aviez aimée pour son rythme. Et déjà les crédits vous rappellent que le programme est une commande de la chaîne. La contrainte économique liée à l'industrie télévisuelle, à sa nécessité de faire de l'audience pour vendre des espaces publicitaires dans le but de créer de nouveaux programmes destinés à faire de l'audience va-t-elle avoir une influence sur la qualité du programme ? Vous êtes dubitatif. Pourtant, alors que l'image se dévoile, l'impatience de replonger dans un univers que vous avez apprécié, de renouer avec un contrat fictionnel connu se fait sentir. Le thème musical commence. Tout le monde dans la pièce retient son souffle sauf une. Elle n'a pas vu le film mais votre enthousiasme l'a rendue curieuse. *Spoiler Alert*⁹, vous vous rendrez compte à la fin de la diffusion des dix épisodes de la série que son expérience lui a donné envie de voir le film. Vous êtes surpris, elle a préféré la série.

Mutation du contexte télévisuels et enjeux de l'adaptation

Les entrelacements entre le cinéma et la télévision ont été, dans l'histoire des médias, de plusieurs natures. Si l'on choisit de se concentrer uniquement sur l'époque contemporaine, remarquons que dans les années 2000, c'est en premier lieu le cinéma qui s'est nourri de récits télévisuels en adaptant de nombreuses séries à succès (*Star Trek*, NBC, adapté en 2002, 2009 puis 2013 ; *The X-Files*, Fox, adapté en 2008 ; *Sex and the City*, HBO, adapté en 2008 puis 2010, etc.),

⁹ En anglais, le mot *spoiler* (du verbe *spoil* qui signifie gâcher) est employé dans le langage télévisuel courant pour désigner une information qui dévoile une partie de l'intrigue d'une œuvre, gâchant ainsi le plaisir de celui qui ne l'a pas encore découverte par lui-même.

augmentant ces dernières d'une excoissance cinématographique. Dans la décennie suivante, le nombre de séries inspirées par le cinéma s'est multiplié de façon exponentielle. Pour mesurer l'ampleur du phénomène, nous avons relevé plus de quarante-cinq adaptations américaines de films en série entre 2013 et 2016¹⁰. L'année de la première diffusion de *Fargo* (2014), la chaîne El Ray diffuse un *remake* de *From Dusk Till Dawn* (Rodriguez 1996), NBC programme la seconde saison d'*Hannibal — prequel*¹¹ au roman de Thomas Harris *Dragon Rouge* (1981) et du film éponyme (Ratner 2002) —, et A&E rivalise avec une seconde saison de *Bates Motel — prequel* de *Psycho* (Bloch, 1959 et Hitchcock 1960). Cette même année, lors des *Upfronts*,¹² de nombreux projets de *réemploi* sont annoncés : *Scream* (MTV, 2015—), *Ash vs Evil Dead* (Starz, 2015—) et le très populaire *Westworld* (HBO, 2016—)¹³. Tous les formats et tous les genres y sont représentés.

L'entrelacement du cinéma et de la télévision que l'on vient d'observer peut s'expliquer par plusieurs facteurs contextuels. Le premier dépend de la transition technologique opérée dans les vingt dernières années. La mise en ligne de contenus par les chaînes à péage (HBO, Showtime, FX), la popularisation du téléchargement en ligne et la diversification des technologies de visionnement (DVD, DVR, *on-demand*¹⁴) permettent et encouragent la liberté des spectateurs de disposer de leur temps de visionnement en en choisissant l'heure et la durée. Le contexte contemporain mettant à disposition des téléspectateurs la technologie leur permettant d'accéder facilement aux programmes, de les lancer et relancer au rythme qui leur sied et de les visionner plusieurs fois, a contribué dans les années 2000 à libérer les scénaristes de la contrainte de produire des récits faciles à suivre et à mémoriser, voués à être diffusés hebdomadairement pour un public erratiques ou distraits. Dès lors certains récits télévisuels se complexifient en multipliant les intrigues, les arcs narratifs et les personnages. Ils s'adressent dorénavant à des téléspectateurs aptes à accorder une attention particulière aux images et à fournir un effort d'investissement important (Mittell 2006). Mittell ajoute que cette complexité est également facilitée par l'accessibilité des spectateurs à une connaissance commune garantie par l'activité des communautés de fans en ligne

¹⁰ Sources mixtes : Wikipédia, Sens critique, Rotten Tomatoes, IMDb.

¹¹ Le *prequel* est une œuvre qui continue une œuvre précédente dans une temporalité antérieure à celle-ci.

¹² Les *Upfronts* est un événement commercial télévisuel américain lors duquel les annonceurs achètent leur temps de télévision annuel qui punctura les séries à venir.

¹³ Auraient pu être citées : *Minority Report* (Fox 2015-2015), *Twelve Monkeys* (SyFy 2014—), *Rosemary baby* (NBC 2014-2014), *The Exorcist* (Fox 2016—) et bien d'autres.

¹⁴ Services à la demande payant, avec une bibliothèque de contenus en ligne disponibles en tout temps ou selon un calendrier.

dans lesquelles chacun peut puiser des éléments de réponse ou se remémorer des événements oubliés.

Le second facteur concerne donc le mode de réception des spectateurs. Plusieurs sociologues et chercheurs observent un changement de comportement chez ceux-ci puisque, pouvant disposer de leur temps de visionnement, ils sont aujourd'hui plus attentifs à ce qu'ils regardent qu'ils ne l'étaient avant les années 2000 (Esquenazi 2009b; Jost 2011; Mittell 2006; Sepulchre 2011). Remarquons que cette liberté est d'autant plus importante que certaines plateformes comme Netflix choisissent de diffuser l'intégralité d'une saison en une seule mise en ligne.

Le troisième et dernier facteur est d'ordre esthétique et intimement lié au nouveau paradigme économique. Le comportement décrit est renforcé dans les années 2000 par l'esthétique cinématographique qu'adopte la télévision, la liberté de ton et l'augmentation des budgets. Ces trois éléments sont représentatifs de la nouvelle façon de produire de la télévision, celle-ci étant initiée par HBO avec des séries telles que *Sex and the City* (HBO, 1998-2004), *The Soprano* (HBO, 1999-2007), et *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005). Les tournages quittent les studios pour des décors extérieurs (plus coûteux) et, à la fin des années 1990, une grammaire télévisuelle utilisant les outils techniques (*Fargo* est tourné avec une caméra Alexa dans les plaines de Calgary) et formels du cinéma (plans d'ensemble, travelling, plans séquence, etc.) se développe. Ainsi fertilisée par les contenus et la forme cinématographiques et s'adaptant à la transition technologique, culturelle et économique de la fin du XX^e siècle, la télévision s'émancipe de la filiation qu'elle entretenait avec la radio et le studio, passant petit à petit d'art sonore à art visuel pour rentrer dans ce qui est communément appelé le « nouvel âge d'or de la télévision ». C'est dans ce contexte que *Fargo* (Coen 1996) a été adapté par la chaîne FX en 2014.

Si le début des années 2010 est marqué par la multiplication des adaptations de grands succès du cinéma en séries télévisées, ce phénomène n'est pas spécifique à la décennie. Les films *The Young Indiana Jones Chronicles* (Spielberg 1981 ; ABC, 1992-1993), *Buffy The Vampire Slayer* (Kuzui 1992 ; WB, UPN 1997-2003), *Terminator : The Sarah Connor Chronicles* (Cameron 1984 ; Fox 2008-2009), *Highlander* (Mulcahy 1986 ; Syndication 1992-1998), *Friday Night Light* (Berg 2004 ; NBC, The 101 Network 2006-2011) *Nikita* (Besson 1990 ; The CW 2010-2013), *Stargate SG1* (Emmerich 1994 ; Showtime, SyFy Channel 1997-2007), *Fame* (Parker 1980 ; NBC, 1982-1987), et *Dirty Dancing* (Ardolino 1987 ; CBS 1988-1989) ont chacun leurs déclinaison

télévisuelle. Cependant, la plupart de ces séries n'ont pas eu l'essor escompté et ont été interrompues dès la première saison ou le premier épisode.

C'est le cas de *Fargo* (1997 non diffusé), une première tentative d'adaptation du film produite par Bruce Paltrow et Robert Palm et réalisée par Cathy Bates¹⁵. L'épisode pilote met en scène Edie Falco¹⁶ dans le rôle de Marge Gunderson jouée en 1996 par Frances McDormand, tandis que l'on retrouve l'agent de police Lou sous les traits de Bruce Bohne, seul acteur du film original à reprendre son rôle. Il est difficile de déterminer si le programme est un *sequel*¹⁷ ou un *spin-off*¹⁸ au film sorti l'année précédente en raison du caractère unique de son épisode produit et l'absence de scénarios des segments suivants. Le récit de cet épisode se déroule un mois après celui du film et se termine sur l'accouchement de Marge, enceinte dans le long métrage afin de marquer la continuité temporelle entre le film et son adaptation. Cette formule n'a pas su convaincre les chaînes de télévision américaines puisque l'épisode ne sera jamais diffusé. Le constat de cet échec va nous permettre de cerner les enjeux de l'adaptation pour ce cas particulier : Fargo.

La nature télévisuelle des séries réside dans quelques traits liés à leur fabrication. C'est pourquoi la compréhension de l'échec de cette réapparition de récit nécessite dans un premier temps que l'on compare le contexte télévisuel de 1997 et celui de 2014 en mesurant l'influence que celui-ci a exercé sur la forme de l'adaptation. Dans la version de 1997, l'espace diégétique, les personnages et la continuité de l'histoire sont fidèles au film, cependant le programme évacue toute forme d'horreur et de violence, jusqu'à créer une différence de ton vis-à-vis du film. Aux États Unis, les programmes destinés à être diffusés sur les principaux *networks* américains sont soumis aux règles de la *Commission Fédérale des Communications* (FCC) responsable depuis 1934 de réguler toutes les formes de télécommunications — télévision, radio, Internet. Depuis l'institutionnalisation de la télévision, elle exerce un contrôle sur ses contenus en bannissant l'indécence, l'obscénité, la violence immorale et les actes sexuels. À l'opposé, le film indépendant des Coen, créé en marge du circuit hollywoodien classique, est construit autour de ces idées ici

¹⁵ C'est en 2003 que le public découvre pour la première fois à la télévision ce premier et dernier épisode dans le cadre de l'émission *Trio's Brilliant but Cancelled series* sur la chaîne Trio. Les Coen ne sont pas impliqués dans le projet d'adaptation.

¹⁶ Edie Falco deviendra deux ans plus tard l'une des figures emblématiques des *Soprano* (HBO 1999-2007) en incarnant Carmela Soprano. En 1997 elle jouait déjà une gardienne de prison dans *Oz* (HBO 1997-2003), série qui commence à bouleverser la tradition télévisuelle en introduisant le « style HBO ».

¹⁷ Traduit de l'anglais par le néologisme séquelle, le *sequel* est une œuvre qui continue une œuvre précédente.

¹⁸ Série dérivée d'une œuvre précédente et se focalisant sur l'un ou plusieurs personnages de celle-ci.

censurées : disparition d'un cadavre dans un broyeur à bois, scènes explicites de sexe avec des prostituées, immoralité du dessein de Jerry et des motivations de Carl et Gaear. Or, le développement des chaînes payantes — HBO (1972) et Showtime (1976) en tête — dans le milieu des années 1970 est à l'origine d'une évolution progressive de ce contexte politique. Ces chaînes ne relevant pas de l'autorité de la FCC, permettent aux fictions télévisuelles diffusées sur leurs plateformes de devenir plus explicites, notamment depuis *Oz* (HBO, 1997-2003), *Sex and the City* (HBO, 1998-2004) et *The Soprano* (HBO, 1999-2007)¹⁹. Elles ont ouvert la voie à un nouveau type de programme et de nouvelles formes de narration. Pour rester compétitifs, les réseaux nationaux ont assoupli leur contrôle et la FCC a réévalué ses conditions (Sepulchre 2011). Un tel changement politique devenu effectif au début des années 2000 explique en partie l'échec d'une première adaptation édulcorée et conformes au contexte de production et de diffusion.

Ce contexte politique est directement lié à un contexte socioculturel : selon l'étude sociologique de Brett Martin (Martin 2014) le public n'était pas prêt à laisser la violence amoralisée entrer dans l'espace domestique du foyer. La frontière physique de la salle de cinéma, infranchissable par les personnages immoraux, qui les gardait captif d'un dispositif de visionnement public, s'est vue brisée dans les années 2000 à l'entrée du troisième âge d'or de la télévision (B. Martin 2014). Depuis, on observe l'émergence de personnages tels que Tony Soprano (*Les Soprano*), Vick Mckey (*The Shield*) et Walter White (*Breaking Bad*), des figures autrefois destinées à la littérature et au cinéma et que Martin a surnommé « des hommes tourmentés » (Ibid.). En quelques années, le public se trouve confronté à des programmes comme *Dexter* (Showtime 2006-2013) dans lequel le héros est un tueur en série²⁰. Dans son ouvrage consacré à ces figures caractéristiques du nouvel âge d'or,²¹ Martin écrit :

À l'instar de ses protagonistes, cette nouvelle génération de séries télé proposerait des histoires bien plus ambiguës et bien plus complexes que tout ce que la télévision, sans cesse occupée à satisfaire le plus large public possible et les groupes d'annonceurs, avait jamais connu auparavant. Sur le plan narratif, on serait féroce : on n'épargnerait pas les

¹⁹ Dans l'épisode 5 « *College* » de la première saison de *Les Soprano* diffusé en février 1999, Tony Soprano tue à l'écran et à main nues un mafieux devenu informateur pour le gouvernement. La décision du scénariste David Chase de rendre la scène explicite marque un tournant dans l'histoire télévisuelle.

²⁰ En 1996, Fox essaye d'introduire un personnage immoral dans la série *Profit* mais le public n'étant pas prêt, celui-ci disparaît du scénario au bout de quatre épisodes (« *Bad Men* » dans *Bits* Arte, Ressource en ligne. Disponible sur <<https://www.arte.tv/fr/videos/056301-012-A/bits-bad-men>>. Dernier visionnement 26/08/17).

²¹ Le premier âge d'or américain correspond à celui des grandes anthologies de la télévision américaine des années 1950 et au début des années 1960 ; le deuxième celui de la *Quality TV* délimitée dans le temps par *Hill Street Blues* et *Twin Peaks*. Le troisième, effectif depuis le début des années 2000 correspond à celui des grands *dramas* (*The Soprano*, *The Wire*, *Mad Men*, *Breaking Bad*) (B. Martin 2014; Martin. Winckler 2012, 11–12).

personnages susceptibles d'être les favoris du public, et on ne laisserait donc que peu de place au processus de catharsis et aux commodités de dénouements sur lesquels la télévision avait coutume de faire tourner son fonds de commerce. Dès lors, rien n'assurait que tout finirait bien dans votre série de télévision préférée — ou même que le pire ne pût advenir. (Martin 2014)

Dans ce contexte, le public de 2014 est prêt à cohabiter de façon quotidienne avec des personnages « ambigus » et « complexes ». Dès lors, le petit écran peut diffuser les images des meurtres prémédités et perpétrés de sang-froid par les personnages malveillants de l'univers de « Fargo » tels que Lorne Malvo et V.M Varga, entorse explicite et sans équivoque à toute morale établie. Ces personnages, à l'instar des figures télévisuelles qui les ont précédés, sont caractérisés par une ambiguïté qui peut être source de fascination. En effet, face à ces individus, aussi drôles que sadiques, philosophes que bestiaux, attachants que repoussants, les autres personnages sont, à l'image de Marge dans le film, mis face à l'échec de leur capacité de compréhension :

- Marge : « So that was Mrs. Lundegaard on the floor in there. And I guess that was your accomplice in the wood chipper. And those three people in Brainerd. And for what? For a little bit of money. There's more to life than a little money, you know. Don't you know that? And here ya are, and it's a beautiful day. Well, I just don't understand it ». *Fargo* (Coen 1996, 1:31:40)

Ce nouveau contexte télévisuel favorable à l'adaptation de 2014, permet aux personnages amoraux caractéristiques de l'univers de *Fargo* de traverser les frontières physiques — entre la salle et la sphère domestique — et médiatiques — du cinéma à la télévision.

À ce contexte est directement liée une tension entre création et économie, identifiée dans la citation de Brett Martin : « la télévision, [est] sans cesse occupée à satisfaire le plus large public possible et les groupes d'annonceurs » (Martin 2014, 18). Les grandes chaînes de télévision nationales, financées par la publicité, dépendent entièrement de l'association d'annonceurs à leurs programmes. Ces derniers étant frileux à l'idée d'être liés à des contenus subversifs susceptibles de choquer, provoquaient chez les producteurs un phénomène d'autocensure entretenu par crainte d'un retrait à l'effort économique de production. À l'ère de la nouvelle complexité des séries, annonceurs et producteurs sont amenés à prendre davantage de risques, rassurés par l'engouement du public pour de tels programmes.

La complexité, ce nouveau paradigme et la modification des facteurs politiques (contenus plus subversifs), sociaux (habitudes des spectateurs) et économiques (des sponsors moins timorés) ont permis aux personnages de traverser les frontières médiatiques (du cinéma à la télévision),

physiques (liées au dispositif de visionnement) et transtextuelles (lecture des personnages selon le souvenir que l'on a du film, de la filmographie des Coen et de notre encyclopédie générale). Produite antérieurement à ces multiples évolutions et transformations, la première tentative d'adaptation de *Fargo* n'a pas bénéficié d'un contexte de diffusion favorable et n'a pu trouver acheteur.

Si l'on se penche sur sa forme, la première adaptation télévisuelle de *Fargo* étant essentiellement construite autour de la volonté d'un *faire comme le film*, son échec traduit la nécessité théorique pour les études de l'adaptation d'abandonner les critères de *fidélité* et de *trahison* au texte pour leur privilégier ceux d'*autonomie*, de *création* et de *fertilisation* (McFarlane 1996 ; Stam 2005 ; Hutcheon 2006). Les adaptations dites « fidèles » aux textes sources selon Deborah Cartmell et Imelda Whelehan sont condamnées à décevoir (Cartmell et Whelehan 2010, 73–83) alors qu'une construction et une lecture intertextuelle ou dialogique peut, comme le propose Robert Stam dans le premier volume d'une série de trois ouvrages sur l'adaptation (Stam 2005 3-4), nous permettre de transcender l'aporie de la fidélité. En ressort que la forme d'un programme télévisuel a une influence directe sur sa réception et par effet de répercussion sur sa longévité. Tenant compte de cette inséparabilité entre art et économie à la télévision, Warren Littlefield, producteur exécutif de *Fargo* (FX 2014), explique pourquoi en 1997, alors qu'il est à la tête de NBC Entertainment, il choisit d'avorter le projet.

When I adapted it first in '97 when I was at NBC it was a straight adaptation of the movie. And when push came to shove I chose not to make it because I was worried about disappointing the audience and that it would be somehow a paler version. No regrets on that decision (Littlefield sur <http://uproxx.com> 2014).

La crainte du producteur fut qu'une « adaptation directe » ne représente pour le public qu'une pâle copie du film, celle-ci étant lue à travers le prisme de la nostalgie plutôt que celui de la créativité (Stam 2005 3-4 ; Hutcheon 2006, 18-22). Quelques années plus tard, la MGM, détentrice des droits du film depuis 1997, se concentre sur le meilleur moyen de recréer le film : « We were always hoping to do something inspired by the movie rather than a re-telling of the movie. I don't think we would have succeeded had we gone that way » confie Eric Scruer, président de la programmation originale d'FX (Littlefield sur <http://variety.com> 2014). Pour Stam, l'adaptation est une ère de « crossfertilisation » et d'échange : « Adaptations redistribute energies and intensities, provoke flows and displacements » (Stam 2005 cité dans Cartmell et Whelehan 2010, 13).

C'est pourquoi, envisager *Fargo*, via la question de l'adaptation revient moins à réfléchir sur la notion de fidélité directe à l'œuvre, qu'à rendre visible ce que Stam appelle un « échange de flux textuels » (Ibid., 13) au cours duquel un langage se transforme en un autre (la littérature en cinéma, le cinéma en télévision). Le constat d'un échec commercial lié à celui de « flux textuels » nous amène, dans le premier temps de ce mémoire, à considérer le texte comme un cadre.

Qu'est-ce qu'adapter ?

De la multiplication des adaptations de films en série et de l'évolution rapide du média télévisuel émerge la nécessité de trouver de nouveaux outils pour appréhender de tels phénomènes. Ceux-ci sont à la croisée des théories de l'adaptation et de celles des études de la sérialité.

Traduction et transcription

Adapter c'est d'abord passer d'un médium à un autre, d'un véhicule pour le sens à un second. Étudier ce transfert pour expliquer le phénomène de *Fargo* revient à l'appréhender en termes d'intermédialité. Bien que le concept soit polymorphe (Mariniello 2011), il se réfère communément aux relations qu'entretiennent les médias entre eux. Ceux-ci, comme les rives d'un fleuve permettent de construire des ponts ; l'adaptation en est un. Ce pont, l'espace de l'intermédialité, selon Silvestra Mariniello, « est l'espace hybride où le discours s'ouvre au visible et où la visualité devient discursive dans un mouvement qui perturbe la construction linguistique et philosophiques qui les gardait séparés » (Mariniello 2011, 25). Adapter un discours à travers un nouveau média, lui faisant traverser le pont de l'adaptation, c'est lui redonner une visibilité, et cette nouvelle intelligibilité dépend elle-même des spécificités du langage de la nouvelle plateforme d'accueil. Ces nouvelles routes construisent ainsi des voies de communications entre les berges et leur permettent, par le biais d'échanges, de s'influencer l'une l'autre. Cette image du pont, que Mariniello emprunte à Heidegger (Heidegger et Préau 1958, 180), valorise les idées intuitives de transfert, connexion et réseaux.

Notre phénomène a deux caractéristiques : d'une part il adapte un contenu, d'autre part il le fait sur un autre média. L'association des deux, contenu/contenant offre à notre réflexion le même problème que s'était posé Bazin en 1952 « c'est d'abord celui de l'influence réciproque des arts et de l'adaptation en général » (Bazin [1952] 2011, 83). L'énoncé fondateur de la pensée de l'auteur est qu'adapter n'est pas *répéter*. Adapter signifie *traduire* un texte d'un médium à un autre

en faisant bon usage de la grammaire de ce dernier, dans le souci de produire une adaptation créative mais fidèle. À l'idée de reproduction stricte, qui par un abus de langage pourrait se qualifier d'adaptation *mot à mot*, Bazin préfère celle de « fidélité efficace » (Ibid., 99) qui a la particularité de prendre en compte les spécificités du médium de destination dans le dessein de mettre en valeur des récits (Ibid., 91) et ainsi « transcrire pour l'écran, dans une quasi-identité, une œuvre dont il reconnaît a priori la transcendance » (Ibid., 82). S'il reconnaît donc une *transcendance*, celle-ci n'est pas celle du texte d'origine mais celle de sa propre identité. Adapter n'est alors « plus trahir, mais respecter » (Ibid., 99).

Suivant la même idée fondamentale, selon Brian McFarlane, adapter correspond à trouver de nouvelles stratégies narratives compatibles avec le médium (1996). En qualifiant son approche de « modified structuralist approach » il distingue des éléments « transférables » et d'autres « non transférables » (Ibid., 1996, 101). Les premiers appartiennent à l'énonciation (*enunciation*) alors que les seconds relèvent de la narration (*narrative*). Son approche s'appuie sur deux types d'éléments textuels : « (a) in the transposition process, just what is it *possible* to transfer or adapt from novel to film; and (b) what key factors other than the source novel have exercised an influence on the film version of the novel? » (Ibid., 1996, 22). Les théories de l'adaptation s'accordent donc sur l'idée qu'un texte adapté ne peut être un calque identique à son original dans le sens d'une reproduction mécanique : « Because adaptation is a form of repetition without replication, change is inevitable, even without any conscious updating or alteration of setting » (Hutcheon 2006, XVI).

En acquiesçant à ces idées nous pouvons admettre que, bien que le cinéma influence la série de Hawley (caméra, plans larges, plan séquence, tournage en extérieur etc.), le changement d'espace médiatique nécessite irrémédiablement l'adoption d'un langage proprement télévisuel. Les réalisateurs de séries doivent prendre en compte les contraintes techniques de leur médium (un petit écran, une image diffusée et non projetée) et les conditions de visionnement qui le caractérise (une pièce éclairée et non une salle obscure) en adaptant par exemple leurs échelles de plan, filmant leurs sujets de plus près ou en traitant différemment la lumière pour donner plus de clarté à l'image diffusée.

Les contraintes sont également temporelles car la transposition médiatique de *Fargo* (1996) produit un étirement de la durée de l'histoire — qui se déroule sur plusieurs épisodes et saisons — et de la diffusion — qui s'étend sur plusieurs années. De cette caractéristique découle la multiplication des personnages et leur construction progressive. Comme le conclut Jean-Pierre

Esquenazi, « la série télé est avant tout un art du temps » (Esquenazi 2014, 140). Ce temps long permet par exemple à la série de FX, de composer graduellement la psychologie de Lester, le personnage principal de la première saison. Ainsi, la série télévisée répond à plusieurs contraintes d'écriture. La première est liée au rythme, comme nous venons de le montrer : « le format influe sur la forme, la forme sur le rythme de la narration » (Winckler 2012, 38) et la seconde est inhérente au contenu : « la forme d'une série influe sur son contenu et réciproquement » (Ibid., 45). Par forme, Martin Winckler entend la distinction entre : *formula show*, *plot driven series*, *character driven series*. Ces codes ne vont cependant pas sans une certaine autonomie du créateur puisque le programme de FX, que l'on peut qualifier de feuilletonnant selon les catégories proposées par Stéphane Benassi (Benassi 2000) — c'est-à-dire mêlant plusieurs récits, certains se concluant à la fin d'un épisode ou d'une saison et d'autres s'étendant sur l'entièreté de la série —, tend, par sa forme anthologique, à rompre avec la tradition sérielle de retarder la fin (Lifschutz 2016) tout en n'appliquant pas les vieilles formules de la télévision : « Let's not rely on all the old formulas. Let's not have a case of the week » (Hawley sur <http://vanityfair.com> mai 2016). En somme, le scénariste construit ses saisons comme de longs films de dix heures et non comme un feuilleton classique qui entrerait dans une typologie bien définie. Sans renier la spécificité temporelle des récits télévisuels, Noah Hawley joue avec celle-ci. À propos de son travail sur *Fargo* (FX, 2014—) puis *Legion* (FX, 2016—), il explique : « We've got the time, right? It's not a two-hour movie. It's an 8- or a 10- or a 12-hour movie. Let's tell the parts of the story that you couldn't tell on the big screen ». En outre, l'adaptation d'un film de 93 minutes en 520 minutes entraîne le passage de treize personnages — principaux et secondaires — à vingt-deux pour la première saison, vingt-quatre pour la deuxième et dix-neuf pour la troisième : « When you're making a 10-hour movie versus a two-hour movie, you need more pieces. You need more story » (Hawley sur <http://tv.avclub.com> avril 2014).

Ce phénomène d'étirement temporel est intrinsèquement lié à la nécessité pour le scénariste de multiplier les arcs narratifs car « une série n'est pas *un* récit mais un grand nombre de récits situés de façon plus ou moins analogue » (Esquenazi 2014, 93). C'est pourquoi, dans le film, la trajectoire de Jerry constitue l'intrigue principale à laquelle vient se greffer celle du meurtre du policier. Dans la première saison, au meurtre de Pearl par son mari s'ajoutent celui du chef de police, de Sam Hess et une intrigue croisée impliquant un groupe criminel dans un concert d'enquêtes entremêlées. Outre ces intrigues policières, nous pouvons souligner l'amour naissant entre Molly et Gus qui, en plus de nourrir la multiplication des arcs, est révélatrice d'une

hybridation des genres cinématographiques, typique de la télévision — drame, thriller, comédie, romance, western — (Aubry 2006, 83) et d'un art du quotidien qui singe notre temps vécu.

Au-delà des éléments narratifs, est à noter la réappropriation par les créateurs de la série des codes formels de la télévision puisque le texte introductif du film « THIS IS A TRUE STORY » devient le générique qui, dans la tradition télévisuelle commence chaque épisode. Le format et l'espace physique de diffusion influençant la forme et le rythme de narration, le montage s'accélère et tous les personnages et enjeux sont présentés dans le premier épisode qui ne dispose que de cinquante-deux minutes pour séduire son public alors que le film pouvait se permettre d'introduire Marge, personnage principal, à la trente et unième minute. Ces stratégies télévisuelles ont pour but de fidéliser les spectateurs soumis à la multiplicité des contenus et de les garder attentifs en dehors de l'espace tyrannique de la salle de cinéma²².

Navigation

Pour compléter la diversité d'approches des théories de l'adaptation, il est important de mentionner que Linda Hutcheon (2006) considère celle-ci comme un double processus par lequel la création et la réception relèvent d'un mode d'engagement personnel et collectif avec le film : « Adaptation is not only a formal entity, however, it is also a process » (Ibid., XV). D'une part, « the different media and genres that stories are transcoded to and from in the adapting process are not just formal entities [...], they also represent various ways of engaging people » (Ibid., XIV). Or, la priméité du texte-source peut justement être remise en question par une approche pragmatique qui se concentre particulièrement sur les comportements des consommateurs de l'univers de « Fargo » : « If we know the adapted work, there will be constant oscillation between it and the new adaptation we are experiencing ; if we do not, we will not experience the work as an adaptation » (Ibid., XV). En effet, en naviguant d'un texte à l'autre, ce n'est pas la forme des textes qui se trouve modifiée, mais l'expérience du lecteur. La compréhension du tout et l'expérience que font les spectateurs de l'adaptation dépendent de l'ordre d'initiation aux parties. Ainsi, si les textes du film et de la série restent formellement les mêmes qu'importe l'ordre dans lesquels ils sont

²² André Gardies décrit l'espace de la salle de cinéma comme étant tyrannique pour le corps. Celui-ci est tourné vers l'écran, il est impossibilité de contrôler le flux et l'espace sombre (Gardies 1993, 17–22). Au contraire, l'espace du dispositif télévisuel est souvent vu comme lumineux et bruyant : dans celui-ci le spectateur disposerait de son corps comme il le désire, pouvant même tourner le dos au programme qu'il continue d'écouter par-dessus son épaule (Colonna 2010, 21–22).

rencontrés, l'expérience, elle, est totalement différente selon l'ordre de visionnement. Ici encore se dessine une forme de transcendance du contenu vis-à-vis du texte.

Dans le dessin d'éprouver cette position et d'aborder le phénomène à partir d'une approche pragmatique nous avons analysé les parcours de visionnement d'un échantillon de téléspectateurs de la série. Sur un panel de cent-cinquante (150) commentaires français et anglais²³, quinze (15) précisent que les spectateurs préfèrent la série au film et seize (16) n'ont pas vu le film — ou n'en font aucune mention dans leur critique ce qui nous nous laisse penser qu'ils ne sont pas familiers avec celui-ci. Sur ce nombre la majorité (13) a été introduite à l'univers de « Fargo » par le texte télévisuel dérivé. En outre, 27 commentaires d'internautes familiers du film comparent positivement ce dernier avec la série sans faire mention de leur préférence. Enfin, un (1) commentaire a été écarté car le spectateur n'a aimé ni le film ni la série sans pour autant préciser quelle fiction il a vu en premier et deux (2) autres car les spectateurs n'ont pas aimé la série sans préciser s'ils connaissent le film ou non. L'ensemble des autres commentaires ne traitent pas de la question de la découverte pragmatique de l'univers. L'échantillon est faible, mais permet déjà de souligner l'hétérogénéité des parcours médiatiques de fans et l'influence de ces trajectoires narratives sur la valeur attribuée aux œuvres par le public.

Tableau 1. Étude de réception (sur 150 commentaires étudiés)

	Affirment ou sous-entendent avoir vu la série avant le film	Affirment ou sous-entendent avoir vu le film avant la série	Affirment ne pas avoir vu le film ou n'en font aucune mention
Affirment préférer la série	13	2	16
Affirment préférer le film	0	6	na
Pas mention de préférence	0	27	na

Dans certains cas, l'adaptation supplante le texte source dans le canon personnel²⁴ comme le suggère un utilisateur anonyme de *senscritique.com* le 27 septembre 2014 : « Si vous avez aimé Fargo (d'Ethan et Joel Coen, 1996), cette série est pour vous. Si vous n'avez pas aimé *Fargo*... cette

²³ Les commentaires ont été extraits de sites internet constituant des bases de données pour le cinéma et la télévision et des plateformes sur lesquelles les spectateurs peuvent donner leurs impressions sur les œuvres. Senscritique, IMDb, Rotten Tomatoes. Ils ont été recensés en proportion équivalente pour chaque site et entre l'anglais et le Français.

²⁴ Le canon personnel est le canon accepté par un fan particulier. Les définitions de ce type de canon appartiennent davantage à la communauté de fans qu'à la communauté scientifique. En voici un exemple : <<http://www.ex-astris-scientia.org/inconsistencies/canon.htm>> dernier visionnement le 26/08/17.

série est pour vous aussi ! »²⁵. Il n'est pas nécessaire d'avoir vu le film — ni même de l'avoir apprécié — pour entrer dans l'univers fictionnel de *Fargo*.

Dans les études de l'adaptation, la *verticalité* traditionnelle des échanges entre canon et adaptation est remise en cause par la considération *latérale* et contextualisée de ceux-ci par Hutcheon (2006, 169). La vision postmoderne proposée par la théoricienne littéraire schématise spatialement l'idée que tout un chacun rencontre les adaptations à travers une mise en réseau des textes au sein d'une grande collection dans laquelle chacun navigue plutôt qu'il n'évolue de façon linéaire à partir du travail d'origine²⁶.

Collection

L'idée de collection est précisément développée visuellement au sein même de la diégèse de la série. Au début du neuvième épisode, « *The Castle* » (S2E9), de la deuxième saison, la caméra avance doucement sur un livre fictif intitulé *l'histoire du crime dans le Midwest*. Dans ce livre à la tranche épaisse, l'histoire d'Ed et Peggy, personnages au centre de l'intrigue de cette saison, est un chapitre parmi d'autres, ceux-ci étant potentiellement les récits du film, des saisons 1 et 3 ainsi que de les saisons à venir, s'il y en a. À l'écran, le défilement des pages s'interrompant aléatoirement sur le chapitre 14 « LUVERNE, MINNESOTA – 1974 The Waffle Hut Massacre », suggère que ces chapitres peuvent être lus dans le désordre et permet d'envisager un mode de lecture non linéaire, similaire à la consultation d'une encyclopédie, d'un dictionnaire ou d'une base de données comme nous le verrons plus loin. Cette séquence montre l'enchâssement de l'histoire d'Ed et Peggy dans une collection plus large dans laquelle le film, la première et la troisième saison seraient autant de fragments liés par le texte mais autonomes dans leur forme.

²⁵ « FARGO : Martin Freeman, l'après SHERLOCK », Le Cinéphile Anonyme, 27 septembre 2014. <<https://www.senscritique.com/serie/Fargo/critique/39253437>>.

²⁶ Pour rompre définitivement avec la verticalité linéaire, elle choisit de ne plus utiliser dans son ouvrage les termes traditionnels d'« œuvre originale » ou d'« œuvre source ». Elle qualifie les textes d'après leur nature de « texte adapté » (Hutcheon 2006).

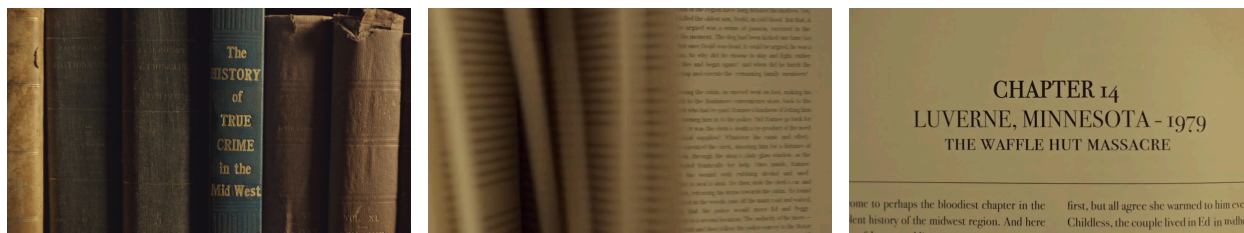


Figure 1. Suite d'images sélectionnés de la série Fargo (FX, S2E9) 00:00-1 :15. 2015. ©FX/MGM

La scène, n'ayant aucune portée narrative, déploie sa réflexivité et son autoréférentialité en suscitant une réflexion — l'émergence d'un reflet — des processus scénaristiques. L'agencement non chronologique des fragments adaptés et le choix de la forme anthologique est mimé par le regroupement en collection de chapitres indépendants essentiellement liés par leur thème. Nous discuterons de la portée réflexive de cette scène plus loin mais nous intéressons ici à ce que nous appelons une « dénudation du procédé » de l'acte d'adaptation. L'idée de « dénudation » est inspirée par vocabulaire développé par Saint Gelais pour décrire l'effet des machines capables de voyager dans l'espace-temps imaginées dans les récits de science-fiction. Les appareils, en mimant ces traversées spatiotemporelles, miment les mouvements engendrés par la transfictionnalité et en dénude ses procédés (Saint-Gelais 2010, 101-124). Nous proposons de l'appliquer au processus d'adaptation. Comme l'électricien dénude un câble électrique pour rendre apparents les fils de cuivres responsables de la circulation du courant, le créateur rend visible les mécanismes de son d'adaptation. Par cette stratégie, Hawley, balise la navigation entre des saisons aux narrations closes et relativement indépendantes, tout en suggérant la possibilité pour les spectateurs de développer un autre parcours que celui proposé par la diffusion. Nous pouvons imaginer que ce parcours prenne à rebours la chronologie de production ou entreprenne de reconstituer la chronologie narrative potentiellement suivit dans le livre : saison 2 (1987), film (1987), saison 1 (2006), saison 3 (2010).

A partir de cette idée, tirée d'une analyse formelle du texte, nous pourrions donc supposer un spectateur qui verrait la deuxième saison avant la première et finirait par s'intéresser au film. Ainsi, bien qu'une étude plus poussée de la réception serait nécessaire pour vérifier cette idée²⁷,

²⁷ Nous envisageons, après la publication de ce mémoire, d'étudier de tels parcours en analysant les témoignages de spectateurs ayant suivi différents parcours imaginés pour l'étude.

nous avons néanmoins montré que l'adaptation de *Fargo* participe d'un processus de développement *latéral* des fictions comme le suggère Hutcheon (2006) où la navigation peut se faire suivant différents parcours et commencer par différentes entrées. En plus de la *latéralité* de l'*adaptation*, sa non linéarité met en valeur les mécanismes du processus d'adaptation et nous rapproche encore davantage d'une transcendance de l'œuvre dépassant le texte pour investir l'espace de réception.

À propos de cet espace de réception, Hutcheon note : « Adaptation is how stories evolve and mutate to fit new times and different places » (Hutcheon 2006, 176). Cette hypothèse théorique se trouve vérifiée dans le cadre économique — indissociable des pratiques d'adaptation et de sérialisation à la télévision — puisque Roma Khanna, présidente d'MGM Television à l'époque du développement de *Fargo*, explique à *Variety* que la stratégie de réemploi du répertoire de la MGM pour la télévision est indissociable du contexte historique de la nouvelle production. À propos du programme elle explique : « We also don't just want to be a company that reinvents our library. We haven't gone into this thinking about how [these movies] have been done and how they should have been done, but rather we're focusing on the smartest way to re-create them for the future » (Khanna sur <http://variety.com> avril 2014). L'adaptation nécessite que l'on prenne en compte la période dans laquelle elle réapparaît.

Réapparition

À la suite des travaux de McFarlane sur les stratégies narratives spécifiques aux médias que nous avons cités plus haut (McFarlane 1996), Robert Stam souligne dans son essai *Literature through film: realism, magic, and the art of adaptation* que l'analyse des aspects formels est plus fructueuse lorsque la lecture prend en compte le contexte historique, culturel et social dans lequel ces stratégies s'inscrivent (Stam 2005, 1-52). Francesco Casetti expose une idée similaire l'année précédente dans un ouvrage collectif dirigé par Robert Stam et Alessandra Raengo (2004) lorsqu'il considère l'adaptation comme la « réapparition » d'un discours au sein d'un nouveau contexte institutionnel, technique, culture et social qu'il nomme « situation de communication » (*communivative situation*) (Casetti 2007). L'idée de stratégies liées à la *contextualisation de l'œuvre* dérivée développée par Stam et celle d'*expérience* au fondement du travail d'Hutcheon (2005) viennent enrichir l'approche historique du théoricien italien développée dans son texte « Adaptation and Mis-adaptations : Film, Literature, and Social Discourses » :

A reappearance is a new discursive event that locates itself in a certain time and space in society, one that, at the same time, carries within itself the memory of an earlier discursive event. Within the reappearance, what matters is the development of a new communicative situation, more than simply the similarity or dissimilarity between the later and earlier events. Otherwise said, what matters is the new role and place that the later event takes on within the discursive field, more than the abstract faithfulness that it can claim with respect to the source text. In fact, the text's identity is defined more by this role and this place than by a series of formal elements (Casetti 2007, 82).

