

Lost
Fiction vitale

*Série dirigée par
Jean-Baptiste Jeangène Vilmer
et Claire Sécail*

Diffusées sur les petits écrans ou commercialisées en DVD, les séries télévisées produites ces dernières années ont connu un succès critique et public sans précédent, justifiant le concept de *quality television* qui caractérise le renouveau des programmes télévisés américains depuis les années 1980. Façonnant des « communautés » de téléspectateurs, elles génèrent leur propre univers et sont capables de véhiculer des valeurs d'un continent à l'autre. Cette série a pour objectif d'analyser de tels objets culturels, de comprendre les raisons de leur prospérité et d'en apporter des clés de lecture.

ISBN 978-2-13-060758-8

Dépôt légal – 1^{re} édition : 2013, janvier
3^e tirage : 2016, mars

© Presses Universitaires de France, 2013
6, avenue Reille, 75014 Paris

Sarah Hatchuel

Lost
Fiction vitale



PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE

LOST

Fiche d'identité

Titre original : *Lost*

Pays de création : États-Unis

Créateurs : Damon Lindelöf, Carlton Cuse, J. J. Abrams

Première diffusion : ABC, 2004

Première diffusion en France : iF1, 2005

Nombre de saisons : 6

Diffusion dans pays d'origine : 2004-2010

Genre : Série dramatique ; aventure ; *thriller* ; mystère ; science-fiction

Distribution : Matthew Fox (Jack), Evangeline Lilly (Kate), Josh Holloway (James Ford/Sawyer), Terry O'Quinn (Locke), Jorge Garcia (Hugo/Hurley), Naveen Andrews (Sayid), Daniel Dae Kim (Jin), Yunjin Kim (Sun), Henry Ian Cusick (Desmond), Michael Emerson (Ben), Elizabeth Mitchell (Juliet), Emilie de Ravin (Claire), Dominic Monaghan (Charlie), Ian Somerhalder (Boone), Maggie Grace (Shannon), Harold Perrineau (Michael), Michelle Rodriguez (Ana Lucia), Adewale Akinnuoye-Agbaje (Mr. Eko), Malcolm David Kelley (Walt), Cynthia Watros (Libby), Nestor Carbonell (Richard Alpert), Sonya Walger (Penny), L. Scott Caldwell (Rose), Sam Anderson (Bernard), John Terry (Christian Shephard), Mark Pellegrino (Jacob), Titus Welliver (l'Homme Sans Nom), etc.

Synopsis : Un avion s'écrase sur une île du Pacifique. Une quarantaine de passagers échappent de peu à la mort. Perdus dans une zone inconnue du globe, ils découvrent que l'île n'est pas inhabitée et que d'étranges phénomènes s'y produisent. Ils devront affronter les Autres, apprendre à vivre ensemble, se racheter, se transcender, mais aussi décrypter (et finalement protéger) les mystères de l'île, et conjurer leur propre perte de repères et leur passé tourmenté pour mieux envisager l'avenir, voire un autre monde.

À ceux qui se retrouvent dans
cette vie ou dans une autre.

À Caroline.

LOST, OU L'HISTOIRE D'UN ÉVEIL

Un œil s'ouvre. L'homme regarde autour de lui pour n'y trouver que jungle, dans une mise en images du chant religieux *Amazing Grace* : « Incroyable Grâce, au son si doux qui sauva le misérable que j'étais ; j'étais perdu mais maintenant je suis retrouvé ; j'étais aveugle, à présent je vois »¹. *Lost* est l'histoire d'un éveil dans la confusion, qui se conclura, après six saisons, par un éveil spirituel à soi-même.

La série décline toutes les implications du mot *lost*, « perdu » – être *perdu* sur le plan temporel, narratif, spirituel, moral, idéologique, mais aussi avoir *perdu* des êtres chers – et l'applique aux personnages comme aux spectateurs. *Lost* utilise les techniques du roman et se présente comme un texte unifié et complexe, où chaque épisode est nécessaire à la compréhension, où chaque maillon est crucial pour construire le récit, où chaque nouveau fil est

1. M. Michlin [2012], p. 16.

essentiel pour tisser la tapisserie de Jacob et revisiter ce qui a déjà été brodé. *Lost* renouvelle la tradition du feuilleton littéraire de Dickens ou Balzac, où chaque chapitre paraissait régulièrement dans des journaux, suscitait attentes, interrogations et discussions, pour constituer finalement une œuvre lorsque le roman entier était publié. Le public peut ainsi choisir de vivre la série au rythme d'un épisode par semaine ou attendre que l'œuvre soit constituée en DVD.

Lost a rapidement connu un succès critique (six Emmy Awards, un Golden Globe en 2005) et populaire (16 millions de spectateurs ont suivi la première saison aux États-Unis). Cet engouement s'est propagé à l'international : la série s'est vendue dans plus de 180 pays la première année¹, puis dans plus de 200 par la suite. Pourtant, *Lost* aurait pu n'intéresser qu'un nombre restreint de spectateurs, de par sa mythologie étonnante (monstre de fumée, trappes cachées, ours polaires, visions de l'avenir et du passé, phénomènes surnaturels, codes énigmatiques) et une structure feuilletonnante (les épisodes ne peuvent se comprendre de manière autonome, mais nécessitent la connaissance de tout ce qui précède). Elle est, cependant,

1. R. Pearson [2007], p. 239-56.

parvenue à plaire au-delà de la niche d'audience intéressée par la science-fiction. Dans cette tension entre histoire de survivants au passé tourmenté et histoire d'une île mystérieuse, entre *soap opera* populaire et mythologie à décoder, la série a participé à la redéfinition de ce que l'on entend par « série culte »¹.

Dans *Lost*, l'histoire est aussi importante que son processus créatif. La force de la série est de s'ouvrir explicitement à l'interprétation et à l'exégèse, d'inviter aux (re)lectures et décodages. *Lost* a besoin de nous, à la fois individuellement et collectivement, et a profondément transformé nos attentes en termes de complexité narrative dans les séries télévisées. Or, malgré le grand nombre de personnages principaux et secondaires de cette fresque épique, malgré les intrigues parallèles multiples se déroulant dans des lignes temporelles distinctes, chaque protagoniste, dans toute la complexité de sa personnalité et de son histoire, nous est devenu familier.

Dans ses expérimentations et confusions narratives, la série nous fait partager la désorientation et le vertige des personnages. Fidèle à son titre, *Lost* brouille les repères temporels, met au défi

1. S. Abbott [2009], p. 23.

notre compréhension de l'histoire et nous invite à une vision active et participative, à un travail d'*orientation* et d'*enquête* à la fois dans la série et sur nous-même (d'où l'importance de la boussole de Locke ou des films d'*orientation* en Super-8), ainsi qu'à l'élaboration d'une véritable théorie du récit et à une réflexion sur la création même de la fiction télévisuelle. La série incite constamment à se retourner sur l'œuvre pour mieux l'appréhender – car *Lost* est une histoire de *retour* et de *retournement* : les personnages n'auront de cesse de faire des allers-retours géographiques et temporels ; le récit multipliera les renversements, les retours sur lui-même, les rappels intertextuels et les séquences où le passé ressurgit dans le présent. *Lost* pense notre rapport au temps et à la fiction, mais également notre rapport à autrui, où la quête, puis le souvenir, d'une communauté rédemptrice permet d'envisager une vie transformée en retour, peut-être même au-delà de la mort.

1

« NOUS DEVONS Y RETOURNER »

L'ART DE LA NOSTALGIE :
RETOURS GÉOGRAPHIQUES,
TEMPORELS ET NARRATIFS

Parce qu'elle commence par le crash d'un avion sur une île déserte, la série est génériquement tenue de proposer un récit de retour, ou de tentatives de retour ; mais, de manière originale, *Lost* va également montrer des voyages de retour *vers l'île*.

Dans l'un des retournements les plus marquants de la série, la dernière scène de l'épisode 23 de la saison 3 (S3E23), qui représente la pliure exacte du récit, nous montre un Jack barbu et désorienté crier son désespoir à Kate : « Nous n'étions pas censés quitter l'île ! Nous devons y retourner ! ». Cet épisode parle de retour sur le plan géographique mais également sur le plan narratif : ce que nous avons d'abord pris pour une séquence du passé se révèle une séquence du futur ; nous devons alors *revenir* sur notre perception du récit pour la mettre à jour à l'aune de cette nouvelle information. Les tout premiers *flashforwards* sont apparus dès S3E22 : Jack est sur le point d'atterrir à Los Angeles ; est prêt à se jeter d'un pont ; se drogue ; assiste aux

funérailles d'un inconnu ; mais il nous est encore impossible de situer ces séquences dans le temps : elles auraient pu encore se dérouler au passé.

Si la dernière séquence S3E23 est le premier *flashforward* qui se révèle comme tel, c'est aussi, paradoxalement, l'un des derniers moments en *flashforward* sur le plan chronologique, si bien que toutes les séquences au futur que montreront la saison 4 mèneront, dans le désordre, à ce moment précis où Jack crie son désir de retour. Même dans l'avenir, *Lost* remonte le temps. Dans le présent comme dans le futur, le suspense n'est pas de savoir si les personnages arriveront jusqu'au moment-clé, mais *comment* ils y arriveront. Le récit se conjugue toujours sur le mode analytique du fatalisme¹ : nous savons déjà que certains personnages partiront de l'île et nous savons déjà qu'ils voudront y retourner. Et lorsqu'ils veulent y retourner, nous savons déjà qu'ils y ont réussi, sans pour autant comprendre tout de suite ce qui les a convaincus de le faire.

Les rescapés qui ont pu quitter l'île en 2004 y retournent en 2007 et, pour cela, reproduisent les conditions du premier vol : le pilote du vol Ajira 316 est celui qui aurait dû piloter le vol Oceanic

1. M. Rennett [2011], p. 32-33.

815 en 2004 ; Jack habille le cadavre de Locke comme celui de son père, dont le corps était transporté dans le premier avion. Lors de ce vol-retour, Kate, Sayid, Hurley et Jack disparaissent de l'avion pour réapparaître sur l'île, mais en 1977. *Lost* fonctionne ainsi sur l'idée nostalgique que la reproduction d'une situation passée peut littéralement nous faire remonter le temps.

Ce sentiment de nostalgie se retrouve dans de nombreux morceaux de la bande son composée par Michael Giacchino. Même si la musique de *Lost* est connue pour ses dissonances innovantes et un son angoissant et mystérieux qui signe le générique, la partition est avant tout orchestrale, thématique et mélodique, aux crescendos épiques et à la beauté mélancolique. Des morceaux comme « *Life and Death* », « *There's No Place Like Home* », « *LAX* » ou « *Moving On* », toujours empathiques, en phase avec ce que ressentent les personnages, se fondent sur des silences poignants, des notes tenues, des lignes musicales qui opèrent à la fois en parallèle, en harmonie et en résonance, et des alternances de notes aiguës et graves, en mode quasi binaire, où transpire une tension permanente entre le désir nostalgique de retourner vers le passé et les êtres aimés que l'on a perdus, et l'acceptation apaisée de vivre au présent et découvrir un inconnu infini.

Même si les personnages sont pris au piège de l'île, ils sont dans un flux de mobilité constant. Le déplacement (fuite ou quête) semble plus important que la destination : le paradis est toujours situé un pas plus loin, ou bien résolument autre part, là où l'on n'est pas *encore*. La série invite ainsi à une réflexion sur l'endroit qui tient lieu de « chez soi » (*home*). Cet endroit n'est jamais fixe, et son évidence est sans cesse remise en question. Pour certains, l'île vaut déjà mieux que leur pays en proie à la guerre, à la corruption ou à la pauvreté ; pour d'autres, l'île, lieu d'abord haï que l'on souhaite quitter pour revenir à un environnement plus urbain, familier et confortable, deviendra lieu de quête spirituelle et de transcendance.

Dans ses *flashbacks* et *flashforwards*, la série nous emmène en Allemagne, en Australie, en Corée du Sud, aux États-Unis, en France, en Irak, au Nigeria, en République Dominicaine, au Royaume-Uni, en Thaïlande, en Tunisie, etc. Par ces multiples retours géographiques et à travers l'idée que nous devons toujours retourner quelque part, la série montre des personnages en quête d'un paradis perdu, d'un « chez soi » idéalisé mais inatteignable. Le cynique PDG, Charles Widmore, s'intéresse à l'île autant pour l'exploiter que pour y retourner après en avoir été banni par Ben ; il est donc

motivé par un sens aigu du déracinement, tandis que l'Homme Sans Nom ne cherche qu'à quitter l'île car il ne s'y sent pas « à sa place ».

Si la série nous emmène sur les cinq continents et si elle a été exportée dans plus de 180 pays, elle retourne toujours sur les mêmes sites de production à Hawaï, point d'ancrage du tournage, où différents coins du monde ont été recréés. L'île de *Lost* est ainsi un *no man's land*, lieu indéfini et utopique (*u-topos* voulant dire à la fois lieu de bonheur et lieu inexistant), et une île véritable et bien définie, que le générique de fin identifie clairement dans la mention « Tourné entièrement à Oahu, Hawaï » ; fort à propos, Oahu est connu localement comme « le lieu de la rencontre »¹.

Chaque épisode se focalise généralement sur un personnage, qui devient le centre de l'attention des *flashbacks* ou des *flashforwards*. Cette focalisation se reflètera, à la fin de la série, dans les miroirs du phare de Jacob, miroirs qui ont servi à surveiller, depuis l'île, la vie de chaque survivant (S6E5). Chaque épisode fait ainsi tourner le récit autour d'un individu, apporte des explications à ses comportements, et explore motivations

1. J. Stringer [2009], p. 75-6.

et traumatismes. Tout action passée, future ou parallèle est présentée comme pertinente pour élucider les énigmes de la série, comme si tout élément narratif s'imbriquait logiquement dans un univers fictionnel déjà pensé dans les moindres détails. Or, ce sont les agencements des différents morceaux temporels qui créent une configuration en échos *signifiante*. *Lost* crée du sens telle une entité omnisciente supérieure et génère des destinées en rassemblant des moments séparés dans le temps et l'espace.

La série souligne les continuités temporelles sur le plan des émotions et suggère que les personnages ne peuvent échapper à leur vie d'avant le crash. Les *flashbacks* opèrent sur le mode du parallèle, respecté ou bien transformé¹ : les personnages se retrouvent sur l'île face à un dilemme similaire à ce qu'ils ont déjà vécu et prennent la même décision controversée, comme s'ils étaient condamnés à reproduire le schéma qui les a fait souffrir ; ou bien, au contraire, se libèrent d'un certain déterminisme et choisissent de ne pas répéter le passé. Certains *flashbacks* marquent une inversion des situations (par exemple, Sayid, au passé de tortionnaire, est torturé par Rousseau ou Dogen),

1. M. Rennett [2011], p. 28-31.

permettant aux personnages de « changer de rôle » et de se voir dans un miroir.

Les traumatismes s'incarnent littéralement sur l'île : le cheval noir, vu dans le passé de Kate, y apparaît, tout comme le père de Jack et celui de Locke. Les *flashbacks* redonnent également vie, voix, humanité et identité aux cadavres : le corps décomposé dans l'avion-contrebandier sera celui du frère d'Eko ; la jeep Dharma abrite un squelette qui se révélera celui du père de Ben ; finalement, on découvrira, dans la dernière saison, que les corps surnommés « Adam » et « Eve » (découverts dans S1E6) étaient l'Homme Sans Nom et sa mère adoptive, dans une version quasi incestueuse de la Genèse. Les cadavres sur lesquels le récit passe d'abord rapidement sont ainsi réinvestis d'une puissante émotion.

La contiguïté temporelle appelle et construit une cohérence des personnages, même s'ils évoluent progressivement au cours des six saisons sur le mode du *Bildungsroman*. Si les *flashbacks* servent à comprendre les personnages, ils finissent aussi par les démystifier en partie : les « héros » ne peuvent sortir indemnes d'une telle mise à nu de leur passé, de leurs failles, faiblesses, fautes et regrets. Ce que Jack, chirurgien *a priori* héroïque, perdra en charisme, Ben, chef manipulateur des Autres, le gagnera en humanité.

Le va-et-vient dans le temps permet de construire une relation complexe entre ce que les rescapés étaient avant le crash de l'avion (ou ce qu'ils donnaient à voir) et ce qu'ils sont devenus depuis. L'île n'est pas tant les limbes de la perdition qu'un révélateur qui permet aux individus de se racheter. Avant le crash, Charlie était un chanteur de rock dépendant de l'héroïne ; Kate, une meurtrière en cavale ; John, un employé paraplégique en mal d'aventures. Chacun évoluera, de manière parfois surprenante. Ainsi, Sawyer, petit escroc essayant de trouver le responsable de la mort de ses parents, montre tout d'abord une façade sarcastique et individualiste, pour finalement se révéler sensible, se sacrifier pour la communauté (notamment lorsqu'il renonce à sa place dans l'hélicoptère et saute en pleine mer) et nouer une véritable relation avec Juliet.

Quant à Ben Linus, faux Henry Gale, véritable chef des Autres, il suscite méfiance puis haine, jusqu'à ce que nous nous surprenions à le comprendre, le plaindre et le prendre presque en sympathie. Par ses personnages à la fois cohérents, ambigus et évolutifs, la série reflète la nature riche et imprévisible des personnalités et les parcours souvent erratiques des êtres humains.

L'ART DE LA REMÉDIATION : INTERTEXTUALITÉS

La série crée du sens par sa narration propre, mais également à travers un intertexte postmoderne de citations et d'allusions à la fois philosophiques, religieuses, littéraires, télévisuelles et cinématographiques. Les noms de nombreux personnages renvoient à des philosophes, comme Jean-Jacques Rousseau (1712-78) et John Locke (1632-1704), qui ont réfléchi à l'« état de nature » sans gouvernement, ou encore David Hume (1711-76), qui a pensé la notion de libre-arbitre. Même si les allusions n'opèrent pas sur le mode de la correspondance claire et simple entre un personnage et un discours, elles peuvent guider la réflexion philosophique et éthique des spectateurs.

La série mêle les différents genres filmiques et télévisuels : séries médicales (opérations de Jack) ; *soap operas* (triangles amoureux) ; films d'horreur (monstre de fumée), films catastrophe (crash de l'avion, survie sur l'île) ; films fantastiques (pouvoir magique des chiffres, apparition des morts, pouvoirs psychiques de Walt) ; science-fiction (voyages dans le temps). Délibérément hybride, elle laisse les spectateurs deviner les cadres de référence, pour finir par interroger les codes de tous ces genres.

Plusieurs films, séries et programmes de télé-réalité ont pu influencer *Lost* : le film *Seul au monde* de Robert Zemeckis, le programme de télé-réalité *Survivor*, les séries télévisées *Le Prisonnier*, *La Quatrième Dimension* ou *X-Files*. Les personnages font directement référence à la culture populaire, citant *Indiana Jones*, *Star Trek* ou *La Guerre des étoiles*. Ils lisent des livres que les créateurs ont souvent choisis en fonction de liens thématiques ou structurels, dans un hommage et une reconfiguration créative. En incluant de nombreuses œuvres antérieures, la série leur donne une autre vie et une nouvelle signification¹, proclamant à la fois son hérité et son unicité. Desmond lit *L'Ami commun* de Dickens ; Jacob est plongé dans *Mon mal vient de plus loin* (*Everything that Rises Must Converge*) de F. O'Connor ; et Sawyer dévore *A Wrinkle in Time* de M. L'Engle et *Les Garences de Watership Down* de R. Adams.