Se concentrer sur les mutations engendrées par le dialogue entre un texte et son adaptation implique que l'on considère le cadre dans lequel chaque texte est produit, et son influence sur la lecture des œuvres. Ce que nous dit Casetti, c'est que l'on ne doit pas se contenter d'une analyse essentiellement formelle (forme et contenu) mais qu'il faut également prendre en compte le dialogue entre le texte et son contexte. L'adaptation est avant tout un « phenomenon of recontextualization of the text, or, even better, of reformulation of its communicative situation. » (Ibid., p. 83). Adapter, c'est donc passer d'une *situation de communication* à une autre. Ces situations correspondent aux contextes historiques que nous évoquions précédemment.

En suivant Casetti, nous pouvons considérer que notre phénomène, au-delà d'être la *traduction* d'un texte — *Fargo* (Coen 1996) —, par un auteur — Hawley — sur un support médiatique — la série télévision —, il est également une *réapparition* d'éléments formels discursifs (le texte introductif, le titre, les paysages enneigés de la région de Fargo) dans un espace et un temps propre à la communication dans le contexte contemporain (2014, 2015, 2017 respectivement pour les saisons 1, 2 et 3), une nouvelle « situation de communication » située hors du film :

the communicative situation involves the presence of a text, a series of elements that guarantee the communicative interaction (interactional frame), a set of institutionalized rules and manners (institutional frame), a series of background discourses (intertextual frame), and a set of personal and collective experiences that operate as a reference (existential frame). These factors work together and determine each other (Casetti 2007, 84).

Ici, les hypothèses que nous posons quant aux facteurs contextuels de l'échec de l'adaptation de la série *Fargo* (1997 non diffusée) peuvent trouver une explication théorique. Si les contextes de 1996 et de 1997 sont relativement similaires sur le plan *intertextuel* et *interactionnel*, le déplacement d'éléments formels textuels relativement identiques (reprise de personnages, unité de lieu, intrigues similaires) du cinéma américain indépendant à celui de la télévision et des networks publics a pour effet de changer drastiquement les cadres *existentiels* (le public n'est pas prêt) et le cadre *institutionnel* (contrôle des contenus par la FCC). Dans ce cas, l'esprit de l'univers, son

identité, semble être intrinsèquement lié au genre tragicomique, parfois horrifique du film d'origine. Par effet de contraste, la réapparition d'éléments formels textuels sensiblement différents, inverse en 2014 ce rapport puisque les cadres *institutionnels et existentiels* de la télévision, bien que nécessairement différents, permettent aux contenus d'être plus subversifs et au public d'être plus réceptif.

Notons également qu'en 1996, la phrase introductive « *This is a true story* » sème le doute autour d'une œuvre nouvelle qui sera le sujet d'un débat sur la véracité d'un propos que les Coen présentent comme tirés d'une histoire vraie. Vingt ans plus tard, le film devenu culte et le débat ayant pris fin suite à une déclaration publique de Joel Coen admettant que l'histoire n'est pas tirée d'un fait réel, la réapparition de l'exact même énoncé, s'inscrit dans un nouveau contexte, cadre *intertextuel*, où le spectateur averti est conscient du caractère mensonger de l'encart. Formellement identiques, ces deux itérations divergent par leur rôle dans une situation de communication définie par un espace et un temps donnés. Dans le cas de ce phénomène singulier, nous pouvons parler d'une reprogrammation de la réception réussie. Les mêmes éléments émis sont reçus différemment en lien avec l'espace de communication mais permettent de faire subsister l'identité du film. Dans ce cas,

adaptation is no longer seen as a work repeating another work, nor as an expressive intention that juxtaposes itself to another expressive intention. We are no longer confronted with a re-reading or re-writing: rather, what we are dealing with is the reappearance, in another discursive field, of an element (a plot, a theme, a character, etc.) that has previously appeared elsewhere (Casetti 2007, 82).

Le contexte de réapparition de *Fargo* explique ainsi en partie comment la série se distancie de sa source, tout en y étant liée. Sa double nature de produit — impliquant un « engagement mutuel » (Hutcheon 2006, XVI) entre l'adaptation et l'œuvre adaptée — et de processus créatif — initié par un auteur — et interprétatif — alimenté par les modes de spectature — est responsable de son émancipation.

Cette indépendance relative permet au spectateur de naviguer entre les textes sans connaître l'intégralité de la collection mais en poursuivant les manifestations de son *identité* transcendante aux textes. Toutefois, le désir d'adaptation du public et le plaisir qu'il en retire relève en grande partie de sa capacité de goûter le dialogue intertextuel entre les textes du corpus, et de s'approprier une culture plus large. Cette compétence est directement liée à la mémoire.

Lecture transtextuelle et réappropriations

Le concept d'adaptation peut donc nous montrer comment certains éléments textuels ou contextuels peuvent influencer le processus de production et celui de réception. Toutefois, considérant la liberté assumée que prend le texte adapté vis-à-vis du texte source, il nous faut revenir à la sensation de familiarité ou de « saveur » que nous tentons de pister. Des réponses concernant la transcendance de « Fargo » peuvent apparaître si l'on se focalise sur l'existence d'un réservoir d'éléments paradigmatiques et sur la dimension d'une mémoire intertextuelle qui dépasserait l'adaptation d'un récit en s'attachant à des éléments plus petits contenus dans le texte.

Monde paradigmatique

L'analyse formelle et narrative des œuvres, basée exclusivement sur une approche chronologique où la linéarité prédominerait, paraît insuffisante. Fargo semble en effet fonctionner sur une structure autre que celle d'une adaptation verticale. Nous pouvons ici faire appel à la notion de paradigme, issue de la linguistique de Barthes (Barthes 1964). Dans ce cadre, le syntagme est une mise en série logique d'éléments qui, associés, créent du sens. Conjointement, le paradigme est l'ensemble de ces éléments et de leurs variations possibles : le paradigme d'un mot est toutes ses déclinaisons et celui d'un verbe est toutes ses conjugaisons²⁸. Nous considérons alors « Fargo » comme un ensemble de paradigmes, qui seraient toutes les variations possibles autour des situations, personnages et thèmes récurrents du film et de la série. Nous affirmons ainsi l'idée que l'univers existant — débordant l'univers représenté — dépasse la somme de ses éléments diégétiques et narratifs. Cet univers est un réservoir d'éléments, une *base de données* où coexistent les différentes variations de chaque idée : la ville isolée peut ainsi être déclinée en Bemidji, Brainerd, Eden Valley ; le conflit domestique en enlèvement, meurtre, maquillage de crime et le vendeur de voiture en vendeur d'assurances. En effet, si l'on reprend l'opposition établie par Roland Barthes, nous pouvons considérer *l'ensemble des éléments composant les récits de « Fargo »* comme une forme de classification paradigmatique des données tandis que la narration

²⁸ Roland Barthes écrit « le premier plan est celui des syntagmes ; le syntagme est une combinaison de signes, qui a pour support l'étendue ; dans le langage articulé, cette étendue est linéaire et irréversible (c'est la « chaîne parlée) [...] Le second plan est celui des associations (pour garder encore la terminologie de Saussure ; « en dehors du discours (plan syntagmatique), les unités qui ont entre elles quelque chose en commun s'associent dans la mémoire et forment ainsi des groupes où règnent des rapports divers » (1964, 114–115).

classique et chronologique de chacune des histoires est une forme syntagmatique, dessinant une trajectoire logique avec un début et une fin, des causes et des effets.

Nous pouvons alors percevoir la narration classique et la linéarité (cinématographique et télévisuelle) comme la mise en ordre de manière arbitraire d'éléments appartenant initialement à une *base de données*. La narration n'est qu'un ensemble de liens mettant en relation les éléments de ce réservoir. Autrement dit, elle est une construction arbitraire élaborée à partir d'éléments concrets. Nous pensons ici que ces derniers, en créant une impression de familiarité dans des récits neufs, définissent d'avantage l'univers de « Fargo » que les narrations qu'ils font naître. Dans ce monde paradigmatique — c'est-à-dire construit d'éléments paradigmatiques — la parole trouve une forme de « liberté combinatoire » (Barthes 1964, 58). Les schémas suivants (fig. 2 et 3) présentent une liste non exhaustive d'éléments paradigmatiques communs que nous pourrions penser extraits d'une base de données, d'une « bible » s'il en est. Or, si ces données restent immuables entre le film et la saison 1, on observe leur redistribution — la création de liens différents entre elles — qui fait naître des combinaisons syntagmatiques divergentes. Par exemple, l'idée centrale de « kidnapping » concerne dans le film la femme du personnage principal alors que dans la série c'est un personnage secondaire qui en est victime. Toutefois, ce réemploi permet d'asseoir une ambiance, un univers familier tout en créant une nouvelle histoire. Il en va de même avec les idées de maternité, de rançon. Ces éléments réorganisés peuvent être des lieux (le lac, la cabane, le commissariat, le coffee shop, la route de nuit etc.), des figures (le shérif, le père, l'homme de main, le témoin etc.), des situations (la balle dans le dos, le coup porté à la tête, la mort d'un agent etc.) ou des objets (la mallette, la raclette, la parka rouge etc.).

d'éléments narratifs consignés dans un réservoir spécifique à l'univers de *Fargo* ne va pas sans rappeler les caractéristiques de la *culture de la base de données* décrite par Lev Manovich :

As a cultural form, database represents the world as a list of items and it refuses to order this list. In contrast, a narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). Therefore, database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world (Manovich 2001, 199).

Ainsi, nous pouvons construire deux axes, l'un appelé axe paradigmatique pour visualiser la variation des éléments de même nature et l'autre dit syntagmatique pour visualiser l'organisation de ces éléments pour une production de sens (fig.4). La variation paradigmatique joue sur l'emploi d'éléments de la même nature, de la même façon que dans une phrase le verbe aurait plusieurs déclinaisons possibles. Par exemple, Hawley, dans son écriture, puise les éléments constitutifs de son histoire dans des classes de personnages, de lieux et d'actions. Ces éléments ont une dimension paradigmatique qui provoque une impression de familier (ce que je nomme un « effet de motif ») sans pour autant réactiver totalement les motifs du film. Par exemple, ceux de la femme de loi enceinte ou du kidnapping ont plusieurs déclinaisons possibles dans l'univers de Fargo. À partir de ces classes d'éléments plusieurs syntagmes ou suites logiques peuvent être construits : en l'occurrence les saisons 1, 2 et 3, qui permettent de créer des récits à partir d'éléments signifiants préexistants. Par exemple, le meurtre familial se retrouve décliné avec le personnage de Ray Stussy tué par son frère Emmitt dans la saison 3, Lester Nygaard tuant sa femme (saison 1) ou encore Bear Gerhardt qui abat sa sœur.

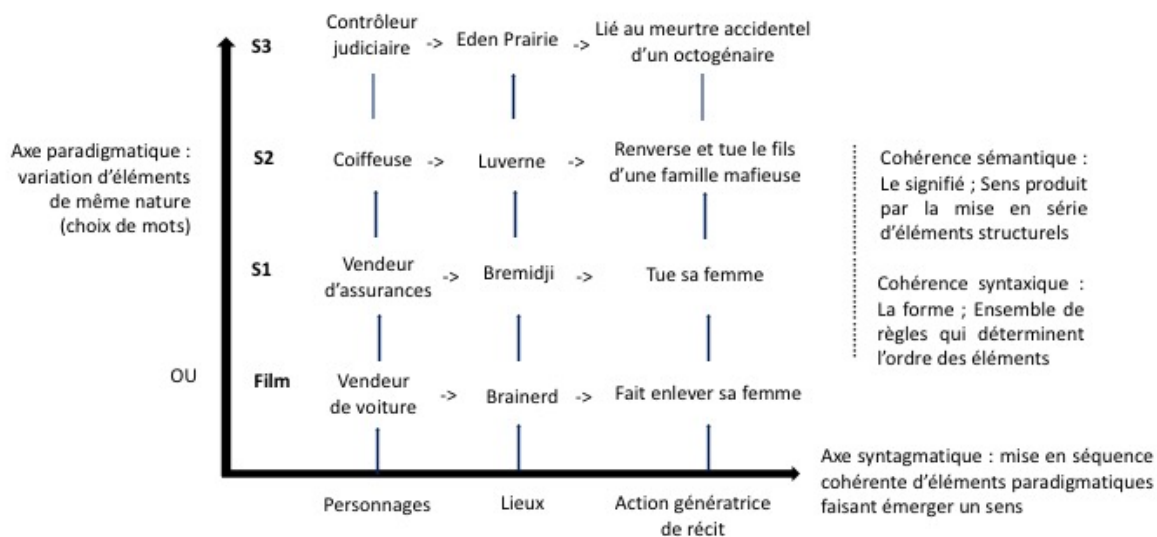


Figure 4. Approche sémiotique des itérations et variations de « Fargo »

L'adaptation comme l'anthologie sont ici des variations syntagmatiques de sa source. À notre question *pourquoi avons-nous cette impression d'univers lors du visionnement de la série ?* nous pouvons répondre que, nous sont proposées plusieurs variations syntagmatiques répondant à une cohérence sémantique : un sens produit par l'articulation des éléments, et une cohérence syntaxique réunissant les règles qui déterminent l'ordre de ces éléments. L'existence de ces derniers met en évidence deux phénomènes : l'autonomisation d'éléments par rapport au texte que nous relierons au caractère culte du film des Coen et les liens qui unissent les œuvres dans un réseau de citations.

Intertextualité

Bien qu'aujourd'hui souvent mobilisées dans divers cadres (études cinématographiques, histoire des arts, études de l'adaptation, littérature) la notion d'intertextualité n'est pas nouvelle puisqu'elle est développée en 1969 par Kristeva dans *Séméiotike. Recherches pour une sémanalyse*. L'idée générale est que « tout texte se construit comme une mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte » (Kristeva 1969, 146). À sa suite, Roland Barthes développe l'idée que « tout texte est un intertexte, d'autres textes sont présents en

lui, à des niveaux variables, sous des formes plus ou moins reconnaissables [...] » (Barthes 1973). Finalement peu productive — dans notre cas tout le moins — puisqu'il aboutit à une sorte de tautologie dans le sens où tout texte étant considéré comme un intertexte, le concept ne fournit pas les outils suffisants pour mettre en valeur les relations entre des textes particuliers mais sert tout de même de base fertile aux travaux sur les réécritures. En 1982, Genette reprend à son compte la notion, l'incluant dans une typologie de cinq formes de relations dites transtextuelles (Genette 1982). La transtextualité est « tout ce qui met en relation manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (Ibid., 7) et, d'une façon plus précise, l'intertextualité est la « relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire éidétiquement et le plus souvent, par la présence effective d'un texte dans un autre » (Ibid., 8).

Plutôt que de parler d'adaptation comme *traduction*, il est donc envisageable d'en parler en termes de *réappropriation* consciente ou inconsciente par un auteur et ses spectateurs à travers l'exercice d'une transtextualité inhérente aux textes mis en relations. Dans le cas de notre objet, la réappropriation de Hawley est directement liée à l'impression — il faut comprendre le terme dans ses acceptions photographique et émotionnelle — de certains éléments textuels, sentiments et images dans la mémoire de l'auteur. Lorsqu'un journaliste lui demande quel impact le film a eu sur lui, Hawley répond :

There's *that moment* where Steve Buscemi and Peter Stormare have been pulled over by the state cop and things get violent, and Peter Stormare *grabs the guy by the tie and shoots him*. There's this crazy *fountain of blood that comes out of his head*, and then it becomes a car chase and *the car flips*. It's so *shocking* and delivers so dryly. *And then, you meet Marge* and suddenly the movie opens up into this really *endearing world*, where I pitched the show to FX. I said, "*It's the best of America versus the worst of America.*" Yes, we have problems, but look who's solving them. *The profound feeling* from the movie was that you saw this gritty and really dark world view, which was *contrasted* by this pregnant woman who came in and just was very matter of fact and common sense. She was a really endearing person, and they put her on a collision course with these really bad people, and you worried about her. *That's what I remember* (Hawley sur <http://www.Collider.com> 2014)²⁹.

Hawley décrit l'empreinte que le film a laissée par un souvenir synecdotique. La partie s'est détachée du tout pour le représenter entièrement. C'est du sentiment général de Hawley sur cette scène qu'est née la proposition qu'il a soumise à la chaîne américaine. Or, si l'entièreté du film peut se retrouver contenue dans cette scène particulière, alors c'est que nous avons de grandes

²⁹ Je souligne, les italiques ne sont pas dans le texte source.

chances d'y trouver des réponses quant aux notions d'identité et de transcendance qui nous habitent.

Remarquons d'abord qu'Hawley énumère des moments précis — dans le respect de la chronologie du film mais chacun s'autonomisant par rapport aux autres car séparés par la conjonction de coordination « *and then* » — le souvenir d'un choc, les idées principales du film (le contraste entre le meilleurs et le pire de l'Amérique), des lieux communs (l'exécution à bout portant, caractéristique du genre, la femme enceinte vertueuse), des situations stéréotypées (poursuite en voiture et sortie de route), le souvenir d'un monde meublé par des personnages, des événements et des valeurs. Le tout crée en lui une fascination (choc, dialogue intérieur), sur laquelle il va construire son *pitch* et vendre son projet de réécriture.

Sont contenus dans la citation de Hawley tous les éléments qui constituent, selon Umberto Eco, un film culte. Dans son article « *Casablanca* : Cult Movie and intertextual Collage », le sémiologue décrit le film culte comme un assemblage par la mémoire du spectateur d'éléments indépendants et extraits d'une bibliothèque de cadres et de stéréotypes intertextuels qu'il nomme *common frame* (lieux communs) et *intertextual frames* (situations narratives stéréotypées) (Eco 1985, 5). Reprenant l'idée genettienne du film comme palimpseste³⁰, c'est-à-dire contenant l'ensemble des films visionnés précédemment, Eco démontre à travers l'exemple de *Casablanca*³¹ que le film devient catalyseur de mémoire collective et permet toute sorte de réappropriations: « Works are created by works, texts are created by texts, and all together they speak to and with one another independently of the intention of their authors » (Ibid., 3). Cette base théorique nous permet d'émettre l'hypothèse selon laquelle le statut culte du film des Coen est, de par ce qu'il transmet, catalyseur de réécriture.

Eco identifie deux conditions au regard culte que peut poser un spectateur sur un film. D'abord l'ensemble des éléments formels doivent constituer un monde entièrement meublé (par

³⁰ Le palimpseste est originalement un parchemin dont la première couche d'écriture a été grattée pour faire place à un nouveau texte et c'est aussi l'un des concepts fondateurs de la pensée de Gérard Genette qui donnera le titre de son ouvrage dans lequel il développe son idée en 1982 : *Palimpsestes : la littérature au second degré*.

³¹ Le hasard veut que le film de 1955 soit l'un des trois premiers films de l'histoire à avoir été adapté pour la télévision. The Warner Brothers, inspiré par le succès des trois grands Networks américain tente de se diversifier en créant leur premier programme télévisuel *The Warner Brothers Presents* diffusé entre 1955 et 1956 sur ABC. L'émission présente trois séries adaptées de films initialement produits par la Warner : *Kings Row* (1942), *Wyoming Kid* (1947) et *Casablanca* (1942). Elle dure une heure et la publicité de fin de programme sert à promouvoir les films de la Warner Bros sur le point de sortir en salle. La chaîne bénéficie ainsi du catalogue de la maison de production et à l'inverse la Warner Bros. en profite pour faire la promotion de ses longs métrages (Anderson 1990, 92).

des personnages et des événements) afin que le spectateur puisse se les réapproprier par la citation (Ibid., 3) — de façon informelle, comme dans la confidence de Hawley, ou de façon plus formelle, dans son travail de réécriture. Ensuite, pour être cités, ces éléments doivent pouvoir être extraits du film pour ce qu'ils sont indépendamment car « in order to transform a work into a cult object one must be able to unhinge it, to break it up or take it apart so that one then may remember only parts of it, regardless of their original relationship to the whole » (Ibid., 4).

Ces réapparitions, l'ensemble de ces petits éléments détachables, créent chez le spectateur un sentiment général qui, « remains in our memory as a whole, in the form of a central idea or emotion » (Ibid., 4) en même temps qu'une fascination : l'état de choc dans lequel la scène a laissé Hawley. Pourtant, « to become cult, a movie should not display a central idea but many » (Ibid., 4), toutes cristallisées dans ce que Hawley cite plus haut comme « the best of America versus the worst of America ».

Il arrive également qu'en plus des réminiscences d'autres films, le film culte contienne des « *magic frames* » : « those frames which, when appearing in a movie, and when then separated from the whole, transform this movie into a cult movie » (Ibid., 5). Ceux-ci semblent directement liés à la question de l'originalité chez Eco. Hawley, en extrayant la scène du film, en fait un « magic frame ». Cette « saveur magique » (Ibid., 5) crée un degré supplémentaire de fascination chez le spectateur qui se souvient du film comme d'une émotion générale : « that's what I remember ».

De fan, Hawley devient créateur et la transposition de la scène à travers plusieurs autres de la série induit une nouvelle lecture intertextuelle chez les spectateurs et un degré supplémentaire de fascination. Ainsi, de la lecture intertextuelle de Hawley naît une réappropriation qui crée une nouvelle lecture intertextuelle chez le spectateur. Cette dernière se base autant sur les références au film et le plaisir qu'elles procurent lorsqu'elles sont repérées, que sur la fascination transcendante créée par le palimpseste général déjà contenu dans le film des Coen. C'est ce que note Dominguez Leiva lorsqu'il écrit que « le cultisme est avant tout un mode de réception/appropriation qui peut, ou non, déboucher sur un processus de recréation/réécriture qui a son tour peut être reçu, à l'image de l'« entretien infini »³² de Blanchot, comme une œuvre culte » (Dominguez Leiva 2009). La référence au film qui repose déjà sur un réseau de citations crée une sensation de vertige. L'identité « Fargo » trouve donc ses racines dans les éléments textuels mais

³² Pour Maurice Blanchot, l'entretien n'existe qu'à partir de l'existence de « l'autre ».

ne peut être reçue dans son entièreté que par un effort de mémoire pour reconstituer le réseau tout aussi constitutif de cette idée d'identité. Nous pensons que, dans cette fascination qui témoigne de la coopération du texte et de la mémoire, se résout en partie le problème d'identité saisie par les spectateurs comme un sentiment d'atmosphère.

Ce rôle de la mémoire est d'autant plus important avec les séries récentes. En effet, pour Mittell « technological transformations away from the television screen have also impacted television narrative. The internet's ubiquity has enabled fans to embrace a « collective intelligence » for information, interpretations, and discussions of complex narratives that invite participatory engagement [...] » (Mittell 2006, 32). Le nouveau contexte technique et médiatique permettant de visionner de nouveau les épisodes et d'aller chercher des informations sur internet a permis une complexification narrative des séries qui jusqu'alors devaient faciliter le travail de mémoire du spectateur pour ne pas le perdre. La mémoire du spectateur trouvant des extensions et des supports supplémentaires avec la multiplication des sources d'information, le développement de communautés de fans et des modes d'accès à celles-ci est plus apte à recevoir des séries complexes qui de ce fait, vont dans leur contenu nécessiter un effort de mémoire supplémentaire.

Pour faire l'expérience du phénomène et non pas seulement d'un nouveau texte, le spectateur doit ainsi faire preuve d'une triple compétence, celle d'identifier ce qui fait la transcendance de l'œuvre initiale, celle de se souvenir de ses éléments formels fondamentaux et celle de les identifier dans le texte adapté. Eco conclut que « one can enjoy the quotation even though one does not recognize it, and those who do recognize it feel as belonging to the same clique. [...] those who do not catch the *topos* cannot enjoy the scene, while those who do simply feel smart » (Eco 1985a, 11). Le spectateur selon Eco est récompensé par une forme de plaisir sériel fondé sur la répétition et la variation que l'auteur analyse dix ans plus tard dans son texte « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne » (Eco 1994).

Répétition et variation

Itération et variabilité

Comme le préfigure le titre de son article « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et postmoderne » (1994), Umberto Eco plaide pour une réflexion accrue sur le rôle de la répétition dans l'art et les médias en revenant sur l'esthétique post-moderne et les récits en série.

L'article souligne la généralisation des procédés de réemploi et identifie deux conditions essentielles au plaisir que peut provoquer la variation chez un spectateur lorsqu'il est soumis à des récits en série. Ce plaisir est également proportionnel à celui de la répétition et repose principalement sur les « compétences encyclopédiques » des spectateurs avertis capable de dialogue intertextuels. Avec l'itération, il met l'accent sur la « réapparition prévue et attendue » (Ibid., 12), qui selon lui procure un plaisir « modeste mais irréfutable » (Ibid., 12). Avec la variation, c'est la « variante la plus minuscule » (Ibid., 23) dans le retour du même qui procure le plaisir du lecteur. La sérialité travaille à partir d'un « canevas » (Ibid., 12) immuable d'intrigues capable d'accueillir des variations inattendues (Ibid., 22).

Sur l'affiche promotionnelle de la première saison (fig. 5), le maillage d'un tricot dont les couleurs froides de l'hiver (bleu, blanc) forment de petits motifs (cervidés, sapins, flocons) auxquelles se mêlent le rouge du sang qui s'écoule en cinq lettres familières : FARGO. Le visuel est une référence évidente à l'univers neigeux et traditionnel des Coen dont la désuétude des motifs répétitifs assure confort à celui qui accepte de les porter. En brisant cette répétition, la couleur rouge attire l'attention sur ce titre aux teintes métaphorique et vient se répandre sur le blanc de la maille. Cette perturbation met en place une analogie, dans les différentes narrations de *Fargo*, avec le bouleversement provoqué par l'arrivée de personnages amoraux — dont le système de valeur est teinté de la même agressivité que le rouge sanglant — au sein d'une vie immobile et répétitive, comme suspendue dans une région où jamais rien ne se passe. Par le biais de ce visuel, FX promeut une œuvre aux frontières du film noir et de la comédie — le pull de Noël étant un motif récurrent du second genre — mélange de genre caractéristique tant du cinéma des Coen que de la série télévisée actuelle (Mittell 2006) et l'inscrit dans un espace rural conservateur constitué d'éléments empruntés au film. Ces *topoi* regroupent tant des motifs, au sens d'éléments concrets, de symbole répétés (arme à feu, signe de dollar) que des thèmes, au sens d'éléments abstraits, d'idées majeures (meurtre, demande de rançon).

Eco mentionne que certains genres littéraires tel que le roman policier supposent que l'on « prenne plaisir à un canevas d'intrigue donné » (Eco 1994, 12). Au-delà d'une association d'idées assez évidente, entre la maille de tricot imprimée sur l'affiche et le terme de canevas narratif employé par Eco, notre objet génère lui aussi une forme de plaisir né de la conjugaison entre répétition et variations. En décrivant quelques éléments immuables des romans de Stout, Eco rappelle que « Telle est l'"éternelle" histoire que le fidèle lecteur apprécie dans les romans de Stout.

Pour la rendre plaisante, l'auteur doit chaque fois inventer un "nouveau" crime et de "nouveaux" personnages secondaires, mais ces détails ne servent qu'à confirmer la permanence d'un répertoire de *topoi* » (Ibid., 13).



Figure 5. Affiche promotionnelle originale de la première saison de Fargo (FX). 2014. ©FX/MGM

Inscrivant visuellement ces répétitions sujettes à variations, l'affiche invite l'analyste à concevoir Fargo — le phénomène et la série — comme de nouvelles associations de motifs brodés sur un canevas blanc. Cette toile blanche qu'Eco nommerait *tabula rasa*, n'est pas sans rappeler la neige des paysages de *Fargo* (1996) sur laquelle les réalisateurs dessinent à l'encre de sang.

Le pari d'une alchimie artistique et économique précise transformant la matière du film en matière nouvelle dotée des mêmes composantes matérielles, est souvent reconnu dans les commentaires des fans :

« La surprise en a été d'autant plus agréable qu'elle était...surprenante. Ambiance glaciale, ton cynique, violence en chaîne, personnages décalés. La série prend beaucoup au film dont elle est tirée tout en ayant son propre style, sa propre identité ce qui est une belle prouesse. J'ai eu le plaisir de savourer les mêmes ingrédients que j'avais apprécié dans l'original sauf que là ils étaient cuisinés différemment et la dégustation s'étalait sur 10 épisodes » (extrait de la critique de Rachel Hélène le 26 mars 2016 sur <http://senscritique.com>).

Eco remarque cependant que dans les études, le couple traditionnel entre schème et innovation privilégie toujours l'innovation. Il différencie alors la *variation* et ce qu'il nomme la *variabilité*, et qu'il érige en principe formel fondamental de la mise en série et source de plaisir.

Cette variabilité à l'infini possède toutes les caractéristiques de la répétition, et très peu de celles de l'innovation. Mais c'est l'aspect « infini » du processus qui donne un sens nouveau au procédé de variation. Ce qui doit être apprécié — suggère l'esthétique post-moderne — c'est le fait qu'une série de variations possibles est potentiellement infinie (Ibid., 22).

Cette conception de la variation créative représente une solution potentielle au problème du « pseudo-nouveau » dénoncé par l'école de Francfort puisqu'elle n'est pas variation dans son sens industriel — celui de la reproduction — mais dans son sens musical :

le compositeur recherchait essentiellement les applaudissements d'un destinataire critique [averti], censé apprécier l'imagination qu'il avait déployée. Peut-on s'attendre à la même chose pour les produits en série de la télévision ? [...] Bien que le spectateur d'aujourd'hui persiste à verser des larmes sur les malheurs des familles texanes³³, doit-on s'attendre dans un proche avenir à une mutation génétique ? (Ibid., 19).

L'esthétique postmoderne sur laquelle repose la structure de la série télévisée actuelle assure son succès par l'assouvissement d'un désir spectatorial : celui de sortir d'un monde fictionnel avec la certitude d'y replonger au prochain épisode. L'assouvissement de ce désir crée un plaisir potentiellement infini auquel le cinéma ne répond pas, ou très peu puisqu'il arbore majoritairement un format clos. Cette satisfaction paradoxale de la *répétition* et de la *variation* évoquée par Eco participe certainement au succès des adaptations de films en séries, or il nous semble que cela n'a pas échappé à Noah Hawley lors du processus d'écriture de la série télévisée de FX.

L'épisode 4, « *The Narrow Escape Problem* » de la troisième saison débute avec une demi douzaine de plans captant la routine matinale de chacun des personnages principaux de la saison (00:00-1 :35). Cette séquence est rythmée par une voix off, celle de Billy Bob Thornton³⁴ :

Voix off : Each character in this tale is going to be represented by a different instrument in the orchestra. For instance, the bird will be played by the flute, like this. Here's the duck, played by the oboe. The cat, by the clarinet. The bassoon will represent grandfather. The blast of the hunter's shotguns played by the kettle drums. The wolf by the French horns. And Peter, by the strings. Are you sitting comfortably? Good. Then I'll begin (Billy Bob Thornton dans Fargo, FX 2017).

³³ Umberto Eco fait ici référence aux familles texanes de la série *Dallas* diffusée entre 1978 et 1991.

³⁴ L'acteur joue le personnage de Malvo dans la première saison. Nous verrons au chapitre 3 que ce choix de mise en scène a également son importance puisque la voix off n'est utilisée que deux fois sur l'ensemble de la série.

À chaque personnage correspond un animal. Le texte reprend le procédé didactique du compositeur russe Prokofiev qui en 1936 compose une œuvre musicale destinée aux enfants dans laquelle la partition de chaque instrument est isolée et associée à un personnage. Chaque personnage entre un à un dans l'histoire à mesure que la narration se déroule. Le morceau a pour vocation initiale d'apprendre aux enfants à reconnaître les différents instruments d'un orchestre et à apprécier la variation dont ils sont capables selon leur propre couleur. Chacun peut s'apparenter à un *leitmotiv*.

À chaque instrument se voit attribuer des qualités allégoriques : la spontanéité et la simplicité de Pierre (quatuor à cordes), l'agilité et la virtuosité de l'oiseau (flute traversière), la naïveté du canard (hautbois), la ruse du chat (clarinette), le bougonnement du grand-père (basson). Les accords mineurs des cors illustrent la menace que représente le loup, et les bois et les cuivres accompagnent la marche triomphale des chasseurs. À la fin de sa démonstration, la voix off interpelle directement le spectateur lui rappelant sa condition et le caractère fictif, donc construit de l'histoire raconté : « Are you sitting comfortably ? Good. Then I'll begin » (1:15). Le thème musical principal de la série emplit alors l'espace sonore en guise de remise en contexte. Durant tout l'épisode, chaque personnage sera accompagné par l'instrument qui lui a été attribué au début de l'épisode recomposant ainsi une nouvelle mélodie en fonction de la succession de leurs apparitions. En plus de marquer la diégèse de réflexivité ostentatoire sur l'idée de variation, l'extrait souligne habilement, par la mise en scène et l'utilisation de la musique, l'idée que chaque personnage est non seulement à l'origine de l'itération au fondement de la déclinaison sérielle, mais également qu'il appartient à une famille d'instruments en tant que figure archétypale. Ainsi, les personnages deviennent par leurs caractéristiques propres, les instruments de la désinence d'une structure narrative générale identifiable par les spectateurs³⁵.

Cette mise en scène fait écho aux premières indications extradiégétiques de la série « At the request of the survivors, the names have been changed. Out of respect for the dead, the rest has been told exactly as it occurred ». Dans le film, le texte avait pour fonction de donner des clés de lecture aux spectateurs afin que ceux-ci reçoivent le récit comme une histoire vraie. Ici, le même texte utilisé par Hawley embrasse les idées de variabilité et d'itération qu'Eco identifie comme la

³⁵ Soulignons que le procédé est moteur de suspens puisque l'histoire de Prokofiev, supposément connue par le spectateur averti, crée une attente quant à la reprise ou non de son déroulement et de sa fin. Le canard (Ray) et le chat (Nikki) finiront-ils dans le ventre du loup ? Les stratégies mises en place par Hawley pour déjouer les attentes du spectateur et ainsi maintenir son attention dans le temps long des dix épisodes pourraient faire l'objet d'une analyse pertinente.

racine du plaisir sériel puisque seules les indications de date et de lieux sont modifiées. Ce type de dénudement du procédé narratif — dont la troisième saison est parsemée — donne une dimension méta-poétique à la répétition. Il ne s'agit pas dans ce type d'adaptation de retrouver *un* personnage, mais de s'interroger sur le retour *du* personnage. Et c'était d'ailleurs bien sur ce dernier point que les fans s'interrogeaient au lendemain de la sortie de la première saison : « on se retrouve peu ou prou avec des personnages équivalents à ceux du film, à quelques nuances près » (extrait de la critique de jsabb le 5 août 2014 sur <http://senscritique.com>). À ce titre, le champ sémantique de la cuisine est plus d'une fois utilisé par les fans et évoque régulièrement l'idée de « recette », d'« ingrédients » ou de « sel » comme nous avons pu le noter plus haut dans la critique citée et que nous rappelons : « j'ai eu le plaisir de savourer les mêmes ingrédients que j'avais apprécié dans l'original sauf que là ils étaient cuisinés différemment et la dégustation s'étalait sur 10 épisodes » (extrait de la critique de Rachel Hélène le 26 mars 2016 sur <http://senscritique.com>). L'idée de recette, tantôt associée à la création, tantôt à la dimension économique, n'est pas très loin de celle de formule potentiellement applicable à l'infini.

Formule

Dans le cadre des études consacrées à la sérialité télévisuelle, Jean-Pierre Esquenazi définit le retour du « même » comme dépendant d'une *formule* « non pas scénario mais machine à fabriquer des scénarios, non pas ensemble de personnages mais réserve de modèles de personnages, non pas mise en scène mais définition d'un cadre de mise en scène » (Esquenazi 2014, 91). Celle-ci repose essentiellement sur les codes d'un genre où de plusieurs et représente pour la production un « modèle stable », un cadre déterminé par ce que les professionnels appellent la « bible » (Esquenazi 2014, 93). La fonction de ce document — et par extension de la formule qu'il contient — est de compiler un « ensemble de spécifications narratives qui déterminent un usage caractéristique d'un genre » (Ibid., 94). Pour Esquenazi tout comme pour Umberto Eco, « La formule de la série constitue son « thème » (au sens musical) » et « la puissance de ce thème peut être mesurée aux "variations" qu'il autorise » (ibid., 94). Il affine les contours de sa formule en lui distinguant trois caractéristiques ; celle-ci délimite la narration, l'univers fictionnel et le style de la série. Ces trois caractéristiques donnent le ton de la série.

Et c'est bien sur ce ton qu'insiste Noah Hawley dans la scène initiale de son premier épisode. Celle-ci commence sur un plan large en légère contre plongée d'une route bordée de neige

scindant le cadre par la diagonale. Du noir monochromatique du crépuscule surgissent les phares d'une voiture, dont la lumière jaune fait résister une présence humaine dans cette nature dépouillée et peu accueillante. Le texte des cartons introductifs du film des Coen est repris tel quel à l'exception faite d'un changement de date. L'histoire ne se déroule plus en 1987 mais en 2006.

THIS IS A TRUE STORY.

The events depicted in this film
took place in Minnesota in 2006.

At the request of the survivors,
the names have been changed.

Out of respect for the dead,
the rest has been told exactly
as it occurred.

Le texte fait ensuite place aux cinq lettres du titre « FARGO » dont la couleur et la police rappellent celles du film. La scène est accompagnée par le thème musical de Jeff Russo qui commence sur des cordes aux accents lancinants et pathétiques et dont l'apogée de l'intensité est accompagnée par le roulement de timbales et le tintement de clochettes. Une coupe franche nous transporte ensuite dans l'habitacle de la voiture aux côtés d'un personnage dont le visage est immergé dans l'obscurité. Seuls ses yeux sont baignés par un trait de lumière blanche et leur alignement prolonge des traits de lumière rouge diffusée par les phares du véhicule. On comprend par les coups sourds répétés venant du coffre, qu'un homme y est enfermé. Une biche traverse la route, une deuxième et la voiture quitte la route pour finir sa course au milieu d'un champ dans une explosion de neige (fig. 6).



Figure 6. Suite d'images sélectionnés de la série Fargo (FX, S1E1) 00:00-1 :25. 2014. ©FX/MGM

En une minute et trente secondes, Hawley offre à son public les éléments génétiques dont sera composée sa série. Il nous livre sa formule. D'un point de vue narratif d'abord, l'enlèvement rappelle le thème du film et l'accident rejoue le point culminant de la narration du film (lorsque Carl et Gaear, arrêtés par un policier de région commettent leurs premiers meurtres et initient ainsi la succession d'événements qui les mèneront jusqu'à l'hécatombe finale). Ces deux événements sont des *leitmotivs* scénaristiques et seront réemployés dans les saisons suivantes. Les bases de l'univers sont posées par la présence de la route et son rôle actif dans la narration ainsi que par la malignité du personnage que présage sa mise en scène. Ensuite, la noirceur monochrome de la nuit répond par contraste à la blancheur de l'image dans la scène inaugurale du film où la voiture de Jerry émerge d'une tempête de neige. Le noir, le blanc et le rouge rappellent en filagramme le sang, le film noir et la neige si caractéristiques du film alors que la contre-plongée figure le poids d'un espace hostile pour les personnages qui l'habitent et que les Coen ont figurés de la même manière dans plusieurs de leurs plans. Notons que le personnage de Malvo est filmé de la même façon que celui de Carl, lorsque faisant face au policier, son visage est obstrué par la pénombre dont seuls émergent ses yeux. Le visage baigné de rouge de Malvo rappelle aussi celui de Carl, éclaboussé par le sang de l'officier. Enfin, le thème musical rappelle les notes à l'écho scandinave et la variation d'intensité du thème de Carter Burwell.

Si l'on considère *Fargo* comme une mise en série de récits à l'univers partagé et aux caractéristiques narratives et stylistiques fixes, plutôt qu'une adaptation, alors l'idée de traduction dans le travail d'écriture laisse place à celle d'« appropriation par chaque auteur de la logique propre à la formule, puis l'activation des possibilités qu'elle recèle à l'intérieur d'un récit particulier : une formule est un germe d'où naissent les futures inventions » (Esquenazi 2014, 96). Cette réappropriation compose donc avec le déploiement d'une structure par la répétition d'éléments génétiques pour assurer la cohérence de la série, toutefois, il est possible de se demander si le *retour du même* ne se ferait pas également de façon plus abstraite par un autre type de répétition.