Signes d'une série très consciente de ses références intertextuelles, les livres deviennent des portails vers la fiction hors de l'île ; ils inscrivent le monde de *Lost* dans notre propre réalité (où nous pouvons également lire ces œuvres), tissant des relations complexes entre la série, les autres œuvres fictives et le « réel ». Les allusions à la Bible, *L'Odyssée* (Homère),

1. S. C. Stuart [2011], p. 5.

La Tempête (Shakespeare), *Robinson Crusoé* (D. Defoe), *Alice au pays des merveilles* (L. Carroll), les *Chroniques de Narnia* (C. S. Lewis), *Le Magicien d'Oz* (L. F. Baum), *Le Tour d'érou* (H. James), *Les Frères Karamasov* (F. Dostoïevski), *Horizon perdu* (J. Hilton), *La Trilogie divine* (P. K. Dick), *Le Fléau*, *Carrie* et *Shining* (S. King), ou bien encore *Une brève histoire du temps* (S. Hawking), ont été analysées dans de nombreux ouvrages, comme *Literary Lost* de Sarah Clarke Stuart.

Ces citations créent des plis dans le récit et emmènent les spectateurs familiers de ces références dans des labyrinthes de significations et de suppositions, comme autant de brèches ouvertes dans la trame narrative première. La série a d'ailleurs encouragé la constitution de clubs littéraires autour des livres référencés¹.

Lost établit une relation non hiérarchique entre les différentes fictions convoquées : une partie de la pellicule du film d'orientation 3/6 apparaît cachée derrière *Le Tour d'érou* d'H. James (S2E3), tandis que l'autre partie est découverte à l'intérieur d'une Bible (S2E9). Les films sont ainsi révélés par des livres ; les textes sacrés, la littérature du XIX^e siècle, le film amateur et la série populaire se mêlent, se

1. I. Askwith [2009], p. 171.

répondent, s'enrichissent au lieu de s'opposer, tout comme la tension entre interprétation rationnelle ou surnaturelle – tension soulevée par les deux livres qui cachaient les films – peut se révéler fertile et créatrice.

LOST AU-DELÀ DE LA FICTION :
HYPERSÉRIALITÉ ET CONSTRUCTIONS
MÉDIATIQUES

Si la série s'inscrit dans le passé littéraire et filmique, elle est également enracinée dans notre monde hypermédiatique. Le récit de *Lost* adopte la structure d'un jeu vidéo, chaque saison correspondant à un niveau de jeu avec de nouveaux conflits et dangers. Mikhail, de la station Flamme, dit d'ailleurs à Kate et Sayid avant de les agresser : « Pourquoi continuons-nous à jouer à ce petit jeu alors que nous savons tous que nous sommes passés au niveau supérieur ? » (S3E11). Cette proximité narrative avec le jeu vidéo s'accompagne d'une distribution qui a privilégié la diversité des supports : télévision, DVD, streaming, téléchargement, *mobisodes* (courtes séquences destinées à être vues sur les téléphones portables) mais également jeux interactifs en ligne. Cette stratégie transmédiatique ne génère pas

simplement des revenus supplémentaires, mais crée une forme d'*hypersérialité* où la fiction s'imisce et s'expérimente dans le « réel ».

Contrairement aux autres séries, *Lost* n'a pas « placé » des produits de marque dans ses épisodes comme source de revenus publicitaires. Sur les voitures, les bières, les corn-flakes, les barres chocolatées, *Lost* remplace même les logos réels par les logos du Projet Dharma afin de privilégier les effets de réel dans le récit. La série s'est spécialisée dans le placement de produit à l'envers, avec la création d'institutions et de marques fictives qu'elle a ensuite exportées dans « notre » monde¹. Outre le *merchandising* classique que constituent les produits dérivés de la série (T-shirts *Lost*...), le livre *Bad Twin* (dont le manuscrit est trouvé par Hurley dans S2E13, et dont l'auteur fictif, Gary Troup, est mort lors du crash) est lancé avec succès ; le livre mentionne notamment la Fondation Hanso et les entreprises Widmore.

Des sites web ont été créés autour de la compagnie aérienne Oceanic Airlines, du conglomérat de Charles Widmore, du groupe de rock Drive Shaft, etc. Des posters et des logos d'Oceanic Airlines apparaissent même dans d'autres séries (comme

1. D. Johnson [2009], p. 27-49.

Flash Forward), intensifiant l'impression de réel. La gamme de produits Dharma, déclinée sous forme de cahiers, de tasses ou de casquettes, donne l'illusion de la présence du Projet dans notre réalité quotidienne. La série enchaîne les campagnes de publicité originales : pendant l'été, des bouteilles apparaissent sur les plages américaines, comme jetées à la mer par les rescapés ; au Portugal, ce sont des caisses de ravitaillement Dharma qui sont parachutées dans les rues.

L'univers créé par *Lost* est un monde d'institutions, sur lesquelles il est possible de jouer sur le plan narratif, promotionnel et événementiel. Les institutions et marques réelles se sont rattachées aux institutions et marques fictives créées par la série, devenant alors des interfaces entre *Lost* et le monde réel. Cette stratégie de communication a permis à chaque entreprise réelle de construire son propre partenariat avec le monde fictif de la série.

Une marque de soda a ainsi sponsorisé le jeu interactif en ligne lancé à l'été 2006, *The Lost Experience*. Ce jeu de piste menait à des indices qu'une journaliste (supposée réelle), Rachel Blake, avait disséminés sur des sites web d'entreprises réelles, dans des publicités télévisées et dans la presse, des romans, des *podcasts* et les rues et parcs de plusieurs pays. Le brouillage entre le commercial et le

narratif a alors atteint son apogée : les publicités se sont trouvées investies d'une nouvelle aura narrative puisqu'elles sont devenues des sources potentielles d'indices pour résoudre les énigmes ; les sites web des entreprises partenaires ont augmenté sensiblement leur fréquentation en diffusant des faux mémos dans lesquels des indices sur les relations avec Hanso et Dharma étaient distillés.

L'enquête, qui nécessitait un partenariat de la communauté des fans à l'échelle mondiale (pour résoudre des énigmes mathématiques ou traduire le coréen) aboutissait à la reconstitution d'une vidéo-puzzle révélant quelques secrets de la Fondation Hanso et du Projet Dharma. La journaliste Rachel Blake était une construction fictive, mais elle intervenait dans des émissions de talk-show et lors de conventions de fans pour dénoncer les pratiques de la Fondation Hanso, comme si cette dernière était réelle.

The Lost Experience a ainsi créé un cadre historique et institutionnel à la série ; le jeu a généré un véritable monde, en connexion avec le nôtre, dans lequel le récit de *Lost* s'installe et interagit avec notre « réalité »¹. Paradoxalement, l'expérience de *Lost* à l'extérieur de la série a impliqué une immersion encore plus

1. S. Casey [2006].

forte dans le monde de la fiction, sans pour autant bouleverser l'histoire, puisque les spectateurs-joueurs n'entraient jamais en interaction directe avec la vie des personnages. Comme le récit du jeu se déroulait en parallèle à la trame narrative principale, il ne fournissait que des informations supplémentaires destinées aux fans¹, sans que ces informations soient pour autant essentielles à la compréhension de la série.

Lost a contribué à dissoudre les frontières entre espace narratif et espace de consommation² ; les notions de récit et de publicité se sont superposées ; fiction et marketing se sont mêlés à la vie quotidienne. Le jeu interactif ou les *mobisodes* ont participé à l'appropriation, ou plutôt au rêve d'appropriation, de l'univers sériel par les fans.

RETOUR D'IMAGES : SURVEILLANCE ET TÉLÉ-RÉALITÉ

Ce brouillage entre « réalité » et fiction, vie quotidienne et illusion, se retrouve notamment dans les nombreux écrans et caméras que met en

1. A. Ndaljianis [2009], p. 190.

2. D. Johnson [2009], p. 46.

scène la série, dans une mise en abyme du dispositif télévisuel – dans ses phases de production et de réception. Dans *Lost*, des personnages sont surveillés, espionnés, manipulés par les images ; d'autres surveillent, espionnent, manipulent, dans un brouillage permanent de qui observe qui et dans quel but.

Dans la saison 2, Locke et Eko découvrent la station La Perle du Projet Dharma et ses écrans de contrôle qui ressemblent étrangement à une cabine de montage. Le film d'orientation explique que La Perle est dédiée à l'observation du personnel d'autres stations placées sous caméras (discrètes) de surveillance. Faits et gestes doivent être notés dans des cahiers qui, une fois remplis, sont placés dans une capsule insérée dans un tube pneumatique la propulsant vers un endroit (dans un premier temps) inconnu. À leur insu, les observés de la Station du Cygne sont ainsi testés psychologiquement : obéiront-ils stoïquement à l'injonction de rentrer des chiffres dans un ordinateur toutes les 108 minutes, processus censé éviter la destruction de l'île et peut-être du monde ?

Ce système, qui valide les théories du complot, met en place une forme du panoptique de Jeremy Bentham, qui permet à un individu de surveiller un maximum de personnes sans être vu. (« Jeremy

Bentham » est d'ailleurs le faux nom que donne Widmore à Locke dans S5E7 : l'attribution des noms de philosophes dans la série est ici révélée comme construction fictive – simple jeu pour les auteurs et spectateurs.)

Lorsque les rapports de la station Perle sont retrouvés en pleine nature sans avoir jamais été ouverts ou analysés (S2E24), alors que le processus des 108 minutes apparaît finalement crucial pour stabiliser les phénomènes électromagnétiques de l'île, la théorie du complot s'inverse : les observateurs de la station Perle seraient-ils testés dans leur obéissance à des ordres gratuits ? La surveillance serait-elle organisée pour mener une expérience sur la surveillance elle-même ?

Au cours de la saison 3, Ben, le chef des Autres, retient Jack, Kate et Sawyer prisonniers. Jack est enfermé dans une cellule vitrée, tandis que Kate et Sawyer ont été placés dans les cages d'un ancien zoo. Les trois rescapés vont être surveillés en permanence à l'aide de caméras, et encouragés à regarder certaines images sur des téléviseurs ou des écrans de contrôle. Leur manipulation passe par leur transformation en *spectateurs*.

Dans S3E2, Ben explique à Jack que s'il accepte de coopérer et d'opérer sa tumeur de la moelle épinière, il pourra ensuite rentrer chez lui facilement.

Pour lui prouver qu'il est en contact permanent avec le monde extérieur, Ben l'informe de ce qui s'est passé aux Etats-Unis depuis le crash de l'avion. Des faits réels (la réélection de Bush, la mort de Christopher Reeve, la victoire des RedSocks au championnat de baseball) font intrusion dans le monde de la fiction. Jack découvre, à travers la vitre de sa cellule, l'événement sportif réel sur un écran de télévision, avec le reflet de l'émission sur son visage : les personnages de fiction sont ainsi présentés comme faisant partie de notre monde – ce qui les rend plus « vrais », mais transforme également les images d'archives « réelles » en images de fiction, révélant ainsi notre « réalité » comme une construction médiatique. Dans cette séquence, la télévision est censée fonctionner comme une preuve donnant à voir le vrai. Mais paradoxalement, et de manière métafilmique, elle finit par révéler la fiction. Lorsque Ben dit : « C'est chez toi, Jack. Juste là, de l'autre côté de la vitre », il révèle notre propre existence de spectateurs derrière l'écran de télévision.

Afin d'influencer Jack, Ben le laisse voir des images de surveillance où Kate et Sawyer ont une relation sexuelle. Si plus rien ne retient Jack sur l'île, peut-être acceptera-t-il le marché de Ben ? Ce dispositif ressemble étrangement à celui

d'un programme de télé-réalité, *L'île de la tentation*, où les couples sont conduits à se disputer, voire à se séparer, car l'un a vu la vidéo (souvent manipulée) de sa moitié en galante compagnie. Tout comme les couples qui participent à ce programme sont transformés par la production en personnages de fiction, avec Ben aux manettes, Sawyer devient le « tentateur » de Kate. À l'instar des producteurs de télé-réalité, les Autres ont des fiches sur chaque rescapé, où apparaissent son histoire et ses traits de personnalité.

Ces liens entre *Lost* et la télé-réalité traversent la série¹. Dès le début, *Lost* s'est inspiré de *Survivor*, le programme américain qui a été adapté en France sous le titre de *Koh-Lanta*, où les candidats, répartis en deux tribus, doivent survivre sur une île pendant quarante jours, y subissent une série d'épreuves et votent régulièrement pour éliminer l'un des leurs. Ces règles du jeu rappellent la clé narrative de la série puisque, dans la dernière saison, nous découvrons que les rescapés ont été choisis par Jacob, le Gardien de l'île, comme *candidats* à sa propre succession. Chaque rescapé a été surveillé toute sa vie par Jacob à travers un système panoptique de miroirs, avant d'être choisi (comme

1. S. Lefait [2012], p. 117-40.

dans un *casting*) et amené sur l'île pour y jouer un rôle. Dès le deuxième épisode de la série, Sawyer dit à Sayid : « Je suis le criminel. Tu es le terroriste. Nous pouvons tous jouer un rôle », puis demande à Shannon : « Qui veux-tu être ? ».

Le jeu d'acteur est d'ailleurs souvent souligné dans les rôles que doivent tenir certains personnages : Kate, en cavale, se marie sous le nom de Monica ; Sawyer/James Ford se fait régulièrement passer pour qui il n'est pas ; Michael prend le nom de Kevin Johnson pour embarquer comme indic sur le bateau de Widmore ; les Six d'Oceanic jouent la comédie devant les médias pour protéger ceux qui sont restés sur l'île.

Sur l'île, chacun est ensuite éliminé du « jeu », soit par la mort, soit par une décision de Jacob, qui raye progressivement les noms des « candidats » des parois de la grotte (S6E4). Finalement, c'est Hurley, le personnage le plus populaire de la série, à la fois généreux, sensible et pacificateur, qui devient le nouveau Gardien à qui la vie éternelle est accordée, comme si le choix de la série venait entériner un vote des spectateurs, autre usage des programmes de télé-réalité. *Lost* a ainsi mis en scène de nombreux systèmes panoptiques, où un petit nombre de personnes observent beaucoup de monde, pour finalement révéler son fonctionnement comme système

synoptique dans lequel d'innombrables personnes (les spectateurs) en observent quelques-unes (les personnages de la série) et les sélectionnent au gré de leur popularité.

L'ART DU CHOC : RETOURNEMENTS, RENVERSEMENTS

Pour susciter suspense et intérêt, *Lost* utilise le procédé du *cliffhanger* (où le récit s'arrête brutalement à un point crucial de l'intrigue) à chaque fin d'épisode, mais également à l'intérieur même des épisodes. Toutes les douze minutes environ, un retournement, une révélation ou un coup de théâtre vient remettre en question nos certitudes et contrecarrer nos attentes. Ces *cliffhangers*, souvent situés avant un tunnel publicitaire pendant les diffusions télévisées, sont censés, de manière très pragmatique, donner envie aux spectateurs de guetter la reprise du récit, mais ils inscrivent aussi résolument *Lost* dans une « esthétique de la surprise »¹.

Les ouvertures des saisons 2, 3 et 5 opèrent toutes sur le mode du retournement et du choc, et mettent en scène la manière dont des perspectives

1. J. Mittell [2009], p. 125.

fondamentalement différentes rentrent en collision, nous forçant à prendre conscience que les points de vue et les « vérités » sont relatifs et donc *construits*, que l'élaboration de l'histoire (fictive ou réelle) est subjective et sujette à des révisions et réévaluations constantes, au gré des idéologies dominantes.

Dans la saison 1, Locke et Boone découvrent, en pleine jungle, une trappe en verre et en béton, hermétiquement close, et vont tout faire pour l'ouvrir et découvrir ses secrets. La saison 1 se termine avec l'explosion de la trappe à la dynamite. Suspense – il faudra attendre le début de la saison 2 pour apprendre ce qu'elle recèle. Cette saison 2 s'ouvre réflexivement sur un œil qui s'ouvre, tout comme la saison 1 avait commencé sur l'œil de Jack s'éveillant dans la jungle à la suite du crash. Le gros plan sur l'œil est paradoxal : il souligne l'importance de la vision, de l'appréhension visuelle des événements, tout en cachant le contexte plus large aux spectateurs. Le plan montre qu'il cache : même si nous sommes en contact intime avec cet œil, nous ne savons rien du personnage à qui il appartient, ni où ce personnage se situe.

La bande-son est étonnante : avec un bip lancinant qui ressemble au bruit d'un produit passant à la caisse d'un supermarché, une alarme réveille l'homme inconnu, qui se met aussitôt à taper

quelques touches sur un ordinateur vieilli. S'agirait-il d'un *flashback*, procédé fortement utilisé lors de la saison 1 ? Mais alors, de quel héros s'agit-il ? Par son cadrage, la séquence garde longtemps l'identité du personnage secrète.

L'homme commence ensuite sa journée : choix d'un disque, vaisselle, sport, douche, mise en route de la machine à laver et du mixeur (clin d'œil à la remise en route de la série ?), petit déjeuner... Des tâches quotidiennes presque normales et anodines, si l'on passe outre l'injection étrange d'un produit dans le bras. Mais peut-être s'agit-il d'un sportif dopé ou hyper-vitaminé ? Un élément, surtout, nous frappe : l'importance donnée au disque vinyle et au morceau musical *Make Your Own Kind of Music* des Mamas & Papas (1969). La mélodie accompagne toute la première partie de la séquence et, lorsque nous l'écoutons rétrospectivement, commente la situation du personnage de Desmond Hume, à la fois isolé et obligé de s'inventer un mode de vie bien à lui. Le vinyle et la musique donnent également des indices précieux sur l'époque à laquelle l'appartement a été construit.

Cependant, pendant toute la première partie de la séquence, la musique nous dupe. Lorsque Desmond met le tourne-disque en route, nous pensons entendre une musique intégrée à l'histoire,

censée émaner du monde de la série et durer autant de temps pour le personnage dans l'histoire que pour les spectateurs. Or, dans le montage séquentiel qui suit, où Desmond vague à toutes sortes d'activités avec des ellipses, cette équivalence temporelle ne peut avoir lieu : la musique est subrepticement sortie de l'histoire, accompagnant le récit pour les spectateurs, avant de réintégrer le monde de Desmond lorsque le choc d'une étrange explosion fait arrêter le tourne-disque. Cette oscillation musicale est à l'image d'une série qui joue sans cesse avec les repères du temps et de l'espace (« Il n'y a pas de maintenant, ici » est d'ailleurs l'une des dernières répliques de la série), mais aussi avec ce qui semble une réalité quotidienne, qui recèle finalement bien des mystères et se révèle construction fictive.

Ce début de séquence peut aussi se lire comme une métaphore du processus de création filmique : écriture du scénario sur un ordinateur (Desmond tapant les touches), production exécutive (Desmond pressant la touche « execute »), action (tâches ménagères, mise en route du matériel), post-production (ajout de la musique).

À la fin de cette scène, le changement de ton est conséquent : d'un milieu confortable, presque familier, nous passons à un environnement de

guérilla : nouveau costume, musique d'accompagnement atonale, qui tranche avec la mélodie joyeuse et insouciante de *Make Your Own Kind of Music*. La séquence met à nouveau l'accent sur la vision et le regard : par le jeu de miroirs et de longue-vue, Desmond tente de découvrir ce qui a causé l'explosion et perturbé sa matinée.

C'est là que les spectateurs découvrent l'inversion magistrale de cette ouverture dans tous les sens du terme – ouverture de la trappe et de la saison. Nous nous attendions à voir nos héros découvrir l'intérieur de la trappe ; mais nous y étions déjà et c'est en fait depuis l'intérieur que nous allons découvrir Jack et Locke, penchés vers nous pour essayer de percer le mystère de la trappe. Dans le commentaire de l'épisode (en bonus du DVD), le réalisateur Jack Bender décrit ainsi cette stratégie d'ouverture : « Nous voulions montrer ce qui était à l'intérieur avant même de comprendre que nous étions à l'intérieur ». Les voyeurs, Locke et Jack, sont à leur tour scrutés – par Desmond et par nous ; mais nous devenons également l'objet de leur regard, comme si les héros étaient finalement désireux de percer à jour le mystère même de leur construction fictive et de nous entrevoir de l'autre côté de l'écran.