Matrice sérielle

Toujours dans le cadre des études consacrées à la série télévisée, Guillaume Soulez répond à Umberto Eco par l'élaboration de son concept de « double répétition » (Soulez 2011). Repartant de l'idée d'itération structurelle qu'il n'évacue pas, il ajoute à celle-ci une répétition *matricielle*³⁶ dont le fondement ne serait plus le retour d'une structure, mais celui d'un « un *problème*, une question qui demande à être développée, et même plus spécifiquement retravaillée, c'est-à-dire réexaminée plusieurs fois, sous des angles différents » (Soulez 2011, 4), d'une sorte d'essence s'il en est, qui pousse à la lecture « symptomale » des récits de la série (Ibid.). Si, comme il le propose, le problème posé par la série *The Soprano* (HBO 1999–2007) est celle de la relation de Tony à sa mère, nous pensons que celui de « Fargo » est intimement lié à l'idée de loi. Dans ce paradis des vices humains peu de personnages se définissent entièrement par leur méchanceté. Ils sont majoritairement nuancés puisque tous s'affrontent sur ce que signifie les concepts indissociables de *loi* et de *liberté*, deux principes au fondement de l'américanité et aux origines du meilleur comme du pire. Molly, Marge, Lou et Gloria obéissent aux lois judiciaires et morales ; les actions de Malvo, Milligan et Varga sont en adéquations à la loi du plus fort, celle de la nature et de l'équilibre animal ; Jerry, Lester et Ray subissent celle de la consécution (la fin justifiant les moyens) et les membre du clan Gerhardt répondent à l'allégeance familiale, la fidélité et la loi du territoire. Ce que raconte Fargo à travers la déclinaison de ses différents récits, c'est dans quelle mesure, comment et

³⁶ Soulez définit la matrice comme « le noyau sémantique et symbolique qui commande le récit et son horizon moral ou philosophique » (Soulez 2011, 4). Elle ne se réduit pas à ce que l'on appelle couramment « l'univers ».

pourquoi sur un même territoire, des individualités aux lois diverses vont progressivement s'entretuer.

Déformulation et reformulation

Si la formule est un principe structurant permettant la déclinaison potentiellement à l'infini d'un programme sur la base d'invariants qui se répètent d'une unité à l'autre, alors, au vu de l'augmentation du nombre de séries anthologiques, une question se pose : et si les fins dans une série pouvaient être autre chose qu'un glas narratif ? C'est la question que s'est posé Vladimir Lifschutz dans un article nommé « Formule et déformulation » (Lifschutz 2015). Bien qu'il n'aborde pas directement la structure anthologique, son modèle d'analyse peut y être confronté de façon fructueuse. L'auteur propose de penser la théorie du philosophe Paul Ricoeur sur l'*immanence* d'une « crise » en cours et l'*imminence* d'une fin lorsque la crise se résout, autour du terme de « déformulation » (Lifschutz 2015, 30). Le terme est évidemment forgé à partir du concept de formule développé par Esquenazi (2014, 90–96). Ainsi, la déformulation — annonçant l'imminence de la fin est une rupture avec la formule dont le rôle était de maintenir l'immanence de la crise. Or pour l'auteur, si une série est jugée sur la qualité de son développement au fil du temps, elle l'est également sur la virtuosité de sa fin. Le succès d'une déformulation réussie d'un point de vue de la réception, serait donc la réponse à un nouveau paradigme qui donne une place inusitée à la résolution des séries.

En concluant son récit à la fin de chaque saison, Hawley fait de la résolution de ses récits un paramètre structurant et récurrent, nous mettant face à un paradoxe dans lequel la déformulation ferait partie de la formulation. Toutefois, Lifschutz propose un troisième concept qui peut résoudre le paradoxe face auquel nous mettent les séries anthologiques, celui de « reformulation » (2015, 35–37). Celle-ci serait « la capacité d'une série à s'amputer d'une partie de sa formule initiale pour se poursuivre en recomposant alors sa formule » (2015, 36). En ce sens, elle ne « rompt pas avec l'ensemble de sa formule, mais seulement avec une partie » (Ibid.). Elle la modifie partiellement tout en maintenant l'univers fictionnel en expansion³⁷.

L'articulation de ce modèle théorique au cadre économique inhérent au genre de la série télévisée peut nous faire entrevoir les rouages d'une *reformulation-anthologique* réussie (du moins

³⁷ Lifschutz utilise l'exemple *Homeland* (Showtime, 2011-en cours) qui, en faisant mourir l'un de ses personnages principaux à la fin de l'épisode 12 de la saison 3, procède à la mise en place d'une nouvelle dynamique tout en ne rompant pas complètement la formule du programme.

en termes de satisfaction du public). Un bref survol du site d'appréciation en ligne RottenTomatoes.com révèle que suite à la diffusion de deux saisons de *True Detective* (HBO 2014—) et de trois saisons de *Fargo*, les deux programmes récoltent respectivement 75% et 96% d'avis favorables. Une différence d'environ 20 points qui n'existait pas au lendemain de la diffusion des premières saisons diffusées la même année (*Fargo* 93% ; *True Detective* 87%)³⁸. D'après ces résultats, nous pourrions émettre l'hypothèse que le succès d'une *reformulation-anthologique* — du moins en termes de réception — dépendrait du degré de déformulation opéré par la série. Ainsi, *True Detective* rompt de façon plus nette avec sa formule que *Fargo* puisque contrairement à la première, la seconde repose sur une unité de lieu (le Midwest Américain) et la présence de certains personnages secondaires d'une saison à l'autre. Pour maintenir la communication avec le public et ainsi favoriser son plaisir et sa fidélité, l'opération nécessiterait de trouver un l'équilibre propre à la série en négociant clôture et ouverture. Bien que ces conclusions ne soient qu'embryonnaires, elles nous permettent de penser l'anthologie autour des notions de fins et de recommencement, et en d'autres termes, de retours partiels d'éléments fixes dans le processus de mise en série. L'espace, celui du Midwest américain en tant que scène et contenant pourrait être l'un d'eux comme nous le verrons plus tard.

Ressortent de ce tour d'horizon des outils mobilisables pour aborder l'idée d'identité et de familiarité, une transcendance qui semble dépasser le cadre des textes. Celle-ci permet d'entrevoir les contours du processus de fertilisation fictionnelle entrepris par FX sur la base d'un limonage du socle cinématographique déjà fertile, et dont la visée commerciale est une récolte miraculeuse d'audience (tableau 2).

³⁸ Étude menée en juillet 2017.

Tableau 2. Audiences US basées sur la 1ère diffusion (source : AlloCiné.fr ; dernier visionnement le 12 septembre 2017)

Saison 1		Saison 2	
1,9 millions téléspectateurs en moyenne par épisode		1,3 millions téléspectateurs en moyenne par épisode	
Episode 1	2 650 000 téléspectateurs	Episode 1	1 590 000 téléspectateurs
Episode 2	2 040 000 téléspectateurs	Episode 2	960 000 téléspectateurs
Episode 3	1 870 000 téléspectateurs	Episode 3	1 210 000 téléspectateurs
Episode 4	1 700 000 téléspectateurs	Episode 4	1 280 000 téléspectateurs
Episode 5	1 600 000 téléspectateurs	Episode 5	1 130 000 téléspectateurs
Episode 6	1 800 000 téléspectateurs	Episode 6	1 150 000 téléspectateurs
Episode 7	1 520 000 téléspectateurs	Episode 7	1 240 000 téléspectateurs
Episode 8	1 860 000 téléspectateurs	Episode 8	1 320 000 téléspectateurs
Episode 9	1 900 000 téléspectateurs	Episode 9	1 310 000 téléspectateurs
Episode 10	1 980 000 téléspectateurs	Episode 10	1 820 000 téléspectateurs

Si cette transcendance dépasse le cadre du texte, il s'agit maintenant d'effectuer un élargissement de celui-ci pour envisager l'idée d'univers fictionnel hors-texte déjà contenu dans la « fidélité efficace » de Bazin ([1952] 2011, 83), le « canevas d'intrigues » d'Eco (1994) et la formule d'Esquenazi (2014), pierres angulaires de cette première partie.

CHAPITRE 2 :

Un univers, des mondes possibles

« *You think the world is something, then it turns out to be something else* »

— Gloria Burgle dans *Fargo* (FX, 2014—), « Aporia » (S3E9)

Le choix entre le monisme et le pluralisme tend à s'évanouir sous l'analyse. S'il n'existe qu'un seul monde, il doit embrasser une multiplicité d'aspects contrastés ; s'il y a plusieurs mondes, leur regroupement est un. Le monde unique peut être appréhendé comme multiple, ou les mondes pluriels comme un ; l'un et le multiple dépendent de la manière d'appréhender.

— Nelson Goodman, *Manières de faire des mondes*

Finalement, ce premier épisode vous a plu. En tant que fan du film et des Coen (certains diraient « lecteur modèle ») vous avez su reconnaître les références faites au film de 1996, mais également à toute la filmographie des frères réalisateurs et avez apprécié la façon dont les éléments narratifs et esthétiques ont été redistribués. Immédiatement les mots atmosphère, ambiance, univers et monde vous viennent à l'esprit. Vous n'êtes pas le seul. Sur IMDb vous lisez :

Sanpaco13 a écrit le 2 avril 2015 depuis les États-Unis : several subtle hints lead me to believe that these events all take place in the same universe as that of the movie and that there is some continuity from the 1987 story and the 2006-07 story.

rcolgan a écrit le 28 juin 2014 depuis le Royaume Unis : the only things that links this to the original Fargo (1996) are that its set in the same world, has similar themes and the same setting.

Elvin Leo a écrit le 16 août 2015 depuis l'Azerbaïdjan : imagine that you were lucky enough to get inside of a favorite movie, meet with heroes who remained behind the scenes, and generally stay there five times longer than the tape itself lasts. This is "Fargo". In the world of the new "Fargo" is easy to get lost.

Ce temps passé à naviguer sur internet vous fait conclure qu'après tout, peut-être, l'histoire se déroule bien dans le même monde. Vous aimez l'idée que même si vous ne la voyez pas, Marge

est là, quelque part à Brainerd aux côtés de son mari et que son fils a quoi... dix-neuf ans maintenant ? Pourtant, il vous semble que le personnage de Lester dans la série ressemble quand même beaucoup à celui de Jerry dans le film. Une telle coïncidence se pourrait-elle vraiment ? Et là une idée saugrenue vous vient à l'esprit, et si Lester et Jerry appartenaient à deux mondes parallèles ?

Des notions d'adaptation et de réécriture que nous avons abordées par une approche textuelle nous sommes arrivés à l'idée d'une identité transcendant le texte. Ce cheminement nous amène à considérer de plus près la notion d'univers et de mondes à partir des théories scientifiques sur les mondes parallèles (Schrödinger, Everett, DeWitt), de la sémantique des mondes possibles (Kripke, Lewis) et des applications qui en ont été faites dans les théories de la fiction (Pavel, Ryan, Eco). La réflexion sera enrichie par une approche critique de l'utilité de tels modèles dans les opérations de réécriture (Bayard). Nous verrons d'abord dans quelle mesure ces théories peuvent être représentées au sein même de la diégèse, et comment elles nous permettent par le biais de la métaphore de penser la fiction comme un ensemble de mondes possibles. Nous verrons ensuite comment ces mondes peuvent être représentés visuellement et comment cette représentation peut mettre en valeur les relations complexes entre les mondes.

Comment parler des mondes de fiction ?

La notion de monde est mobilisée dans divers champs disciplinaires afin de résoudre certaines apories que les outils généraux de la science, la philosophie ou la logique ne peuvent saisir efficacement. Utilisée comme paradoxe dans la physique quantique ou comme métaphore de l'objet fragmenté qu'est la logique elle-même, la notion de mondes multiples peut éclairer de façon heureuse la conception que nous pouvons avoir d'une œuvre narrative et de ses expansions.

Esthétisation de la théorie des mondes parallèles : le chat de Schrödinger

Pour comprendre l'hypothèse des mondes parallèles, il convient de remonter à ses racines philosophiques et scientifiques. C'est à Gottfried Leibniz que l'on attribue généralement l'origine de l'idée philosophique de *mondes possibles*. La notion naît sous sa plume dans la *Théodicée*, publiée en 1710, un essai qui a pour objectif de discuter les notions de liberté de l'homme et de l'origine du mal dans le cadre de la pensée divine (Leibniz 1969, 127-128). Pour ce faire, Leibniz

imagine que le monde que nous expérimentons objectivement est le meilleur monde possible, sélectionné par une instance divine parmi d'autres mondes possibles en fonction de l'*optimum* des biens et les maux qu'il présentait. Tous les autres mondes sont des éléments logiques-ontologiques pensables sans contradiction mais n'ayant jamais été actualisés, ce qui leur donne une valeur ontologique inférieure au monde que nous expérimentons. Par monde possible, il entend « un ensemble compossible de choses » (Ibid.), fondant de ce fait sa réflexion sur les principes aristotéliens de *non contradiction* (une proposition et sa négation ne sont pas possibles dans un même monde) et de *tiers exclu* (une proposition doit être nécessairement vraie ou fausse) (voir en ligne: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* sous « Aristotle on Non-contradiction »). Chacun des mondes non retenus est pour lui un possible hypothétique non réalisé.

Environ deux-cent ans plus tard, la physique peinant à trouver une explication à la loi des quantas — ces particules qui auraient la capacité de se trouver à plusieurs endroits en même temps et dans plusieurs états (celui d'onde et de particule) tant qu'on ne les observe pas — réemploie à son compte l'idée de compossibilité afin de résoudre l'aporie engendrée. Ce que l'on considère généralement comme l'expérience de pensée³⁹ fondatrice de la théorie des univers parallèles en physique a été imaginée par le physicien Erwin Schrödinger en 1935. Il s'agit de l'expérience du Chat de Schrödinger que nous rappelons ici en quelques mots. Un chat est placé dans une boîte hermétique et non transparente en même temps qu'un échantillon de substance radioactive. D'après les probabilités vérifiées, les atomes radioactifs ont une chance sur deux de se désintégrer au bout d'une minute. Le dispositif est conçu de telle sorte que, si le phénomène se concrétise, un gaz mortel pour le chat est émis, liant ainsi la condition de l'animal à celle des atomes observés. L'intérêt de l'expérience réside en ce que la mécanique quantique stipule que, tant que l'observation n'est pas faite, l'atome est *simultanément* dans deux états. Avant ouverture de la boîte, le chat est à la fois mort *et* vivant alors qu'après observation il est mort *ou* vivant. Dans le premier temps de l'expérience les deux états ne sont pas *contradictaires*, mais plutôt *superposés*.

Cette expérience ne concerne pas directement les univers parallèles, même si elle y est souvent liée dans le cadre des théories logiques. C'est Hugh Everett qui suggère en 1957 la théorie des univers parallèles comme solution au paradoxe de Schrödinger, même s'il ne qualifie pas

³⁹ Une *expérience de pensée* qualifie la tentative de résolution d'un problème par l'imagination uniquement. L'expérience de Schrödinger n'a pas été menée réellement, son principe étant de rapporter les phénomènes quantiques microscopiques à l'échelle macroscopique de l'animal.

directement l'idée d'univers. En donnant à l'état du chat une *double réalité*, il rend observable chacun de ses états simultanés. D'autres physiciens reprendront l'hypothèse, comme Bryce DeWitt qui en 1973 introduira l'idée de mondes multiples (*many-worlds*) (DeWitt 1973). Ce que nous retenons de ce détour par la physique et la philosophie, c'est qu'il nous invite à rompre avec la représentation commune selon laquelle un monde serait unique, pour postuler la possibilité d'un monde pluriel (dans lequel plusieurs états seraient possibles en même temps).

L'idée d'associer cette idée à notre objet peut sembler extravagante, mais ceci est sans considérer la complexité de l'œuvre des frères Coen et l'imagination de l'équipe de scénaristes de Noah Hawley. Plusieurs références directes aux théories des mondes parallèles sont en effet présentes dans leurs travaux respectifs, ce qui, dans le cadre de la réflexivité et autoréférentialité des séries télévisées contemporaines, pourrait justifier en partie l'intérêt heuristique de cette notion pour étudier le phénomène. Dans le film *A Serious Man* (Coen 2009), le personnage principal, professeur de physique, explique l'expérience du chat de Schrödinger à ses étudiants. Quant à Hawley, il fait de l'expérience décrite plus haut un *leitmotiv* de sa troisième saison. La première référence à Schrödinger est relevée au troisième épisode (S3E3, « The Law of Non-Contradiction »). Cet épisode fait figure de *stand-alone*⁴⁰ tant il est déconnecté de la narration principale et repose sur la poursuite par Gloria, d'une fausse piste qui la mène hors du Minnesota. Dans le cadre de son enquête, elle part pour Los Angeles sur les traces de son beau-père et glisse peu à peu dans un récit parallèle. Comprenant que son investigation ne mènera nulle part, elle en déduit que « this is just a story », comprendre « this is just *another* story ». Dans l'avion, elle rencontre un dénommé Paul Marrane (Ray Wise) qu'elle recroisera par hasard (ou n'en est-ce pas un ?) dans un bar de la ville. Lors de cette deuxième rencontre, l'inconnu lui explique un phénomène remarquable qui se serait produit aux États-Unis à de multiples reprises :

Paul : Before he goes off to war, a soldier gives his wife a bill of divorce. He says "Dear, this is a bill of divorce. If I don't return within twelve months it becomes effective from this moment onward". Meaning that if he dies they have been divorced the whole time he was gone. If he returns they were always married. [...] Which means if you want to think about it, for the entire year she was both married and divorced (Paul dans *Fargo* S3E3).

Le *bill of divorce* dont il est question est un contrat qui repose sur un paradoxe qui fait se superposer deux états civils : marié et divorcé ; situation dans laquelle se trouve justement Gloria en instance

⁴⁰ Un épisode *stand alone* est un épisode qui peut être autonome des autres car il contient une histoire qui n'a pas besoin de précédent ou de suite dans les autres épisodes.

de divorce. Ici, l'aporie de Schrödinger est énoncée à partir de l'une des valeurs fondatrices de l'américanité et thème récurrent chez les Coen : le mariage. La référence est sans équivoque puisque Paul Marrane précise qu'elle doit avoir un lien avec le *quantum*.

La seconde référence se trouve dans l'épisode S3E8, « Who Rules the Land of Denial ? ». Le même personnage réapparaît mystérieusement et présente un chaton à Nikki, lui révélant que l'âme de Ray (mort à l'épisode S3E6, « The Lord of No Mercy ») s'y est attaché. Ray serait à la fois mort et vivant ? L'épisode le laissera parfois penser.

La troisième allusion au paradoxe en est en fait une illustration concrète puisque le dispositif de l'expérience est recréé par la construction cinématographique qui circonscrit l'action à un temps et un espace défini. Dans cet épisode (S3E10 « Somebody to Love ») concluant la saison (et peut-être la série), Gloria et Varga, que l'on peut associer au chat de l'expérience, se font face dans une salle d'interrogatoire dont l'opacité et la géométrie rappellent la boîte (fig. 7). L'homme dit à Gloria que dans cinq minutes exactement un haut gradé ouvrira la porte et mettra fin à sa garde à vue. En d'autres mots, si la porte s'ouvre, Varga est libre, si elle ne s'ouvre pas, il est bel et bien captif. Le miroir sans teint, au fond de la pièce, crée un effet de démultiplication de l'espace, proposant la mise en abyme de celui-ci et faisant écho, par la mise en scène, à la superposition des états du personnage qui est à la fois libre et captif⁴¹.

Nous ne pouvons donc pas connaître le résultat avant que la porte ne s'ouvre ou que les cinq minutes ne soient écoulées. Coïncé dans cet état d'incertitude et d'inertie, Varga ferme les yeux et salue Gloria d'un « *goodbye* » qui se veut confiant. La caméra entame alors un travelling avant sur la porte et l'horloge qui la surplombe. Le mouvement est accompagné par une musique extradiégétique : l'« *Appassionata* » de Beethoven dont les mouvements augmentent considérablement l'effet de suspense, suspense qui ne sera jamais désamorcé puisque l'image laisse place au noir, puis aux crédits avant que la solution au paradoxe ne soit révélée.

⁴¹ Ce plan fait écho à un plan de l'épisode 7 « Did you do this? No, you did it! » de la deuxième saison (S2E7). Simone monte dans un ascenseur dans lequel les miroirs créent un effet de superposition infinie. À ce moment précis, elle est à la fois sauvée car elle vient d'échapper à Mike, et condamnée puisque son frère l'attend sur le parking et la mènera jusqu'au lieu de son exécution. Le visionnement de l'épisode S3E3 nous incite à relire le plan de l'épisode S2E7.



Figure 7. Suite d'images sélectionnés de la série Fargo (FX, S3E10) 42:06-49:33. 2017. ©FX/MGM

À l'image du comportement fortuit des atomes, la moindre décision des personnages (et, par extension, de l'auteur), ou l'imprévisibilité de l'histoire, génère une multitude de mondes parallèles *coexistants*. Or les récits de « Fargo » ne se basent-ils pas sur la succession imprévisible de mauvaises décisions de la part de leurs personnages ? Par ailleurs, cette scène choisit de placer le spectateur à l'intérieur de la boîte. Son œil ne pouvant dépasser les frontières de la pièce l'omniscience dont il peut parfois jouir au cinéma comme en séries télévisée lui est refusée. Tout comme les personnages il ignore si une main s'apprête à ouvrir la porte ou non. Ici, la réponse au problème reste incertaine et c'est bien l'ouverture de la pièce qui la révélera à l'observateur, à ceci près que ce dernier, le spectateur dans notre cas, n'est plus à l'extérieur de la boîte mais enfermé lui aussi à l'intérieur. De cette façon, Hawley détourne l'expérience de Schrödinger en la traitant non plus avec la rigueur du scientifique dont le but est de valider ou d'invalider l'existence des mondes, mais avec la créativité de la fiction qui, au contraire, ouvre un champ de possibles. Thomas Pavel, théoricien des mondes fictionnels possibles témoigne de cette nouvelle liberté d'interprétation qu'offre la notion :

Grâce à la notion de monde fictif, je pouvais considérer les œuvres littéraires comme un tout, sans m'attarder sur la différence entre ce qui, à l'intérieur de chacune, est « vraiment réel » et ce qui demeure « purement imaginaire » (Pavel 2010, 310).

En refusant à son spectateur le dénouement de la situation narrative qui clôt la saison, la scène ouvre deux possibilités : le monde dans lequel la porte s'ouvre existe au même titre que celui où la porte reste close, sur le mode de la possibilité. Ainsi, même si Hawley nous met sans conteste sur la piste des mondes parallèles, la méthodologie qu'il convient d'appliquer à l'analyse de ces relations trouve son fondement dans la logique qui nomme ses entités *mondes possibles* et non dans la science qui nomme les siens *mondes parallèles*.

Théories des mondes possibles appliquées à la fiction

La sémantique des mondes possibles de Kripke — partant des travaux de Leibniz —, généralement connue sous le nom de sémantique modale, défend que :

Un monde possible n'est pas un pays lointain qu'on rencontre sur son chemin ou qu'on regarde au télescope. En général, un monde possible différent du nôtre est trop éloigné : même si nous voyagions plus rapidement que la lumière, nous ne pourrions pas l'atteindre. Un monde possible est donné par les conditions descriptives que nous lui associons. [...] Les « mondes possibles » sont *stipulés*, ils ne sont pas découverts au moyen de puissants télescopes⁴² (Kripke 1982, 32).

Dans ce modèle, la pensée logique est conçue comme un univers qui consiste en une pluralité de mini-mondes, chaque monde (W) étant défini par un ensemble de propriétés. Une propriété est dite *possible* si elle est vraie dans au moins un monde, elle est *nécessaire* lorsqu'elle est vraie dans tous les mondes. Un monde W2 est possible pour un monde W1 s'il est relié à W1 par une relation d'accessibilité. Pour rendre deux mondes accessibles l'un par l'autre il est nécessaire qu'au moins une propriété de W2 soit vraie dans W1. De cette façon, la pensée de Kripke conçoit tous les mondes possibles de la fiction et les liens qui les unissent : personnages, univers, situations.

Ne pas expérimenter par la vue les mondes possibles (logiquement imaginables) ne veut pas dire que les bifurcations qui les ont fait naître, tant qu'elles répondent aux principes de non contradiction et de tiers exclu, ne font pas exister ces mondes, ailleurs, dans l'imagination (Ibid., 32). C'est ce que semble vouloir dire le personnage de Varga dans la saison 3 : « We see what we believe, not the other way around » (S3E10 44:00). Ces théories sont le substrat de la pensée contrefactuelle du personnage qui — à la manière des Coen dans le film d'origine — mélange histoires véridiques et contrefactuelles invérifiables dans le but de manipuler son entourage. Il joue sur « l'idée que la réalité ne cesse de s'ouvrir à de multiples variations, tous les possibles nés à ces

⁴² Je souligne.

croisements et non retenus dans notre monde étant conservés ailleurs » (Kripke 1982, 32) sur un même mode ontologique. Les événements contrefactuels, bien qu'ils soient non réalisés, auraient logiquement pu se produire si les circonstances en avaient décidé autrement.

Les mondes possibles comme alternative à la notion de réécriture

De ce fait, la théorie des mondes possibles permet d'envisager les questions liées au processus d'adaptation et de réécriture sous un angle nouveau. Comme le souligne Pierre Bayard, « [la théorie des mondes possibles] peut aussi servir de point d'appui pour aider à penser autrement un certain nombre de problèmes insolubles auxquels se heurtent depuis toujours la réflexion sur la littérature » (Bayard 2014, 34). Suivant ce postulat, l'étude des phénomènes complexes tels que *Fargo* peut certainement bénéficier de ce cadre théorique. Bayard propose à juste titre que « cette théorie des univers parallèles peut se révéler particulièrement féconde dans le domaine de la réflexion sur la réécriture, en vogue depuis plusieurs années dans la critique contemporaine⁴³ (Ibid., 136). Pour lui :

[ces pratiques de réécriture] ne partent plus à la recherche ludique de textes alternatifs imaginaires, elles tentent avec rigueur d'explorer d'autres univers textuels dont l'accès nous est fermé, mais dont nous pouvons, avec un peu de sensibilité, percevoir les traces vibrantes autour des versions définitives que l'auteur, pour le malheur de tant d'autres abonnés, a finalement choisi de retenir (Ibid., 137).

Nous retrouvons ici un nouvel élément de réponse à notre problématique puisque la *sensation de familier* pourrait surgir de la « vibrance » évoquée par Bayard. Cette sensation est à relier à une « intuition que les choses auraient pu être différentes » (Ryan 2006 sur Fabula.org en ligne). Ainsi, « Chacun des textes que l'auteur aurait pu choisir d'écrire n'est pas une pure vue de l'esprit, dont l'hypothèse se serait perdue à jamais. Il bénéficie d'une existence autonome dans l'un des innombrables univers substitutifs qui ouvrent à chaque décision d'écriture et continuent de vivre et de se développer à notre insu » (Ibid., 137).

Cette réécriture repose sur la possibilité à partir d'un monde, de se poser la question *et si les choses avaient été autrement ? Et si* notre personnage principal n'était pas commercial dans une concession automobile (Jerry dans *Fargo* Coen, 1996) mais dans une compagnie d'assurances (Lester dans *Fargo* FX, S1 2014) ? *Et si* ce même personnage n'avait pas fait enlever sa femme mais l'avait assassinée ? Quand Hawley raconte une nouvelle histoire, au sein de son

⁴³ L'auteur renvoie aux travaux de Marc Escola et Sophie Rabau.

anthologie sérielle, il écrit l'un de ces mondes en proposant une réalisation concrète d'une fiction jusqu'alors imaginaire. C'est lors de ce processus, non plus de réécriture mais d'exploration des mondes possibles, que naît tout récit faisant partie des l'univers de « Fargo ». Les mondes mis en série sont rendus visibles tandis que nous pouvons — à l'image de la porte qui reste close à la fin de la saison 3 — imaginer que les mondes des saisons 4, 5 et suivantes, non produites au moment de l'écriture de ce mémoire, sont des mondes possibles virtuels.

Si cette idée permet de reconsidérer chacun des mondes constituant l'univers de « Fargo », elle ne nous en apprend pas nécessairement plus sur les relations entre ceux-ci ; tout en étant le point de départ pour le passage d'une théorie de l'adaptation à une théorie d'un univers visualisé comme un espace multiple, elle ne nous renseigne pas encore complètement sur la présence de contradictions au sein d'un phénomène sériel de type anthologique, pensable comme une somme de mondes possibles. Comment ces mondes coexistent-ils au sein de ce que nous pensons comme un tout unique ?

Étude de la relation entre les mondes de fiction

Deux préalables méthodologiques doivent être rappelés. D'abord, comme le fait remarquer Eco, la notion de monde possible pour la fiction n'a d'utilité qu'en tant que métaphore si l'on veut discuter de la « transformabilité mutuelle entre structures de mondes » (Eco 1985, 173), autrement dit, mettre en parallèle et comparer plusieurs états de choses, monde actuel et monde possible ou mondes possibles entre eux. Deuxièmement, il ne faut pas perdre de vue que les mondes possibles sont des constructions de la pensée. Ce ne sont pas des univers observables, telles des planètes lointaines, mais ce sont des mondes stipulés.

Et si ?

Nous partons donc de deux constatations. Premièrement, en logique et en philosophie la notion de mondes possibles pourrait être résumée par cette question : *Et si ? Et si* les choses s'étaient passées autrement ? En gardant à l'esprit cette hypothèse, nous pouvons nous demander si l'affiche des poissons, visible à plusieurs reprises dans la première saison et comportant la mention « what if ? », n'est pas une manœuvre de Hawley allant une nouvelle fois dans le sens des théories des mondes possibles et incitant le spectateur à recevoir les fictions *Fargo* sous ce prisme (fig.8). Un insert de cette affiche est introduit dans le montage de la scène de meurtre de Pearl par

Lester comme pour nous rappeler que les choses auraient pu être autrement et faire l'objet d'un nouveau récit.

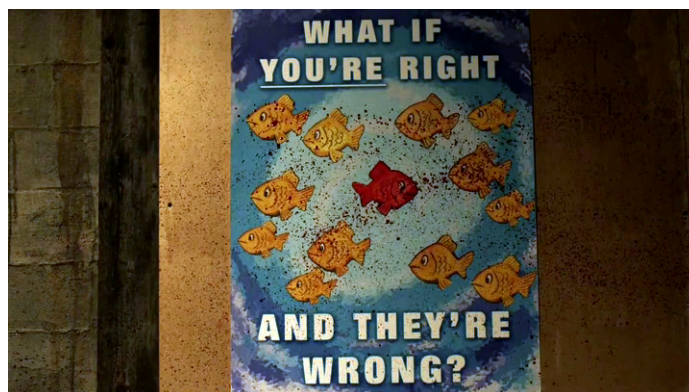


Figure 8. Image issue de la série Fargo (FX, S1E1) 49:42. 2014. ©FX/MGM

Deuxièmement, il est important de garder à l'esprit que nous ne parlons pas ici de mondes purement logiques, comme le fait Kripke, mais de mondes textuels (le terme de texte dépasse le cadre de la littérature pour s'appliquer au « texte » cinématographique ou télévisuel) :

Nous définissons comme monde [textuels] possible un état des choses exprimé par un ensemble de propositions où, pour chaque proposition, soit p , soit non p . Comme tel, un monde est constitué d'individus pourvus de propriétés. Comme certaines de ces propriétés ou prédicats sont des actions, un monde possible peut être vu comme un cours d'événements. Comme ce cours d'événement n'est pas actuel, mais possible justement, il doit dépendre des attitudes propositionnelles de quelqu'un qui l'affirme, le croit, le rêve, le désire, le prévoit, etc. (Eco 1985b, 165).

Pour le sémiologue, les mondes de la fiction sont des cours d'évènements possibles, ils sont donc pensés dans une vision principalement temporelle même si certaines propriétés peuvent relever de l'environnement de la narration. Marie-Laure Ryan, quant à elle, déplore le déséquilibre général entre le temps et l'espace, le premier étant selon elle plus souvent privilégié (Ryan 2012 dans the living handbook of narratology en ligne). Pour remédier à ce déséquilibre, elle oriente ses recherches vers une approche spatiale des récits (spatial narratives) par laquelle elle insiste simultanément sur la fonction descriptive de l'espace, sa capacité à connoter et les relations dynamiques qu'il fait naître (déplacements de personnages et perceptions de ceux-ci, informations spatiales vectrices de récits, etc.). De là naît sa notion de *storyworld* :

Storyworld is a concept that makes a lot of intuitive sense, but it is very difficult to define in a theoretically rigorous way. *World* suggests a *space*, but *story* is a sequence of events that develops in time. If we conceive of storyworlds as mental representations built during the reading (viewing, playing, among others) of a narrative text, they are not static

containers for the objects mentioned in a story but rather dynamic models of evolving situations. We could say that they are simulations of the development of the story. The Russian critic Mikhail Bakhtin (1981) captured this inseparability of space and time in narrative through the concept of chronotope » (Ryan 2013, 364).

On peut donc définir le *storyworld* comme un espace dynamique contenant des morceaux possibles de temps — le film constituerait un *storyworld* et la série un autre. À la manière du chronotope de Bakhtine qui a pour fonction de concrétiser les rapports spatiotemporels en les rendant visibles, observables et par conséquent, analysables, le *storyworld* permet de rendre visible la métaphore des mondes de fiction et de les organiser par des schémas et des cartes. Le temps se matérialise dans l'espace (Bakhtin 1978, 391).

Dès lors, le *Et si ?* ouvre plusieurs questionnements concernant le statut relatif des récits et la structure de la relation entre les *storyworlds*. L'idée d'accessibilité de la logique modale de Kipke est conservée. Il pourrait s'agir :

- du même monde que différentes temporalités travaillent à « meubler » (Eco 1985, 158) avec de nouveaux lieux, de nouveaux personnages et de nouveaux événements.
- de mondes alternatifs parallèles ne communiquant jamais entre eux que sur la base de ressemblances.
- de mondes différents se chevauchant les uns les autres et se rencontrant en des espaces stratégiques.

Dans un article articulant transfictionnel, transmédia⁴⁴ et théories littéraires des mondes possibles Marie-Laure Ryan réfléchit sur la nature des continuations et expansions pour dégager des structures permettant de déterminer les relations entre les mondes narratifs des œuvres complexes. Elle propose les schémas suivants pour décrire les relations entre *storyworlds* (fig. 9) :

⁴⁴ Dans un message intitulé « Transmedia Storytelling 101 » posté le 21 mars 2007 sur son blog, Henry Jenkins définit les récits transmédiatiques comme des récits qui nécessitent plus d'une plateforme pour se développer : « Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story » (Jenkins sur <http://henryjenkins.org/>).

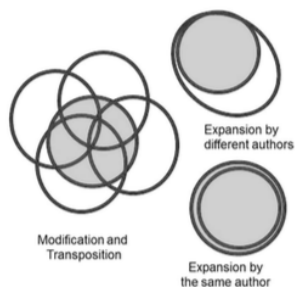


Figure 1 Relations between storyworlds in transactional and transmedial systems.
(Shaded area is the storyworld of the original text.)

Figure 9. Schémas extraits du texte « *Transmedial Storytelling and Transactionality* » (Ryan 2013, 368)

Reprenant les catégories de Lubomír Doležel (1998 p. 206-207), Ryan définit la modification comme l'extraction d'éléments d'un monde, un personnage par exemple, pour écrire une histoire différente de celle du *storyworld* dont ils sont tirés. La transposition, quant à elle, conserve la suite d'évènements en les déplaçant dans un autre espace ou une autre temporalité.

Dans le cas de *Fargo*, aucun personnage n'est repris et même si nous pourrions créer des parallèles avec l'idée de transposition, les différences entre les suites d'évènements de chaque monde ne permettent pas d'appliquer ce modèle. Cependant, nous garderons cette représentation de mondes entrecoupés pour aborder la notion de *crossover* qui fait se rencontrer différents récits en des lieux ou des objets privilégiés. Il s'agit par exemple de la fameuse rencontre entre les séries *Law and Order* (NBC, 1990-2010) et *Homicide* (NBC, 1993-1999) avec un récit commençant dans la première et se poursuivant dans la seconde deux jours plus tard, sur NBC toujours. Les épisodes des deux séries s'intitulent « Baby it's you » et racontent la collaboration entre leurs personnages. L'investigation du meurtre d'une jeune fille mène les enquêteurs de *Law and Order* dans la région de Baltimore, ce qui explique l'intervention de la brigade d'*Homicide*. Dans ce dernier schéma, des éléments de chaque programme apparaissent dans le second.

L'expansion par le même auteur peut être illustrée par l'exemple de David Lynch et Mark Frost qui complexifient l'univers de *Twin Peaks* en 2017, vingt-cinq ans après la diffusion de la saison précédente. Elle est immédiatement disqualifiée dans le cas de « *Fargo* » où nous avons deux groupes de scénaristes distincts. Le dernier schéma correspond, entre autres, à celui des *prequel*, *sequel*, *interquel* ou *spin-off* allographes (c'est une opération d'expansion réalisée par un autre auteur). Ce modèle s'applique par exemple à *Fear the Walking Dead* (AMC 2015—) qui explore d'autres lieux et d'autres récits que *The Walking Dead* (AMC 2010—) mais durant le même

temps apocalyptique. Cela pourrait fonctionner si l'on considérait que les récits de « Fargo » se déroulent sur une seule temporalité. Or, ceci reste à prouver.

Nous pourrions également penser que ce sont des objets similaires mais dans des mondes différents. C'est pourquoi nous proposons un quatrième modèle (figure 10), qui serait celui représentant deux mondes alternatifs parallèles liés par une relation d'accessibilité logique, c'est-à-dire un ensemble de propriétés nécessaires, vraies dans tous les mondes. En d'autres termes, des mondes dont l'accès est assuré par des éléments de ressemblance permettant d'établir un pont entre les deux sans que ceux-là ne se rejoignent jamais.

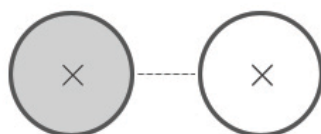


Figure 10. Relation entre deux storyworlds dans les systèmes transfictionnels selon le modèle des contreparties.
Expansion par un auteur différent et par ajout d'un monde clos (la zone grise correspond au texte d'origine).

Nous nous proposons alors de mettre à l'épreuve ces différents schémas en les appliquant à « Fargo ».

Crossover : structures saillantes et points de contact

Dans son ouvrage *Univers de la fiction*, le critique littéraire Thomas Pavel prône la flexibilité des mondes de la fiction et leur propension à former des arrangements (Pavel [1986]1988, 68) en imaginant que deux mondes fictifs peuvent se superposer et que des liens allégoriques sont tissés entre eux. Ces liens sont à l'origine d'une correspondance non problématique entre les mondes. Afin que son lecteur visualise mieux les mécanismes complexes qu'il évoque, il utilise l'exemple de la superposition du monde profane et du monde sacré (Pavel [1986]1988, 173) et leur rencontre par des points de contact privilégiés : lieux de culte, objets et célébrations rituels, sur lesquels ils se confondent parfois. Or cet exemple nous semble pertinent pour *Fargo* étant donné que l'idée de monde sacré n'est pas très loin de celle du film culte. Dans l'exemple de Pavel, le monde sacré se superpose au monde réel et la réunion des deux forment ce qu'il appelle une structure complexe :

En opposition aux univers simples, on peut définir une *structure complexe* comme réunissant à l'intérieur d'une seule structure deux ou plusieurs univers de manière à faire correspondre leurs éléments. Une structure complexe formée de deux composantes peut être désignée comme une *structure duelle* (Pavel [1986]1988, 75).

Cette organisation propre aux univers complexe est une structure saillante :

J'appellerai *saillantes* les structures duelles dans lesquelles l'univers secondaire est existentiellement novateur et contient des entités et des états des choses sans correspondant dans le premier univers » (Pavel [1986]1988, 76).

Ces structures peuvent servir d'outils analytiques pour la description de l'organisation interne des univers fictionnels complexes auquel correspond « Fargo ». D'après ces prédicats, nous pouvons imaginer que le monde du film et celui de la série se superposent et qu'entre eux se tissent des liens allégoriques. Il y aurait donc correspondance non problématique entre les deux.

Dans l'épisode 4 de la première saison (S1E4 « Eating the Blame »), un flashback nous projette en 1987 – dans un monde possible où le jeune Stavros tombe en panne au bord de la route alors que sa famille et lui fuient les dettes et créances qu'ils ont accumulé dans le sud. Celui-ci, excédé par les plaintes de sa femme, sort de la voiture pour retrouver ses esprits et son attention est attirée par un bout de plastique rouge dressé en totem au pied de la barrière qui borne la route. Sous l'objet, Stavros déterre une mallette de billets. Si la description semble familière c'est que, dans le film, Carl enterre en 1987 une mallette similaire dans un espace identique. La similarité de la situation est accentuée par la mise en scène de Randall Einhorn, réalisateur de ce quatrième épisode, qui mime le découpage, les échelles de plan, les angles et les cadrages que les frères Coen ont imaginés dix-huit ans auparavant (fig. 11a et 11.b). Les événements se déroulent toujours dans deux ensembles parallèles, mais se rencontrent en des lieux (la route) et des objets sacrés (la mallette et la raclette). Les deux mondes se rejoignent en des espaces et des temporalités privilégiées que nous pouvons rapprocher de l'idée de chronotrope.



a.



b.