La saison 2 nous fera découvrir les Autres, les habitants de l'île ; mais elle nous emmènera très souvent dans la trappe, qui va devenir le QG des survivants – à la fois source de réconfort mais aussi d'angoisse. Desmond leur a expliqué qu'il fallait entrer régulièrement un code dans l'ordinateur pour remettre à zéro un compteur et éviter un incident électromagnétique majeur. Voici donc l'explication, après-coup, des activités de Desmond dans la séquence d'ouverture.

Le compteur devient la littéralisation du processus narratif à l'œuvre dans *Lost* : la série évite la linéarité, jouant sur la réécriture, la répétition en variation, la reprise dans l'instabilité ; mais c'est aussi aux spectateurs de remettre leurs propres compteurs à zéro en réévaluant constamment les situations à l'aune de nouveaux indices.

Ce processus de répétition en variation est porté à son apogée dans la séquence d'ouverture de la saison 3. Répétition : ouverture de l'œil ; variation : il s'agit d'une femme, et elle est immédiatement identifiée comme Juliet, l'une des Autres que l'on a aperçue à la fin de la saison 2. Répétition : elle choisit un disque à écouter ; variation : il s'agit d'un CD et non plus d'un vinyle. Une chanson des années 1960 à nouveau, mais un autre titre, *Downtown* de Petula Clark. Variation sur les tâches

ménagères : cette fois-ci, il s'agit du réagencement des meubles car des invités sont attendus ; variation sur l'alarme : cette fois-ci, c'est celle du four qui se déclenche ; pâtisserie ratée, petite brûlure – événements anodins dans la vie d'une femme qui essaie de profiter du quotidien mais n'arrive pas à (se) cacher son désespoir. L'on se croirait dans une paisible banlieue d'une ville américaine où les voisins s'entraident ou s'invitent les uns chez les autres pour parler de livres ou de cuisine. La saison 3 de *Lost* brouille encore une fois les codes attendus et commence comme *Desperate Housewives*.

Les spectateurs peuvent s'imaginer qu'il s'agit d'un *flashback* révélant le passé de Juliet avant sa venue sur l'île. La discussion du petit groupe de voisins autour d'un livre, qui serait « trop populaire », « pétri de fatras religieux » et de « science-fiction », donne à la série l'occasion de parler d'elle-même et de l'opposition souvent artificielle entre culture populaire et « d'élite », mais *Lost* introduit aussi la question du libre-arbitre sur laquelle les saisons fondées sur le voyage dans le temps s'interrogeront régulièrement. Le livre qui fait débat est *Carrie* de Stephen King, écrivain connu pour glisser des éléments fantastiques dans la routine du quotidien. Or, c'est ce qui va se produire encore une fois dans la seconde partie de cette séquence d'ouverture,

lorsque se produit une secousse que l'on prend tout d'abord pour un tremblement de terre. Les personnages sortent des maisons pour comprendre ce qui se passe. Survient alors le choc pour les spectateurs de voir Ben émerger de l'une de ces petites maisons banlieusardes.

Ben, l'un des Autres de l'île, est devenu un personnage récurrent de la saison 2, l'ennemi par excellence des héros survivants. Que fait-il alors dans le passé de Juliet ? Serions-nous dans le présent ? Et sur l'île ? Or, nous n'avions encore jamais vu les Autres vivre autrement que dans des caches souterraines ou des huttes en bois. La musique souligne notre malaise et notre sensation de perte de repères. Ce n'est qu'en voyant l'avion se disloquer dans le ciel que nous comprenons où et quand nous nous situons dans l'histoire : il s'agit bien d'un *flashback*, mais qui nous ramène au début de la série, cette fois vu à travers le regard des Autres. Une autre répétition dans la variation. Une autre remise à zéro du compteur narratif ; tout comme l'épisode « Les Autres 48 jours » (S2E7) remonte le temps pour montrer les événements post-crash du point de vue des passagers situés à l'arrière de l'avion, ou comme l'épisode « Exposé » (S3E14) nous fait revivre l'histoire depuis la perspective de Paulo et Nikki.

Nous comprenons à présent comment les personnages de Goodwin et Ethan ont été initialement envoyés parmi les survivants pour les espionner et nous reconstituons une partie du puzzle. Les Autres vivent, en fait, de manière confortable et moderne sur l'île, que nous pensions être un lieu uniquement sauvage et hostile. La civilisation serait-elle donc à portée de main pour les survivants ? L'île est-elle proche d'un continent ? Quatre changements d'échelle successifs, qui élargissent progressivement la perspective, complètent alors la nouvelle donne et contextualisent à nouveau le récit : les Autres vivent dans une clairière en plein cœur de l'île, au milieu de nulle part.

D'autres questions surgissent : comment se sont-ils installés sur l'île et dans quel but ? Dans un bonus DVD de la saison 3, l'une des productrices a précisé que le changement d'échelle fonctionnait comme un épisode de la série *La Quatrième Dimension*, où la caméra avait l'habitude de prendre de la distance et révélait que l'histoire se déroulait finalement « dans une goutte d'eau au fond d'un verre ». Une réalité en cache une autre. Dans *Lost*, le changement d'échelle nous révèle que les maisons ne sont pas dans la banlieue de Los Angeles mais perdues au milieu de la jungle et de l'océan ; il contribue ainsi à les montrer comme un décor fabriqué.

Cette réflexion sur la construction filmique se poursuit dans la séquence d'ouverture de la saison 5. Variation sur le même thème : réveil d'un personnage ; réveille-matin marquant 8h15, ressemblant au compteur de la saison 2 et jouant sur le numéro du vol accidenté, Oceanic 815 ; cadrage ne permettant pas d'identifier immédiatement le personnage masculin, mise en marche d'un tourne-disque (avec la chanson *Shotgun Willie* de Willie Nelson), tâches quotidiennes (cette fois-ci, c'est d'un bébé qu'il faut s'occuper), douche, rasage... À travers la figure du disque rayé, la série commence d'ailleurs à jouer ironiquement sur les échos qu'elle met en place. La bande sonore renvoie les mêmes paroles, « *if you can't make a record* », à plusieurs reprises, soulignant cette notion de disque rayé mais aussi celle d'enregistrement (« *record* » voulant dire à la fois « disque » et « enregistrer » en anglais) ; or, le personnage s'apprête justement à « enregistrer » un film.

On découvre qu'il s'agit du Professeur Pierre Chang (alias Marvin Candle), qui a occupé les petites maisons de l'île avant les Autres, au temps de l'expérience scientifique menée par le Projet Dharma. Au cours des saisons précédentes, nous n'avions connu Chang qu'à travers des films Super-8 des années 1970 où il présentait le fonctionnement

des stations Dharma. Nous comprenons alors que cette séquence d'ouverture nous a propulsés trente ans en arrière lors du tournage des films d'orientation. De manière métafilmique, la série ironise sur son propre rythme de production (« Allons-y, je n'ai pas toute la journée », dit Chang) et donne peut-être un indice capital sur sa stratégie de création narrative (« Je n'ai pas besoin de script », poursuit-il) ou, au contraire, met en avant à quel point elle est scénarisée par rapport à ces films d'orientation.

La routine du tournage est interrompue pour laisser place, encore une fois, au fantastique. Le changement qui nous amène à tout repenser a lieu à nouveau – mais cette fois-ci ce sont nos repères temporels, et non géographiques, qui sont mis à mal. Ironiquement, alors que nous venons juste d'entendre un ouvrier dire que le voyage dans le temps est impossible (« Voyager dans le temps... Est-ce que ce type nous prend pour des idiots ? »), nous apercevons Daniel Faraday, un personnage dont nous savons qu'il vient des années 2000, et comprenons donc qu'un voyage dans le temps a *déjà* eu lieu.

L'une des forces de *Lost* réside dans la liberté donnée aux spectateurs de faire des liens, de repérer les échos, de jouer avec les axes de l'espace et

du temps et, finalement, de composer leur propre théorie narrative, leur propre réalité de la fiction. Cette esthétique de la surprise et de la révélation, où les secrets ne cessent de « sortir du placard », peut être vue comme une stratégie de narration sur le mode *queer*, qui s'éloignerait des codes hétérocentrés¹. Étonnamment, il n'y a pas de personnage explicitement *gay* dans la série, malgré une diffusion sur une chaîne (ABC) qui propose régulièrement des représentations de femmes ou d'hommes homosexuel-les dans ses programmes (que l'on pense aux séries *Desperate Housewives*, *Brothers and Sisters* ou *Grey's Anatomy*).

Certes, l'androgynie et le caractère « garçon manqué » de Kate ou d'Ana Lucia ont été remarqués ; la bisexualité éventuelle de Boone a été discutée (dans un *flashback* de S3E14, sa demi-sœur Shannon, lui demande d'arrêter de « draguer n'importe quel mec ») ; la métrosexualité de Jack et Sawyer a été mise en avant (à travers les publicités pour une crème hydratante et une eau de toilette pour lesquelles Matthew Fox et Josh Holloway ont respectivement tourné) ; mais l'idée d'une aventure entre Sawyer et Jack fait simplement l'objet d'une blague dans la série : lorsque Sawyer demande

1. G. Davies & G. Neddham [2009], p. 262-72.

à Juliet si elle couche avec Jack, celle-ci répond : « Non, et toi ? » (S4E22).

Les représentations ne s'éloignent jamais de la norme hétérosexuelle et trouvent surtout des ramifications *queer* hors diffusion, dans les discussions sur les forums internet, dans les rumeurs sur la sexualité des acteurs et les autres rôles choisis par ces derniers. C'est donc avant tout au cœur même du médium, dans sa structure narrative, que *Lost* importe les codes *queer*.

Chaque révélation sur la nature véritable d'un lieu, d'une personne, du crime qu'elle a pu commettre, du traumatisme qu'elle a subi, opère sur le mode du choc et du *coming out*. Des variations sur la boîte (le coffre de la banque dévalisée par Kate et la mallette qu'elle essaie d'ouvrir dans S1E12, ou la malle transportée par Ilana dans S5E16), sur la trappe ou le placard (l'apparition du père de Locke sur l'île dans S3E13), jouent sur le mystère de leur contenu. La découverte que la trappe dans la jungle recèle un appartement tout confort, que Sun parle l'anglais, que Locke était paralysé, que Libby a été enfermée dans la même institution psychiatrique qu'Hurley, que Desmond a été moine, ou que Sayid est devenu l'homme de main de Ben, nous force à repenser notre vision d'ensemble. Ce *striptease* de l'histoire, qui ne dévoile que progressivement

l'identité des Six d'Oceanic ou la manière dont ils ont été convaincus de revenir sur l'île, révèle aux spectateurs des faits qui resteront parfois inconnus des personnages : les spectateurs ne savent jamais tout, tout de suite, mais davantage que chaque protagoniste n'en saura jamais.

Les révélations qui se succèdent rendent caduques les précédentes, dans une surenchère permanente de l'information et du renversement, et dans un brouillage de la linéarité temporelle et narrative. Le récit lui-même se présente ouvertement comme tortueux et hors norme. Les *flashbacks* et les *flash-forwards* ne sont jamais précisément datés et nous devons guetter chaque indice pour les replacer dans une chronologie globale. L'avancée ordonnée du récit est sans cesse remise en cause par des phénomènes de mémoire, de coïncidences, de synchronie, d'imbrications, de répétitions, d'allers-retours, de déjà-vu, d'échos, de sur-place et de sauts dans le temps, qui nient toute forme de fin définitive, puisqu'il y aura toujours des interstices d'histoire à combler. En somme, *Lost* vient contester notre désir de voir une fiction se dérouler et « se boucler » proprement.

2

« CE QUI EST ARRIVÉ EST ARRIVÉ »

LE TEMPS DE *LOST* : ÉCRITURE ET EXPÉRIENCE

Lost pense notre expérience du temps. Pendant six saisons, la série ne cessera de faire connaître au récit et aux personnages des expérimentations temporelles : exploration du passé des personnages à travers des *flashbacks* dans les saisons 1, 2 et 3 ; vision de l'avenir des rescapés après leur départ de l'île dans des *flashforwards* à partir de la fin de la saison 3 (construction d'autant plus complexe qu'elle sera couplée à des *flashbacks*) ; voyage dans le temps des personnages restés sur l'île, dans la saison 5 ; ligne temporelle parallèle ou bien voyage dans l'au-delà dans la saison 6. *Lost* raconte l'histoire en remontant le temps à la fois en amont et en aval, nous demandant de reconstituer la trame narrative comme un puzzle. Un peu à la manière de la série *Damages*, *Lost* attend les derniers moments pour raconter le récit à la fois de son début (l'arrivée sur l'île de la vraie mère de Jacob) et de sa fin (la mort de Jack dans le champ de bambous).

La série produit une désorientation temporelle : l'épisode S4E7 joue ainsi sur la difficulté

à distinguer un *flashback* d'un *flashforward*. Jin achète un panda en peluche et se précipite vers un hôpital : on imagine qu'il s'en va retrouver Sun, en train d'accoucher. Or, l'épisode ne fait qu'assembler deux temporalités distinctes : la séquence où l'on suit Jin se situe, en fait, dans le passé tandis que celle de Sun se déroule dans un avenir où Jin n'est finalement plus là pour assister à la naissance de sa fille. La coïncidence des deux trames narratives, créée par le montage, est tragique et nostalgique : les deux moments, les deux amants, deviennent à la fois très proches et très éloignés. Cette difficulté à distinguer un *flashback* d'un *flashforward* est soulignée en début de saison 5 : lorsque l'île connaît des soubresauts temporels, Faraday, à qui Sawyer a demandé où ils sont, répond : « Nous sommes, soit dans le passé, soit dans l'avenir ».

Lost passe par tous les aspects du voyage temporel, qu'il soit physique pour les personnages ou narratif pour les spectateurs. Les séquences de rêves et d'hallucinations agissent à la fois comme des souvenirs, des prophéties et des guides, tout en créant des effets de mise en abyme. Le voyage dans le passé apparaît comme une extension du *flashback*, littéralisant le procédé narratif pour explorer la vie de l'île dans les années 1970, mais c'est aussi un moyen, pendant les premiers soubresauts temporels, de

revisiter certains moments-clé de la mythologie de *Lost* (tels le naufrage de Rousseau ou le crash de l'avion du frère d'Eko) et de changer notre regard sur des scènes que nous avons déjà vues : l'accouchement de Claire est ainsi revécu à travers le regard ému d'un Sawyer venu du futur (S5E4).

Lost ne présente pas seulement différentes facettes du voyage temporel, mais joue aussi sur deux manières d'appréhender philosophiquement le temps : éternalisme et présentisme¹. L'éternalisme imagine que l'histoire du monde – passé, présent, futur – est fixe et éternelle, que tout ce qui est arrivé est arrivé ; le présentisme envisage que les événements prennent vie au fur et à mesure que le temps avance (l'avenir n'existerait pas encore et dépendrait donc de nos actions).

Lorsque la série nous demande d'évoluer à la fois dans le présent (où les personnages tentent de partir de l'île) et l'avenir (où certains personnages évoluent déjà hors de l'île mais cherchent à y revenir), notre vision du temps est mise en tension : soit nous envisageons que les images hors de l'île nous révèlent effectivement le futur du présent (le temps est écrit d'avance, le suspense disparaît et le présent n'est ainsi que le passé du futur), soit

1. R. Davies [2011], p. 9-31.

nous imaginons que l'avenir donné à voir n'est qu'un futur *possible*, qui pourra *ou non* s'actualiser en fonction des événements qui se déroulent au présent. En d'autres termes, la vision éternaliste fixe l'intrigue et l'envisage comme une ligne narrative sur laquelle la série évolue en s'arrêtant, quand bon lui semble, sur des moments de cette ligne – d'où l'idée que la série serait un puzzle, imaginé par les scénaristes, que les spectateurs doivent reconstituer pour en saisir le grand tableau.

La vision présentiste, quant à elle, ne peut envisager la notion de *flashforward* puisque les événements se créent au présent et que l'avenir, s'il doit y en avoir un, sera constitué uniquement de ce que nos actions présentes façonneront : les séquences hors de l'île ne seraient donc à percevoir qu'au présent également ; elles ne figeraient pas l'avenir et laisseraient toute possibilité aux personnages sur l'île de *ne pas la quitter*.

Lost établit un lien entre notre expérience du temps dans la série et le fait que la série est elle-même scriptée, écrite par des scénaristes qui en contrôlent les rouages temporels (ce à quoi Eloïse Hawking fait écho lorsqu'elle dit à Desmond dans S3E8 que son destin est d'aller sur l'île parce qu'il est censé appuyer sur le bouton) ; mais les scénaristes nous encouragent également à oublier ce contrôle pour

que nous nous laissions happer par le suspense du présent, comme si les événements surgissaient spontanément, au fur et à mesure de la construction du récit. La série met en scène cette tension entre récit éminemment travaillé (qui se conjugue au passé et au futur) et impression de vivre le surgissement et le retournement en permanence (qui se conjuguent au présent).

Cette tension entre visions éternaliste et présentiste se retrouve lorsque les personnages voyagent dans le temps (ou que l'île voyage sous leur pied...) et sont projetés dans le passé au temps du Projet Dharma dans les années 1970. Miles, l'un des rares personnages à avoir grandi sur l'île, peut ainsi se voir bébé dans les bras de son père, Pierre Chang (S5E13). La question devient alors : le passé peut-il être changé ? À nouveau, la série va osciller entre deux théories¹.

Dès l'épisode S5E1, *Lost* nous donne les premières règles du jeu, dans un dialogue entre un ouvrier du Projet Dharma et le scientifique Pierre Chang, à propos d'une source d'énergie illimitée qui pourrait aider à maîtriser le temps :

- Nous allons retourner dans le passé et tuer Hitler ?
- Ne soyez pas ridicule.

1. K. Larsen [2008].

Nous sommes ainsi prévenus : « Ce qui est arrivé est arrivé ». La série promet uniquement une *manipulation* temporelle grâce aux propriétés électromagnétiques de l'île (« Cela va nous permettre de manipuler le temps », dit Chang) et va nous offrir d'étranges constructions du récit, comme si l'énergie de l'île était la métaphore même de la création narrative.

Dans *Lost*, le passé ne semble donc pas pouvoir être modifié à long terme : toute action effectuée par les personnages dans le but de changer l'histoire ne fait, ironiquement, que provoquer les événements mêmes qu'ils cherchaient à éviter, comme si la trame du temps était déjà écrite, qu'elle était unique et ne pouvait être modifiée. Daniel Faraday envisage le temps comme linéaire :

Le temps, c'est comme une rue, d'accord ? On peut la remonter, on peut la descendre, mais on ne peut jamais créer une nouvelle rue. Si nous essayons de faire quelque chose de différent, nous échouons à chaque fois. (S5E1)

Cependant, certains personnages évoquent l'idée de pouvoir changer le passé et ouvrir une bifurcation temporelle dans l'avenir. Sayid pense ainsi qu'en tuant le jeune Ben en 1977, il évitera que celui-ci ne grandisse pour devenir un monstre meurtrier et le leader des Autres (S5E10) ; mais en

tirant sur Ben, Sayid ne réussit qu'à le blesser. Kate conduit alors l'enfant au Temple où il sera « transformé » par les Autres, commencera à s'opposer aux arrivants du Projet Dharma et deviendra l'adulte froid et manipulateur que les rescapés ont connu. De même, l'explosion nucléaire organisée par Jack dans la saison 5 devient le fameux Incident qui hante la série à partir de la saison 2, et qui nécessitera la maîtrise de l'énergie électromagnétique de l'île grâce à la remise à zéro toutes les 108 minutes du compteur dans la Station du Cygne – mécanisme de confinement dont les ratés seront à l'origine du crash de l'avion en 2004.