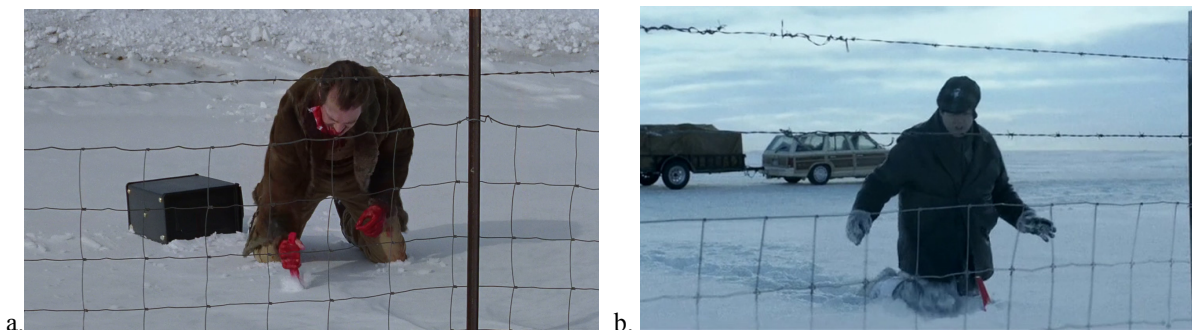


Figure 11.a. Suite de photogrammes du film *Fargo* (Coen) 1:16:51-1:18:26. 1996. ©MGM

Figure 11.b. Suite d'images sélectionnées de la série *S1E4*. 00:00-5:43. 2014. ©FX/MGM

Le théoricien russe Mikhaïl Bakhtin définit le « chronotope » comme « "le temps-espace" : la corrélation essentielle des rapports spatio-temporels, telle qu'elle a été assimilée par la littérature » (Bakhtin 1978, 235). Cette notion littéraire lie un lieu symbolique — la route, la frontière, le château, le salon, etc. — à un type particulier d'action dont la portée est parfois symbolique, parfois narrative. Elle a pour fonction de concrétiser les rapports spatiotemporels en dévoilant à la vue et les rendant ainsi analysables. Sur ces points choisis, le temps se matérialise dans l'espace (Bakhtin 1978, 391). Utilisé dans le cadre d'une étude spatiale d'un cinéma figuratif et narratif, le chronotope permet de rendre visible le temps (construit par la succession de photogrammes et de plans) englobé dans un espace (rendu sensible par les matières de l'expression que sont l'image et le son).

Dans le monde de *Fargo*, l'image *leitmotiv* de la route qu'empruntent tous les personnages, sans coude, déserte et interminable, se suffit à elle seule pour signifier le lourd poids allégorique du *fatum* que suivent inéluctablement tous ces personnages. Comme nous l'avons décrit plus haut, c'est sur le plan inaugural d'une route enneigée que s'enclenchent le film et la première saison, donnant ainsi le ton. Mais dans « *Fargo* », la route ne propose généralement aucune bifurcation, c'est ce que comprend Carl lorsque « sur le bord d'une route, il s'enfonce de quelques pas dans la neige pour y enterrer la mallette qui contient la rançon, regarde à droite puis à gauche, et constate l'alignement parfait et à perte de vue des poteaux et des barbelés qui clôturent un champ » (Krohn 1996) (fig. 12).



Figure 12. Photogrammes du film *Fargo* (Coen) 1:17:45-1:18:00. 1996. ©MGM

Ceci s'explique par le fait que sur la route

peuvent se rencontrer par hasard des gens normalement séparés par une hiérarchie sociale, ou par l'espace, et peuvent naître toutes sortes de contrastes, se heurter ou s'emmêler diverses destinées. [...] En ce point se nouent et s'accomplissent les événements. Il semble qu'ici le temps se déverse dans l'espace et y coule (Bakhtin 1978, 385).

Le chronotope de la route est aussi lié à la rencontre. La sortie de route de Malvo l'obligera à s'immobiliser à Bemidji où il rencontrera Lester dans la première saison tandis que les deux témoins du meurtre d'un policier par Carl et Gaear dans le film finiront assassinés par ce dernier, même dynamique enfin avec une scène, finissant en bain de sang dans la saison 3, où Nikki rencontre un policier régional sur la route, évidemment. La fonction narrative du chronotope complète sa fonction symbolique puisque selon Bakhtin ils sont « le[s] principa[ux] générateur[s] du sujet » et les « centres organisateurs des principaux évènements » (Bakhtin 1978, 391). La rencontre, que Bakhtin lie au chronotope de la route, a toujours pour fonction thématique et narrative de lier entre eux les lieux et les destins. Symbole ultime de ce lien entre les destins, la mallette de billets enfouie dans la neige par Carl, juste avant qu'il soit assassiné, est retrouvée par Stavros dans la saison 1 et va être l'origine de la réaction en chaîne d'évènements menant à la perte de ce dernier. Les destins tragiques de ces deux personnages dont la mort est amorcée par la

mallette, semblent se lier au niveau de ce chronotope qui a fonction de point de contact. Ainsi, les *easter eggs*⁴⁵ qui balisent la série (références au film de *Fargo* ou à l'univers entier des Coen) plutôt que d'être perçus comme des « citations » lisibles, peuvent être les indices du glissement de certains éléments fictionnels d'un monde vers un autre.

Le schéma de Marie Laure Ryan propose des mondes qui se superposent. En détournant sa pensée pour y appliquer l'idée de structures saillantes de Pavel, nous supposons des points de contact entre les mondes qui peuvent se matérialiser dans des chronotropes ayant une fonction à la fois narrative et symbolique. Accepter de dire que « Fargo » est un univers saillant reviendrait à dire que les deux mondes qui le composent sont parallèles mais qu'ils communiquent par des événements spatialisés. En langage télévisuel, ceci pourrait se traduire par l'exemple des *crossovers*, c'est-à-dire des situations dans lesquelles certains éléments se retrouvent dans d'autres mondes que ceux qui les hébergeaient initialement. Le schéma que nous souhaitons ensuite explorer est celui correspondant au schéma que nous avons ajouté et qui suppose des mondes clos qui ne se superposent pas mais qui seraient liés par des propriétés partagées.

Similarité et imperméabilité des mondes : problème logique d'identité et contreparties

Dans ces mondes évoluent des personnages qu'Eco définit dans sa théorie des mondes adaptée à la fiction comme « conglomérats spatio-temporels d'une série de qualités physiques et psychiques (sémantiquement exprimées comme « propriétés ») (Eco 1985, 168). Dès lors, nous pouvons nous demander si ces personnages ne peuvent pas constituer des relations d'accessibilité et nous éclairer sur les relations entre les mondes. En d'autres termes, est-ce que ces personnages ont des caractéristiques communes qui permettent d'affirmer qu'un monde est possible par rapport à un autre ? Bien que le récit laisse ouvertement penser que l'histoire de Lester Nygaard se déroule dix-neuf ans après celle de Jerry Lundegaard et cent-soixante kilomètres plus au nord, les similitudes qui lient les deux personnages jusqu'à l'heureux hasard du redoublement curieux de la lettre « a » dans leur nom, leurs vêtements, corpulence et caractère provoquent une aporie qui plonge le spectateur, soit dans l'embarras de devoir concevoir un monde réaliste dans lequel deux personnages similaires présentent une proximité temporelle telle qu'elle nuit à la cohérence d'un

⁴⁵ Mot anglais pour dire « œuf de pâque ». Le terme vient du programme informatique et du jeu vidéo et désigne un programme ou une fonction cachée. Le mot s'applique en cinéma ou série télé et désigne l'apparition rapide et sous forme de clin d'œil d'un objet. Lorsqu'il s'agit d'un acteur, que ce soit dans son propre rôle ou non, il s'agit d'un *cameo*.

monde unique réaliste ; soit dans la contradiction de devoir les considérer comme les incarnations cohérentes d'un même référent.

En suivant la pensée de Kripke, le fait que Jerry et Lester n'aient pas le même nom suffit à discréditer l'hypothèse d'un même personnage vivant des situations différentes dans deux mondes différents (Kripke 1982). L'idée qui irrigue la pensée du philosophe tient en ce que la seule référence faisant foi de vérité à travers les mondes ne peut être autre que le nom, celui-ci agissant comme un « désignateur rigide » vidé de tout sens puisque les caractéristiques de toute chose évoluent sans cesse, mais le nom reste stable. La logique kripkéenne a pour conséquence de rendre l'existence de Lester Nygaard indépendante de celle de Jerry Lundegaard. Il réfute ainsi notre hypothèse des personnages constituant un rapport d'accessibilité.

La notion d'identité ne semble donc pas fonctionner pour « Fargo », mais Lewis en offre une alternative en concentrant son attention sur les propriétés attachées aux personnages plutôt que de les penser comme des entités invariantes. En effet, ce dernier, qui défend l'idée de mondes non-communicants, propose néanmoins la notion de contrepartie qui peut éclairer notre réflexion :

La relation de contrepartie est ce par quoi je remplace la notion d'identité entre objets existant dans des mondes différents. Là où certains diraient que vous êtes présent dans plusieurs mondes, et que, d'un monde à l'autre, vous avez des propriétés différentes et qu'il vous arrive des choses différentes, je préfère dire que vous êtes dans le monde réel et aucun autre, mais que vous avez des contreparties dans plusieurs autres mondes. Vos contreparties vous ressemblent de près en ce qui a trait au contenu et au contexte. Vos contreparties vous ressemblent davantage que les autres objets provenant de leurs mondes respectifs. Mais elles ne sont pas réellement vous, parce que chacune d'elles est dans son propre monde et que vous seul êtes dans le monde réel [...] vos contreparties sont des hommes *que vous auriez été* si le monde avait été différent (Lewis cité dans Saint-Gelais 2011, 43–44)⁴⁶.

Ainsi, nous aurions deux mondes et deux personnages distincts mais qui entretiennent une relation de « contrepartie ». Ces personnages ont à la fois des caractéristiques variables (leur nom, leur profession, certaines propriétés physiques et psychiques, leur histoire, etc...) et des caractéristiques invariables qui permettent de les rapprocher. Dans les théories de la fiction, Pavel définit de manière similaire les mondes comme des « alternatives crédibles au monde réel » (Pavel 1988, 67) : et qualifie également d'« alternatives crédibles » (Ibid.) les éléments qui les composent. Nous cherchons alors à trouver quelles caractéristiques de ces personnages permettent de les considérer comme des contreparties dans différents mondes.

⁴⁶ Source originale de la citation : David K. Lewis 1968, 114-115

Selon André Gardies, l'espace au cinéma est un « système relationnel » qui s'exprime par les fonctions « narratives » (Gardies 1993, 140) et « actantielle » (Ibid., 136) de l'espace. Puisque « au sein de la fiction, entre les personnages et l'espace, s'instaure d'étroites relations qui, [...] peuvent aller jusqu'à fonder la narrativité » (Ibid.), l'auteur affirme que tout récit raconte les interactions entre un sujet (personnage) et un espace et peut s'appréhender en termes de relation à l'espace. Suivant cette idée, « le film met en scène la relation conflictuelle de deux forces contraires, celle des sujets et celle de l'espace » (Gardies 1993, 135–36)⁴⁷. C'est pourquoi notre hypothèse serait que la relation des personnages à leur espace peut nous renseigner sur les similitudes entre eux. Dans *Fargo*, nous proposons de nous intéresser à deux classes de personnages : les méchants⁴⁸ et les impuissants.

Les premiers (Carl, Gaear, Malvo, Milligan, Varga) sont reconnaissables à leur accent, leurs vêtements peu adaptés pour le climat et leurs empreintes de chaussure de citadins dans la neige. Venus de la ville, ils sont dans un rapport de traversée, de transgression et de perturbation de l'espace rural. C'est alors qu'ils traversent Brainerd ou Bemidji que l'effet « Belle au bois dormant » opère et que les choses s'animent :

Parce qu'elle fait basculer l'ordre établi jusque-là, parce qu'elle transforme ce qui n'était que décors en un univers aux secrètes correspondances, l'arrivée du personnage — véritablement transgresseur — produit un effet fictionnel singulier que je ne résiste pas au plaisir d'appeler « Belle au bois dormant ». Avec l'arrivée du Prince Charmant commence le récit [...], cependant moins parce que le héros est présent que parce qu'il anime les lieux, parce qu'une dynamique de l'échange pourra ainsi s'instaurer et se développer. Sur cette interaction entre le personnage et l'espace prend corps le régime fictionnel. Avec elle aussi, les conditions minimales de la narrativité sont réunies (Gardies 1993, 131–136).

C'est effectivement lorsque Carl et Gaear abattent un policier régional sur le bord de la route que la mécanique narrative enfin mise en route, permet au récit d'introduire le personnage principal de Marge à la 31^e minute et d'« animer » (selon la conception de Gardies) cette région habituellement casanière et rébarbative. Il n'y a ainsi rien d'étonnant à ce qu'Hawley décide d'inaugurer son récit par une scène faisant écho à ce segment symbolique et charnière : c'est sa sortie de route qui immobilise Malvo aux alentours de Bemidji et provoque sa rencontre avec Lester.

⁴⁷ L'auteur parle de « solidarité fictionnelle » (Gardies 1993, 135–36).

⁴⁸ Nommés ainsi sur l'influence de François Jost qui définit les personnages de la télévision américaine « qui font bouger les lignes entre le bien et le mal » de ces dernières années comme des « nouveaux méchants » (Jost 2015).

Dans « Fargo » en particulier, ce rapport de perturbation est intimement lié au chronotope⁴⁹ de la route, à sa géométrie rectiligne, sa fonction actancielle (elle est le lieu d'accidents et de révélations) et permet à l'espace de quitter son statut de décors, pour devenir « actant » et influencer les actions des personnages et leur devenir (Gardies 1993, 150–54). Si nous remobilisons l'idée du chronotope, c'est que la ville, force incarnée par ces personnages, n'est puissance que lorsqu'elle rencontre la campagne. C'est pourquoi lorsqu'il revient en ville, Milligan perd l'ascendant qu'il a sur son entourage et sa place de chef pour devenir un simple employé de bureau anonyme au compte de l'organisation criminelle (S2E10). La domination des méchants se révèle lors de la rencontre entre l'espace ville (rectiligne) et l'espace campagne (circulaire car on s'y déplace toujours par des allers-retours à partir d'un point central).

Noah Hawley parle dans son cas d'un « moment infection » : « it's like there's the civilized world and there's the wilderness » (Ibid.). L'idée de transgression est figurée par le passage d'une frontière, celle de l'entrée de la ville de campagne, signalée dans le film comme dans la série par une représentation de Paul Bunyan, bucheron légendaire du folklore du nord des États-Unis et symbole des activités et des valeurs de la région. Dès lors que Carl et Gaear (fig.13.a) dans le film et Wrench et Number (fig.13.b) dans la série la dépasseront, l'ordre social sera perturbé. À la fin du film, le retour à l'ordre est symbolisé par le regard de Gaear sur la statue de Bunyan alors que Marge le conduit au commissariat (fig.13.c).



Figure 13.a Photogramme du film Fargo (Coen) 11:31. 1996. ©MGM

Figure.13.b. Image issue de la série S1E2. 29:19. 2014. ©FX/MGM.

⁴⁹ Rappelons que le chronotope cristallise l'inséparabilité du temps et de l'espace en des lieux choisis de la narration comme par exemple la route, le château et le salon (Jost 2015).



Figure.13.c. Image issue de la série S1E2. 29:19. 2014. ©FX/MGM.

Jerry, Lester, Peggy et Ray sont quant à eux les représentants de la seconde classe de personnages : les impuissants. Les récits sont construits autour de leur basculement progressif vers le mal — leur infection si l'on reprend les termes de Hawley cité plus haut. Tous subissent leur environnement et en sont exclus. La pression que l'espace socioculturel, familial et professionnel exerce sur eux est un levier narratif récurrent : Lester et Jerry veulent attirer le respect de leur famille et de leurs collègues par la réussite sociale et professionnelle, Peggy souhaite embrasser les critères de bonheur dictés par les magazines qu'elle collectionne par milliers et Ray jalouse secrètement la réussite de son frère. Exclue par le rêve américain qu'ils convoitent, ils ne sont pas plus à l'aise dans leur espace géographique : Lester et Jerry, engoncés dans leur parka et leur *deerstalker* suranné, nous le rappellent en permanence. Jerry se bat contre le givre de son parebrise (fig.14.b) et Lester se fera littéralement dévorer par le paysage (fig.14.a), devenant prisonnier des glaces d'un lac gelé plutôt que prisonnier de la justice des hommes.



Figure 14.a. Image issue de la série S1E10. 58:49. 2014. ©FX/MGM.

Figure.14.b. Photogramme du film Fargo (Coen) 23:21. 1996. ©MGM

C'est ce rapport d'exclusion et de pression de leur espace qui les mène, à travers leur rencontre avec les prédateurs de ce monde, à verser vers autre chose. Encore sujet aux remords d'avoir tué

sa femme, Lester bascule subitement, vers le personnage cynique, manipulateur et sans scrupules qu'il deviendra lorsqu'il se laisse infecter par les paraboles de Malvo dans d'une scène charnière. Alors qu'il retrouve Lester dans un *motel* bordant la route à l'entrée de Bemidji — Malvo lui tient le discours suivant : « Your problem is you spent your whole life thinking there are rules. There aren't. We used to be gorillas. All we had was what we could take and defend » (S1E1 42:19).

Définir les personnages par les relations qu'ils entretiennent avec leur environnement — des rapports très proches si ce n'est identiques à leur espace — permet de les penser comme des personnages alternatifs dans des mondes différents. L'espace apparaît ici clairement comme le lien qui unit les mondes sur le mode de la contrepartie. En suivant cette conclusion temporaire sur le rôle de l'espace diégétique nous pouvons revenir à l'idée d'élargissement de l'univers introduite dans ce chapitre par Marie Laure Ryan pour essayer de penser plusieurs *storyworlds* découvrant tour à tour par le temps de la narration, l'espace d'un univers cohérent.

Élargissement de l'univers : cadres spatiaux, paramètres, espace narratif, *storyworlds* et univers spatial⁵⁰

En plus du *storyworld* que nous évoquions, Marie Laure Ryan différencie trois autres niveaux et échelles d'espace. Les cadres spatiaux (*spatial frames*) correspondent aux environs immédiats des événements tels que le salon, la chambre ou le port. Ils se succèdent et se relaient suivant le mouvement des personnages. Plus stable que les cadres spatiaux, les paramètres (*setting*) se réfèrent, plus généralement à l'environnement social, historique et géographique au sein duquel se déroule le récit (Ryan donne l'exemple du Dublin petit-bourgeois du XX^e siècle). Elle nomme espace narratif (*story space*)⁵¹ l'ensemble des fragments d'espace donnés par le texte (au cinéma ceux qui s'offrent à l'œil et à l'oreille) ainsi que tous les lieux mentionnés dans le récit. Dépassant l'univers du texte, le *storyworld* se compose de l'espace narratif (*story space*) que nous venons de définir et de l'imaginaire complémentaire du lecteur qui s'appuie sur des connaissances culturelles et des expériences réelles.

While story space consists of selected places separated by voids, the narrative world is conceived by the imagination as a coherent, unified, ontologically full and materially

⁵⁰ Ma propre traduction des termes de Marie-Laure Ryan « *spatial frames, settings, story space, storyworlds et spatial universe* » (Ryan 2012). Je choisis de ne pas traduire le concept de « *storyworld* » car celui-ci est théorisé et reconnu sous cette nomination.

⁵¹ Le choix de laisser systématiquement le terme anglophone entre parenthèse relève du fait que d'autres auteurs tel qu'André Gardies (1996), utilisent eux aussi la dénomination d'« espace narratif » sans pour autant donner à ce qu'elle désigne un statut et des caractéristique exhaustivement similaires.

existing geographical entity, even when it is a fictional world that possesses none of these properties (Fictional vs. Factual Narration) » (Ryan 2012).

Finalement, l'univers narratif (*narrative universe*) est présenté par Ryan comme la somme des espace-temps (*storyworlds*), autrement dit des mondes parallèles, qu'ils soient existants ou non-existants (hypothétiques, rêvés, fantasmés, etc.). Tous ces niveaux d'espace narratif se révèlent au lecteur progressivement au fil du temps de la lecture (Ibid.). L'espace narratif se met ainsi en place avec la lecture par le biais d'un modèle mental ou plus précisément d'une « carte cognitive » (Ibid.).

Appliquée à notre cas, cette approche spatiale nous pousse à reconsidérer un espace qui se matérialise sensiblement dans une fiction. Dès lors, nous pouvons nous demander quels procédés visuels sont employés dans « Fargo » pour définir l'espace toujours en restant dans l'optique des mondes possibles. A notre perspective narratologique des mondes possibles s'ajoutent des questions esthétiques et visuelles. En d'autres termes, ce qui nous intéresse est de savoir comment le langage cinématographique et télévisuel rend compte de ces rapports entre les mondes. Puisque notre objet n'est pas un texte littéraire mais un texte audio-visuel, nous adaptons le modèle comme suit : les cadres spatiaux (*spatial frames*) correspondent aux lieux représentés matériellement : la route, le poste de police, l'hôpital, le foyer etc. Tous ces fragments représentent et connotent un espace géographique et socioculturel que nous pouvons appeler *setting*, suivant la terminologie de Ryan. Le film et la série, nous l'avons vu, sont quant à eux des *storyworlds*, des espaces conçus comme cohérents et non lacunaires grâce à l'activité cognitive du spectateur et l'utilisation de celui-ci de ses encyclopédies personnelles (connaissances et expérience du monde réel, connaissance du film, etc.). L'univers narratif est enfin l'espace contenant les deux *storyworlds*, il permet de visualiser spatialement la notion de mise en série non linéaire évoquée au premier chapitre.

Expansion de l'espace narratif (*story space*) par la représentation de son espace diégétique et multiplication des *storyworlds*

Dans *L'espace au cinéma*, André Gardies différencie le *lieu* comme élément concret susceptible de s'offrir à la perception — ceux-ci se rencontrent dans l'espace diégétique — et l'espace en tant qu'immanence érigée à partir de la relation entre ces lieux :

Le lieu est porteur de propriétés spatiales. Certes, en tant qu'objet concret du monde physique (lorsqu'il en est ainsi) il est nécessairement situé, « localisé », et donc porteur de ses propres propriétés spatiales, mais surtout il est structurellement déterminé par un ordre spatial dont il actualise les composantes. En un sens métaphorique ne serait-il pas le « texte » de l'espace, à condition de prendre ce mot avec le sens que lui ont donné la

linguistique du discours et quelques chercheurs comme Roland Barthes ? (Gardies 1993, 71).

Les lieux sont tout autant des localisations nommées et représentées comme le sont les villes de Brainerd et Bemidji (qui sont deux villes différentes et par conséquent deux lieux différents) mais également des fragments d'espace et objets de pensée au sens fondamental et stable et qui peuvent s'apparenter à l'expression courante de lieux communs : le commissariat, l'hôpital, la route, le bar les restaurants qui la bordent. Ces lieux « figurent » (Ibid., 68) l'espace et produisent du sens à travers la matérialité de l'image et du son (dialogues, morceaux de musiques intradiégétiques, bruits relatifs à l'environnement de l'hôpital, dialogues, etc.).

Le parti pris de l'auteur étant de ne pas appréhender l'espace sous sa seule nature physique en tant que « milieu à trois dimensions où s'ordonnent les objets », mais également dans la perspective d'une plus grande abstraction. Un glissement du lieu vers l'espace dont le spectateur est l'« opérateur » (Ibid., 70). C'est pourquoi les lieux que nous venons d'évoquer ont aussi une valeur significative supérieure puisqu'ils construisent un univers géographique, social et culturel cohérent et irrigué des valeurs qui lui sont attribuables : un environnement nord-américain. Les lieux en tant que fragments d'espace et formes signifiantes dénotent l'espace par ce qu'ils sont, en même temps qu'il le connote par ce qu'ils représentent. En un sens métaphorique, le lieu serait pour l'auteur « la manifestation textuelle d'un ordre latent qui est celui de l'espace » (Ibid., 71). Le lieu serait la « parole » de l'« espace langue » plus global (Ibid.). « L'un, particulier, manifeste, repérable, contingent, ne permettrait-il pas d'accéder à l'autre, général, latent, virtuel, immatériel, immanent, en un mot systématique ? Car l'espace, s'il est comme la langue, de l'ordre du système, doit être construit » (Ibid., 72). Cette construction, Gardies l'attribue tout autant au film qu'au spectateur.

En ce sens, Gardies met en garde contre une définition tautologique de l'espace. Si les lieux sont des fragments d'espace alors l'espace serait une collection de lieux, ce qui ne le satisfait pas puisque son ouvrage tend à rendre compte d'une plus grande abstraction de l'espace cinématographique. Or, si elle ne correspond pas à l'idée d'espace cinématographie propre à Gardies, cette mise en série de lieux correspond cependant selon nous au niveau d'espace narratif appelé *story space* par Ryan. Au cinéma, il est l'ensemble des lieux non seulement « actualisés » — comme dans un texte littéraire — mais également « matérialisé », figurés ou évoqués par les images, les dialogues et les textes. Il est de surcroît cet espace construit par le montage que le film

met à disposition du spectateur et qui existe indépendamment de la présence de ce dernier. La notion d'espace narratif (*story space*) en tant qu'espace intermédiaire permet de prendre en compte la mise en garde de Gardies tout en ne rejetant pas complètement la nature construite de l'espace par une première instance qu'est le texte (le film).

Remarquons toutefois que Ryan reconnaît le rôle essentiel de la réception dans la construction d'un espace complet et cohérence capable d'accueillir des récits :

While story space consists of selected places separated by voids, the narrative world [ou storyworld] is conceived by the imagination as a coherent, unified, ontologically full and materially existing geographical entity, even when it is a fictional world that possesses none of these properties (Ryan 2012).

À partir de ce bassin théorique, nous pouvons analyser comment le langage cinématographique d'une part et le format télévisuel d'autre part, permettent l'expansion du *story space* par la représentation de son espace diégétique et la reconstruction par le spectateur d'un espace plus global qu'est le *storyworld* (fig. 15).

Fargo est construit autour d'un *storyspace* identifié, puisque la narration se développe toujours dans le Minnesota en des points géographiques identifiables sur une carte des Etats-Unis. D'autre part, les lieux comme formes significantes traversent également les fictions puisqu'autant le film que les saisons font apparaître un motel, un poste de police, un bar, des routes, etc. Tous ces fragments représentent et dénotent un espace géographique et socioculturel homogène. En outre, pour dilater l'espace, certains lieux sont doublés, comme le poste de police dans la saison 1 à Duluth et Bemidji ; les locations nommées sont multipliées (Luverne, Sioux Falls, St Cloud, Eden Valley).

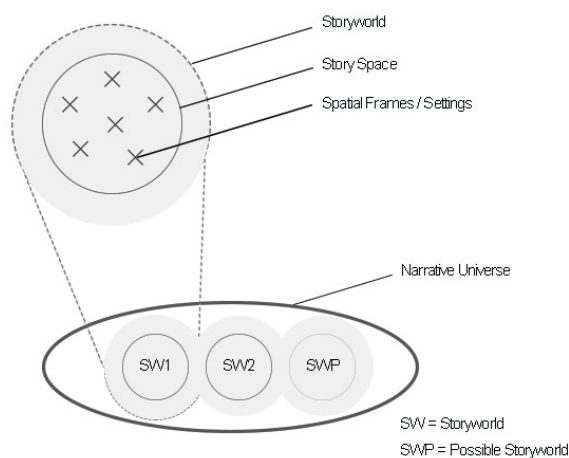


Figure 15. Création d'un univers narratif (les zones grisées représentent l'imaginaire complémentaire du spectateur)

Le *storyspace* de *Fargo* est ainsi initialement construit par les Coen puis reconstruit et dilaté par Hawley (par la figuration de lieux surnuméraires), ce dernier bénéficiant de l'espace de création plus élastique que propose le format sériel. L'espace fictionnel représenté reste le même puisque ces lieux se rattachent tous à un espace nord-américain défini par sa géographie, ses valeurs socioculturelles, ses coutumes, ses habitants, leurs actions et leur accent. Tous ces éléments sont les vecteurs de cohérence qui tendent à nous faire penser « Fargo » comme un seul et même monde. On retrouve notre 2^e schéma, celui d'un monde initial (celui du film) qu'un auteur aurait continué de meubler.

Homogénéisation de l'univers spatial par l'activité spectatorielle

Cependant, cette cohérence n'existe qu'à travers le regard du spectateur à qui revient le rôle de reconstitution, d'une part de l'espace fictionnel propre au film (*storyworld* 1), et d'autre part de celui propre à la série (*storyworld* 2) ainsi que de l'espace englobant les deux (univers narratif). Chaque media peut lui aussi faire office de fragment, de *storyworld* à concevoir dans leurs relations.

Ces conceptions narratives de l'espace sont proche de la théorie de la *complétude* des mondes possibles qui soutient que les mondes narratifs sont identiques en substance au monde réel. Elles en sont une réponse possible serait de supposer une disjonction entre ce que le lecteur sait grâce au texte et ce qu'il imagine. En effet, si nous supposons que le lecteur conscient de l'incomplétude des mondes, choisit de « jouer le jeu » de la fiction dans un rapport d'immersion et donc d'en imaginer la complétion, où d'admettre cette dernière, le problème ne se pose alors plus⁵².

L'idée d'atmosphère que nous évoquions en début de mémoire se trouve peut-être ses racines dans cette homogénéisation à laquelle travaillent les films et le spectateur. En s'appuyant sur Gardies, Leclerc écrit :

Ce faisant, les paysages « physiques » et « matériels » [...] de tout film sont paysage en ce sens qu'ils participent à l'élaboration et à la construction mentale d'un paysage global plus complexe, plus abstrait, d'une sorte « d'atmosphère » générale si on y tient (Leclerc 2011, 58).

L'espace diégétique est donc construit par les Coen, reconstruit et dilaté par Hawley et participe à l'élaboration par le spectateur, d'un espace cohérent qui dépasse les frontières des deux œuvres. Il

⁵² La question mériterait d'être approfondie. S'opposent sur la notion de complétude et d'incomplétudes des mondes textuels Doležel, Eco et Walton, d'une part, et Pavel, Ryan et Woods d'autre part. Un bref historique de la discussion est présenté dans *Fictions transfuges* (Saint-Gelais 2011, 49–70).

est un univers fictionnel susceptible d'accueillir des personnages et des récits, c'est-à-dire des éléments dotés de temporalité.

Le travail collaboratif entre le film et le spectateur revient à construire des *storyworlds* (espace-temps dynamiques susceptibles d'accueillir personnages et récits). Ces mondes sont enrichis par les diverses encyclopédies que possède le spectateur : connaissance du monde réel et connaissance de l'univers de « Fargo » (ses personnages, son espace diégétique, les mécanismes du récit). Dans le cas de notre objet, ces *mondes narratifs (storyworlds)* sont construits à partir de d'espaces narratifs (*story spaces*) cohérents entre tous les mondes car composés de *spatial settings* (des *lieux* dénotant l'espace), de *settings* (des *lieux* connotant l'espace) et de relations dynamiques entre les personnages et leur espace immédiat. En tant « qu'ensembles de propositions » présents dans tous les mondes, ces entités fictionnelles constituent les conditions d'accessibilités entre ces mondes. Cependant, nous avons vu que ces conditions sont multiples et que différents modèles sont nécessaires pour appréhender l'ensemble des liens entre les mondes.

Tant dans sa forme concrète qu'abstraite, mimétique que dynamique, l'espace constitue une balise plus prégnante que celle de l'identité généralement discutée dans les théories des mondes possibles (opposant par exemple Kripke à Lewis).

Ces *storyworlds* sont potentiellement déclinables à l'infini et peuvent accueillir de nouvelles communautés de personnages et de nouveaux récits. L'ensemble de ces mondes narratifs, associés à ceux encore hypothétiques, forment un univers narratif. Celui-ci n'est pas enrichi par les différentes versions puisqu'elles coexistent déjà toutes virtuellement en tant que possibles explorables. L'univers narratif en ce sens, constitue un cadre pour les possibles.

L'idée de monde possible ainsi permet d'imaginer et de visualiser les liens et les relations entre les mondes narratifs de l'univers « Fargo ». Toutefois, les contradictions qu'offrent les différentes structures dégagées mettent en valeur un phénomène complexe aux entrelacements multiples avec des mondes qui tout à la fois se superposent, contiennent des contreparties qui ne se rencontrent pas ou encore agissent comme des expansions les uns par rapport aux autres. Nous pouvons alors nous questionner non plus sur la structure de ces mondes et leurs points de contacts mais sur les déplacements qui s'y opèrent tant pour les éléments de la fiction que pour le spectateur invité à naviguer entre ces mondes. Dans le prochain chapitre, nous explorons la notion de migration interne et externe aux fictions.

CHAPITRE 3 :

Déploiement de la fiction : des dispositifs à élucider

« *Have you been to this place before?* »

— Paul Marrane dans *Fargo* (FX, 2014—), « *Who Rules the Land of Denial?* » (S3E8)

Vous êtes déjà quasiment à la fin de la deuxième saison. Vos déductions sur les mondes parallèles et la sensation de familier qu'ils provoquent par leur rapprochement dans votre esprit, vous ont amené à considérer que *Fargo* pourrait-être un univers capable d'héberger plusieurs mondes, personnages et récits et de créer des liens entre eux. Selon vous, c'est certainement ce que Hawley avait en tête en choisissant de faire une anthologie. Toutefois, le *crossover* du quatrième épisode de la saison dernière vous laisse encore incertains quant aux relations que les mondes entretiennent entre eux et alimente toujours les discussions que vous avez avec votre entourage. Mais il ne vous échappe pas que ce nouvel épisode s'ouvre sur l'image d'un livre imaginaire qui répertorie les différentes histoires : peut-être que la série elle-même va répondre à vos questions et valider vos hypothèses. Dans un tel cas, pourquoi la voix-off qui introduit l'histoire de la deuxième saison vous paraît-elle si familière ?

Nous avons présenté l'idée d'*univers fictionnel* (Ryan 2012) comme cadre des mécanismes de déclinaison des récits, dans le but de visualiser spatialement la complexité narrative d'une fiction et le fonctionnement régulier de son expansion à travers divers espaces matérialisés par les films et les séries. Cet *univers fictionnel* se constitue grâce à l'opération d'interprétation du lecteur. Il nous permet d'expliquer la coexistence de plusieurs mondes possibles et de relations d'accessibilités les liant entre eux. Or, les théories littéraires des mondes possibles présentent une limite pour l'analyse de phénomènes particuliers. En effet, en s'intéressant au fonctionnement général de la fiction, elles ne permettent pas d'analyser précisément les dispositifs singuliers et les interférences sensibles entre les mondes. En d'autres termes, plutôt que de créer une typologie des relations des mondes possibles, il serait intéressant de repartir des rouages des textes qui se rapportent tous à un même univers afin d'en extraire les éléments qui relient les mondes existants, à partir du sentiment de familiarité que nous tentons de pister. Définissant un monde textuel dans

le cadres des théories des mondes possibles comme « un espace situé dans le temps, qui sert d'habitat pour des objets et des individus concrets » (Ryan 2006 sur Fabula.org en ligne) », Ryan oppose les notions d'accessibilité et de familiarité : « il peut même arriver qu'un texte fasse appel non seulement à notre connaissance du monde actuel et de son histoire, mais encore à notre familiarité avec d'autres mondes fictionnels. C'est alors le phénomène qu'on appelle la transfictionnalité » (Ibid.). Et justement, Richard Saint-Gelais souligne que les théories des mondes possibles sont le ferment de réflexions davantage qu'un outil de lecture ou d'analyse alors que la transfictionnalité est le « lieu où il est possible d'articuler les concepts généraux à des dispositifs précis qui, plutôt que d'illustrer le fonctionnement « régulier » de la fiction le font vaciller à coup de débordement, de court-circuit, de conflits entre variantes » (Saint-Gelais 2011, 11). Plutôt que de partir du fonctionnement général de la fiction pour mener notre étude de cas, la transfictionnalité permet ainsi de repartir de l'objet afin d'éclairer les mécanismes qui régissent une fiction particulière.

Néanmoins, les deux approches partagent l'idée de cadre. Si les théories littéraires des mondes possibles s'attachent à concevoir un univers composé de plusieurs mondes, la transfictionnalité se concentre sur les œuvres qui se rapportent à une même diégèse. Une approche n'est pas à privilégier plutôt qu'une autre : elles sont simplement différentes et complémentaires, l'une étant centrifuge (comprendre les relations logiques entre les mondes possibles pour étudier les corrélations qui s'opèrent dans un cas particulier), l'autre étant centripète (étudier les corrélations qui s'opèrent dans un cas particulier pour éclairer les relations entre les mondes fictionnels qu'il articule).

Il s'agit donc pour nous d'analyser certains des dispositifs autoréflexifs mis en place par la série dans le but d'éclaircir le fonctionnement des rouages de la fiction de « Fargo » elle-même. Nous commencerons par définir ce qu'est l'approche transfictionnelle pour voir ensuite comment la fiction elle-même crée des mondes au sein de sa diégèse et franchit ses propres seuils. L'approche transfictionnelle de Saint-Gelais permettra de faire émerger des points de ligatures autoreflexifs (métalepse, court-circuits, gadgets, machine à explorer la fiction) et fera l'objet d'une conception « mondaine » (Boillat 2014) du dispositif audiovisuel, c'est-à-dire ayant pour sujet d'analyse une production audiovisuelle faisant naître et communiquer des mondes entre eux au sein de la diégèse grâce à la figuration littérale de leurs seuils.

Définir le cadre de la fiction

Dans *Le dictionnaire du littéraire*, Saint-Gelais définit la fiction dans la tradition de Platon⁵³, Jean-Marie Schaeffer⁵⁴ et Kendall Walton⁵⁵ comme étant « une histoire possible, un « comme si ... » (Saint-Gelais 2002, 234). Elle est une feinte et une fabrication et définit, dans sa plus grande généralité, la capacité de l'esprit humain à inventer un univers qui n'est pas celui de la perception immédiate » (Saint-Gelais dans Aron ; Saint-Jacques et Viala 2004 sous « fiction »). Cette définition lui permet d'appeler transfiction tout texte se référant à cet univers imaginé et relevant d'un « phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnage, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (Saint-Gelais 2011, 7).

Contrairement aux logiques de la transtextualité (Genette 1982), la transfiction n'agit pas sur un texte antérieur mais sur sa diégèse, car « elle affecte le cadre fictionnel en traversant l'impalpable espace intercalaire entre les textes » (Saint-Gelais 2011, 16). Ainsi, pour parler de cadre diégétique dans lequel les textes s'articulent, il faut nécessairement qu'il y des « passerelles diégétiques » (Ibid., 23), des migrations (Ibid., 10), des traversées (Ibid., 23-24) d'éléments dans cet espace appelé « intertexte » par l'auteur (Ibid., 39), et non plus seulement des analogies, des relations d'imitation et de transformations sur lesquelles se concentrait l'approche transtextuelle de Genette ou des relations de similitudes (par les contreparties), d'expansion et de superposition des mondes possibles (Lewis, Ryan, Pavel). Nous nous appuyons sur cet espace intercalaire pour comprendre comment l'ajout d'un récit, d'un texte, d'un monde fictionnel, à la diégèse de « Fargo » — son nom étant sa bannière — modifie la fiction toute entière en traversant certains de ses propres seuils. Nous nous intéressons donc au développement de la fiction à partir de sa forme afin d'analyser les modes de migrations transfictionnelles dans « Fargo ».

Cependant, pour analyser de telles migrations, il est essentiel de repérer préliminairement les frontières générales de la fiction. Celles-ci semblent évidentes à définir puisqu'elles s'opposent couramment à la réalité – le mot fiction est dérivé du latin *fictio* qui signifie « action de façonner, création » et du latin médiéval signifiant « tromperie » — et pourtant elles restent un problème théorique d'une part, traversant multitude d'approches et de disciplines d'autre part (dictionnaire

⁵³ Dans Schaeffer, (1999, 58-59).

⁵⁴ Jean-Marie Schaeffer comme une « feintise ludique partagée » (Schaeffer 1999, 11).

⁵⁵ Il définit la fiction comme un « jeu de faire semblant » (1990, 12).

en ligne <http://cnrlt.fr> sous « fiction »). Or, des frontières, les fictions qui nous intéressent n'en manquent pas et des manœuvres pour les transgresser non plus. Le film des Coen (1996) nous offre un exemple particulièrement fécond de transgressions aussi évidentes que problématiques entre le vrai et le faux, le réel et le fictionnel. Afin de tracer les frontières susceptibles de vaciller, d'être franchies ou transgressées, Saint-Gelais s'appuie dans *Fictions Transfuges*, sur un bref examen des théories de la fiction pour identifier plusieurs frontières qui, « ne se situent pas toutes sur le même plan, n'entraînent pas des distinctions du même ordre » (2011, 40). Il en distingue trois : ontologique, pragmatique et textuelle (Ibid., 40-53).

Des textes qui se rapportent à une même diégèse

Bien que *Fargo* (FX, 2014—) soit reconnue comme une anthologie, les saisons ne sont pas (et ne vont pas être) complètement autonomes les unes des autres, à l'inverse de ses contemporaines *True Detective* (HBO, 2014—) et *American Horror Story* (FX, 2011—) qui rompent avec leurs personnages et leurs récits d'une saison sur l'autre. Les deux premières saisons de *Fargo* (FX, 2014—) sont ostensiblement liées par la présence de Lou Solverson, père de Molly et personnage secondaire dans la première saison, qui devient l'un des centres de l'attention de la seconde. De même le personnage de Wrench, bien qu'étant secondaire dans chacun de récit est le seul présent dans tous. Mais pour Hawley l'intégralité de l'univers de « Fargo », film inclus, est également connecté par un sens plus général :

I like the idea that somewhere out there there's a big leather-bound book called *The History of True Crime in the Midwest* and these are all stories in it. There might on the surface be a connection between the stories but maybe once you get deeper you see something. I like that idea (Hawley sur <http://vulture.com> 18 juin 2014).

C'est sur l'image de ce livre que s'ouvre l'avant dernier épisode de la seconde saison : « The Castle » (S2E9) sorti plus d'un an et demi après la mise en onde de la série. La caméra s'approche lentement d'une étagère sur laquelle un livre à la tranche solide s'intitule : « The HISTORY of TRUE CRIME in te Midwest » (fig. 1 p.22 et fig. 16), puis le plan se coupe et le livre s'ouvre sur la première page :

The events depicted in this book took place in Minnesota, Wisconsin, Iowa, Nebraska and North and South Dakota from 1825 to the present. At the request

of the survivors, the names have been changed. Out of respect for the deads, the rest has been told exactly as it occurred (dans Fargo (FX, S2E9, 2015) 00:23).

Nouvelle déclinaison du texte inaugural du film donc, mais modulation également autour de l'exposition de son thème musical principal qui connote par sa variation, un nouvel espace diégétique⁵⁶.



Figure 16. Suite d'images sélectionnés de la série Fargo (FX, S2E9) 00:00-1:15. 2015. ©FX/MGM

Ce dispositif stratégique dévoilé tardivement pose habilement les enjeux de l'articulation entre les différents récits :

The movie was Chapter 4, Season 1 was Chapter 9 and this [saison] is Chapter 2. You can turn the pages of this book, and you just find this collection of stories. But I like the idea that these things are connected somehow, whether it's linearly

⁵⁶ Dans la série, nous entendrons une seule fois les notes principales du thème musical du film (*North Dakota* de Carter Burwell). Dans « Palindrome », l'épisode 10 de la saison 2 1:18, il accompagne le rêve de la mère de Molly, mourante du cancer, qui voit sa fille traverser les années. Elle décrit le monde qu'elle a vu en ces termes : « it felt so real, even I knew it couldn't be, or wasn't yet ». Dès lors, le monde de la série, son présent et son futur (le visuel) et celui du film (le musical) se superposent, chacun paraissant à la fois réel et fantasmé. Comme le remarque Betty la chronologie est incertaine et le temps de l'histoire — ce qu'elle imagine pour sa fille et qui n'est pas encore advenu — entre en contradiction avec le temps de diffusion de la série — car les spectateurs savent déjà que Molly aura bel et bien un fils avec Gus tel que fantasmé dans le rêve. Cette superposition de mondes et de temporalité est propre à l'univers tel qu'étendu par Noah Hawley.

or literally or thematically. That's what we play around with (Hawley sur la chaîne FX)⁵⁷.

Comme nous l'avons mentionné précédemment, le livre fictionnel recense les « grands faits divers du crime dans le Midwest » en les compilant en *collection*. Dans ce cas particulier « l'agencement, des éléments diégétiques, des processus d'immersion du spectateur et, ainsi, du discours que tient la fiction sur notre monde réfléchit le dispositif télévisuel même » (Boillat 2014, 21). Deux conséquences en résultent : d'une part, la justification intrinsèque du choix formel de l'anthologie par la compilation de chapitres liés par leur thème, et d'autre part, la création de mondes diégétiques gigognes dont le feuilletage érige en degrés de fictionnalité la distance au monde réel puisque chaque personnage est censé ignorer son propre statut d'entité fictive, qu'il soit dans un niveau superficiel ou profond de la fiction. Ceci a pour effet de provoquer chez le lecteur une confusion consciente ou inconsciente plus ou moins confortable à la fois subie et plaisante.

Dans une autre interview, Hawley déplore la transparence et la simplicité des récits télévisuels dans lesquels tout est tellement clair et où l'expérience ne nécessite aucun effort de la part des spectateurs : « so much storytelling, especially on television, is a spoon-fed experience with clarity for all things » (Hawley sur <http://EW.com> décembre 2015). Dans le but de complexifier son dispositif, il va travailler avec les frontières de la fiction.

Frontière textuelle

Premièrement, la série navigue de part et d'autre des frontières textuelles. À la différence de la frontière ontologique, la frontière textuelle « ne concerne pas la distinction entre fiction et réalité, mais plutôt celle entre les zones déterminées et indéterminées de la fiction » (Saint-Gelais 2011, 49). Ce qui est déterminé est inscrit dans le texte et inversement ce qui est indéterminé n'est pas écrit et crée des « blancs » (Saint-Gelais 2010, 101). Nous devons la distinction entre « l'implicite » et « l'explicite » du texte à Lubomír Doležel pour qui « tous les mondes narratifs sont organisés en domaines déterminés et indéterminés » (Doležel 1985, 17–21). La conséquence d'une telle partition du texte est d'envisager le monde fictionnel comme étant incomplet par nécessité puisque « dès lors que l'on quitte la zone du texte on s'aperçoit que les éléments fictifs

⁵⁷ Le 21 juillet 2014, lors de l'annonce par FX de la reconduite de la série pour une deuxième saison, la chaîne câblée diffuse dans un programme qui fait le tour des nouveautés télévisuelles, une interview du scénariste et *showrunner* Noah Hawley.

(personnages, lieux, circonstances) s'entourent d'un nuage de propriétés rigoureusement indécidables » (Saint-Gelais 2011, 50) alors que dans la réalité une enquête plus ou moins poussée permettrait de le découvrir ce qui nous est inconnu. À l'inverse, concevoir un monde comme étant ontologiquement complet reviendrait à considérer ce dernier comme identique en substance au monde réel⁵⁸.

Ces zones incertaines sont devenues au fil de leur filmographie, un principe esthétique chez les Coen : qu'est devenu l'argent dans *Fargo* (1996) — la même question se pose à la fin de leur film *Hail, Ceasar!* (Coen 2016) — comment expliquer la maladie dans *A Serious Man* (Coen 2009), pourquoi le personnage de Ed (Billy Bob Thornton) voit-il une soucoupe volante dans *The Man Who Wasn't There* (Coen 2001) ? Autant de questions que le répertoire des Coen laisse sans réponse. Elles soulignent la prégnance de leur philosophie, lorsqu'ils portent leur regard sur le monde et sur les hommes qui l'habitent, et que Hawley résume en ces mots : « accept the mystery » (Hawley sur <http://nytimes.com> novembre 2015).

C'est dans ces interstices textuelles que Hawley choisit de s'engouffrer lorsqu'il écrit la première saison de *Fargo* (FX 2014—) en imaginant ce qu'aurait pu devenir l'argent enfoui par Carl à la fin du film. Il se place ainsi en *continueur* de la fiction et entreprend de compléter le monde créé par les Coen. Toutefois, le *showrunner* scénariste choisit lui aussi de creuser son texte de zones ostensiblement indéterminées ajoutant ainsi des couches de mystère qu'il résout ou non, immédiatement ou dans les saisons suivantes. Ce principe d'incomplétude, en tant que fondement esthétique, explique certainement pourquoi les spectateurs n'auront jamais de réponse quant à la cause du phénomène naturel qui fait s'abattre sur la région une pluie de poissons morts dans l'épisode (S1EE6), ou sur la présence d'OVNI dans son ciel de Sioux Falls dans l'épisode (S2E1 10:20 ; S2E10 41:13). Dans les deux cas, seuls les effets narratifs sont identifiables, à savoir la mort des personnages. De nouveaux mystères non résolus sont ainsi laissés en suspens et créent de nouvelles zones d'indétermination.

Si certains de ces *blancs* restent des mystères, d'autres au contraire seront exploités. Dans la saison 1, Lou, le père du personnage principal évoque à plusieurs reprises le « massacre de Sioux Falls » qui restera inexpliqué durant toute la saison. L'officier retraité craint que sa fille, elle aussi devenue adjointe, n'ait à faire face à un carnage du même ordre. La saison se termine sans que l'on en sache davantage sur le passé sanglant de la ville de l'état voisin. Pourtant, c'est au cœur de cet

⁵⁸ Voir la note 52 sur la complétude des mondes possibles p71.

événement survenu vingt-sept ans avant les faits du récit de la première saison que nous transporte la deuxième (FX 2015). Hawley vient ainsi combler un *trou* qu'il avait lui-même creusé, écrivant de ce fait, la *suite* à son propre récit⁵⁹. En maintenant son indépendance anthologique la nouvelle saison vient tisser avec le récit antérieur des liens résultant de la traversé des frontières du texte. Ces liens se font par des entités diégétiques : des personnages (Molly et son père), des objets (la mallette d'argent et la raclette rouge qui marque l'emplacement de son enfouissement dans la neige), un univers diégétique (la région) et de la prolongation d'une intrigue.

Frontière pragmatique

Le deuxième seuil envisagé avec laquelle compose la série est la frontière pragmatique. Elle « ne concerne pas les entités fictives (du moins pas directement) mais plutôt les énoncés, et à travers eux les actes de langage dont ils procèdent. On distinguera alors les énonciations *sérieuses*, soumises à diverses règles dont celle, cruciale, d'engagement de sincérité de l'énonciateur, et les énonciations fictionnelles, libérées de cet engagement en ce que les actes de langage sont alors feints » (Saint-Gelais 2011, 47). En concernant les énoncés et le cadre pragmatique dans lequel ils sont produits cette frontière engage directement l'énonciateur. En linguistique, la pragmatique désigne « la théorie selon laquelle le langage doit être étudié en envisageant le rôle de ses utilisateurs et les situations d'énonciation » (dictionnaire en ligne cnrtl.fr sous « pragmatique »). Plus généralement, elle concerne les actions produites par les énonciateurs à travers leurs énoncés et dans notre cas, certains choix de réalisation et de production. Ainsi, si la fiction peut être définie par la feintise transparente, assumée, alors la dissimulation de celle-ci par des illocutions feintes par les Coen relève d'une volonté de brouiller la frontière entre fiction et réalité. Le dispositif mis en place par les Coen a pour but en 1996 de mettre exergue la complexe négociation entre *fiction* et *réalité*.

En 2014, Hawley remobilise le dispositif trompeur en réactualisant le texte « *This is a true story* » et pose de ce fait le même geste de langage que les Coen. L'enjeu n'est plus alors de dissimuler la feintise d'une référence à la réalité mais d'exhiber le lien à une fiction préalable. Dans

⁵⁹ La nuance génétienne entre « suite » et « continuation » implique qu'une continuation est le fait d'un autre auteur alors que la suite est celle de l'auteur d'origine. Cette distinction est citée dans *Fictions Transfuges* (Saint-Gelais 2011, 75). L'auteur se pose alors la question de ce qu'est une expansion : « est-elle le fait de l'auteur original ou d'un autre ? » (Ibid.).

la série, la disparition en fondu du même texte, jusqu'à ne laisser que le mot « *true* » subsister quelques secondes, laisse entrevoir la portée méta-poétique de l'adaptation. Celle-ci réfléchit sur son propre statut par un acte de création artistique. Suivant la même démarche, la saison 3 met l'emphase sur le mot « *story* » et souligne le traitement réflexif que l'ensemble des dix épisodes propose sur les notions de fiction et de récit par la dissémination d'indices autoréflexifs. L'emploi de la musique de *Peter and Wolf* de Sergei Prokofiev dans le but d'appuyer l'idée de variation au sens musical du terme, et que nous avons vu plus haut, en est un exemple caractéristique.

Notons également qu'un second engagement de la production a été de conserver le titre : *Fargo*. Outre le fait de s'assurer un public déjà fidèle au film, cet acte de baptême entraîne l'identification d'une fiction à une autre. En fonctionnant comme un signifiant reconnaissable par les spectateurs, le nom Fargo ne fait plus référence au film mais à sa lettre. Ainsi, pour Hawley, se placer dans le même cadre pragmatique que ses prédécesseurs, ne signifie plus jouer avec les frontières ontologiques séparant fiction et réalité, mais manœuvrer entre celles, tout aussi incertaines, des fictions elles-mêmes.

Frontière ontologique

Le troisième seuil susceptible de vaciller est celui de la fiction elle-même, de son statut ontologique et concerne les propriétés de son être et les conditions de son existence. Selon son acception générale, « la frontière ontologique établit une distinction entre le statut des entités fictives et celui des entités réelles » (Saint-Gelais 2011, 40). Cependant, nous avons vu que la mise en scène d'un livre comme étant à la fois contenu dans un monde fictionnel et contenant plusieurs autres, propose un feuilletage de mondes enchâssés qui crée des degrés de fictionnalité plus ou moins profonds et distants au monde réel. Or, Boillat remarque que toute conception mondaine est « exacerbée dans les films où se côtoient deux ou plusieurs mondes distincts, définis par un écart variable au « réel » » (2014, 20). La conception mondaine de la série est ainsi volontairement ostentatoire car elle prend corps dans sa propre image. Ce n'est donc pas l'idée de rupture entre le monde réel et les mondes fictionnels qui nous intéresse ici, mais bien celle d'enchâssement, des conditions d'existences de tels mondes gigognes et des stratégies déployées par la mise en scène pour remettre en question la frontière ontologique entre chaque. Ainsi, par le dispositif qu'il met en place, le langage télévisuel, tout comme le langage cinématographique, devient à son tour ce que Boillat appelle une « machine à monde » (Boillat 2014).

Métalepse fictionnelle et court-circuit ontologiques

Alors que les pages du livre que nous avons laissé tout à l'heure tournent jusqu'à s'immobiliser au chapitre quatorze, « Luverne, Minnesota : The Waffle Hut Massacre », une voix familière se fait entendre. C'est un choix audacieux de la part de Hawley que de souligner les événements d'un épisode pivot (S2E9 « *The Castle* » 00:00-1:15) par la voix désincarnée de Martin Freeman qui interprétait Lester dans la première saison. Il est également curieux que ce dispositif ne soit pas mobilisé plus tôt. L'événement est ponctuel, qui plus est, puisque nous ne réentendrons plus la voix de l'acteur.

Cette résurgence pose deux questions aux spectateurs qui n'auront d'autres choix que de travailler à leurs propres réponses : dans quelle strate de la fiction sommes-nous ? Quels seuils avons-nous traversés ? Le livre en tant que « littéralisation, manifeste ainsi l'intersection de deux mondes au sein d'une même image » (Boillat 2014, 168). L'épisode ouvre un espace, ou plutôt un niveau fictionnel qu'il refermera aussitôt pour ne jamais le rouvrir avant la saison 3 lorsque la voix de Billy Bob Thornton (interprète de Lorne Malvo dans la première saison) prend en charge la narration de l'histoire de Pierre et le Loup (S3E4 « *The narrow Escape Problem* »)). Voici l'un des éléments métaleptiques clés que renferme le travail de Hawley et son équipe qui ne se seraient pas satisfaits de livrer une adaptation stérile du film.

La métalepse rhétorique (ou narrative) est une notion que l'on doit à Gérard Genette qui qualifie de *métalepse* les diverses façons dont le récit de fiction peut enjamber ses propres seuils, internes ou externes et briser le pacte fictionnel habituel (Genette 2004, 132). L'auteur y voit une figure par laquelle le narrateur feint d'entrer (avec ou sans son lecteur) dans l'univers diégétique. Elle est également une forme de mise en abyme problématique. Problématique en effet car la voix de Freeman, que l'on associe à l'un des personnages de la saison 1, lorsqu'elle résonne dans le monde dans lequel est supposé être enchâssé celui de l'histoire de Lester, provoque conjointement un lien et conflit entre les niveaux de fiction.

Ces liens ne sont pensables — ou, plus exactement, n'ont un caractère transfictionnel — que s'ils composent avec une segmentation, une brisure. La transfictionnalité implique par définition une *traversée*, et donc à la fois une rupture et un contact, le second venant suturer, mais jamais parfaitement, ce que la première a séparé (Saint-Gelais 2011, 23-24).

Puisque chaque personnage est censé ignorer son propre statut d'entité fictive, Lester ne peut pas ici avoir conscience de son appartenance à l'une des histoires contenues dans le livre qu'il lit. Par conséquent, le dispositif ne se contente pas de créer des degrés de fictionnalité, il met également

en place ce que Saint-Gelais appelle des « court-circuits ontologiques » (Saint-Gelais 2010, 104) en opérant un « télescopage » entre deux niveaux de la fiction (Ibid., 105). Ces court-circuits provoquent un effacement entre les seuils et une « confusion à la fois jouée et subie par le spectateur » (Ibid., 105), ce dernier devenant lui-même « complice de la métalepse » (Ibid., 104). Ce vacillement des frontières de la fiction opéré par elle-même permet des « aller-retours entre mondes en principe étanches » (Ibid., 105). Les métalepses participent ainsi d'une complexification des fictions autour de l'idée de monde et l'« on constate à nouveau que les caractéristiques formelles et stylistiques de la représentation audiovisuelle sont susceptibles d'influer sur le statut ontologique d'un monde tel qu'il est perçu par le spectateur, voire, dans de rares cas comme celui-ci, par les personnages eux-mêmes » (Boillat 2014, 184)⁶⁰.

Système complexes de mondes

La question métalectique est abordée par Saint Gelais (2010, 101-124) à travers la sémantique des mondes possibles. Cette dernière, rappelle-t-il, réintroduit « la problématique de la référence » au-delà de celle du monde réel :

Postuler que les textes de fiction renvoient à des mondes possibles, c'est en effet admettre le principe d'une corrélation entre texte et hors-texte, mais préciser aussitôt que ce hors-texte, loin de se confondre avec la réalité empirique, est en fait une construction abstraite dont le fonctionnement interne est largement tributaire du texte (Ibid., 102).

Qu'ils soient réalistes ou merveilleux, les mondes possibles sont semblables au monde réel sinon dans leur contenu, du moins dans leur fonctionnement. Mais ils n'en restent pas moins distincts. Les mondes qu'il est aujourd'hui convenu d'appeler « mondes possibles impossibles » présentent une inconsistance au point de vue logique mais sont parfaitement envisageables à partir du moment où cette inconsistance est dictée par le texte et acceptée en convention : autrement dit, le monde et son fonctionnement sont tributaires du texte. C'est le cas dans *South Park* (Comedy Central, 1997—), dans laquelle le personnage de Kenny meurt à plusieurs reprises mais réapparaît systématiquement à l'épisode suivant ; ce qui apparaît d'abord comme un illogisme, une transgression du pacte fictionnel, s'érige ensuite en règle induite par le texte, ce dernier ayant une incidence sur la fiction.

⁶⁰ Boillat utilise l'exemple du changement de matérialité dans l'image d'un épisode de *Fringe* (Fox, 2008-2013) alors que les personnages de Walter et William ont conscience au sein de la fiction, qu'ils ont glissé vers un monde dans lequel ils sont représentés en dessin animé (S3E19).

C'est aussi le cas, un court instant dans Fargo, dans la séquence du livre qui confond le personnage de Lester et le narrateur extradiegetique lorsque le livre s'ouvre : « l'idée de représentation du monde par le texte doit alors être abandonnée au profit de modèles qui reconnaissent pleinement l'incidence du texte sur la fiction » (Ibid., 103), ainsi certains mondes mis en place ne peuvent être considérés indépendamment des « dispositifs qui les font et les défont sans cesse » écrit Saint Gelais (Ibid., 103). Il ne s'agit plus alors de concevoir le texte comme une fenêtre sur un monde fictionnel, mais au contraire comme l'élément même qui vient agir sur la fiction, ce hors-texte abstrait, lui-même composé de plusieurs mondes. Ces mondes forment un système et gravitent autour de ce que Ryan appelle le « monde actuel du texte » (Ryan 1991) et qui par un effet de déplacement de la référence devient tour à tour le film, la saison 1, la saison 2, etc. Pour elle, la consultation d'une œuvre de fiction demande un recentrement grâce auquel un monde possible vient remplacer le monde réel actuel comme cadre de référence, il devient alors le monde actuel du texte autour duquel gravitent d'autres mondes et qui sont les rêves, les craintes des personnages et leurs anticipations. Cette opération est nécessaire pour recevoir une fiction non pas comme un monde réel mais bien comme un monde possible et peut également servir pour passer d'un monde fictionnel à un autre.

But even though fiction represents a foreign world, it represents this world as if it were actual, using in language the indicative rather than the conditional mode. By taking the appearance of factuality, it asks its users to transport themselves in imagination into this foreign world. I call this act of transporting oneself fictional recentering (Ryan 2010, 14).

Parmi les satellites au monde actuel du texte, on retrouve les mondes enchâssés (les chapitres du livre), les souvenirs (*flash-back* sur l'histoire de Stavros trouvant l'argent enfoui dans la neige) et projections et croyances des personnages (qui ne sont utilisés ni dans le film ni dans la série).

Ces dispositifs textuels gigognes n'ont ni fonction narrative ni fonction documentaire, la leur est autoréférentielle et la théorie littéraire des mondes possibles permettait de saisir cette complexité systémique en analysant notamment les relations d'accessibilités entre les différents mondes. Dans l'idée de saisir cette complexité, Françoise Lavocat écrit à propos des fictions autonomes : « le fait que ce monde apparaisse au centre d'une constellation dense, qui constitue un univers [...] renforce certainement si ce n'est son autonomie, du moins celle de la fiction plus vaste auquel il appartient » (Lavocat 2010, 36).

Dans les plans du livre décrits plus haut, le dispositif de mise en abîme définit donc deux mondes : le « monde actuel du texte » d'où raisonne la voix de Freeman et le monde enchâssé où

évoluent les personnages de Peggy et Ed. En résumé, un tel dispositif autoréférentiel propose de façon ludique d'amorcer une réflexion sur les conditions d'accessibilité entre réalité et fiction, d'une part, et entre les différents mondes fictionnels d'autre part.

Complexification polymorphe

Si l'on reprend maintenant l'exemple de Stavros et de la mallette retrouvée sous la neige sur le bas-côté et qu'on lit l'exemple non plus comme un *crossover* mais comme un télescopage, nous entrevoyons des enjeux différents de ceux du livre. Pour discuter ce télescopage avec la fiction des Coen à laquelle il est clairement fait référence, Hawley confie qu'il s'est toujours demandé ce qu'était devenu cet argent : « I, like everyone else on Earth, thought that was such a hanging element. What happened to that money? » (Hawley sur <http://vulture.com> mai 2014) et ajoute que sa volonté en réactivant un tel élément était non seulement de donner une *backstory* (une épaisseur et des antécédents) au personnage de Stavros, mais surtout de surprendre un spectateur qui s'était résigné à séparer les récits du film et de la série : « I loved that all of the press and reviews focused on the fact that the show and the movie were completely separate — but then four episodes in, suddenly, we connect the two. It's a “holy shit!” moment » (Ibid.). Les mondes ne se chevaucheront pas davantage dans cette saison ni dans les suivantes puisque cet élément devait être le seul point de contact majeur entre le film et son adaptation : « I think this is our nod » (Ibid.) précise le créateur (voir schéma 2 Fig.17. ci-dessous). À ceux qui ont su reconnaître d'autres éléments parsemés faisant référence au film, il dira qu'au mieux ils participent à encren le récit dans un espace géographique et socio-culturel, au moins ils font fonction de clins d'œil et d'hommage au cinéma des frères Coen (Ibid.).

En résumé, lors d'un visionnement préliminaire le spectateur peut imaginer que l'adaptation est une continuation *intersticielle* du film, c'est-à-dire venant combler les « blancs » (Saint-Gelais 2010, 101) laissés par le texte, mais suite au visionnement de l'épisode « *The Castle* » il peut concevoir rétroactivement la fiction comme système modal transcendant les récits et dont les conditions d'existence sont dictées par le texte lui-même. La mallette fait alors l'objet d'un *télescopage* introduisant un élément d'une fiction antérieure dans une nouvelle, « conférant à la métalepse un caractère ostensiblement intrusif » (Saint-Gelais 2010, 105) (voir schéma 1 Fig.17). Le monde auquel accède l'objet mallette n'est pas « un monde schématique, crée de toute pièce pour l'occasion, mais un monde préexistant et déjà passablement « meublé » pour reprendre le

terme d'U. Eco » (Saint-Gelais 2010, 105). Ces deux exemples, du livre et de la mallette, montrent la diversité des métalepses déclinant tour à tour l'enchâssement d'un monde et l'intrusion d'un objet d'un monde périphérique vers un monde textuel actuel. Le schéma ci-dessous résume ces complexifications qui, faisant vaciller les frontières de la fiction, rendent ses structures fragiles.

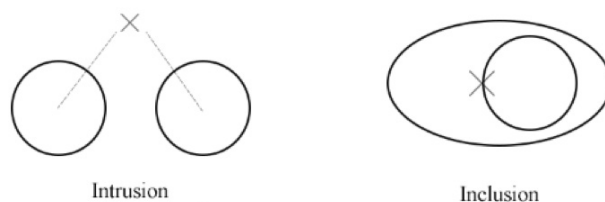


Figure 17. Courts-circuits fictionnels (la croix est un objet ou un personnage)

Ces niveaux de réalités enchâssés, intrusifs et inclusifs confèrent au texte une dimension métalectique et autoréflexive en cela qu'ils interrogent au sein même de la structure de la fiction ses propres seuils dont elle prend soudainement conscience dans un espace-temps suspendu pour retomber ensuite dans le flux narratif. Ces métalepses ouvrent des portes entre des mondes, sans lesquelles nous ne pourrions pas passer de l'un à l'autre, devenant ainsi les outils permettant une exploration de la fiction par le spectateur et les dispositifs télévisuels qui en sont à l'origine sont pour le spectateur des « dispositifs à élucider » (Saint-Gelais 2010, 105).

Machine à explorer la fiction : dénudation du procédé

Par de tels court-circuits, Hawley s'affranchit totalement de d'une quelconque approche théorique et postule de façon créative que la fiction, tel un être vivant, peut faire sa mue à chaque ajout textuel sans jamais modifier le texte de base puisque c'est le spectateur qui est responsable des rapprochements éventuels, validant du même coup la théorie transfictionnelle de Saint Gelais. L'habileté du scénariste présente également un contre-argument solide à ceux qui dénoncent encore aujourd'hui les récits non mimétiques comme étant des affronts, des détérioration d'une œuvre initiale. Le texte de base est préservé puisque « le lecteur », nous dit Saint-Gelais dans son article, « qui se prend à imaginer Kugelmass dans *Madame Bovary*, est en partie responsable de

l'imbrication des mondes » (Saint-Gelais 2010, 105)⁶¹. Le dispositif table ici sur la difficulté à dissocier la mallette de sa contrepartie alors que le livre est, dans cette mesure, une « dénudation du procédé » (Ibid.). Il met à jour concrètement la mise en système énigmatique des mondes possibles mais n'apporte aucune réponse qui ne soit pas une nouvelle question. Cette dénudation nous offre ainsi un aperçu saisissant sur le fonctionnement de la fiction, le livre présenté dans la diégèse modifiant les lois régissant l'accessibilité mises en place précédemment.

Comme la machine à voyager dans le temps en science-fiction, la transfictionnalité est elle aussi, à sa façon, une « machine à voyager à travers l'intertexte (Saint-Gelais 2011, 55) suivant l'exemple donné par Saint-Gelais : « elle permet aux lecteurs qui aimeraient savoir ce qui arrive après la fin du récit (ou avant qu'il ne commence, ou parallèlement à lui [...]) de satisfaire leur curiosité » (Ibid.). Or si la fiction est la machine, les métalepses que nous évoquons sont les passages, les outils pour passer d'un monde à l'autre à l'image de la porte des étoiles dans *Stargate SG1* (Showtime, SyFy, 1997-2007). Ce type de dispositif est nommé « gadgets métafictionnels » par Saint Gelais depuis la publication d'un autre article en 1999 (Saint-Gelais 1999, 258–67) : « *gadgets* par ce qu'ils relèvent de la quincaillerie [...] par quoi [le texte] veille à motiver ses ruptures encyclopédiques par rapport au monde réel, *métafictionnel* car ils ne sont pas moteurs de l'intrigue » (Saint-Gelais 2010, 106). C'est le cas dans *Fargo* où le livre est visiblement « un artifice narratif permettant de créer, au sein du monde fictif de base, une enclave ontologique qui [...], est d'abord et avant tout un monde possible au second degré » (Ibid.). Ces gadgets conduisent à la « mise en scène des rouages mêmes de la fiction » (Ibid.). Rendus visibles par le langage télévisuel ils « ont pour fonction principale d'exhiber (et par là même de naturaliser) les bruyants rouages de la *mécanique narrative* » remarque Boillat dans son analyse des « gadgets » de la série *Lost* (ABC, 2004-2010) (Boillat 2014, 172).

De l'exhibition de cette mécanique narrative, le spectateur — de séries particulièrement — en retire un plaisir non négligeable que Mittell explique par l'envie de ce dernier de découvrir comment, et avec quel degré de virtuosité, les scénaristes de séries complexes vont construire leurs récits par une esthétique consciente d'elle-même.

We watch to see how the writers will pull off the narrative mechanics required to bring together the four plotlines [de *The SHIELD*] into a calibrated comedic Rube Goldberg

⁶¹ Saint-Gelais fait référence à une nouvelle de Woody Allen nommée *The Kuglemass* Episode où le personnage peut séduire Mme Bovary en séjournant à sa guise dans le roman. Nous pouvons imaginer dans notre cas un spectateur qui se prend à imaginer la mallette du film dans la série.

narrative machine. There is a degree of self-consciousness in this mode of plotting [...] but also in the awareness that viewers watch complex programs in part to see « how will they do it? ». This operational aesthetic is on display within online fan forum dissections of the techniques that complex comedies and dramas use to guide, manipulate, deceive, and misdirect viewers, suggesting the key pleasure of unraveling the operations of narrative mechanics. We watch these shows not just to get swept away in a realistic narrative world (although that certainly can happen) but also to watch the gears at work, marveling at the craft required to pull off such narrative pyrotechnic (Mittell 2006, 35).

Cependant, il est important de comprendre que ces rouages ne sont que des outils et que la machine elle-même est actionnée par le spectateur. Dans *LLDDZ*, un roman pour adolescent publié en 2001 par Jacques Lazure, un personnage, Alain Doric, est plongé malgré lui dans une multitude de mondes fictionnels préexistants au roman et y est accueilli dans chaque par l'auteur de la fable dans laquelle il se trouve. Cet exemple métafictionnel et métalectique est celui de Saint-Gelais que nous partageons afin de visualiser concrètement la sensibilité cognitive du spectateur amené à circuler entre plusieurs mondes dont il sera à lui seul la condition d'accessibilité : « D'univers en univers et d'explication en explication Alain Doric apprendra petit à petit les règles qui régissent ce labyrinthe fictionnel : chaque écrivain est confiné dans le monde qu'il a imaginé, à la différence des lecteurs qui, eux, peuvent passer de salle en salle » (Saint-Gelais 2010, 108), comprendre de monde en monde. Le spectateur en revient à visiter des sections de ce que l'auteur nomme, sur incitation du texte « bibliothèques de mondes » (Ibid.). Saint Gelais cite un extrait du roman en question :

Antonio Panizzi m'explique que le monde de Llddz est un monde parallèle fait d'une immense bibliothèque. Dans ce lieu se trouvent des comptoirs de prêts, des endroits de lecture, mais aussi des salles qui renferment, en fait, des univers d'écrivains. Ces salles communiquent souvent entre elles, offrant alors une sorte de labyrinthe impénétrable. Mais elles conduisent aussi aux différents couloirs de la bibliothèque. Tout s'éclaire maintenant : l'univers de Poe débouche sur celui de Fréchette et celui de Fréchette me donne directement accès à la bibliothèque. Entre ces mondes, des murs, des portes, comme un labyrinthe. (Ibid., 109)

Le texte souligne le rôle du spectateur dans la mise en ordre de l'hétérogénéité de la référence ainsi que son parcours dans les méandres d'une bibliothèque imaginaire. Or, c'est bien l'image d'une bibliothèque que choisit Hawley pour débiter l'épisode. L'image d'un voyage au sein d'une telle architecture imaginaire — la bibliothèque de Borges — nous permet de conclure que ce n'est ni la mallette en qualité d'objet fictionnel, ni l'auteur en tant que continuateur qui font que le monde du

film communique avec celui de la série, c'est le spectateur rendu complice de la métalepse lui-même qui, en créant un espace imaginaire autour des fictions, les fait dialoguer entre elles.

À l'image des exemples développés par Saint Gelais, les diverses acrobaties fictionnelles et métalectiques de la série – *crossover* et enchâssement – participent à la création d'un système fictionnel complexe constitué de plusieurs mondes possibles. Ces systèmes, il les appelle « multivers » d'après le terme utilisé par certains critiques de science-fiction. Les multivers se dissocient des systèmes dans lesquels les mondes satellitaires gravitent autour d'un « monde textuel actuel » se réduisent uniquement à une typologie d'états mentaux générés par les personnages. Ils s'offrent au contraire comme « des espaces concrets auxquels les personnages peuvent (sous certaines conditions, on l'a vu) accéder » (Ibid.).

Mondes internes

Aux gadgets utilisés par le spectateur pour passer d'un monde à l'autre s'ajoutent les gadgets intradiégétiques actionnés par les personnages. L'analyse de ces machines permet de créer un écho entre l'exploration interne à la fiction des protagonistes (exploration intrafictionnelle des mondes) et l'exploration externe du spectateur (exploration extrafictionnelle des mondes). Or, la série *Fargo* a son lot de gadgets internes et de mondes imbriqués, pour cause, dans la troisième saison, un espace diégétique montré semble parfaitement déconnecté de l'espace principale de la narration. Autrement dit, l'épisode donne l'impression qu'un monde parallèle — une sorte d'*Upside Down* tel que traité dans la série *Stranger things* (Netflix 2016—) — cohabite avec le monde principal de la narration. Pour une cinquantaine de minutes, la « formule »⁶² est brisée : l'esthétique diffère, la narration est suspendue et un nouvel univers est construit. L'épisode transporte les personnages de Nikki, Wrench, et Yuri dans un espace dérivé du principal qui rappelle les univers oniriques et magiques de David Lynch. Sortis de la forêt sans y avoir été engloutis — où peut-être l'on-t-il été —, ils rencontrent Paul Marrane joué par Ray Wise, l'interprète de Leland dans *Twin Peaks* (ABC, Showtime, 1990—). Cette rencontre densifie une fois de plus le feuilletage intertextuel créé de concert par les scénaristes (le récit) et les réalisateurs (l'esthétique). Comme dans *Twin Peaks*, le passage d'un monde à l'autre se fait par la forêt, à la différence près que les personnages ne s'aperçoivent pas de ce glissement ; comme ceux de *Mulholland Drive* (Lynch, 2001) au Club Silencio, ils traversent une parenthèse onirique et

⁶² Pour la notion de formule développée par Jean Pierre Esquenazi, se référer au chapitre 1.

métaphorique alors qu'ils sont réunis dans un Bowling (référence croisée à *The Big Lebowski* (Coen 1998)).

- Paul : « *Have you been in this place before ?*
 - Nikki : *The bowling alley?*
 - Paul : *Is that what you see? »*
- (dans Fargo FX, 2014— S3E8 21:03)

Le changement d'esthétique caractéristique de cet épisode relève une fois encore d'une « logique mondaine » révélée par la création d'un mini-monde, transformant l'éloignement spatial en un double et la découverte d'un ailleurs en un processus d'introspection. Cet univers mental actualisé, en s'offrant à la vue et à l'oreille, augmente sa capacité immersive en extrayant le spectateur non seulement du monde réel mais également du monde fictionnel principal de la série. Autrement dit, en suivant les personnages, le spectateur traverse les frontières mondaines lorsqu'il est soumis à la variation esthétique et stylistique de la série. Ces franchissements mettent en abîme le processus d'immersion du spectateur voyageur qui, s'extrayant au monde principal de la narration, s'immerge dans un monde second imbriqué dans le premier. Selon la typologie des films incubateurs de mondes d'Alain Boillat, « l'univers mental » relève du souvenir, du fantasme, du rêve ou de l'hallucination (Boillat 2014, 114).

Toutefois la nature de ce monde dérivé n'est pas aussi claire que son classement dans une typologie pourrait le laisser paraître. Certains internautes interprètent quant à eux la présence de Paul Marrane en différents lieux et temps du récit comme la manifestation d'un narrateur omniscient ayant droit sur les conditions de vie ou de mort des personnages (Yuri ne quittera pas le bowling alors que Nikki et Wrench le feront, Paul leur offrant miraculeusement les clés d'une voiture). À ce titre, Kevin P. Sullivan écrit le 7 juin 2017 sur le blog entertainment weekly « I'm going to go out on a limb and guess that at no point during the next two episodes will Ray Wise say, "Just FYI, I'm the manifestation of the writer within the story" » (Sullivan sur <http://ew.com> juin 2017) et Jim SFV écrit à la même date : « could Ray Wise be something of an omniscient narrator? » (<http://reddit.com>). À l'image des auteurs dans Llddz, Marrane habiterait le monde qu'il a imaginé. Cette hypothèse de fan nous fait réévaluer la nature ontologique du monde en question et les seuils de ce dernier. Le monde ne serait alors plus un monde parallèle ou enchâssé à celui de la saison 3 mais un monde enchâssant et contenant celui-ci et auquel les personnages n'auraient pas dû avoir accès comme c'était le cas dans la scène du livre (S2E9 00:00-1:15).

Bien que la série ne dévoile pas ostensiblement les seuils franchis, elle matérialise néanmoins l'objet grâce auquel ceux-là sont dépassés : le retour des personnages vers le monde principal de la narration se fait à bord d'une WV Beetle verte, gadget mécanique interne et sésame pour traverser les canaux entre les mondes créés. Ces seuils permettent une fois encore de croiser les mondes, mais en créant cette fois-ci un parallèle entre l'action des personnages dans le monde fictionnel et celle du spectateur dans le monde réel, confirmant ainsi que la série encourage une dynamique d'exploration.

En somme, *Fargo* (FX) propose une réflexion ludique sur les questions propres aux mondes possibles, celle-ci s'incarnant dans les procédés de mise en scène. Ce jeu avec les seuils questionne tant les rapports qu'entretiennent les fictions entre elles que celui du spectateur aux fictions qui lui sont proposées. Dès lors, la conclusion temporaire que nous pouvons retenir est que, comme le montre notre dernier exemple, les frontières poreuses entre les mondes sont le lieu de migrations. En repartant des mécanismes du texte, nous avons révélé un objet télévisuel conscient de lui-même qui remet en question les frontières des mondes de la fiction et génère le plaisir de la « pyrotechnie » narrative des séries complexes chez le spectateur. Dans ce cadre, la fiction n'est pas uniquement définie par le monde du texte (symbolisé par le livre) ou par son opposition au réel (suggérée par l'épigraphe « This is a true story »), mais il est aussi l'espace dans lequel peut se développer un multivers dont les mondes en plus de se télescoper peuvent se contredire. Ces contradictions ne sont plus alors des problèmes logiques, mais des éléments constitutifs de la fiction et la complexité qui en découlait n'est plus alors problématique mais inhérente à la fiction. A partir de cette réflexivité métatextuelle, nous pouvons reconsidérer les composantes narratives sous un nouvel angle, acceptant les passages de celles-ci d'un monde à l'autre sans répondre aux règles de cohérence.