Dans *Lost*, le refoulé surgit du passé, mais aussi de l'avenir, et, dans un tel système cyclique, il semble n'y avoir aucun espoir. Même s'ils croient faire quelque chose de « nouveau », les personnages reproduisent, en fait, ce qui s'est déjà produit. Ils sont réduits à n'être que des spectateurs, à voir se dérouler les événements qui ont conditionné ce qu'ils sont devenus, mais, ce faisant, ils comprennent aussi qu'ils sont les responsables de leur destin : en 1977, ce sont eux qui créent toutes les conditions de ce qu'ils expérimenteront en 2004.

Une photographie prise en 1977 du personnel Dharma est découverte en 2007 dans les baraquements (S5E9), et révèle les héros dans

les rangs, preuve qu'ils avaient *toujours* fait partie du passé de l'île. Lorsque la toute jeune Eloïse Hawking, enceinte, tire sur son fils Daniel Faraday en 1977, ce dernier prend conscience, avant de mourir, que sa mère Eloïse a toujours su qu'elle avait tué (ou, si l'on adopte la perspective de Daniel, allait tuer) son fils en 1977 et, convaincue par la notion de destinée, l'a même encouragé à devenir scientifique et à aller sur l'île où il serait tué par elle. Avant même la saison 6 où les personnages écrivent leurs retrouvailles dans des séquences dites « parallèles », ils découvrent, en fait, qu'ils sont déjà les auteurs de leur vie (ou même, dans le cas de Faraday, de leur mort).

Locke, après avoir regardé le film d'orientation de la station Cygne, qui traite de l'Incident, réagit ainsi : « On va devoir le regarder à nouveau » (S2E3). Locke veut repasser le film pour en percer les secrets (comme les fans de la série ont scruté les épisodes quasiment image par image), mais il ignore encore la grande leçon du film : parce que l'Incident sera l'œuvre des survivants, le film d'orientation a pour sujet les rescapés eux-mêmes. P. Thiellement a analysé cette scène comme une mise en abyme de toute la série : « Ce que vient nous dire cette séquence, c'est [...] la *non-séparation*

du spectateur et du spectacle »¹. Le voyage dans le temps permet aux personnages d'expérimenter visuellement, à distance, leurs propres actions, et donc d'effectuer la « te-vision » de leur être, tout comme la série fait réfléchir les spectateurs à leur propre passé, à leur existence présente et à la fiction comme épiphanie.

Le voyage temporel qui emprunte sans cesse la même voie n'empêche cependant pas les personnages de continuer à espérer : peut-être le passé est-il modifiable, peut-être qu'il est possible d'ouvrir une autre branche du temps en détruisant totalement l'île en 1977. Faraday en devient convaincu l'espace d'un instant et renonce à la pensée éternaliste :

J'ai finalement compris que j'avais passé trop de temps à me focaliser sur les constantes. J'en ai oublié les variables. [...] Nous. Nous sommes les variables. Nous pensons. Nous raisonnons. Nous faisons des choix. Nous avons un libre-arbitre. Nous pouvons changer notre destinée. (S5E14)

Si les personnages parviennent à faire exploser l'île grâce à une bombe à hydrogène dans les années 1970, l'île n'existera plus en 2004, ses perturbations magnétiques ne pourront plus affecter le vol 815 – l'avion ne s'écrasera donc plus et la

1. P. Thiellement [2011], p. 54.

vie des personnages pourra suivre un autre cours, ouvrant donc une autre ligne temporelle à partir de la disparition de l'île. C'est cette idée qu'explorent, à première vue, les *flash-sideways* dans la saison 6, où le vol Oceanic 815 ne s'écrase pas sur l'île mais se pose sans problème à l'aéroport de Los Angeles. Ces séquences exposent la vie des personnages si l'île n'existait plus à partir de 1977, s'ils n'étaient pas entrés en contact avec le surnaturel et les agissements de Jacob pour les mener jusqu'à lui comme candidats à sa succession. Les *flash-sideways* transforment la réalité en l'un des innombrables mondes possibles et créent le spectre d'un univers qui « aurait pu être » et qui ne cesse de hanter tous les autres.

On comprend que les personnages ont vécu d'autres expériences, ont suivi un autre chemin : Jack est encore chirurgien, mais a un fils, David ; Sawyer n'est plus escroc mais policier ; Hurley gagne encore une fois à la loterie, mais ne se sent pas maudit et n'est pas interné ; Ben est devenu professeur d'histoire dans un lycée et a à cœur l'avenir d'une jeune élève, Alex, sa fille adoptive dans sa « première » vie. Même si la série révélera en fin de compte que les *flash-sideways* n'étaient pas des embranchements temporels alternatifs, ces séquences nous laissent imaginer, de l'ouverture de

la saison 6 jusqu'à la fin du tout dernier épisode, que le cours du temps peut être modifié¹.

La série pense l'altérité, la possibilité de changer de vie, de changer le monde, et fait apparaître un autre univers, qui semble tout aussi *réel* que le premier. *Lost* rejoint ici une certaine vision présentiste, à savoir que nos actions donnent naissance à des événements qui ne sont pas écrits d'avance. Cela ne va pas sans soulever des questions éthiques. Kate est celle qui pose ces dernières de la manière la plus explicite lorsque les personnages envisagent de changer le passé et d'ouvrir une nouvelle voie temporelle : « Depuis quand est-ce normal de tirer sur les enfants et de faire exploser une bombe à hydrogène ? » (S5E15). Kate est celle qui rappelle que la fin ne justifie jamais les moyens et que le voyage dans le temps ne procure pas d'immunité face à la responsabilité morale².

Les voyages dans le temps créent des paradoxes, ou boucles temporelles, où l'origine d'objets ou d'actions s'efface. Ainsi, Richard Alpert donne une boussole à John Locke en 2007 que John lui donne en 1954. Le point de départ se brouille et reflète l'un des buts du travail narratif de la série : montrer

1. W. Devlin [2011], p. 39.

2. J. Pierce [2011], p. 56-7.

que la véritable origine d'une histoire est toujours insaisissable. Plus nous nous approchons de ce que l'on pourrait imaginer être le « début », plus celui-ci s'éloigne, nous donnant envie de connaître ce qui s'est passé *avant*. Lorsque *Lost* nous apporte enfin, dans S6E15, l'explication de l'origine de Jacob et de l'Homme Sans Nom (ce sont des jumeaux nés après un naufrage à l'ère romaine, et Claudia, la mère biologique, sera vite assassinée par celle qui deviendra leur mère adoptive), nous nous prenons à vouloir apprendre les raisons du naufrage, connaître l'origine de l'origine.

Celui que *Lost* présente comme le détenteur d'un véritable pouvoir sur le Temps, c'est Desmond. Exposé aux radiations de l'île, Desmond a d'abord des visions de l'avenir : certaines ne se réaliseront jamais, comme celle où Claire part de l'île à bord d'un hélicoptère ; d'autres seront validées, comme la mort de Charlie. Desmond tente de reculer le moment de cette mort (S3E8) et parvient à réécrire les événements de ses visions, laissant entrevoir différentes voies narratives possibles pour la série. Il sauve Charlie de la mort à plusieurs reprises (S3E12, E17), jusqu'au moment où il ne peut plus intervenir. Si les règles de la série interdisent que le passé puisse être changé, l'avenir immédiat semble pouvoir l'être, jusqu'à ce que le

cours du temps trouve un moyen de « corriger » cette action et atteigne, par un autre chemin, ce qui devait, de toute façon, être atteint. Là encore, la vision éternaliste prend le pas sur le libre-arbitre, comme si l'existence de chacun était prédestinée et pré-écrite.

Desmond nous fait découvrir le passé par le truchement d'un voyage de *sa propre conscience* dans le temps. Dans l'épisode S3E8, il visite et revit des situations de son propre passé, mais avec *des visions de son avenir* : son psychisme est ainsi au présent ; dans S4E5, c'est son psychisme passé qui fait des incursions dans son corps présent : il ne comprend donc pas la situation qu'il est en train de vivre et la prend pour un songe (« Ce n'est pas la réalité, ici ! »), mettant ainsi en abyme la fiction de la série. En reprenant contact avec son amour perdu Penny, qui porte le nom symbolique de la patiente Pénélope dans *L'Odyssée* et prend le rôle d'une « Constante » à la fois temporelle et amoureuse, Desmond réussit à s'ancrer à nouveau dans le présent.

Desmond vit physiquement et psychiquement les techniques narratives de l'analepse et de la prolepse¹, jusqu'à être le seul personnage

1. En narratologie, l'analepse raconte ce qui s'est déjà passé dans l'intrigue ; la prolepse, ce qui se passera plus tard.

dans la saison 6 à avoir des visions du monde « parallèle » (S6E11). Dans ces *flash-sideways*, Desmond contribuera à éveiller les personnages à ce qu'ils sont et ont été, leur fera vivre l'anamnèse (perte de l'amnésie) et leur fera prendre conscience qu'ils ne pouvaient se réaliser sans l'île et sans Jacob¹. Que Jack se crée un fils dans les *flash-sideways* (peut-être pour prouver qu'il peut être un meilleur père que Christian ne l'a été) ne le rend pas, en effet, plus heureux ; Sawyer policier rêve toujours autant de vengeance ; Hurley chanceux est toujours aussi seul ; Locke en paix avec son père aurait tout de même perdu l'usage de ses jambes.

Parce qu'il incarne et transcende les artifices temporels de la narration, Desmond représente la fiction à l'œuvre dans *Lost* – une fiction libératrice et initiatique, qui prépare aussi au retour à la « réalité » après la fin de l'histoire, réalité des spectateurs transformée, transfigurée par l'œuvre même de la fiction. Les allers-retours temporels effectués par la conscience de Desmond symbolisent également la prégnance du passé dans le présent, le poids des souvenirs (traumatiques ou non) qui refont surface dans nos vies.