Les « nomades de la fiction »

Pour Bazin, l'adaptation ne pioche pas dans l'œuvre originale mais dans une « mythologie extra-romanesque » (André Bazin 2011, 81) reposant sur l'idée d'une autonomisation des éléments sources par rapport au texte initial. Ainsi les personnages « jouissent en quelque sorte d'une existence autonome dont l'œuvre originale n'est plus qu'une manifestation accidentelle et presque superflue » (Ibid). Cette vision, qui met l'accent sur des éléments autonomisés (personnages, intrigues, atmosphère) plutôt que sur l'œuvre originale, fait écho à la distinction établie par Saint-

Gelais entre hypertextualité et transfictionnalité (Saint-Gelais 2011, 10–11). En effet, si la première, conformément à la définition de Genette, décrit une « relation d'imitation et de transformation entre les textes » (Ibid), la seconde, théorisée par Saint-Gelais, est une « relation de migration (avec la modification qui en résulte presque inmanquablement) de données diégétiques » (Ibid), et tend à réfléchir, à la manière de la mythologie extra-romanesque de Bazin, un espace hors-textes où les éléments évoluent indépendamment de leur support textuel :

L'idée que des personnages, des lieux ou même des univers fictifs puissent franchir les limites de l'œuvre où nous les avons d'abord découverts, a quelque chose d'irrésistible et d'un peu suspect à la fois. Il est tentant d'y voir un signe de la rémanence de la fiction, de sa capacité à transcender le texte qui l'a instaurée, comme si les personnages « vivaient *d'une vie propre* », indépendante du texte où ils ont « vu le jour » (Saint-Gelais 2007, 8).

De ce fait, Sherlock Holmes s'est émancipé des écrits de Sir Arthur Conan Doyle même si le personnage, bien que pouvant s'émanciper n'existe pas « « en dehors des mots » — ces mots fussent-ils ceux d'un autre auteur » (Saint-Gelais 2011, 14) : il a en effet acquis une existence propre dans l'imaginaire collectif et se réincarne de temps à autre sur différents supports (livres, séries télévisées, films). Le personnage transfictionnel est devenu ce que nous proposons d'appeler un « nomade de la fiction », un personnage qui traverse les frontières des textes, des fictions et des mondes qu'il habite temporairement sans n'appartenir à aucun(e) et dont le mode d'existence, indissociable de ses supports ou de l'imaginaire du spectateur, comporte des déplacements continuels.

Le problème que pose l'adaptation de *Fargo* (Coen 1996) en particulier est que les personnages ne traversent pas les frontières des mondes puisque nous ne retrouvons ni Jerry, ni Marge, ni Gaear dans la série de FX. Cette absence des personnages iconiques du film n'est pas anodine puisqu'elle fut la seule exigence de la chaîne FX lors de la commande du scénario à Noah Hawley : « We want to do Fargo. We're wondering if you can do it without any of the characters from the movie » (sur <http://collider.com> juin 2014). Si ce n'est les personnages, tout en gardant la perspective de la transfictionnalité qui nous paraît particulièrement productive, il s'agit de se demander quels éléments opèrent cette migration.

Même si les exemples de prédilection de Saint-Gelais sont Holmes, Don Quichotte, Batman ou Frankenstein, car ces personnages sont les objets du plus grand nombre d'opérations de type transfictionnel, l'auteur a la subtilité d'élargir sa palette d'éléments sujets à ce mouvement de migration en y ajoutant les « lieux » et des « univers fictifs ». Il s'éloigne ainsi de l'approche centrée

sur les personnages, majoritairement adoptée par les études de l'adaptation et des mondes possibles en fiction et qui correspond, à ce que Maurizia Natali appelle dans le cadre de l'étude de l'image cinématographique, l'habitude « narcissique » des cinéastes, lesquels entretiennent la mise à distance de certains éléments diégétiques au profit des corps filmés en action (Maurizia 1996, 16). L'idée de migration, autant que l'hétérogénéité des éléments qui circulent dans le transfert d'un support médiatique à un autre, nous mettent ainsi sur la piste d'éventuels opérateurs de continuité qui ne seraient pas des personnages mais des « lieux » ou des « univers ».

Le film comme la série s'ouvrent sur une route traversant un paysage enneigé où nous sommes introduits au froid du Minnesota. Non seulement la région est immédiatement perçue comme l'élément le plus stable entre les différents récits de « Fargo » — au-delà d'y évoluer, les personnages sont en permanence confrontés à cet espace représenté chez les Coen comme chez Hawley comme une force écrasante pour les personnages : on notera par exemple les plongées en plan large qui donne le sentiment d'un regard objectif surplombant les individus (fig. 18.a. et 18.b.) ou les contreplongées qui rendent menaçantes la statue de Bunyan et les valeurs que celle-ci représente (fig. 18.c.).



Figure 18.a. Photogramme du film *Fargo* (Coen) 22:49. 1996. ©MGM ©FX/MGM.

Figure 18.b. Image issue de la série *S1E10*. 58:15. 2014 ©FX/MGM



Figure 18.c. Photogramme du film *Fargo* (Coen) 25:36. 1996. ©MGM ©FX/MGM

Ces remarques semblent offrir une réponse à notre recherche d'alternative qui s'incarnerait dans l'espace. Or celui-ci présente justement la caractéristique principale d'un élément capable de migration, celle de bénéficier d'autonomie vis-à-vis des œuvres. C'est ce que note Dominique Château dans un essai dédié au paysages et décors cinématographique :

Le décor au cinéma ne se réduit pas au décor dans le film. En quelque sorte le décor a un pied dans le film et un pied à l'extérieur. (...) Il possède un certain degré d'indépendance, de résistance à la métamorphose pelliculaire, *une vie propre*⁶³ (Château 1999, 94).

Toutefois, même si la notion d'autonomie de l'espace est à retenir, il faut la désolidariser du terme de décor. En effet, depuis le virage spatial (*spatial turn*) qui se manifeste dans les sciences sociales et humaines depuis les années 1990, les nouvelles approches en littérature et cinéma réfutent l'idée reçue que l'espace soit simple décor, arrière-plan ou encore mode de description⁶⁴. Dès lors, l'espace ne se résume plus à une fonction de scène anodine sur laquelle se déploie le destin des personnages, mais s'impose comme enjeu diégétique, substance génératrice, agent structurant et vecteur signifiant. Il est appréhendé comme moteur de l'intrigue, véhicule de mondes possibles et médium permettant aux auteurs d'articuler une critique sociale. Il s'agira ici de l'espace interne aux diégèses, les débordant en même temps pour créer des mondes et dont nous verrons la diversité de natures, toutes convergeant vers une sensation de monde. Plus précisément, nous analyserons l'espace en tant qu'« élément nomade de la fiction », marqueur de continuité. Notre concept nécessite alors d'être compris de plusieurs perspectives : culturelle et mémorielle, sensible, relationnelle et phénoménologique.

⁶³ Je souligne.

⁶⁴ Dans *The Spatial Turn: Interdisciplinary Perspectives*, 13 articles donnent une bonne idée de l'influence de ce *Spatial Turn* en repensant des auteurs tels que Michel Foucault, Henri Lefebvre ou encore Miche De Certeau (Warf, Arias, et Barney 2009).

CHAPITRE 4 :

D'un espace perçu à un espace vécu : sensation de monde

« *We are from Fargo* »

— *Number* dans *Fargo* (FX, 2014—), « Who Rules the Land of Denial? » (S1E2)

Quand j'ai commencé, il fallait une bonne histoire parce que sans une bonne histoire, il ne pouvait pas y avoir de film. Plus tard, quand les suites ont commencé à marcher, on a pris un personnage, parce qu'un bon personnage pouvait soutenir une multitude d'histoires. Aujourd'hui, c'est tout un monde qu'il faut inventer, parce qu'un monde peut supporter de multiples personnages et de multiples histoires sur de multiples médias.

— Interview d'un scénariste dans *La culture de la convergence*, Jenkins, 2013 p135

Vos déductions sur les migrations d'objets et de personnages vous ont conduit à considérer que l'entrelacement des récits est volontairement trouble. Votre hypothèse semble plausible lorsque vous vous rappelez l'affiche de la première saison, un canevas de fils de laine entrelacés formant des motifs génériques aux couleurs de l'hiver et du sang. Dubitatif, vous vous demandez alors : si les personnages et les récits ne sont pas des éléments stables entre les mondes, quels éléments vous donnent l'impression de replonger dans l'univers de *Fargo* à chaque nouvel épisode ? À ce moment précis, vous posez les yeux sur une photo promotionnelle : le personnage de Malvo est adossé contre la carrosserie d'une voiture sur le bord de route enneigée.

Maintenant que nous avons défini ces échanges non plus comme des transformations ou des imitations mais comme des migrations, le problème est de s'attarder sur la substance des éléments qui migrent afin de mieux comprendre la nature et le statut de l'opération transfictionnelle — Sans pour autant appliquer de typologie de ces opérations comme le font Saint-Gelais, Doležel ou Ryan — en termes de cohérence et de variation. Nous nous penchons maintenant sur la dimension esthétique de telles opérations et plongeons au cœur de celles-ci afin de relever, grâce aux outils de l'espace fictionnel au cinéma (Gardies, Aumont, Lefebvre), une forme de continuité spatiale entre les mondes et son effet sur le spectateur. Dans l'idée de compléter plutôt que de

dépasser les idées développées dans les autres chapitres, nous avançons ici que la présence de ces éléments a pour effet de « mettre en série » les œuvres et répond partiellement à l'idée de « sensation de familier » lors du visionnage de la série. En démontrant que la notion d'espace diégétique, à la fois culturel (Jost), perçu (Gardies, Aumont, Lefebvre) et vécu (Gaudin), est plus pertinente que celle d'identité en tant que balise de continuité entre les œuvres, nous montrerons dans ce chapitre comment l'espace interne est à l'origine d'une sensation de monde. Nous voyons donc trois caractéristiques à l'espace filmique : il est mémoriel, ressenti et vécu.

Espace et mémoire

Spatialisation d'un trope par le prisme de la série américaine

Si les personnages ne traversent pas les frontières, il ne semble pas en être de même pour les figures qui y sont rattachées : le génie du mal qu'aucune morale n'arrête, le méchant qui s'ignore et la femme de loi incorruptible et téméraire. C'est la répétition et la variation autour de ces figures qui nous permet d'établir Fargo comme une série de méchants autour desquels le récit s'organise et auxquels vont s'opposer d'autres figures transcendantes (au sens de Bazin) : des personnages vertueux par contraste. Notre concept d'espace nomade nécessite alors d'être compris selon une perspective culturelle. On voit ainsi que Fargo met en scène « the best of America versus the worst of America » comme le commente Hawley (sur collider.com juin 2014). Or la figure du méchant est suffisamment représentative des séries américaines actuelles pour que plusieurs ouvrages lui soient consacrés (Jost, *Les nouveaux méchants*, 2014 ; Brett, *Des hommes tourmentés* 2014). Si l'on analyse cette association du Méchant à l'Amérique du Nord d'un point de vue historique, il y a donc spatialisation du trope. Il s'agit d'analyser comment l'espace américain figuré est aux fondements de la migration de tels tropes.

L'espace peut être considéré comme un des responsables de la caractérisation des personnages, c'est ce que remarque François Jost. Il part de l'analyse de séries américaines comme *Deadwood*, *Breaking Bad*, *Dexter* et *House of Cards* pour conclure que « les « nouveaux méchants » ne sont pas nés méchants, ils le sont devenus » à cause de leur environnement » (Jost 2015, 14) : un traumatisme d'enfance pour Dexter, la nécessité de subvenir aux besoins de sa famille dans le cas de Walter White. C'est bien leur environnement, au sens large — social, familiale, politique, institutionnel — qui a forgé ces individus.

Si certains génies du mal de *Fargo* comme Lorne Malvo, ou V.M. Varga ne correspondent pas à ce modèle, puisque à l'image de Gus Fringe dans *Breaking Bad*, ils ne disposent d'aucun des attributs de ces nouveaux méchants (famille, histoire, profession) (Jost 2015, 56–78) qui permettraient de développer des liens d'empathie ou de sympathie avec eux, les personnages comme Lester, Peggy et Ray entrent quant à eux parfaitement dans cette définition. Comme nous l'avons vu au chapitre 2, leur dérive découle d'un rapport de soumission et d'exclusion à leur environnement familial, social et géographique.

À ce sujet, Jost ajoute que d'un point de vue sémantique « les nouveaux méchants ont tous en commun de remettre en cause une part du rêve américain. Le mal dont ils sont porteurs est aussi le symptôme d'une perte de confiance dans ce rêve écorné par l'Amérique d'Aujourd'hui » (Jost 2015, 14). Ainsi Jerry, Lester, Peggy et Ray (qui répondent à la « logique de l'intérêt personnel »⁶⁵) seraient le « symptôme »⁶⁶ d'une certaine géographie. Par contraste, le rêve américain est bien présent dans *Fargo*, incarné par la figure du frère (Chad Nygaard dans la saison 1) et celle du jumeau (Emmet Stussy, dans la saison 3) qui jouissent tous deux d'une famille prospère et d'un travail épanouissant et économiquement stable. Mais celui-ci n'est présent que pour accentuer, par effet de miroir, une réalité disgracieuse : celle de Lester, par exemple, de sa vie de famille monotone, de sa femme et de son entourage qui ont peu d'estime pour lui et de sa position professionnelle d'assureur qui dans son cas n'est source que d'échecs et d'humiliations. Apparaît l'idée que l'espace et les valeurs qu'il charrie permet le développement de récits similaires et d'un élargissement de l'univers *Fargo* par une déclinaison de son traitement.

Ces figures symptomatiques d'un espace diégétique, abordé sous un angle culturel, sont les premiers éléments qui font signe vers une dynamique migratoire. Pour poursuivre avec cette hypothèse de l'espace à l'origine des migrations, nous proposons d'analyser la fonction, au sein de la fiction, de la ville *Fargo* qui est l'indice le plus évident des déplacements entre les mondes qui nous intéressent. La question portera alors sur les éléments qui se déplacent sous la bannière du titre qui fait référence à un lieu géographique.

⁶⁵ « La logique de l'intérêt personnel, dont on a vu qu'elle appartenait au mythe fondateur de l'amérique, est poussé ici à l'extrême et révèle son versant noir » (Jost 2015, 37). Dans le film déjà, Jerry incarne parfaitement ce type de vilain lorsqu'il imagine l'enlèvement de sa femme pour obtenir une rançon et atteindre un degré supérieur de rêve américain. La « conséquentialisme égoïste » est un raisonnement fondé sur le résultat plus que sur le devoir moral (Jost 2015, 147).

⁶⁶ Terme utilisé par Jost dans un autre de ses ouvrages : *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* (Jost 2011).

Fargo un désignateur polysémique

« You are from Fargo » constate Max Gold, associé de l'homme assassiné (Sam Hess) par Lorne Malvo lorsque Wrench et Number se présentent à lui (S1E2 « The Rooster Prince » 1:20-3:52). Le mot Fargo fait d'abord référence au lieu géographique depuis lequel les personnages se sont déplacés mais la réplique de Number : « Fargo send us to find what happend to Hess », introduit un double sens puisque Fargo renvoie alors à l'organisation criminelle nommée d'après la ville qu'ils occupent. Cette deuxième acception métonymique nomme la partie (la cellule criminelle) par le tout (le territoire qu'ils occupent). Ces lignes de dialogue attirent l'attention sur la polysémie du titre des Coen — conservé par FX — et l'attente qu'il crée chez les spectateurs qui prévoient que l'action se déroule sur le lieu nommé. Pourtant, « the funny thing about the movie is that it's only the first scene of the movie that takes place in Fargo; the rest of it takes place in Minnesota » (Hawley sur <http://hollywoodreporter.com> avril 2014). L'étude quantitative de la valeur du lieu géographique révèle que le ratio de scènes se déroulant à Fargo est relativement proche entre le film et dans la saison 1 de la série. En outre, si la saison 2 se déroule en grande partie chez les Gerhardt dans la périphérie de Fargo, deux scènes seulement semblent s'inscrire en ville et encadre le récit, l'une au premier épisode et l'autre au dernier. À l'inverse, alors que le nom de la ville est brièvement évoqué dans la saison 3, aucune scène ne s'y déroule.

Tableau 3. Étude quantitative portant sur les scènes se déroulant dans la ville de Fargo.

	Nombre de scènes se déroulant à Fargo	Nombre total de scènes	Durée totale (en min)	Durée des scènes se déroulant à Fargo (en min)
Film	1	33	98 :00	3:34
Saison 1	1	91	480:00 (8h)	4:00
Saison 2	2 (?)	102	480:00 (8h)	5:40
Saison 3	0 (lieu nommé dans les dialogues uniquement)	0	480:00 (8h)	0

*La donnée suivie d'un (?) est une interprétation en raison de l'absence d'inscription extra-dégétique indiquant que les scènes se déroulent effectivement dans la ville de Fargo.

Conjointement à cette étude quantitative, une étude qualitative — qui consiste à se demander si les scènes étudiées font avancer le récit de manière signifiante — souligne la faible valeur narrative du lieu. Dans le film, Fargo abrite la rencontre de Jerry avec les ravisseurs qu'il a engagé pour enlever sa femme. Dans la première saison, elle est le lieu d'où est donné l'ordre de

tuer. Dans la deuxième saison enfin, la dispute entre le cadet et l'ainé de la famille Gerhardt provoque la fuite du premier et la suite tragique d'événements. C'est également à Fargo que le changement d'identité de Hanzee préfigure l'implication de Tripoli dans la saison 1. La fonction narrative de la ville est circonscrite à son rôle d'embrayeur de récits.

Toujours à ce propos Hawley poursuit : « Fargo is a metaphor; it's like a state of mind. It's a word that describes a sort of frozen hinterland that makes you think of a certain type of story » (Ibid.). En effet, les actions qui s'y déroulent convergent toutes vers un type d'activités en marge de la loi et des conventions sociales. Si les villes secondaires comme Minneapolis (Film), Duluth (S1), Sioux Falls (S2), St Cloud (S3) sont le lieu des affaires et des décisions⁶⁷, Fargo représente le point névralgique des activités illégales sur lesquelles reposent les différents récits : orchestration d'un enlèvement (film), quartier générale du groupe criminelle et vendetta meurtrière de Lorne Malvo (S1) extorsions de fonds (S2) etc. Fargo est le lieu métaphorique de la transgression, de la loi du plus fort⁶⁸ — reposant sur la dynamique proies/prédateurs — et de la faillite des institutions. Fargo représente donc métaphoriquement un état d'esprit pour les personnages non vertueux : une ère dans laquelle ceux-ci choisissent de s'aventurer à leurs risques et périls, à l'image de Jerry qui, au début du film brave la tempête de neige pour se rendre en ville avec l'esprit du conquérant connoté par les cymbales du thème musical de Carter Burwell. Le sens métaphorique est alors rendu sensible par sa transposition visuelle et sonore et perçu par le spectateur comme un phénomène :

When the notion of space refers to a formal pattern, it is taken in a metaphorical sense, since it is not a system of dimensions that determines physical position, but a network of analogical or oppositional relations perceived by the mind. It is the synchronic perspective necessitated for the perception of these designs and the tendency to associate the synchronic with the spatial that categorizes them as *spatial phenomena*⁶⁹ (Ryan 2012).

Au-delà d'un lieu géographique nommé, c'est un réseau relationnel de valeurs et de schémas narratifs qui migrent d'une fiction à l'autre. Cette migration dépend entièrement de la perception

⁶⁷ Le bureau est un espace cher au Coen puisque la majeure partie des décisions y sont prises. D'autre part, les personnages des Coen étant généralement incapable de communiquer entre eux (d'où la majeure partie des quiproquos embrayeurs de narration). Une analyse plus en profondeur de la variété de plans de ce type tant dans le cinéma des Coen que dans le film et la série serait intéressants mais n'a pas ici un espace suffisant pour être développé.

⁶⁸ La première scène de l'épisode la première saison se déroule à Fargo. Il n'est pas anodin que celle-ci s'ouvre sur l'image d'un poisson retiré de son aquarium pour être cuisiné et servi à Tripoli, le parrain de l'organisation criminelle, qui le dévore d'avantage qu'il ne le mange (S1 E6 « Buridan's Ass »). Toutefois, à « Fargo », qui croit être le prédateur devient la proie.

⁶⁹ Je souligne.

des spectateurs et de leur tendance à associer un sens métaphorique à un espace concret. Ce qui résulte pour Ryan en un « phénomène spatial ». C'est ce dernier que le spectateur capte à travers la réplique « We are from Fargo » ; cette phrase signifie simultanément l'origine géographique des personnages, leur appartenance à un groupe, et l'état d'esprit avec lequel ils se présentent. Ces corrélations spatiales, garantissant la cohérence d'un espace métaphorique induit par le film et construit par le spectateur, répondent en partie à la sensation de *familier* qui naît du nomadisme d'un espace polysémique. Ainsi, de l'espace géographique à l'espace métaphorique, la polysémie du titre témoigne de l'émergence d'un « phénomène spatial » au service de la narration.

L'espace américain comme substrat des récits en série

« This is a true story, the event depicted took place in Minnesota in 1987 ». Le temps et l'espace sont indissociables dans l'émergence d'une mémoire que celle-ci soit historique (Esquenazi 2009a, 35) contrefactuelle, ou encyclopédique (pour reprendre le terme d'Eco) . C'est cette insolubilité que nous allons examiner dans la création d'un savoir spectatorial.

Les faits sur lesquels se fondent le film des Coen, bien que non véridiques, sont tout de même fondamentalement liés à la géographie et à l'histoire de la région. Lorsque les frères Coen concèdent que, bien que présentés comme tels, les faits racontés ne sont pas issus d'une histoire vraie, ils admettent cependant s'être inspirés du territoire qui les a vu grandir et qu'ils décrivent dans les commentaires de l'édition DVD de *Fargo* (1996) comme inhospitalier et pétris de valeurs américaines « Siberia with family restaurants ».

En 1986, un fait divers secoue le Connecticut⁷⁰. Un pilote de ligne, Richard B. Craft, après avoir assassiné sa femme suspicieuse de ses infidélités, fait disparaître celle-ci à l'aide d'un broyeur à bois près des berges du lac Zoar. Devenu une relique du film des Coen puisqu'il est aujourd'hui exposé dans un musée de la ville de Fargo (le *Fargo Moorhead Visitors Center*), l'engin, typique du travail sylvicole des régions du nord des États-Unis, apparaît d'abord comme le signe matériel d'un territoire dont la vie s'organise autour d'activités agricoles et où le quotidien laisse peu de place au spectaculaire. À ce titre le personnage de V.M Varga (S3E2 « *The Principle of Restricted*

⁷⁰ Sources : newyorktimes.com : < <http://www.nytimes.com/1990/01/09/nyregion/50-year-sentence-imposed-in-wood-chipper-murder.html> > ; site independent <<http://murderpedia.org/male.C/c/crafts-richard.htm>> ; Wikipedia sous « Murder of Helle Crafts ».

Choice ») explique pourquoi son choix s'est arrêté sur région pour camoufler des transferts de fonds illégaux :

- V.M Varga : « *Did I tell you what I like about this place? Minnesota. It's so perfectly, sublimely bland* »⁷¹ (Fargo FX, 2017— S3E2 45:23).

Lorsque le broyeur est détourné de sa fonction initiale par le personnage de Gaear qui, à l'image de Richard B. Craft, l'utilise pour faire disparaître son complice, la machine devient une réminiscence d'un fait divers historique (1:28:10). Par cette référence au Connecticut — un espace autre que celui où se déroule la fiction — les Coen construisent un espace diégétique en injectant leur vision globale du Nord des Etats-Unis dans un Minnesota fictif.

L'appareil connote tant et si bien l'espace diégétique construit par les Coen, qu'Hawley en dissimulera une réplique dans l'arrière-plan de son image (S1E1 « *The Crocodile's Dilemma* » 29:41). Alors que Malvo file Sam Hess jusqu'au Lucky Penny, le spectateur attentif peut déceler la présence du broyeur à droite du bar bien que la noirceur de la nuit rende le clin d'œil subtil. Dans la série, l'outil, en plus de récompenser le spectateur de son attention et de sa lecture transtextuelle, a pour effet d'apparaître en qualité de trace, non plus cette fois d'un territoire réel, comme dans le film, mais d'un espace diégétique préexistant : une région rurale, enneigée et marquée ponctuellement par des drames sanglants. Hawley explique sa démarche : « I think in an interesting way, my job was not to portray Minnesota as it is in real life. It was to portray the Minnesota that Joel and Ethan portrayed in the movie » (Hawley sur <http://tv.avclub.com> avril 2014). La vision de l'objet marque dans la série le début d'une longue liste de meurtres puisque Sam Hess, le premier de cette liste, est sauvagement assassiné par Malvo quelques secondes plus tard.

D'autres exemples sont à souligner. La deuxième saison s'ouvre sur une scène d'environ trois minutes montrant le tournage d'un film appelé « Massacre à Sioux Falls »⁷². Le film enchâssé dans la série traite du génocide amérindien et cite Ronald Reagan dans ses crédits. Le présent du tournage et le passé de l'Histoire se superposent tout comme la machine cinématographique et le

⁷¹ Nous aurions pu traiter de l'« American Sublime in Fargo » analysé par Richard Gilmore dans son livre *Doing Philosophy at the movies*, 2005. Ce sublime à double niveau (narratif et empirique) et aux racines kantienne (car il représente un défi pour la pensée) est notamment fondé sur « une mythologie du blanc décontextualisé » faisant écho au fantasme américain de la « self-creation », d'une tabula rasa aussi fantasmée que terrifiante et qui correspond bien aux personnages de Fargo. En d'autres termes, le « Sublime Américain » est la révélation d'une américanité construite sur les mythes de la morale puritaine, le l'ouest sauvage et des grands espaces et du rêve américain vers lequel tendent Marge et Lester de deux manières opposées.

⁷² Le titre du film et le récit développés par la saison rappellent un autre fait divers ayant réellement eu lieu le 17 novembre 1973 et impliquant trois frères de Sioux Falls. Resource en ligne : <http://murderpedia.org/male.F/f/fryer-brothers.htm>.

réel. Ce procédé a pour effet de lier l'Histoire à l'histoire, le vrai au faux, le construit au représenté, le présent au passé et le temps à l'espace dans la formulation d'une mémoire historique et encyclopédique. Chacun se faisant écho et s'influençant. Notons également que ce nord-ouest est aussi le territoire de la ruée vers l'or, le berceau du rêve américain d'où naît la figure du *self-made man* de toute époque qui, guidé par la volonté de s'enrichir, construit un empire quelles que soient les manières qu'il emploie. Il en ressort que film et la série montrent comment les valeurs nées de l'histoires d'un pays peuvent mener un personnage aux cruautés les plus abjectes.

Selon la théorie spatiale défendue par André Gardies, la construction de l'espace diégétique par le film et sa reconstruction par le spectateur sont les composantes d'un processus complexe, fonctionnant sur un principe d'aller-retour entre les fragments mis en ordre par le film et la capacité d'analyse, de reconnaissance et de synthèse que le spectateur opère à partir de ces fragments (Gardies 1993). Ces aller-retours effectués par les spectateurs — dépendamment de leur connaissance du film et du Minnesota — octroient à l'espace, et aux différentes strates de mémoire qu'il contient, une indépendance qui transcende les textes. L'espace, ainsi défini, devient un élément nomade migrant d'une fiction à l'autre ; il nous reste à déterminer les conditions d'émergence d'un espace diégétique perçu comme homogène entre les mondes.

Émergence sensible de l'espace

Au cinéma, à la télévision et en art en général, la terminologie mobilisée pour décrire et analyser l'espace présente plusieurs nuances. Comme le souligne la philosophe Anne Cauquelin, « [d]ans le langage de tous les jours, nous confondons joyeusement espace, lieu, site, endroit, ici, là, terrain, territoire, étendue, longueur, environnement, milieu, nature, paysage, employant généralement l'un ou l'autre de ces termes pour parler d'« emplacement » plus ou moins précis » (Cauquelin 2002, 75). Or, comme le note Philippe Leclerc dans son mémoire dédié au traitement de l'espace dans les films de Terrence Malick duquel est tirée la citation précédente, il en va de même lorsque nous tentons de parler de l'espace au cinéma (Leclerc 2011, 6). Il s'agit donc de définir ce que nous entendons par espace diégétique lorsque nous parlons de sa nature sensible.

Le paysage : espace actualisé par le regard

D'après le tour d'horizon de Philippe Leclerc (2011, p. 3), on retient que malgré l'utilisation de concepts différents pour développer leurs idées, les théoriciens de l'espace au cinéma

s'accordent pour dire que celui-ci est construit et artificiel. Ainsi Gardies souligne qu'« au cinéma l'espace n'est ni donné ni figuré [...], il est à construire, tant au niveau cognitif qu'à celui de la perception » (Gardies 1993, 89). Il nécessite une activité perceptive, opérée à partir des matières sensibles que le film met à sa disposition ainsi qu'une opération cognitive d'organisation de ces données sensibles⁷³. Développant une idée proche, Jacques Aumont nous dit que « l'espace n'est pas un précepte, comme le sont le mouvement et la lumière, il n'est pas vu directement mais construit, à partir de perceptions visuelles, mais aussi kinésiques et tactiles » (Aumont 2007, 157). Au niveau perceptif, le film et la série Fargo présentent des caractéristiques communes : des images monochromes de routes enneigées, aux cordes lancinantes des thèmes de Burwell (film) et Russo (série), en passant par les textes extradiégétiques se déposant en surimpression de l'image. Notre recherche, en se proposant d'étudier le phénomène de *migration* de l'espace d'une œuvre à l'autre, nous mène à considérer l'espace au cinéma et dans les récits sériels de la télévision comme étant nécessairement lié à l'expérience du spectateur et donc à son regard dont le rôle est de créer de la continuité entre les mondes. A la manière de Metz, nous considérons ici que la matière audiovisuelle de l'expression des séries télé identique à celle du cinéma (Metz 1971, 158).

Or, dans les arts visuels, lorsque l'espace est soumis au regard, il acquiert le statut de paysage. C'est donc de l'espace en tant que paysage nous allons parler. Pour Gardies, par exemple, le paysage « n'existe pas [...] sans le regard et la part de subjectivité que celui-ci suppose » (Gardies 1999, 148), alors que pour Aumont, le paysage désigne « l'individualité contre nature, par l'exercice d'un regard humain, d'un morceau de nature » (Aumont 2007, 89). L'espace dans les arts est toujours parcellaire, il ne peut représenter qu'une partie sélectionnée d'une étendue plus vaste qui ne reste que supposée. L'activité perceptive du spectateur qui reçoit les caractéristiques sensibles de ce qui lui est montré est alors associée à une activité cognitive qui reconstruit l'hors-champ de l'image. C'est cette double activité du spectateur qui actualise l'espace en un paysage. Or le regard est assurément une notion que les scénaristes, créateurs et réalisateurs de « Fargo » — les Coen, Noah Hawley et son équipe — mettent au centre de leurs préoccupations.

⁷³ Bien que Gardies distingue trois matières de l'expression filmique (l'iconique, le verbal, le musical) en redéfinissant les cinq initialement définies par Metz (l'image, le son musical, le son phonétique des paroles, le bruit, le tracé graphique des mentions écrites), les deux répartitions sont au service de l'idée que le film se manifeste au spectateur de façon sensible, c'est-à-dire mobilisant les sens de ce dernier (Gardies 1993, 39–57).

Orientation du regard

Dans un épisode de la première saison intitulé *Who Shave The Barber* (S1E7) réalisé par Scott Winant⁷⁴, la série se permet quelques originalités, notamment lors d'un plan-séquence mettant en scène une fusillade dont nous ne verrons rien. À l'épisode précédent, Number et Wrench, envoyés par Fargo (le groupe criminel), pistent Malvo dans un épais brouillard lors d'une tempête à Duluth. Malvo, s'en sortant vivant, mène alors une vendetta contre Fargo en se rendant au siège pour tuer tous les membres de l'organisation. La scène nous est montrée dans son intégralité puisqu'elle est tournée en plan-séquence (fig. 19), pourtant, l'œil n'a pas accès à l'action qui s'y déroule. Un paradoxe émerge ici entre ce qui est vu et ce qui est perçu. D'abord, la caméra cadre la porte du bâtiment d'où sort un groupe d'hommes qui le longent jusqu'à une porte située à son extrémité. Les dialogues nous indiquent que la pause déjeuner est terminée. La caméra glisse ensuite vers le bas de l'image et fait surgir du hors-cadre l'habitacle d'une voiture et deux policiers en filature, puis tourne légèrement autour du véhicule dévoilant en même temps la rue à travers le parebrise arrière, qu'une longue focale laisse temporairement floue⁷⁵. Malvo y apparaît et, alors que la caméra entame un léger mouvement pour cadrer le personnage, celui-ci sort un fusil à pompe de son manteau et traverse la rue. Il entre dans le bâtiment et referme la porte avant que la caméra ne puisse y pénétrer. Dès lors, la caméra entame une ascension de la façade, suivant de l'extérieur le parcours meurtrier du personnage.

Le déplacement du protagoniste est voilé par le hors-champ créé par l'obstacle des murs et fenêtre entre la caméra et l'action : ce geste incite le spectateur à entamer une activité cognitive de cartographie de l'espace voilé qui n'est habituel ni dans le cinéma majoritaire ni à la télévision. Il est possible d'observer, dans cette séquence, la résistance du paysage vis-à-vis de l'action et une

⁷⁴ Scott Winant a participé pour quelques épisodes à *Breaking Bad* (AMC 2008-2013), *True Blood* (HBO 2008-2014), *The Affair* (Showtime 2014—), *Californication* (Showtime 2007-2014), *Better Call Saul* (AMC 2015—), etc.

⁷⁵ Une lecture transtextuelle pourrait trouver dans cette scène quelques réminiscences d'un autre espace fictionnel culte, celui de *Pulp Fiction* (Tarantino 1994) par l'entremise d'une scène devenue culte dans laquelle Vincent (John Travolta) tue Marvin à l'arrière d'une voiture en marche. Avant que le coup parte il raconte à Jules (Samuel Lee Jackson) : « j'ai vu l'épisode d'une série une fois à la télé, un flic racontait qu'un jour il s'était retrouvé face à face avec un mec armé dans un couloir. Ils étaient seuls, il lui a vidé son flingue dessus, tout un chargeur et il l'a loupé. Tu vois, il n'y a qu'un seul type et il le rate. Difficile à croire ». Jules lui répond : « Si tu ne veux pas voir tu peux jouer les aveugles et rejoindre les brebis mais moi j'ai les yeux ouverts, et merde ». Non seulement la scène racontée présente suffisamment de similitudes pour que l'on soupçonne qu'Hawley la cite volontairement, mais la mise en parallèles des deux scènes propose une réflexion sur ce qui est entendu (l'histoire racontée par Vincent et vécue à travers le son dans Fargo) et ce qui est vu lorsque Jules dit qu'on voit ce que l'on décide de voir.

éducation du regard du spectateur par la perturbation d'une mise en scène classique où le voir et le savoir sont reliés.



Figure 19. Plan séquence de la série Fargo (FX, S1E7) 35:36-38:37. 2014. ©FX/MGM

Résistance du paysage vis-à-vis de l'action

Dans la scène que nous avons décrite, le décor (l'espace contenant l'action) est éliminé au profit d'un espace-paysage (l'espace qui apparaît à travers le regard qui le perçoit) qui n'est pas montré directement mais suggéré et qui représente la réelle toile de fond de l'action, celui de la ville de Fargo. Alors que l'action bat son plein à l'intérieur du bâtiment, la ville immobile se reflète dans les vitres au rythme lent du balayement de la façade par la caméra. On y aperçoit les reflets déformés d'un ciel blanc monochrome, puis ceux d'un parking où dorment quelques voitures recouvertes de neige et entourées par des bâtiments sombres. Le paysage est ramené à l'avant-plan et à la « même échelle »⁷⁶ que l'action.

⁷⁶ Un cinéma qui ramène à la « même échelle » est un cinéma qui « ne discrimine ou ne hiérarchise aucun des éléments [...] qu'il filme » (Leclerc 2011, 15–19).

La séquence rappelle ainsi le caractère artificiel de l'espace au cinéma et le rôle de la caméra qui, dans cette scène, choisit de ramener l'arrière-plan à l'avant-plan, créant une résistance du paysage vis-à-vis de l'action. Ce nouvel équilibre est précaire puisque, pour ne pas suspendre l'action, l'attention du spectateur oscille entre le son qui figure l'action (coups de feu, bruit d'ascenseur, cris, dialogues) et l'image qui fait émerger le paysage. Cette alternance est d'abord simulée par le plan lui-même, comme pour habituer le regard du spectateur. D'abord, l'action se déroule à l'avant-plan (groupe, policiers en filature) puis, Malvo surgit, à l'endroit même où les deux agents devraient, comme le spectateur, diriger leur regard pour prendre toute la mesure de la situation. S'opère ici, un déplacement de l'attention vers Malvo qui de l'arrière-plan flou entre dans la zone de netteté de l'image. La caméra suit alors Malvo jusqu'à ce qu'il disparaisse par la porte du bâtiment, ne laissant que le décor — qui acquiert alors le statut de paysage par le regard conscient que l'on pose dessus — pour emplir le cadre. La séquence se termine par le retour de l'action, brisant littéralement l'avant plan en même temps qu'un carreau, lorsqu'un corps est propulsé hors du bâtiment.

Nous voyons ici un paysage qui émerge en entretenant une relation complexe avec la narration. Ce mécanisme, remarque Paul Schrader, est caractéristique des films noirs et du rôle que la ville y tient car « when the environment is given an equal or greater weight than the actor, it, of course, creates a fatalistic, hopeless mood. There is nothing the protagonists can do; the city will outlast and negate even their best efforts » (Schrader dans Gaughran 2009, 228). Cette scène, en faisant résister le paysage par rapport au corps et en rendant la ville présente à travers lui, porte en elle le lourd poids de la fatalité qui a cours dans l'univers de « Fargo » et la filmographie des Coen en général. Dans le souci de décrire cette mise en présence du paysage dans le cinéma des frères, Richard Gaughran écrit : « in each of these films the setting becomes a character at least as important as any of the human characters. In the Coen universe, we're not always specifically in Texas, but we are "down here", and we are indeed on our own » (Gaughran 2009, 228). Il fait alors références aux vastes plaines désertiques de *Raising Arizona* (Coen 1987) et *No Country for Old Men* (Coen 2007) ou enneigées de *Fargo* (Coen 1996) et à leur présence hostile pour les personnages comme pour le spectateur. Ce dernier est « on [hi]s own », plongé dans un univers fictionnel régis par la fatalité. Ces remarques nous permettent de conclure temporairement sur le fait que pour ce dernier, la présence du paysage se traduit en termes de sensation et éclairent les paroles de Hawley qui, en se souvenant de son expérience de spectateur face à *Fargo* (1996) dit :

« I remember the feeling of unease that's there from the beginning, and the region as a character in it » (Hawley sur <http://collider.com> juin 2014).

Perturbation du mode classique de perception

Dans une perspective similaire mais appliquant un autre modèle, Martin Lefebvre, dans son essai *Entre Lieu et Paysage au cinéma*, s'intéresse à « l'émergence du paysage filmique » et distingue deux modes de spectature (Lefebvre 2002, 131–166). Dans le « mode narratif », le spectateur porte son attention sur l'action si bien que l'espace diégétique dans lequel elle se déroule est appelé « lieu » car il reste en arrière-plan pour le regard. À l'inverse, avec le « mode spectaculaire », le regard du spectateur est incité — par les décisions de mise en scène et de composition des plans qui font émerger l'espace — à s'attarder sur la dimension spectaculaire de l'espace qui, s'affranchissant de la narration, passe de l'état de *lieu* à celui de *paysage*.

Dans la scène qui nous intéresse, l'oscillation du regard entre ces deux modes correspond à ce que Leclerc nomme un « regard paysager » ; c'est-à-dire un regard qui assure « le passage du lieu et de la nature, au paysage » (Leclerc 2011, 12). Ainsi, à l'instant où Malvo entre dans le bâtiment, il se produit quelque chose de remarquable sur le plan de la perception. Le deuxième mode de spectature est alors favorisé.

Dans le film, le même regard est régulièrement sollicité. Lorsque Jerry, traversant un parking, est filmé en plongée, son corps rendu minuscule est écrasé par l'étendue de l'espace qui l'entoure dont la démesure attire de ce fait l'œil sur le paysage (fig 20.a.). Pour retranscrire l'angoisse, la caméra saisit la petitesse de l'homme chassé sur le terrain du prédateur. Même schéma, lorsqu'il brave la tempête dans la séquence inaugurale tantôt apparaissant tantôt disparaissant dans l'épaisseur des bourrasques de neige (fig.20.b.).



Figure 20. Photogrammes du film *Fargo* (Coen) a.22:49 et b.2:00. 1996. ©MGM

Dans la série, le paysage émerge littéralement lorsqu'un loup surgit sur la route et force Gus à s'arrêter (fig.21.a.). Désorienté, il repère alors la voiture de Malvo garée dans la forêt près d'un chalet. L'émergence du paysage et le regard paysager que celui-ci provoque sont mis en image et intégrés à la narration même. D'autres métaphores animales rendent ce paysage présent, comme lorsque Malvo, grièvement blessé, contemple un loup sorti de la forêt (fig. 21.b.).



Figure 21. Images de la série Fargo (FX, S1E7) a.22:45 et b.51:53. 2014. ©FX/MGM

Leclerc parle alors d'une suspension de la narration qui crée un effet de « présence » du paysage et d'« attraction cinématographique » pour le regard : « une expérience filmique du temps discontinu, fondée sur de pures stupéfactions et fascinations visuelles » (Paci dans Leclerc 2011, 12). A propos de cette citation de Viva Paci, Leclerc ajoute que l'attraction s'accompagne d'une « dimension doublement temporelle du paysage » : la temporalité d'un médium cinéma — ici accentué pour la série télé qui s'écrit dans un temps plus long — et celle du spectateur qui est lui aussi amené à percevoir un temps suspendu.

Éducation du regard

Si l'émergence du paysage dépend du regard, ce dernier ne va pas de soi : « regarder la nature telle qu'elle est, cela s'apprend » (Aumont 2007, 56). Savoir regarder la nature est une composante essentielle dans Fargo. Ceci est vrai tant pour le spectateur que pour les personnages et cette compétence appartient aux femmes dans l'univers de Fargo. Dans la saison 1, Molly reconstitue le déroulement du meurtre de deux témoins abattus par Gaear, en relevant des traces de pas dans la neige. Ce moment montre la progression du regard de Molly puisqu'au début du récit, sur une scène de crime impliquant un accident de voiture et plutôt similaire à celle du film, elle passe à côté de certains indices qui n'ont pas échappé au regard de Vern.

- Molly : « *Can't believe I missed that deer in the trunk.*
- Vern : *Don't take it hard. Been doing this a long time* »
(dans Fargo FX, 2014— S1E1 18:52).

Dans la saison 2, c'est Betsy, la femme du policier Lou qui, sur le bas-côté de la route, trouve l'arme du crime à l'origine de la suite d'évènements de la saison. Dans « Fargo », les femmes sont en harmonie avec un environnement qu'elles savent explorer. Elles sont capables de s'adapter à leur milieu et l'utiliser car elles apprennent à le regarder avec justesse.

Cette idée d'apprentissage rappelle une autre scène du film durant laquelle Marge met son enquête entre parenthèse pour dîner avec un ancien camarade de lycée, Mike Yanagita. À la fin de la séquence, alors que Marge s'apprête à rentrer à Brainerd, une amie lui dit que tout ce que lui a raconté Yanagita n'est que mensonge. C'est le déclic qui la ramènera dans le bureau de Jerry et fera changer le regard — au sens figuré du terme — qu'elle a sur lui. Régie par le mensonge et une recherche égoïste du bonheur, sa perception de la nature humaine s'est affinée. Plusieurs moments de la série font écho à ce détour nécessaire de la quête. Par exemple, Gloria (saison 3) se rend jusqu'à Los Angeles pour enquêter sur le meurtre d'Ennis Stussy, son beau-père assassiné. À l'image de l'homme qui, dans un bar lui dit : « Am I getting laid tonight or am I wasting my time ? », cette excursion la confronte, tout comme Marge, aux vices du monde dans lequel elle vit (manipulation, trahison et jeux de pouvoir) et, bien que cette investigation ne l'ait pas faite avancer sur l'enquête, elle lui a appris à « voir autrement », au-delà de ce qui est visible à première vue. Ce nouveau regard lui fera réaliser qu'elle faisait jusque-là fausse route sur l'origine du meurtre puisqu'Ennis a été assassiné par erreur et non à cause de son passé.

La fusillade filmée en plan séquence analysée plus haut, en proposant un va-et-vient constant entre les éléments de paysage (se reflétant dans la façade) et l'action (la présence de personnages temporairement obstruée), incite dans sa portée presque didactique à adopter une nouvelle logique perceptive. L'oscillation entre contemplation et narration — sans suspendre cette dernière — témoigne des stratégies esthétiques que les créateurs de la série mettent en œuvre pour recréer chez le spectateur un regard proche de celui que demandait le film et provoque ainsi une sensation de familier sur la base d'un « déjà vu » qui serait, cette fois, littéral. Ce dernier rappelle le plaisir sériel postmoderne qu'Eco analyse comme une satisfaction dans la répétition (Eco 1994). Tout comme les personnages, le spectateur doit adopter un certain regard sur l'univers de Fargo mais celui-ci ne va pas de soi. Il dépend d'un apprentissage favorisé par les stratégies narratives

mises en place par le film et la série. L'adoption d'un regard faisant émerger l'espace est à l'origine d'une expérience unifiée face aux différents mondes proposées. Les spectateurs sont incités eux-aussi à ouvrir l'œil sur un espace pour prendre conscience de l'implication de celui-ci dans le processus d'adaptation, de répétition et de variation.

Espace perçu, espace vécu

En suivant la piste d'éléments nomades, le rôle conscient ou inconscient du spectateur, de sa mémoire et de son regard apparaît comme une constante essentielle. Si jusque-là l'expérience du spectateur a été abordée du point de vue sa rationalité, relevant principalement de la perception de celui-ci, nous supposons ici que cette expérience ne relève plus seulement de l'intelligibilité du phénomène mais d'une sensation kinesthésique de l'espace. Cette expérience serait à relier à l'esthétique qui jouerait le rôle de continuité entre les mondes, en ayant un impact physique. Pour mettre en évidence cet espace vécu et étant conscient de l'étirement de la série télévisée dans le temps, nous choisissons ici de restreindre le nombre d'objets analysés aux premiers épisodes de la saison un de Fargo et de focaliser la réflexion autour de l'unité de base qu'est le plan. Dans cet échantillon, nous nous intéresserons plus particulièrement à deux types de plans récurrents : ceux de la route, représentatifs de l'esthétique du film, et ceux de dialogues, représentatifs de l'esthétique des Coen en général. Le choix que nous faisons ici répond à la répétition de ces images clés et à leur traitement par les réalisateurs de la série qui s'inscrit dans la continuité de l'imagerie des Coen. Notons que les plans d'espaces de stationnement auraient pu eux aussi être analysés tant ils ponctuent le film comme la série. Si l'espace reste évidemment au centre de cette analyse, il sera considéré sous deux aspects : l'espace représenté et l'espace vécu.

Pour ce faire, nous nous baserons sur la théorie d'Antoine Gaudin et son approche phénoménologique qui, tout en prenant le contre-pied de la narratologie et de l'espace comme force vectrice de récit, associe, dans son modèle d'analyse, espace représenté et espace somatique pour rendre compte de l'impact sensoriel de celui-ci et de l'expérience haptique que propose les films. L'approche est ainsi centrée sur la réception physique du spectateur : « les images en mouvement nous affectent somatiquement, avant même que leur contenu représentatif ne soit traité par notre conscience (Gaudin 2015, 54). Ce n'est plus l'espace comme objet auquel on fait face, motif (la route), contenant (le décor), ou interprétation (le paysage) qui intéressent Antoine Gaudin, mais les forces abstraites de l'image. Afin de mettre en évidence ces dernières, il propose le concept

d'« image-espace » inspiré des catégories deleuziennes de l'image-temps et de l'image-mouvement, mais qui en serait un complément nécessaire : « dans la perspective théorique de l'image-espace, un film ne doit pas être seulement considéré comme un « spectacle de l'espace » ; il doit également être appréhendé comme un *phénomène spatial en lui-même*, qui engage l'ensemble de notre corps de spectateur, en particulier nos sens proprioceptifs » (Ibid., 60).

L'outil que Gaudin développe pour son modèle repose sur le fonctionnement plastique de l'espace dans l'idée d'évaluer la valence spatiale de l'image. Il dit ainsi qu'« au cinéma, la valence spatiale englobe : la présence, l'habileté et la grandeur de l'*espace représenté*, telle qu'elles sont *perçues consciemment* ; et la répartition abstraite des volumes de plein et de vide *inscrite* au sein de l'image, telle qu'elle est *sentie primordialement* (la valence étant proportionnelle au volume de vide) » (Ibid., 75). Ici l'espace n'est plus seulement perçu, il est également vécu.

Notre hypothèse est que la sensation de familier des spectateurs peut dépendre de leur expérience corporelle et expliquer l'idée d'atmosphère transcendante aux textes. Celle-ci dépendrait en partie de la pure puissance plastique de l'image. En appliquant le modèle d'analyse de Gaudin à « Fargo », nous souhaitons répondre à l'idée de sensation de l'espace en dépassant une simple analyse formelle d'un espace donné à voir pour aller vers un espace comme phénomène vécu et ressenti.

Si le rappel d'une atmosphère Fargo dans les routes représentées dans la série est assez immédiat pour peu que le spectateur ait en mémoire quelques séquences cultes du film, il est plus difficile d'affirmer la reconnaissance par celui-ci de la sensation spatiale qu'ont ces plans sur lui. Ces images répondant à quelques critères récurrents : plan d'ensemble fixe en lumière naturelle avec une profondeur de champ qui ne laisse aucune zone floue dans le cadre. L'image est emplie d'un vide provoqué par la neige dont le blanc est la couleur dominante de l'image. Bien que courts, ces plans n'en sont pas moins vecteurs de l'idée de grandeur et d'une expérience du temps. En effet, la fixité du cadrage contrastant avec les voitures qui la traverse, crée le sentiment d'une vaste étendue qu'il faut du temps pour traverser : « c'est au temps de nous dire la vérité sur l'espace » (Ibid., 141).

Dans le troisième épisode de la saison 1, le titre apparaît en surimpression d'un plan de route séparé en deux masses d'air lumineuses par la ligne d'horizon (fig.22). Les objets de l'image : une barrière, un bâtiment et une voiture en mouvement sont écrasés par l'éloignement de la caméra : « c'est l'inscription du corps du personnage qui donne au spectateur la mesure de l'espace

représenté, qui lui permet d'en évaluer et d'en éprouver le volume d'air lumineux » (Ibid., 86). Le mouvement de caméra suit la voiture qui traverse cette étendue puis se stoppe quelques secondes sur ce paysage dépouillé. La composition de ce plan répond à une logique où le vide donne une valeur compensatoire d'autant plus frappante aux objets : « la valence spatiale d'une image unique dépend donc du degré de raréfaction ou de saturation de la figuration à l'intérieur du plan ; autrement dit, du nombre, de la disposition et du caractère identifiable des objets matériels représentés » (Ibid., 84). C'est l'inscription de l'objet qui « donne aux spectateurs la mesure de l'espace représenté, qui permet d'en évaluer et d'en éprouver le volume d'air lumineux » (Ibid., 89). Alors que le mouvement de caméra fait se mouvoir les volumes d'air, l'image fixe de la fin du plan les rend immobile et imposants. La netteté permet à cet instant de parcourir toutes les zones de l'image et accentue encore cet effet. En résulte que tous les éléments décrits dans de tels plans participent d'une très haute valeur spatiale des images et crée une émotion particulière vécue et revécue d'épisode en épisode.



Figure 22. Images de la série Fargo (FX, S1E7) 22:45 et 51:53. 2014. ©FX/MGM

Ces remarques fonctionnent pour les plans de routes à dominante blanche, mais également pour un grand nombre d'autres plans aux formes et couleurs différentes et qui balisent la série comme le film (fig.23).



Figure 23. Photogrammes du film *Fargo* (Coen) a. 37:19 et b. 1:29:35. 1996. ©MGM
 Et images de la série *Fargo* (FX) 2014. d.47:43 (S1E2), et e.34:13 (S1E4) et c.35:00 (S3E10) ©FX/MGM

Si on applique le modèle de Gaudin, nous pouvons donc attribuer une grande valeur spatiale à ces moments car certains facteurs influent directement sur l'augmentation du volume d'air lumineux présent dans l'image, à savoir : l'intensité de la lumière naturelle réfléchiée sur le blanc de la neige, l'échelle de plan⁷⁷ (plus la caméra est loin, plus le volume d'air lumineux est important)⁷⁸ et la répartition des masses visuelle (plus l'image est épurée plus la sensation d'espace est importante). L'important volume d'air lumineux de ces plans crée la sensation d'un espace ample.

À l'inverse, les images de route de nuit complexifient notre rapport à l'espace. Pour Gaudin la « nocturnité » « rétrécit l'espace vécu » (Gaudin 2015, 114) par contraste à notre première catégorie d'images qui amplifiait la sensation d'espace. Ainsi, la coupe franche d'une image sombre à une image lumineuse provoque un choc esthétique qui crée une rupture entre le vide de

⁷⁷ « Un plan d'ensemble possède une valence spatiale supérieure à un gros plan, en raison de la plus grande portion de champ cadrée, et de la plus grande distance de la caméra aux objets filmés ; le volume d'air lumineux y est par conséquent plus important » (Ibid., 38).

⁷⁸ « En même temps que l'échelle de plans, la valence spatiale d'une image unique dépend donc du degré de raréfaction ou de saturation de la figuration à l'intérieur du plan ; autrement dit, du nombre, de la disposition, et du caractère identifiable des objets matériels représentés » (Ibid., 8).

l'étendue et l'obscurité écrasante où l'espace devient presque palpable.

Plans de dialogues et utilisation du champ-contrechamps

Chez les frères Coen, le rôle central de l'espace s'étend au-delà de la mise en vue de paysages, et règle également des scènes moins spectaculaires comme celles de dialogues dont ils se sont rendus maîtres. De manière surprenante, l'espace y joue un rôle central, là où l'on pourrait s'attendre à ce que le texte soit le principal porteur de sens.

Si le cinéma narratif utilise souvent le champ-contrechamp pour capturer les scènes de face à face les usages qui en sont fait peuvent varier selon l'emplacement de la caméra dans l'espace scénique. Généralement placée derrière l'épaule des personnages, elle crée une amorce qui donne au spectateur la position d'espion alors que les Coen eux, choisissent de la placer entre les personnages, isolant ainsi chaque individu dans son propre cadre. Le spectateur n'est plus alors en position de voyeur mais littéralement présent au centre du face à face. En étant isolés et filmés en grand angle, les personnages sont directement inscrits dans, et décrits par leur environnement direct (généralement leur espace de travail) visible grâce à un cadrage large et net qui laisse voir l'arrière-plan. Par exemple dans la série, l'environnement de Lou décrit le personnage de façon efficace alors que ce dernier ne fait référence à sa vie antérieure que par des allusions évasives. Le plan décrit un retraité (les dialogues nous apprennent qu'il était autrefois shérif), cherchant la tranquillité dans un café de bord de route. Chasseur, pêcheur, il est amoureux de la simplicité à l'image du menu que l'ardoise propose et de ses vêtements confortables (fig.24.a). À l'inverse, Stavros Milos est entouré d'épais rideaux lourd et signes ostentatoires de richesse. L'ambiance de son bureau est feutrée et les vitraux nous donne accès immédiatement à la vision suffisante qu'il a de lui-même (fig.24.b). Dans une autre image, la couronne en arrière-plan qui semble posée sur sa tête par un effet optique appuie la description d'un homme fier de sa réussite (fig.24.c). Lorsque dans le film les stores du bureau créent une amorce, c'est pour mieux préfigurer la fin de Jerry qui finira sous les verrous (fig.24.d). Les trophées en arrière décrivent un personnage en quête de performance et de reconnaissance et la décoration bon marché de son bureau contraste avec celle, bourgeoise, de son beau-père (fig.24.e).



Figure 24. Images de la série Fargo (FX). 2014. a.46:50 (S1E2), b.34:13 (S1E4) et c.19:35 (S1E2) ©FX/MGM
Et photogrammes du film Fargo (Coen) d. 16:14 et b. 22:13. 1996. ©MGM

Au-delà de l'arrière-plan, les scènes de dialogues travaillent également le non-dit, les expressions faciales et le rythme du montage. Lorsque Lester tente de vendre maladroitement une police d'assurance à un couple de futurs parents (fig. 25.a.) ou lorsque Marge interroge deux témoins (fig. 25.b.), le grand angle permet de rendre parfois ridicule parfois touchant les individus aux visages exagérés. Les courts silences permis par un montage au rythme précis laissent une large place au non-dit, aux visages exagérés et à la gestuelle des personnages.



Figure 25. Images de la série Fargo (FX, S1E1). 2014-2017. a. 5:28-7:05 ©FX/MGM
Et photogrammes du film Fargo (Coen) b. 9:44-10:45 et c. 46:09-47:22. 1996. ©MGM

La place de la caméra, la lentille utilisée et le rythme du montage travaillent tous à partir de l'espace du plan dans pour mélanger les genres de la comédie et de la tragédie opéré par les Coen dans leur filmographie. Ils créent à la fois du malaise, de l'empathie et de de l'humour, une atmosphère. Les mêmes procédés sont repris dans la série télévisée.

Cette approche spatiale, en faisant intervenir la réception sensible du spectateur dans la construction des mondes, permet de dépasser la conception de « Fargo » comme structure fixe. Car, à travers cette vision sensible où les éléments constitutifs des mondes sont reconsidérés en permanence, nous pouvons conclure que cet espace vécu est le lieu de réinterprétations successives et par conséquent, que les mondes offerts sont des constructions spectatoriennes en perpétuelle

mutation. Cependant, notre approche, bien que considérant l'idée de variation, s'est principalement focalisée sur l'idée de continuité entre des mondes considérés fixes : le film, la saison un, la saison deux, la saison trois. C'est pourquoi, au terme de cette réflexion, il serait intéressant de réfléchir une mobilité, non plus seulement des éléments naviguant entre les mondes, mais des mondes eux-mêmes gravitant les uns autour des autres. L'enjeu est de réinterpréter la complexité du phénomène en se demandant si celui-ci n'est pas tout autant en mutation que les mondes, les personnages, les lieux, les récits et les regards qui le constituent.

CHAPITRE 5 :

Vers une vision dynamique du phénomène

« *Different roads, same destination* »

— Floyd Gerhardt dans *Fargo* (FX, 2014—), « Did you do this? No you did it » (S2E7)

Octobre 2017. Sur votre téléviseur les paysages enneigés de *Fargo* réapparaissent enfin et plein d'excitation, vous vous demandez pourquoi cette saison a pris autant de temps être produite. C'est que déjà dix-huit mois se sont écoulés depuis le *final* de la saison 2, mois pendant lesquels vous avez tenté de rester immergé dans l'univers glacé de « *Fargo* » en navigant à travers les contenus périphériques de la série. Dans cette recherche, vous avez fini par découvrir que cet univers ne se résumait plus depuis longtemps au film de 1996. En effet, « *Fargo* » semble avoir dépassé les frontières de la fiction, contaminé le réel et étendu l'espace de son univers.

Au détour d'un forum, vous aviez lu pour la première fois le nom de Kumiko, une jeune japonaise qui serait morte dans le Minnesota, gelée par les températures extrêmes de ce territoire hostile sur lequel elle espérait trouver la mallette enfouie par Carl. Stupéfait mais perplexe, il ne vous avait fallu que quelques heures sur internet pour faire jour sur la vérité, grâce notamment à un documentaire tourné en 2003 sur l'histoire de la jeune femme (Berckzeller). Pour autant, c'est avec grand plaisir que vous aviez retrouvé quelques jours plus tard l'histoire de Kumiko dans une fiction de 2014 : *Kumiko, the treasure hunter* (Zellner).

Et alors que la troisième saison débute, vous réalisez que votre regard global sur l'univers a évolué suite à ces visionnements, tout comme lorsque vous aviez découvert pour la première fois que l'histoire des Coen n'était pas tirée d'une histoire vraie. Vous commencez alors à dessiner les contours d'un univers qui n'est plus aussi simple et linéaire qu'il n'y paraît puisque chacune de vos découvertes vous pousse à reconsidérer le tout, transformant son sens contenu après contenu. Le film et la série ne sont plus isolés, ils s'insèrent dans un ensemble qui les transforme continuellement.

Pluralité

La série télévisée *Fargo* (FX 2014—) a la particularité de présenter une double pluralité : la première, assez évidente, interne, est déterminée par la structure morcelée du récit télévisuel découpé en épisodes et en saisons anthologiques ; la seconde, externe, l'associe à un corpus d'objets divers : un film (Coen, 1996), une légende urbaine – celle d'une jeune femme, retrouvée morte dans la neige du Minnesota au terme d'une quête inachevée, retrouver la mallette de billets enfouie par le personnage de Carl dans le film —, un documentaire soucieux de rétablir la vérité sur ce fait divers (*This is a True Story*. Kumiko, Berckzeller, 2003), une fiction reprenant à son tour la trame narrative de la légende urbaine (*Kumiko The Treasure Hunter*, Zellner, 2014) et l'épisode pilote d'une fiction télévisuelle américaine qui ne sera finalement jamais produite. Nous souhaitons par l'étude de cette double pluralité ajouter à notre hypothèse d'espaces librement navigables, l'idée de transformation d'un tout composé de fragments qui s'influencent les uns et les autres. Un espace culturel. L'idée serait de dépasser une conception statique de l'univers pour progresser vers un modèle en mouvement perpétuel.

Le premier degré de pluralité, bien que mettant en série des éléments distincts (des épisodes et des saisons) peut être pensée selon la nature « non-discrète » — représentative de la sérialité — du phénomène auquel elle se rattache. Ainsi Marta Boni dit à propos des séries télévisées :

television series are non-discrete objects, constituted of multiple episodes, built on major and minor narrative arcs, and thus not made to function alone. They make sense only if considered in their multiplicity, following the logic of innovation and repetition. This justifies the interest in repetition, variation, and gaps, more so than in the case of films. Also, their consumption is strictly intertwined with everyday life rituals and external events (let's think of seasonal “specials” in episodic drama) as well as with viewers' interpretation activities (Boni 2017).

L'épisode pilote considéré de façon isolée n'a pas le même sens que s'il est mis en série avec ceux qui le succède. Ainsi chaque élément discret participe de la construction d'un sens global en transformant celui des autres épisodes. Dans la première scène du premier épisode, Lorne Malvo, personnage dont nous découvrirons l'identité au cours de l'épisode, retient captif dans le coffre de sa voiture un second personnage dont l'identité ne sera pas révélée dans l'épisode. Qui est-il, pourquoi était-il enfermé dans le coffre de cette voiture ? La narration comble cette lacune, initialement laissée par le texte, lors d'un *flashback* au début de l'épisode (S1E3). Phil travaille à la comptabilité d'une entreprise de St Paul. Endetté et mauvais payeur, il est rattrapé par Malvo,

engagé comme tueur à gage par l'un de ses créanciers. Dette de jeux, drogue, affaire sexuelle, malgré les rumeurs rapportées par les collègues de bureau à la policière, on ne se saura jamais comment ce salarié tranquille a accumulé ses dettes.

Dans ce troisième épisode, le spectateur est amené à revivre la même scène qu'à l'épisode 1, non plus du point de vue de Malvo mais de celui de Phil : la caméra n'est plus placée dans l'habitacle de la voiture mais dans le coffre. Dans les deux cas, Malvo se dirige avec son prisonnier vers une destination inconnue, sa voiture percute une biche, ce qui provoque une sortie de route, l'immobilisant momentanément aux environs de Bemidji. Bien que le personnage de Phil n'ait pas une valeur narrative forte, le dévoilement tardif de son histoire permet d'expliquer la présence du tueur à gage dans cette bourgade isolée et mettra Molly sur la piste de Lester. Chaque nouvel épisode apporte ainsi des réponses à certaines questions posées par les précédents tout en créant de nouveaux « trous » narratifs qui seront de nouveau comblés, ou non. Ces trous correspondent aux plis (« *gaps* ») du texte qu'évoque Marta Boni (Boni à paraître, 6). Ces derniers peuvent être résolus, par dépliement de la narration, ajout de détails et/ou comme dans notre exemple, changement de point de vue, levant le mystère sur un personnage ou un événement dont les enjeux étaient jusqu'alors inconnus.

L'idée de pluralité tend alors à ne plus considérer des éléments discrets (épisodes et saisons) dans leur singularité mais dans un rapport de proximité qui construit un « sens » non-discret, inséparable. En résulte que l'espace de discours est constamment transformé : la mémoire du spectateur s'enrichit de nouveaux éléments et se départit d'autres détails au fur et à mesure que le récit se déroule (Mittell 2006, 34). Prenons le cas d'un second visionnement lors duquel la lecture des éléments discrets ne se fait plus dans l'attente mais suivant la relecture globale du sens directement connectée à l'ensemble non-discret du récit. Dès lors, l'espace sémiotique de Fargo se transforme d'épisode en épisode incitant son spectateur-voyageur à naviguer entre les éléments et à les relire en permanence. Le sens du meurtre de Pearl par Lester, évolue du statut de conséquence de l'humiliation d'un homme, à l'expression d'un personnage se révélant progressivement comme un sociopathe mythomane et attiré par la cruauté décadente de Lorne Malvo.

De même, les saisons bien qu'anthologiques communiquent partiellement entre elles. On comprend à l'épisode 8 de la saison 2 les mises en garde de Lou qui, durant la première saison n'a cessé d'évoquer le massacre de Sioux Falls. De même, à la fin de la saison 2 Hanzee — l'un des personnages principaux de ce segment — rencontre les jeunes Wrench et Number, deux

personnages centraux de la première saison. Ce même Mr Wrench que l'on retrouve aux côtés de Nikki Swango dans la saison 3. L'hypothèse nouvelle serait qu'au-delà de permettre une navigation entre les mondes, ces passerelles reconfigurent les propriétés ces derniers.

D'une part, la série fonctionnant principalement par arcs saisonniers, l'influence mutuelle des épisodes est d'autant plus importante qu'ils doivent être pris dans leur totalité. D'autre part, si la formule anthologique pourrait supposer une relative indépendance des saisons, nous avons vu à travers nos exemples que *Fargo* tend plutôt à tisser des liens subtils entre personnages, événements et lieux, si bien que les saisons discutent entre elles sans pour autant dépendre narrativement les unes des autres. De plus, ces liens ne sont pas présentés de façon chronologique. Si l'on se prête à l'exercice d'une réorganisation chronologique des segments narratifs nous aurions dans cet ordre : saison 2 (1979) puis 1 (2006) puis 3 (2010). Ce refus de la chronologie dans le temps narratif accentue le besoin de reconstruction d'un sens global puisqu'un travail de mise en ordre est nécessaire. Par exemple, Wrench arrêté par Gus dans la saison 1 apparaît dans la saison 2 sous ses traits d'enfant et s'échappe de prison dans la 3. Les saisons fonctionnent comme des flash-backs et des flash-forwards d'une série d'une dizaine d'heures.

Le deuxième niveau de pluralité s'ensuit d'une extension au premier pour une approche plus globale des produits culturels contemporains. Les éléments non-discrets s'insèrent ainsi dans un ensemble d'éléments, similaire à un *continuum*, permettant de passer de l'un à l'autre sans ruptures apparente. Dans cette ultime phase de notre réflexion, nous souhaitons étendre notre approche spatiale aux œuvres de fiction et documentaires reliées à Fargo. En effet, au film et à la série majoritairement traités dans ce mémoire, se greffent d'autres œuvres allographes à l'univers Fargo avec en tête de proue une fiction, *Kumiko The Treasure Hunter* (Zellner, 2014) et un documentaire, *This is a true Story, Kumiko* (Berckzeller, 2003). Des frontières textuelles, d'apparence closes et non communicantes, semblent se dessiner entre des éléments pourtant ontologiquement opposés (ici faits réels d'une part et fictifs de l'autre). Cependant, ces frontières se révèlent lacunaires tant l'analyse plus en profondeur de cette multiplication des fragments composant l'univers de Fargo, finit par discuter cette frontière ontologique tendant à la faire disparaître. Ainsi, si *This is a True Story. Kumiko* s'inscrit dans une démarche documentaire, il a pour point de départ une légende urbaine issue de l'imaginaire d'un policier (fan du film) ayant construit un récit autour d'une jeune femme qui était, selon lui et sans fondement, à la recherche de la mallette de billets du film des Coen, ce qui l'aurait menée à sa mort, qui elle, est bien réelle. Au

niveau interne, cette légende urbaine repose également sur une frontière poreuse puisque la protagoniste, convaincue par l'encart *This is a true story* du film des Coen, serait partie à la recherche de cette mallette, dans un processus d'oubli de la frontière entre réel et fiction. Si l'on ajoute à ces éléments la constitution de discours de fans, tant autour du décès de la légende, que du documentaire, on comprend alors comment ces frontières, bien moins définies qu'elles n'y paraissent, participent à la complexité du phénomène Fargo. Par conséquent, ce phénomène peut lui-même être qualifié de « non-discret ».

Ces éléments appartenant à phénomène non-discret dont la globalité a valeur supérieure à la somme de ses parties, plutôt que d'être pensés comme un réservoir fixe à partir duquel s'établissent des variations (comme dans une adaptation comme nous l'avons proposé au premier chapitre), construisent un espace de dialogue constitué de fragments. Le sens de ses fragments est en constante transformation et dépendent de l'apparition, la disparition, la validation, la réfutation, le développement et l'oubli de certains autres. Ainsi, le documentaire *This is a True Story. Kumiko*, rétablissant la vérité sur la légende, met fin à une partie des discours sur l'histoire de Kumiko et transforme le sens des « discours de fans autour de la légende ». Cependant, celui-ci étant assez peu vu, la fiction sortie en 2014 a tout de même donné un second souffle aux discours percevant l'histoire initiale comme vraie. Au-delà de la circulation des lecteurs au sein des textes (chapitre 1), des mondes (chapitre 2), des fictions (chapitres 3) et d'un espace diégétique (chapitre 4) et de la migration d'éléments caractéristiques de Fargo (objets fictionnels, caractéristiques d'un espace, style et esthétique), apparaît dans ce chapitre de nouvelles voies de circulation mettant en mouvement du sens dans un espace culturel en évolution. L'exemplification de la conséquence de cette circulation sur la lecture tient en la transformation du sens du film suite à la révélation des Coen sur la fausseté de l'histoire qu'ils ont mis en scène. *Fargo* n'est dès lors plus « *a true story* » mais une fiction autoréflexive.

Des mondes, une sémiosphère

Cette plus-value sémiotique est due à la prise en compte, en plus des fragments, d'un réseau de voies de communication responsable des connexions entre ceux-ci et résultant en un espace de discours. Pour cette raison, le point de vue sémio-pragmatique de Barthes développé au premier chapitre présente le désavantage d'ordonner les fragments selon la logique séquentielle de la phrase, et par conséquent fixe le modèle dans une linéarité qui ne convient guère au phénomène

arborescent à l'origine de notre objet. Or, on sait depuis les travaux des études culturelles et notamment ceux de Jenkins (2013) que dans le cas de nombreux objets sériels, le parcours ne se fait pas nécessairement de façon linéaire (l'apparition diachronique des fragments) mais transmédiatique, selon l'itinéraire choisi par le spectateur (Ibid. 2013). Ce type de productions dont le tout est supérieur à la somme de ses fragments tend à se développer, catalysé par les conditions économiques (accélération et densification de la présence des chaînes câblées), techniques (écrans multiples, vidéo à la demande, téléchargement, possibilité de visionnement multiples) et sociales (grossissement des communautés de fans en ligne et accessibilité facilitée par le *web* à la ressources collectives) caractéristiques de la « complexité » télévisuelle observée par Mittell (2015). *Fargo* appartient à ce type de productions culturelles à entrées multiples puisque l'on peut avoir accès à l'univers par l'entremise de la série avant de voir le film, comme expliqué précédemment. Ainsi, bien que les histoires soient entrelacées, chaque fragment peut être compris de façon autonome, la mise en relation est bien une plus-value et non une nécessité à la compréhension.

D'avantage qu'un syntagme donc, ces univers rappellent la métaphore que Saul Kripke utilise pour expliquer le cheminement de la pensée qui serait, rappelons-le, comparable à un parcours formé de plusieurs « mini-mondes » interconnectés, entre lesquels doit exister une relation d'accessibilité (fig. 26). Ces dernières reposent sur des liens, personnages, espaces, situations qui connectent les mondes entre eux.

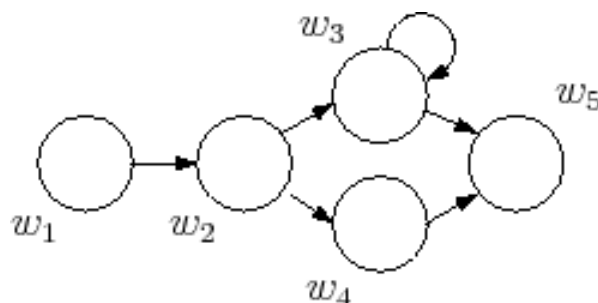


Figure 26. Exemple de cadre de Kripke. Source Wikipedia sous « mondes possibles »

Si l'on applique cette métaphore au parcours des spectateurs des univers transmédiatiques sériels, l'expérience correspond à la navigation d'un monde à l'autre, dans laquelle les spectateurs doivent créer des ponts afin de saisir le sens global. Ce parcours, entre temps, modifie comme on l'a vu le sens général.

Dans *Sociologie des œuvres*, Jean-Pierre Esquenazi définit l'œuvre « non comme un objet, mais comme un processus historique engendré dans un milieu social caractéristique et capable de

prendre place dans différents milieux et situation » (Esquenazi 2007, 31). Selon le sociologue, l'œuvre changerait notamment lors de son interprétation par les publics auxquelles elle appartient dans un troisième temps du processus (Ibid., p.49). Autrement dit, « l'œuvre ne cesse pas de se transformer » en fonctions des publics avec lesquels elle est mise en contact. En avançant que l'œuvre est un processus qui évolue, Jean-Pierre Esquenazi souligne sa mobilité et sa dimension élastique, deux caractéristiques responsables de sa vitalité. Ici s'ajoute à l'influence des fragments, un rapport au milieu de diffusion et de réception de ceux-ci, si bien qu'il y a une évolution de l'œuvre qui, s'adaptant à son milieu et changeant de sens en fonction de celui-ci, ne cesse de se transformer.

Ainsi, en proposant un univers complexe développé à partir de plis dans le texte et composé de « mini-mondes », Fargo, en tant qu'œuvre qui évolue, défie les frontières des mondes textuels, logiques et fictionnels, et requiert du spectateur qu'il comprenne les relations entre les différentes parties et la totalité, qu'il crée des ponts et voyage à travers plusieurs mondes. Dès lors, la qualité « intermondaine » et intermédiaire de l'expérience implique que le parcours narratif ouvert se fonde non seulement sur la capacité du spectateur à naviguer entre ces espaces aux qualités de mondes, mais également à organiser un sens en perpétuelle évolution.

Nous retrouvons le concept d'évolution chez Guglielmo Pescatore et Veronica Innocenti qui, suivant le modèle des « écosystèmes narratifs », accordent aux séries télé les caractéristiques du vivant : « We cannot consider a TV series as just “a text” anymore, but instead we need to study and analyze TV series as narrative ecosystems, that is to say as a composite environment, able to integrate the energy flows originated by users, technologies and media items » (Pescatore et Innocenti 2012). Dans cette perspective, partagée par Marta Boni (2016a et 2016b) et s'inscrivant dans la lignée des travaux de Jean Pierre Esquenazi sur l'œuvre comme processus, nous proposons que le phénomène sériel ne se lise plus comme une suite organisée et linéaire mais plutôt comme un agencement temporaire — car dépendant de l'expérience du spectateur — de mondes ouverts, dans un espace de discours plus large : son analyse requiert un modèle dynamique.

En réponse à la nécessité de concevoir un modèle dynamique, on peut appréhender comme un phénomène dont la cohérence, l'unité et les transformations lui donnent les caractéristiques du vivant. En prenant l'exemple du monde de « The Girl With A Dragon Tattoo », Marta Boni développe l'idée que de tels phénomènes, constitués de fragments médiatiques hétérogènes qui apparaissent au cours du temps, correspondent à des univers fictionnels où la rencontre et le

dialogue entre ces discours sont au cœur de l'ancrage culturel de la fiction : « official texts, ancillary media, and derivative fan productions that all refer to the same fiction and, at the same time, contribute to anchoring it in a culture » (Boni 2016b, 214). Une telle perspective nous permet de concevoir les mondes fictionnels comme des sémiosphères en perpétuelle mutation.

Si nous relisons la double pluralité que nous avons définie comme un espace sémiotique en fragments hétérogènes communicants, nous pouvons alors définir un milieu vivant générée par Fargo. La notion de sémiosphère est originalement développée par Youri Lotman et construite sur les bases d'une analogie entre le système culturel et la biosphère, définie en 1926 par le géologue Vernadsky, comme l'ensemble des organismes vivants et leurs milieux de vie. Un écosystème dont l'évolution graduelle et constante agit comme une force qui transforme la terre. Se basant sur les mêmes caractéristiques, le modèle de (Lotman 2005) présente l'avantage de considérer l'évolution d'un système culturel signifiant en le matérialisant par un espace spatio-temporel, à l'intérieur duquel les objets se développent pour former un tout cohérent et mouvant. Dans une telle perspective, les éléments culturels multiples constituant la sémiosphère dépendent les uns des autres et forment un écosystème dont la caractéristique dynamique principale est de s'adapter à l'environnement médiatique et socioculturel qu'il occupe en même temps qu'il le transforme. Ainsi, selon Lotman, une sémiosphère est un espace de discours contenant plusieurs langages, chacun constituant un sens pour une culture donnée. En rapprochant ces langages des frontières ontologiques et de la diversité d'auteurs que nous évoquions, la sémiosphère nous permet de répondre à la porosité des fragments en les insérant au sein d'un système où ils communiquent et où leur fonction est immédiatement pensée dans un réseau. Dès lors, l'idée est de prendre ces éléments au sein d'un espace dialogique où il y a mise en réseau ; un réseau tout aussi porteur de sens que les textes qu'il relie.

D'un système concentrique à une multiplicité de centres

Si dans une perspective temporelle diachronique (verticale) le film des Coen représente la source discursive, il est dans une perspective spatiale synchronique (concentrique) à considérer comme l'une des nombreuses composantes d'un système médiatique complexe (fig. 27).

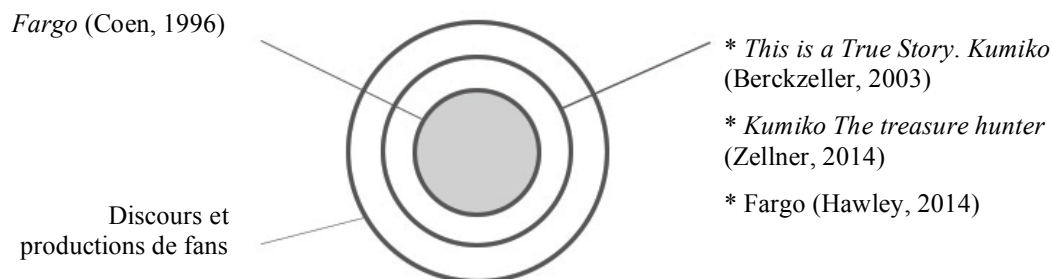


Figure 27. Sémiosphère du phénomène Fargo (la zone grisée représente le canon)

La concentricité met d'avantage l'accent sur la cohérence de l'univers général et les liens de type intertextuels et hypertextuels qui assurent la cohérence tout en faisant évoluer le sens. En d'autres termes, l'ensemble des histoires de Fargo s'inscrit dans un espace discursif plus complexe que celui de chacune ses parties, un monde dans lequel les récits sont interconnectés et d'une certaine façon, inscrits en filigrane dans toute nouvelle narration. Ainsi la répétition est déjà contenue dans chaque nouveau récit appartenant à ce système, alors que la variation naît du dialogue créé par les voies de communication entre les fragments.

Ainsi, au-delà d'un espace navigable où l'on construirait des liens, le phénomène Fargo considéré comme sémiophère est un espace sémiotique construit par ses liens. En reprenant la métaphore du pont de Heidegger appliquée à l'intermédialité par Silvestra Mariniello, les rives n'existent qu'à travers les liaisons qu'établissent les ponts entre elles. Nous sommes face à un espace en perpétuel reconstruction où les apparitions, réapparitions, disparitions, glissements et transformations ne cessent de modifier les voies d'accès aux différents fragments, multipliant ajoutant et supprimant des connexions au cœur de la construction du sens. Si l'on retient l'idée d'influence mutuelle, s'il est possible d'oublier certains fragments et que l'on accepte qu'il n'y a pas d'éléments sémantiquement stables dans la sémiosphère, la notion de canon — ou texte(s) source — devient plus flexible que sa simple acceptation juridique. Le canon, qui est la source de l'adaptation, n'est plus seulement un texte autographe, c'est-à-dire du même auteur en termes genettiens (le film), ni même seulement officiel (la série de Hawley reconnue officiellement par les Coen comme étant légitime) ; il peut également être personnel (ce qui est connu et/ou reconnu comme tel par le fan) ou dérivé (entretenant des liens avec le canon central mais se développant comme nouveau noyau donnant lieu à de nouveaux discours). L'œuvre canonique étant, elle aussi, influencée par les éléments s'ajoutant et disparaissant, nous pouvons imaginer un élargissement,

une disparition, ou un déplacement de ce canon, au même titre que l'apparition de nouveaux éléments peut progressivement attribuer le statut de canon à un élément initialement périphérique en construisant une sphère autour de celui-ci. L'histoire de Kumiko, devenant le centre d'un ensemble de discours indépendants du noyau principal qu'est le film, en développant sa propre sphère de discours, en constitue un bon exemple (fig.28).

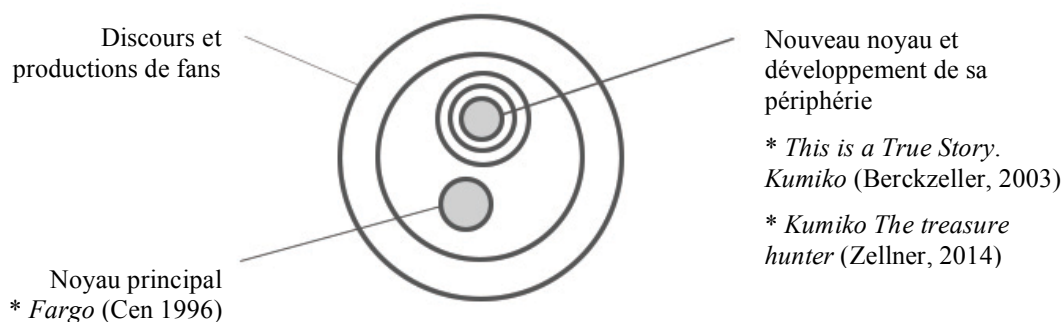


Figure 28. Multiplication des sphères de discours

Lorsque les périphéries ne rejoignent pas directement le centre, c'est-à-dire lorsqu'il s'agit d'éléments ne nécessitant pas de connaître le canon pour être compris, elles peuvent s'autonomiser pour former des allosystèmes (Serra 2010 15-24) (allo du grec "autre" et rappelant en même temps le halo, la zone circulaire autour d'une source de lumière). C'est un système qui a son indépendance par rapport au centre mais qui y reste connecté par une relation centre-périphérie. Le nombre de ces nouveaux systèmes est potentiellement infini. Autrement dit, chaque histoire de Fargo n'appartenant pas à son centre canonique représente une *sémiosphère* périphérique, possédant sa propre grammaire locale — bien qu'en lien avec la grammaire globale — et communique avec les autres noyaux par l'entrelacement d'histoires et de personnages.

Parfois, ces systèmes périphériques partiellement indépendants restent isolés et meurent. Dans d'autres cas, ils entrent en dialogue avec le tout (leurs personnages apparaissent dans d'autres films et leurs événements ont des effets au-delà de leurs limites) et évoluent. On observe un tel phénomène dans la cristallisation des discours populaires à l'origine de la légende urbaine de Kumiko, qui en marge du film, sont devenus le noyau d'un nouveau système dynamique dont la périphérie a vu naître un documentaire (Berckzeller 2003) et une fiction (Zellner 2014). Ce noyau

sémiotique local n'appartient pas au canon officiel approuvé par les Coen, mais dialogue partiellement avec celui-ci. Ainsi, la légende urbaine, le film et le documentaire qui en sont extraits, constituent le nouveau noyau d'un univers parallèle, lui aussi en expansion.

Alors que la transtextualité de Genette organise la communication des textes selon une dynamique verticale et diachronique (l'hypotexte précède l'hypertexte dans la logique d'une hérédité directe), Lotman pense le système culturel comme étant de forme concentrique. Ceci renforce l'hypothèse ici proposée de penser le phénomène en termes d'espace. La sphère est constituée d'un noyau, le canon, et d'une périphérie formée de fragments non canoniques : les discours et les créations de fans, les productions professionnelles allographes et les productions d'« aca-fan »⁷⁹ auxquelles appartient ce mémoire.

⁷⁹ Le terme d'« aca-fan » est le diminutif de « fans académiques » et regroupe sous son giron les « chercheurs fans », c'est-à-dire les universitaires se définissant eux-mêmes comme des fans de leurs objets. Le terme a été créé par Matt Hills dans son ouvrage *Fan Cultures* (Hills, 2002) mais c'est Henry Jenkins le premier qui, s'étant déclaré chercheur fan en 1992 dans son ouvrage *Textual Poachers* (Jenkins, 1992), a popularisé le concept à travers son blog *Confessions of an aca-fan* <<http://henryjenkins.org/>>. Les textes produits par les aca-fans de tous horizons théoriques, peuvent eux-aussi être considérés comme appartenant à la sémiosphère d'une œuvre puisque déroulant un discours dialogique avec l'œuvre qu'ils analysent et faisant évoluer le sens de celle-ci.

CONCLUSION

Les cinq lettres que dessinent le titre FARGO révèlent une polysémie complexe : elles désignent en même temps le film, le programme télévisuel, la saveur qui les relie, l'espace métaphorique de la ville, la fiction toute entière, les différents mondes qui la composent et l'espace culturel qu'elles font naître. Elles représentent tout en même temps l'espace concret, abstrait, métaphorique perçu et vécu. Notre approche spatiale nous a permis de déborder les frontières textuelles de Fargo pour mettre en évidence un phénomène dont la complexité naît des limites d'une vision aussi verticale que peut le paraître la notion d'adaptation. En dépassant une vision purement logique, nous avons ensuite pu dessiner les contours d'un univers dont les contradictions autant que les liens s'expliquent par les récits eux-mêmes, incitant le spectateur à développer une réflexion autour de son parcours au sein des œuvres. Les différents espaces que nous avons analysés, autant fictionnels qu'abstraites, donnés à voir que reconstruits par les spectateurs, se sont révélés être des éléments pertinents pour la visualisation des migrations s'opérant entre les mondes de cet ensemble complexe.

D'une vision verticale de l'adaptation considérant une œuvre dérivée d'un original canonique, nous avons abouti à une vision horizontale où les textes puisent dans des éléments qui les transcendent pour reconstituer des histoires. Or, nous avons ensuite vu que ces éléments transcendants les textes sont plus pertinents que le cumul des discours pour analyser le phénomène, mettant en place une vision modale de l'univers Fargo constitués d'éléments dont la mise en série et les variations construisent des mondes. À cette idée s'ajoute enfin une interinfluence de ces éléments qui nous fait alors concevoir un espace à la fois navigable et en constante mutation. Ce dernier point nous permet de conclure sur une vision non plus verticale ou horizontale du phénomène Fargo mais circulaire non concentrique comportant différents points d'entrée et de sortie. Le phénomène lui-même est un espace évolutif navigable.

Face à l'évolution permanente d'un phénomène trop complexe pour être abordé dans son ensemble, la prise de distance que cette approche propose, laisse entrevoir la pertinence d'autres recherches sur les fictions télévisuelles sérielles centrées sur la notion d'espace et non plus concentrées uniquement sur la notion de temps. Les recherches récentes du Labo télé de l'Université de Montréal, s'appuyant sur la lecture distante de Moretti (2008), répondent à ces attentes en proposant une visualisation spatialisée des séries télévisées basée sur les éléments non-

discrets en lien avec les espaces fictionnels, de réception et de production. De telles perspectives pourraient se concrétiser dans l'idée de cartographie des séries télévisées tant cette vision graphique distancée de l'objet « est un outil adapté permettant de traduire et d'organiser simultanément un grand nombre d'informations mais également de prendre en compte l'évolution temporelle et spatiale » (labotele.com).

Qu'il s'agisse de *Game of Thrones* (HBO, 2011—) et de la carte de son monde fictionnel présentée au générique et indispensable à une bonne compréhension de l'univers, des différentes variations de *CSI : Crime Scene Investigation* (CBS, 2000-2015) qui se construisent autour de la ville américaine à laquelle les enquêtes sont intimement liées⁸⁰, ou encore des personnages dans *The Walking Dead* (ABC, 2010—) pour qui, chaque déplacement est une lutte contre un espace hostile et dont la seule chance de survie est d'établir une zone sécuritaire, une approche spatiale de la série télé semble capable de révéler des caractéristiques essentielles qu'une perspective purement temporelle ne permettrait pas de réfléchir. De ce fait, les outils d'analyse développés autour de notre cas d'étude Fargo peuvent ouvrir de nouvelles possibilités d'exploration. À la suite d'événements que la mémoire reconstitue en un récit, s'ajouterait l'importance d'une mémoire des décors, des lieux, des paysages qui se multiplient au fil des épisodes/saisons et où le récit se déploie. La longue durée de ces récits télévisuels permet une découverte et une exploration spatiale par les spectateurs. Ces idées complémentaires nous incitent à penser comme complément de l'inscription de la série télé dans le temps la perspective, tout aussi pertinente, d'espace.

⁸⁰ Des interrogatoires dans les casinos de *CSI : Crime Scene Investigation* (CBS, 2000-2015) à ceux en bord de piscine de *CSI : Crime Scene Investigation Miami* (CBS, 2002-2012), l'enquête est menée différemment selon la ville où elle a lieu : New York, Miami, Las Vegas ou Los Angeles.

Bibliographie

- Anderson, Christopher. 1990. « Making television : authorship and the production process ». Dans Thompson, Wilson Robert J. et Gary Burns, Praeger (dirs.), *Making Television : Authorship and the Production Process*, p.95-116. Coll. « Media and Society Series ». New York : Praeger.
- Aron, Paul, Denis Saint-Jacques, Alain Viala, et Marie-Andrée Beaudet. 2004. *Le dictionnaire du littéraire*. 1re édition. Coll. Dicos poche. « Presses universitaires de France ». Paris : Quadrige.
- Aubry, Danielle. 2006. *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle. Pour une rhétorique du genre et de la sérialité*. Berne : Peter Lang.
- Aumont, Jacques. 2007. *L'œil interminable*. Éd. rev. et augm. Coll. « Essais ». Paris : Différence.
- Bakhtin, Mikhail Mikhaïlovich. 1978. *Esthétique et théorie du roman*. Coll. « Bibliothèque des idées ». Paris : Gallimard.
- Barthes, Roland. 1964. « Éléments de sémiologie ». Dans *Communications* vol.4 (no. 1) : p. 91–135.
- . 1973. « Théorie Du Texte ». Dans *Encyclopædia Universalis*, vol. XV:1015.
- Bayard, Pierre. 2014. *Il existe d'autres mondes*. Coll. « Paradoxe ». Paris : Les Éditions de Minuit.
- Bazin, André. 2011. « Pour un cinéma impur, défense de l'adaptation ». Dans *Qu'est-ce que le cinéma?*, 20e édition. 7e art, 60. p. 81-106. Paris : Éditions du Cerf.
- Benassi, Stéphane. 2000. *Séries et feuilletons T.V. : pour une typologie des fictions télévisuelles*. Coll. « Grand écran, petit écran, Essais ». Liège: Éditions du CEFAL.
- Boillat, Alain. 2014. *Cinéma, machine à mondes : essai sur les films à univers multiples*. Coll. « Emprise de vues ». Chêne-Bourg GE: Georg éditeur.
- Boni, Marta. à paraître. « I Made Another Planet Last Week ! De La Productivité de La Notion de Monde Pour L'étude Des Médias ».
- . 2016a. « Mondes Sériels et Complexité ». Dans Jean-Pierre Esquenazi (dir.), *L'analyse Des Séries Télévisées*, p. 55–68. Coll. « Écrans », no. 4. Paris : Classiques Garnier.
- . 2016b. « The Girl with the Dragon Tattoo Paratexts in a Flexible World ». Dans Paolo Noto and Sara Pesce (dirs.), *The Politics of Ephemeral Digital Media*, 213–27. New York : Routledge.

- . 2017. « Anonymity, Complexity and Distant Reading. Toward a Total History for Audiovisual Studies ». Dans Diego Cavallotti, Simone Dotto, and Leonardo Quaresima (dirs.), *A History of Cinema Without Names/2: Contexts and Practical Applications, FilmForum/2016, XXIII Convegno Internazionale Di Studi Sul Cinema, XXIII International Film Studies Conference*, 69–76. Milan : Mimesis, University of Udine.
- Bourdaa, Melanie. 2014. « This Is Not Marketing. This Is HBO: Branding HBO with Transmedia Storytelling ». *Networking Knowledge : Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, vol.7 (no. 1), en ligne <<http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/328>>.
- Cartmell, Deborah, Imelda Whelehan. 2010. *Screen Adaptation: Impure Cinema*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire, England ; New York : Palgrave Macmillan.
- Casetti, Francesco. 2007. « Adaptation and Mis-adaptations, Film, Literature, and Social Discourses ». Dans Robert Stam and Alessandra Raengo, *A Companion to Literature and Film*, 81–91. Malden : Blackwell Publishing Ltd.
- Cauquelin, Anne. 2002. *Le site et le paysage*. 1re éd. Coll. « Quadriga (Presses universitaires de France) 361 ». Paris : PUF.
- Château, Dominique. 1999. « Paysages et décors. De la nature à l'effet de nature ». Dans Jean Mottet. *Les paysages du cinéma*, p. 92-106 Coll. « Pays/paysages ». Seyssel France : Champ Vallon.
- Colonna, Vincent. 2010. *L'art des séries télé*. Paris: Payot.
- DeWitt, Bryce S.. 1973. *The Many-Worlds Interpretation of Quantum Mechanics: A Fundamental Exposition*. Bryce Seligman et Neill Graham (eds.). Coll. « Princeton Series in Physics ». Princeton, N.J. : Princeton University Press.
- Doležel, Lubomír. 1985. « Pour Une Typologie Des Mondes Fictionnels ». Dans Herman Parret et Hans-George Ruprecht (dir.), *Exigences et Perspectives de La Sémiotique: Recueil D'hommages Pour A.J. Greimas*, p. 7–23. Hors-série no. 23. Amsterdam : John Benjamins.
- Dominguez Leiva, Antonio. 2009. « Postface. Les paradoxes du cinéma culte, entre hétérotopie et subversion ». Dans Danielle Aubry et Gilles Visy, *Les oeuvres cultes: entre la transgression et la transtextualité*, p. 199–202. Paris : Publibook.
- Eco, Umberto. 1985a. « 'Casablanca': Cult Movies and Intertextual Collage ». *SubStance* vol.14 (no. 2) : p. 3–12.
- . 1985b. *Lector in fabula : le rôle du lecteur, ou, La coopération interprétative dans les*

- textes narratifs*. Traduit par Myriem Bouzaher. Coll. « Le livre de poche ; no. 4098. Biblio essais ». Paris : Grasset.
- . 1994. « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne ». *Réseaux*, no. 68, p. 9–26.
- Egner, Jeremy. 3 novembre 2015. « Noah Hawley on ‘*Fargo*,’ Comic Haircuts and Living in the Coen Universe. ». *Nytimes.com*.
<<https://www.nytimes.com/2015/11/03/arts/television/noah-hawley-on-fargo-comic-haircuts-and-living-in-the-coen-universe.html>>.
- Esquenazi, Jean-Pierre. 2007. *Sociologie des œuvres : de la production à l’interprétation*. Coll. « U. Sociologie ». Paris : A. Colin.
- . 2009a. *La vérité de la fiction : comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité ?* Paris : Hermès science publications.
- . 2009b. *Mythologie des séries télé*. MythO! Paris : Le Cavalier bleu.
- . 2014. *Les séries télévisées: l’avenir du cinéma?* 2e édition. Collection « Cinéma/Arts visuels ». Paris : A. Colin.
- Fienberg, Daniel. 14 avril 2014. « Interview: Noah Hawley and Warren Littlefield Bring ‘*Fargo*’ to the Small Screen. ». *Uproxx.com*. <<http://uproxx.com/hitfix/interview-noah-hawley-and-warren-littlefield-bring-fargo-to-the-small-screen/>>.
- Gardies, André. 1993. *L’espace au cinéma*. Paris : Méridiens Klincksieck.
- Gardies, André. 1999. « Le paysage comme moment narratif. » Dans Jean Mottet, *Les paysages du cinéma*, 141–53. « Pays/paysages ». Seyssel France: Champ Vallon.
- . 2015. *L’espace cinématographique: esthétique et dramaturgie*. Paris : Armand Colin.
- Gaughran, Richard. 2009. « ‘What Kind of Man Are You?’: Thee Coen Brothers and Existentialist Role Playing ». Dans Mark T Conard (ed.). *The Philosophy of the Coen Brothers*, p. 227–241. Coll. « The Philosophy of Popular Culture ». Lexington : University Press of Kentucky.
- Genette, Gérard. 1982. *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Coll. « Poétique ». Paris : Éditions du Seuil.
- . 2004. *Métalepse : de la figure à la fiction*. Coll. « Poétique ». Paris : Seuil.
- Goldberg, Lesley. avril 2014. « ‘*Fargo*’ Boss on Appeals of Anthology Series, Cable vs. Broadcast and a Future Beyond Season 1. » *The Hollywood Reporter*.

<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/fargo-boss-appeals-anthology-series-695532>.

- Heidegger, Martin. 1958. « Bâtir Habiter Penser. » In *Essais et Conférences*, traduit par A. Préau. 186–188. Paris : Gallimard.
- Hibberd, James. 7 décembre 2015. « ‘Fargo’ Showrunner Talks Motel Massacre and Explains That UFO. ». *EW.com*. <http://ew.com/article/2015/12/07/fargo-ufo/>.
- Hills, Matt. 2002. *Fan Cultures*. London : Routledge.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York : Routledge.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers*. New York : Routledge.
- . 2013. *La culture de la convergence : des médias au transmédia*. Translated by Christophe Jaquet. Coll. « Médiacultures ». Paris : A. Colin.
- . 2017. « Transmedia Storytelling 101 ». *Henry Jenkins*, en ligne http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- Jost, François. 2011. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* Paris : CNRS.
- . 2015. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. Montrouge : Bayard.
- Kripke, Saul A. 1982. *La logique des noms propres*. Coll. « Propositions ». Paris : Éditions de Minuit.
- Kristeva, Julia. 1969. *Sēmeiōtikē : recherches pour une sémanalyse*. Coll. « Tel quel ». Paris : Éditions du Seuil.
- Krohn, Bill. mai 1996. « Fargo, situation des frères Coen ». *Cahiers du cinéma n° 502, Spécial Cannes*.
- Lavocat, Françoise. 2010. « Les genres de la fiction : État des lieux et propositions ». Dans Françoise Lavocat (dir.). *La théorie littéraire des mondes possibles*, 15–51. Paris : CNRS.
- Leclerc, Philippe. 2011. « Le traitement de l’espace dans *Badlands* et *Days of Heaven*, de Terrence Malick ». Mémoire de maîtrise, Montréal : Université de Montréal.
- Lefebvre, Martin. 2002. « Entre lieu et paysage au cinéma ». *Poétique*, n° 130, avril 2002, p. 133-161.
- Leibniz Freiherr von, Gottfried Wilhelm. 1969. *Essais de théodicée : sur la bonté de Dieu, la liberté de l’homme et l’origine du mal*. Coll. « Garnier Flammarion (texte intégral) ». Paris : Garnier-Flammarion.

- Lewis, David K. 1968. « Counterpart Theory and Quantified Modal Logic », *The journal of Philosophy*, vol. 65, n°5.
- Lifschutz, Vladimir. 2015. « Formule et déformulation ». *Proteus*, n° 9 (Septembre) : p. 28–37.
- . 2016. « La fin de Lost : jonction du temps et discours intemporel ». *TV/Series revues*, hors-séries no.1 (October). <https://tvseries.revues.org/1724>.
- Lotman, Yuri. 2005. « On the Semiosphere ». *Sign Systems Studies*, vol. 33, n° 1, p. 5–23.
- . *La sémiotique*, traduit par Anka Ledenko, Paris, PULIM, 1999.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Coll. « Leonardo ». Cambridge : MIT Press.
- Mariniello, Silvestra. 2011. « L'intermédialité : un concept polymorphe ». Dans *Inter media: littérature, cinéma et intermédialité*, p. 11–29. Harmathèque.com. Paris : Harmattan. disponible en ligne <<http://www.harmatheque.com/ebook/9782296542617>>.
- Martin, Brett. 2014. *Des hommes tourmentés : le nouvel âge d'or des séries*. Traduit par Léa Cohen. Paris : Éditions de La Martinière.
- Martin, Denise. 7 mai 2014a. « Fargo Showrunner Explains Last Night's Crossover With the Coen Brothers Film. ». *Vulture.com*. <<http://www.vulture.com/2014/05/fargo-briefcase-cameo-explainer.html>>.
- . 18 juin 2014b. « Fargo Showrunner Noah Hawley on the Finale and His Plans for Season 2. ». *Vulture.com*. <<http://www.vulture.com/2014/06/noah-hawley-fargo-season-finale-postmortem.html>>.
- Maurizia, Natali. 1996. *L'image-paysage : iconologie et cinéma*. Coll. « Esthétiques hors cadre ». Saint-Denis : Presses universitaires de Vincennes.
- McFarlane, Brian. 1996. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford : New York ; Toronto: Clarendon Press ; Oxford University Press.
- Metz, Christian. 1971. *Langage et cinéma*. Langue et langage. Paris : Librairie Larousse.
- Mittell, Jason. 2006. « Narrative Complexity in Contemporary American Television ». *Velvet Light Trap*, no. 58. p. 29–40.
- . 2015. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York : New York University Press.
- Moretti, Franco. 2005. *Graphs, maps, trees, Abstract Models for literary History*, London, New-York, Verso.

- Pavel, Thomas. 1988. *Univers de la fiction*. Coll. « Poétique ». Paris : Éditions du Seuil.
- . 2010. « Univers de la fiction : un parcours personnel ». Dans Françoise Lavocat (dir.) *La théorie littéraire des mondes possibles*, p. 307–13. Paris : CNRS Éditions.
- Pescatore, Guglielmo et Veronica Innocenti. 2012. « Information Architecture in Contemporary Television Series ». Traduit par S. and M. Francoli, Ricomunica (ricomunica.it). *Journal of Information Architecture*, n° 4, 1-2 (automne), p. 57–72.
- Radish, Christina. 10 juin 2014. « Noah Hawley Talks FARGO, Showing the Total Story to the Audience, Input from the Coens, Changes in Storytelling, and Possible Second Season Ideas. » *Collider.com*. <<http://collider.com/noah-hawley-fargo-interview/>>.
- Robinson, Joanna. 27 mai 2016. « Why Everyone Wants a Piece of Noah Hawley The Fargo Creator May Already Be the Future of Hollywood. » *Vanityfair.com*. <<https://www.vanityfair.com/culture/2016/05/noah-hawley-before-the-fall-fargo-legend>>.
- Ryan, Marie-Laure. 1991. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington : Indiana University Press.
- . 2006. « Fabula, Atelier littéraire : Des mondes possibles aux univers parallèles ». *fabula.org*, en ligne, http://www.fabula.org/atelier.php?Des_mondes_possibles_aux_univers_parall%26egrave%3Bles
- . 2010. « Fiction, Cognition, and Non-Verbal Media ». Dans Marina Grishakova et Marie-Laure Ryan, *Intermediality and Storytelling*, p. 8–26. Berlin ; New York : De Gruyter.
- . 2012. « Space ». *Handbook of Narratology*. P. Hühn, J. Pier, W. Schmid et J. Schönert (dirs.). Berlin ; New York : Walter de Gruyter, en ligne: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/space>.
- . 2013. « Transmedial Storytelling and Transfictionality ». *Poetics Today*, Poetics Today, 34, no. 3, en ligne <<http://poeticstoday.dukejournals.org/content/34/3/361.refs>>.
- Saint-Gelais, Richard. 1999. *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*. Coll. « Littérature(s) ». Québec : Nota bene.
- . 2002. « Fiction ». In *Le dictionnaire du littéraire*, Paul Aron, Denis Saint-Jacques, and Alain Viala, 234. Paris: PUF.
- . 2010. « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochtones de la

- fiction ». Françoise Lavocat, *La théorie littéraire des mondes possibles*, p. 101–124. Paris : CNRS Éditions.
- . 2011. *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*. coll. Poétique. Paris: Éditions du Seuil.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction?* Poétique (Éditions du Seuil). Paris: Seuil.
- Sepulchre, Sarah. 2011. *Décoder les séries télévisées*. Coll. « Info & com ». Bruxelles : De Boeck.
- Soulez, Guillaume. 2011. « La Double Répétition : Structure et Matrice Des Séries Télévisées ». *Mise Au Point [En Ligne]*, no. 3, en ligne <<https://map.revues.org/979>>.
- Saval, Malina. 4 avril 2014. « MGM TV Rides High With ‘Vikings’ and ‘ Fargo’ ». *Variety.com*. <<http://variety.com/2014/tv/festivals/mgm-tv-rides-high-with-vikings-and-fargo-1201152961/>>.
- Stam, Robert. 2005. *Literature Through Film: Realism, Magic, and the Art of Adaptation*. Malden : Blackwell Pub.
- Stam, Robert, et Alessandra Raengo, (eds). 2004. *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. 1e édition. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Sullivan, Kevin P. 7 juin 2017. « ‘ Fargo’ Recap: Episode 8 Goes All In on the ‘Lebowski’ References. » *EW.com*. June 8. <<http://ew.com/recap/fargo-season-3-episode-8/>>.
- VanDerWerff, Todd. 18 avril 2014. « *Fargo* Showrunner Noah Hawley Takes Us through the Show’s First Season. » *TV Club*. 18 avril. <<http://tv.avclub.com/fargo-showrunner-noah-hawley-takes-us-through-the-show-1798269551>>.
- Walton, Kendall Lewis, *Mimesis as Make Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, 1990.
- Warf, Barney et Santa Arias. 2009. *The Spatial Turn: Interdisciplinary Perspectives*. Coll. « MyiLibrary. » Abingdon, UK: Routledge. en ligne <<http://www.myilibrary.com?id=179637>>.
- Winckler, Martin. 2012. *Petit éloge des séries télé*. Coll. « Folio », no.5471. Paris : Gallimard.

Filmographie

- A Serious Man*. 2009. Réalisation de Coen, Ethan, and Joel Coen. États-Unis, Angleterre, France. Focus Features (presents), StudioCanal (presented in association with), Relativity Media (presented in association with), Mike Zoss Productions (co-production), Working Title Films (co-production).
- Buffy, The Vampire Slayer*. 1992. Réalisation de Kuzui, Fran Rubel. États-Unis. Twentieth Century Fox Film Corporation, Kuzui Enterprises, Sandollar.
- Dirty Dancing*. 1987. Réalisation de Ardolino, Emile. États-Unis. Great American Films Limited Partnership, Vestron Pictures.
- Hail Caesar*. 2016. Réalisation de Coen, Ethan, and Joel Coen. États-Unis, Angleterre, Japan. Dentsu (presented in association with), Mike Zoss Productions, Working Title Films.
- Highlander*. 1986. Réalisation de Mulcahy, Russell. Angleterre. Thorn EMI Screen Entertainment, Highlander Productions Limited, Davis-Panzer Productions.
- Fargo*. 1996. Réalisation de Joel, and Ethan Coen. États-Unis, Angleterre. PolyGram Filmed, Entertainment (presents), Working Title Films (in association with).
- Friday Night Lights*. 2004. Réalisation de Berg, Peter. États-Unis, Allemagne. Universal Pictures (presents), Imagine Entertainment (presents), Friday Night Lights LLC, MDBF Filmgesellschaft mbH & Company KG.
- From Dusk Till Dawn*. 1996. Réalisation de Rodriguez, Robert. États-Unis. Dimension Films (presents), A Band Apart, Los Hooligans Productions (in association with), Miramax.
- Raiders of the Lost Ark*. 1981. Réalisation de Spielberg, Steven. Paramount Pictures (presents), Lucasfilm.
- Kumiko, the Treasure Hunter*. 2014. Réalisation de Zellner, David. États-Unis. Lila 9th Productions, Ad Hominem Enterprises (in association with).
- Mullholland Drive*. 2001. Réalisation de Lynch, David. France, États-Unis. Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Productions, Babbo Inc., Canal+, The Picture Factory (original version).
- Nikita [La femme Nikita]*. 1990. Réalisation de Besson, Luc. France, Italie. Gaumont (presents), Les Films du Loup, Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica.
- No Country For Hold Men*. 2007. Réalisation de Coen, Joel, and Ethan Coen. États-Unis. Paramount Vantage, Miramax, Scott Rudin Productions, Mike Zoss Productions.
- Psycho*. 1960. Réalisation de Hitchcock, Alfred. Adapté de la nouvelle de Bloch, Robert. États-

- Unis. Shamley Productions.
- Raising Arizona*. 1987. Réalisation de Coen, Joel, and Ethan Coen (non-crédité). États-Unis. Circle Films.
- Scream*. 1996. Réalisation de Craven, Wes. États-Unis. Dimension Films (presents), Woods Entertainment.
- Sex and the City 2*. 2010. Réalisation de King, Michael Patrick. États-Unis. New Line Cinema (presents), Home Box Office (HBO) (in association with), HBO Films, Village Roadshow Pictures (in association with).
- Sex and the City*. 2008. Réalisation de King, Michael Patrick. États-Unis. New Line Cinema (presents), Home Box Office (HBO) (in association with), Darren Star Productions (as A Darren Star Production).
- Stargate*. 1994. Réalisation de Emmerick, Roland. États-Unis, France. Canal+ (Le Studio Canal+), Centropolis Film Productions, Carolco Pictures (in association with).
- Terminator*. 1984. Réalisation de Cameron, James. États-Unis, Angleterre. Hemdale, Pacific Western, Euro Film Funding, Cinema '84/Greenberg Brothers Partnership.
- The Big Lebowski*. 1998. Réalisation de Coen, Joel, and Ethan Coen (non-crédité). États-Unis, Angleterre.
- The Man Who Wasn't There*. 2001. Réalisation de Coen, Joel, and Ethan Coen. États-Unis, Angleterre. Polygram Filmed Entertainment, Working Title Films.
- This Is a True Story*. 2003. Réalisation de Berczeller, Paul. Angleterre. Diverse Productions.
- Westworld*. 1973. Réalisation de Crichton, Michael. États-Unis. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) (presents).

Ressources télévisuelles

American Horror Story. 2011-en cours. FX. Création de Falchuk, Brad et Ryan Murphy. Brad Falchuk Teley-Vision, Ryan Murphy Productions, 20th Century Fox Television (in association with).

Ash vs Evil Dead. 2015-en cours. Starz. Création de Raimi, Ivan, Sam Raimi et Tom Spezialy. États-Unis. Renaissance Pictures, Starz!.

Bates Motel. 2013-2017. A&E Television Network. Création de Cipriano, Anthony, Carlton Cuse et Kerry Ehrin États-Unis. American Genre Film Archive (as American Genre), Kerry Ehrin Productions, Universal Television.

Breaking Bad. 2008-2013. American Movie Classics (AMC). Création de Vince Gilligan. États-Unis. High Bridge Productions (as High Bridge), Gran Via Productions, Sony Pictures Television (in association with).

Buffy The Vampire Slayer. 1997-2001. The WB, UPN. Création de Whedon Joss. États-Unis. Mutant Enemy, Kuzui Enterprises, Sandollar Television, 20th Century Fox Television.

CSI : Crime Scene Investigation. 2000-2015. CBS. Création de Zuiker Anthony E.. États-Unis. Alliance Atlantis Communications, CBS Paramount Network Television (2006-), Productions (2000-2006), Jerry Bruckheimer Television.

CSI : Crime Scene Investigation : Miami. 2002-2012. CBS. Création de Donahue, Ann, Carol Mendelsohn et Anthony E. Zuiker. États-Unis. Alliance Atlantis Communications (2002-2007), American Travelers (The), CBS Paramount Network Television (2006-2009), CBS Productions (2002-2006), CBS Television Studios (2009-), Jerry Bruckheimer Television Touchstone Television (pilot only).

CSI : Crime Scene Investigation : Los Angeles. 2009- en cours. CBS. Création de Brennan, Shane. États-Unis. Shane Brennan Productions, CBS Television Studios, Belisarius Productions.

CSI : Crime Scene Investigation : New-York. 2004-2013. CBS. Création de Zuiker Anthony E.. États-Unis. Alliance Atlantis Communications (2004-2007), Alliance Atlantis Motion Picture Production (2004-2007), Alliance Atlantis Productions (2004-2007), CBS Paramount Network Television (2006-2009), CBS Productions (2004-2006), CBS Television Studios (2009-), Clayton Entertainment, Jerry Bruckheimer Television.

- Dexter*. 2006-2013. Showtime. Création de Manos Jr., James. États-Unis. Showtime Networks (presents), John Goldwyn Productions, Colleton Company (The), Clyde Phillips Productions, Devilina Productions.
- Dirty Dancing*. 1988-1989. CBS. Création de Rabinowitz, Robert et Barra Grant. États-Unis. The Steve Tisch Company, Vestron Television.
- Fame*. 1982-1987. NBC. Création de Gore Christopher. États-Unis. Eilenna Productions Inc. (1982-1984), MGM Television.
- Fargo*. 1997. non diffusée. Création de Paltrow, Bruce et Robert Palm. États-Unis.
- Fargo*. 2014- en cours. FX. Création de Hawley, Noah. États-Unis. MGM Television, FX Productions, 26 Keys Productions.
- Fear The Walking Dead*. 2015- en cours. ABC. Création de Dave Erickson, Robert Kirkman. États-Unis. Circle of Confusion, Skybound Entertainment (as Skybound), Valhalla Entertainment, AMC Studios.
- Friday Night Lights*. 2006-2011. NBC, The 101 Network. Création de Berg, Peter. États-Unis. Imagine Television, Film 44, NBC Universal Television (2006-2007), Universal Media Studios (UMS) (2007—).
- From Dusk Till Dawn: The Series*. 2014, en cours. El Ray. Création de Rodriguez, Robert. États-Unis. FactoryMade Ventures, Miramax, Rodriguez International Pictures.
- Game of Thrones*. 2011- en cours. HBO. Création de Benioff, David et D.B. WeissHome. États-Unis. Angleterre. Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio (as Grok! Television), Generator Entertainment, Bighead Littlehead
- Homeland*. 2011- en cours. Showtime. Création de Gansa Alex et Howard Gordon. États-Unis. Teakwood Lane Productions, Cherry Pie Productions, Keshet Broadcasting (as Keshet), Fox 21, Showtime Networks.
- Hannibal*. 2013-2015. NBC, Création de Fuller, Bryan. D'après le roman *Dragon Rouge* de Harris Thomas (1981). États-Unis. Dino De Laurentiis Company, Living Dead Guy Productions, AXN: Original X Production, Gaumont International Television.
- Highlander*. 1992-1998. [Syndicated]. Création de Davis-Panzer Productions. Canada, France. Davis-Panzer Productions, Filmline International, Gaumont Television.
- Homicide : Life on Street*. 1993-1999. NBC. Création de Paul Attanasio. États-Unis. Baltimore Pictures, Fatima Productions, MCEG/Sterling Entertainment, NBC Studios, Reeves

- Entertainment Group (as Reeves Entertainment), Thames Television (as Thames Television International).
- Legion*. 2016- en cours. FX. Création de Hawley, Noah. États-Unis. 20th Century Fox Television, 26 Keys Productions, Bad Hat Harry Productions, Donners' Company, FX Productions, Kinberg Genre, Marvel Entertainment, Marvel Television, Walt Disney Television.
- Nikita*. 2010-2013. The CW. Création de Silverstein, Craig. États-Unis. Sesfonstein Productions, Wonderland Sound and Vision, Warner Bros. Television, Nikita Films.
- La Femme Nikita*. 1997-2001. CTV. Création de Surnow, Joel. Canada. CTV Television Network, LPN Productions Inc., Fireworks Entertainment, Baton Broadcasting Company.
- Law and Order*. 1990-2010. NBC. Création de Wolf, Dick. Studios USA Television (in association with) (seasons 10-12), NBC Universal Television (in association with) (season 15), Universal Network Television (in association with) (seasons 13-14).
- Oz*. 1997-2003. HBO. Création de Fontana, Tom. États-Unis. Levinson / Fontana Company (The Rysher Entertainment).
- Scream: The TV Series*. 2015- en cours. MTV. Création de Beattie, Jay, Jill E. Blotevogel et Dan Dworkin. États-Unis. DiGa Studios, Dimension Films, Dimension Television, Music Television (MTV), Netflix.
- Sex and The City*. 1998-2004. HBO. Création de Star Darren. États-Unis. Darren Star Productions, Home Box Office (HBO), Sex and the City Productions.
- Six Feet Under*. 2001-2005. HBO. Création de Ball, Alan. États-Unis. Home Box Office (HBO), The Greenblatt Janollari Studio, Actual Size Films, Actual Size Productions.
- South Park*. 1997- en cours. Comedy Central. Création de Parker, Trey, Matt Stone et Brian Gaden. États-Unis. Comedy Central, Braniff, Comedy Partners, South Park Studios.
- Stargate SG-1*. 1997-2007. Showtime, Sy Fi Channel. Création de Glassner, Jonathan et Brad Wright. États-Unis, Canada. Double Secret Productions, Gekko Film Corp., Kawoosh! Productions IX (season 9), Kawoosh! Productions VII, MGM Worldwide Television Productions, Sony Pictures Television (2005-2006), Stargate SG-1 Production (II) Inc..
- Star Trek : Voyager*. 1995-2001. UPN. Création de Berman, Rick, Michael Piller et Jeri Taylor. États-Unis. Paramount Television, United Paramount Network (UPN).

Shield (The). 2002-2008. FX. Création de Ryan, Shawn. États-Unis. Fox Television Network, Sony Pictures Television, Barn Productions, The, 20th Century Fox Television, Columbia TriStar Television, MiddKid Productions.

Soprano (The). 1999-2007. HBO. Création de Chase, David. États-Unis. Home Box Office (HBO), Brillstein Entertainment Partners (1999-2007), Park Entertainment, The (uncredited).

Terminator: The Sarah Connor Chronicles. 2008-2009. Fox. Création de Friedman, Josh. États-Unis. Bartleby Company, C-2 Pictures, Warner Bros. Television, Halcyon Company, The, Sarah Connor Pictures, Syfy.

True Detective. 2014- en cours. HBO. Création de Pizzolatto, Nic. États-Unis. Anonymous Content, Passenger.

Twin Peaks. 1990-2017. ABC. Showtime. Création de Frost, Mark et David Lynch. États-Unis. Showtime Networks (presents), Rancho Rosa Partnership, Twin Peaks Productions, Lynch/Frost Productions.

Walking Dead (The). ABC. 2010- en cours. Création de Darabont, Frank. États-Unis. American Movie Classics (AMC) (presents), Circle of Confusion, Valhalla Motion Pictures (as Valhalla Entertainment), Darkwoods Productions, AMC Studios, Idiot Box Productions.

Westworld. 2016- en cours. HBO. Création de Nolan Jonathan et Lisa Joy. États-Unis. Bad Robot, Jerry Weintraub Productions, Kilter Films, Warner Bros. Television.

X Files (The). 2008-en cours. Fox. Création de Carter, Chris. Canada. Ten Thirteen Productions, 20th Century Fox Television (in association with), 20th Century Fox Television, X-F Productions.

Young Indiana Jones Chronicles (The). 1992-1993. ABC. Création de Lucas, George. États-Unis. Amblin Entertainment (in association with), Lucasfilm, Paramount Television.

Bonus DVD

Minnesota Nice. 2003. Réalisation de Schwarz, Jeffrey. Dans *Fargo* (Coen1996) – Special Edition. MGM.

Annexe : guide des personnages principaux et secondaires cités

Film-----

Jerry Lundegaard (William H. Macy)	Gaeur Grimsrud (Peter Stormare)
Marge Gunderson (Frances McDormand)	Wade Gustason (Harve Presnell)
Carl Showalter (Steve Buscemi)	Jean Lundegaard (Kristin Rudrûd)

Saison 1-----

Lorne Malvo (Billy Bob Thornton)	Stavros Milos (Olivier Platt)
Lester Nygaard (Martin Freeman)	Chaz Nygaard (Chaz Nygaard)
Molly Solverson (Allison Tolman)	Lou Solverson (Keith Carradine)
Gus Grimly (Colin Hanks)	Sam Hess (Kevin O'Grady)
Mr Number (Adam Goldberg)	Max Gold (Brian Markinson)
Mr Wrench (Russell Harvard)	

Saison 2-----

Lou Solverson (Patrick Wilson)	Rye Gerhardt (Kieran Culkin)
Peggy Blomquist (Kristen Dunst)	Mike Milligan (Bokeem Woodbine)
Ed Blomquist (Jesse Plemons)	Ronald Reagan (Bruce Campbell)
Bear Gerhardt (Jean Smart)	Mr Wrench (Russell Harvard)
Dodd Gerhardt (Jeffrey Donovan)	Molly Solverson (Raven Stewart)
Simon Gerhardt (Rachel Keller)	Voix-off (Martin Freeman)
Floyd Gerhardt	

Saison 3-----

Emmit Stussy (Ewan McGregor)	Paul Marrane (Ray Wise)
Ray Stussy (Ewan McGregor)	Mr Wrench (Russel Harvard)
Gloria Burgle (Carrie Coon)	Ennis Stussy (Scott Hylands)
V.M. Varga (David Thewlis)	Yuri (Goran Bogdan)
Nikki Swango (Mary Elisabeth Winstead)	Voix-off (Billy Bob Thornton)