1. P. Thiellment [2011], p. 112-3.

LA MÉMOIRE AU PRÉSENT : RETOUR DU REFOULÉ

Lost présente la faillite des parents biologiques et met à mal les valeurs dites familiales. Ben a été maltraité par son père, qu'il finira par tuer au cours de sa « purge » du Projet Dharma ; Ben sacrifie sa propre fille adoptive, Alex, plutôt que de céder au chantage des mercenaires de Widmore ; Hurley est abandonné par son père, qui ressurgit uniquement lorsque son fils gagne à la loterie ; Kate a tué son père, qui brutalisait sa mère ; Sun et Penny souffrent toutes les deux d'un père tyrannique ; Anthony Cooper, le père de Locke, arnaque son fils en le convaincant de lui donner son rein, puis l'abandonne, pour finalement le jeter d'une fenêtre et entraîner sa paraplégie. Cooper est aussi le responsable indirect de la mort des parents de Sawyer. Christian Shephard, père autoritaire de Jack et de Claire, n'a jamais valorisé son fils et n'a pas été présent pour sa fille.

Seuls les parents symboliques ou spirituels semblent parfois trouver grâce aux yeux de la série : le père adoptif de Jin, simple pêcheur, recueille celui-ci alors qu'il est le fils d'une prostituée et que rien ne garantit qu'il soit le « vrai » père.

Cependant, même si les pères sont présentés comme mortifères, la figure patriarcale est donnée pour centrale. Comme le Hamlet de Shakespeare, les rescapés doivent subir les assauts de leurs fantômes ou démons, au sens propre comme au figuré ; comme Hamlet, ils vont devoir affronter une temporalité qui « est sortie de ses gonds » ; comme Hamlet, ils vont devoir se confronter à une mémoire à laquelle personne n'échappe. Locke va ainsi substituer le vœu d'être reconnu par son père par le désir de construire une « relation spéciale » avec l'île, de s'offrir un « destin », tandis que Jack tentera de prouver que son père avait tort de lui promettre échec sur échec.

Le fantôme de Christian et l'apparition de Cooper sur l'île hantent leurs enfants et victimes, agissant comme des retours du refoulé, comme des réminiscences pénibles du passé que les survivants devront transcender ; mais ils sont aussi les symboles d'un capitalisme mortifère, de la loi du « chacun pour soi », à l'image du conglomérat mafieux du père de Sun, qui contraste avec l'idéologie du « vivre ensemble » mise en œuvre par les rescapés sur l'île. Tout comme Ben a tué son propre père qui le maltraitait, Jack, Locke et Sawyer vont symboliquement devoir tuer ce père qui représente les traits d'eux-mêmes qu'ils doivent éradiquer afin de

faire l'expérience de la solidarité – envie de tout contrôler et arranger par lui-même dans le cas de Jack, désir de prendre les sentiers de la guerre dans le cas de Locke, individualisme cynique dans le cas de Sawyer.

Dans l'épisode S1E8, Sawyer (qui se nomme, en fait, James Ford) fait lire à Kate la lettre qu'il porte toujours sur lui :

Cher M. Sawyer,

Vous ne savez pas qui je suis mais je sais qui vous êtes, et ce que vous avez fait. Vous avez couché avec ma mère, puis vous avez volé tout l'argent de mon père. Ça l'a mis en colère, alors il a tué ma mère, puis il s'est suicidé. Je ne connais que votre nom, mais un jour je vous retrouverai et je vous donnerai cette lettre, pour que vous sachiez ce que vous m'avez fait. Vous avez tué mes parents, M. Sawyer.

Kate en déduit logiquement que Sawyer est le destinataire de la lettre et qu'il est une belle ordure. Mais les signes sont trompeurs. La lettre est, en fait, datée de 1976 et celui qu'on nomme Sawyer n'est pas celui qui a reçu la lettre, mais celui qui l'a écrite, et qui a ensuite pris le nom de celui qui a brisé sa famille, devenant son fils symbolique en attendant de le retrouver et de se venger. L'ambivalence de l'identité « M. Sawyer » apparaît à la fin de la lettre : le nom sert à la fois d'adresse et de signature. Sawyer s'est tellement

identifié à l'escroc qui a entraîné la mort de ses parents (et qui se révélera être Cooper, le père de Locke) qu'il est devenu à son tour arnaqueur au long cours, briseur de familles et de vies. Le signifiant « Sawyer », à la connotation fictive explicite (*Les Aventures de Tom Sawyer* de Mark Twain), n'est qu'un surnom dans les deux cas, visant à cacher les véritables identités de Cooper et de James Ford, et les réunissant dans un trajet moral commun.

La première interprétation de Kate n'était donc pas si fautive : Sawyer est effectivement devenu une belle ordure, que le séjour sur l'île permettra de racheter. La lettre est finalement un signe double et dit vrai de quelque manière qu'on l'interprète, tout en disant faux sur l'identité des deux hommes.

Lost semble condamner les survivants à reproduire ce qu'ils ont vécu, à les empêcher d'être de bons pères à leur tour. Le fils de Michael, Walt, est kidnappé par les Autres alors que la relation avec son père commençait à se construire ; en essayant de récupérer Walt, Michael est la source de tant de morts et souffrances qu'il ne peut plus prétendre à une paternité modèle. Sawyer ne verra pas sa fille Clémentine, à qui il fera simplement ouvrir un compte en banque fourni. Jin ne rencontrera jamais sa fille Ji Yeon. Seuls Charlie (en s'occupant

d'Aaron) et Desmond offriront un modèle paternel alternatif, libéré du passé.

Les histoires personnelles reviennent avec force et se mêlent à l'Histoire refoulée des peuples. Ainsi, le rappel de la colonisation, des génocides et de l'esclavage s'inscrit en filigrane dans la série¹. Le passé de l'île n'est qu'une succession d'occupations, d'abord par les Égyptiens (qui ont laissé des séries de hiéroglyphes à décoder et la statue géante de Taweret, déesse de la fertilité et de la renaissance, à l'intérieur de laquelle Jacob a élu domicile), puis par les Romains (dont Claudia est issue), l'armée américaine et les scientifiques du Projet Dharma (qui s'opposent aux autochtones, les « Ennemis », dans une lutte qui mènera à la « purge » où les scientifiques seront tous gazés par Ben).

La situation première des rescapés, nouveaux Crusoé à la découverte d'une île, réactive l'idée d'appropriation coloniale où l'individu est le roi de son petit empire, même si des personnages comme Hugo nuancent cette vision en prônant une organisation non hiérarchique et généreuse. Le bateau négrier *Rocher Noir* du XIX^e siècle et l'avion de contrebande nigérian, que les survivants

1. C.-M. Bernier [2009], p. 241-9.

découvrent sur l'île, se posent en lieux de mémoire et agissent comme des rappels puissants de la colonisation européenne, de la traite des Noirs et de l'esclavage en Amérique.

Cette histoire dissimulée (histoire d'autant plus effacée que les esclaves noirs ne sont jamais montrés dans le *flashback* du *Rocher Noir* et sont remplacés par des forçats espagnols dont Richard Alpert fait partie) refait surface pour jouer un rôle important dans la libération des personnages qui tentent de se défaire de leurs chaînes personnelles. Avant de découvrir que le *Rocher Noir* n'est pas une formation géologique mais un navire britannique, les survivants, guidés par Rousseau, doivent pénétrer dans la zone du Territoire Sombre, qui rappelle l'expression « Continent noir », porteuse d'une vision européenne de l'Afrique comme terre mystérieuse et dangereuse.

Ce Territoire Sombre est le lieu des tragédies, des mutilations, des maladies et des souffrances, à la fois passées et présentes : le navire négrier s'y est échoué après une forte tempête ; l'un des équipiers de Rousseau y a perdu son bras ; le monstre de fumée y apparaîtrait ; l'infection mortifère, qui décima le groupe arrivé avec Rousseau, s'y est déclarée ; et Arzt y perdra la vie dans l'explosion d'un bâton de dynamite.

Les survivants entendent faire « table rase » du passé (comme l'explique le titre de l'épisode S1E3, « Le Nouveau Départ – *Tabula Rasa* »), à l'image des Pères Pèlerins qui, fuyant les persécutions religieuses de l'Europe du XVII^e siècle, arrivèrent en Amérique en laquelle ils voyaient une terre vierge où tout pouvait recommencer dans la tolérance et la démocratie. *Lost* capture le sentiment américain à la fois de désirer et redouter l'idée de recommencer la même histoire *ex nihilo*. Jack déclare ainsi : « Peu importe qui nous étions, ce que nous avons fait avant d'être ici [...] Nous devrions tous pouvoir repartir de zéro ». Cependant, la présence insolite du bateau dans l'intérieur des terres rend impossible l'oubli de la part sombre de l'Histoire, de ses ségrégations raciales et nationales, tout comme les parachutages inexplicables de caisses contenant des rations Dharma (S2E17-18) rappellent l'emprise des marques et produits commerciaux : même sur l'île utopique, il est impossible d'échapper au commerce de marchandises et à ses ravages historiques.

À l'instar des premiers colons américains qui ne trouvèrent pas la terre vierge de leur rêve, les rescapés ne peuvent faire table rase des questions ethniques et coloniales qui hantent l'histoire du monde, des peuples et de chaque être. Jack tente

ce qu'ont essayé les hommes blancs des sociétés occidentales : tirer un trait sur le passé. *Lost* nous rappelle que ces tentatives n'ont mené qu'à des amnésies nationales, à des traumatismes refoulés et à un retour de la violence notamment sous forme de terrorisme. Des échos se créent d'ailleurs entre les esclaves échoués plus d'un siècle auparavant et les survivants du crash aérien. Les squelettes dans le navire, en rang et enchaînés, apparaissent comme le pendant horrible des passagers du vol Oceanic, assis dans les rangées, attachés par leur ceinture de sécurité. Dans *Lost*, tout comme l'histoire de l'esclavage doit être reconstruite à partir de fragments, squelettes et autres artefacts archéologiques, l'histoire des personnages ressurgit par bribes mémorielles qu'il leur/nous faut réunir et réajuster.

La fragmentation du souvenir refoulé, historique ou individuel, est au cœur de la stratégie narrative de la série. Cette fragmentation remet en cause toute vision linéaire et téléologique de l'histoire, qui n'est pas toujours en marche vers un supposé « progrès » mais doit reconnaître horreurs, barbaries et culpabilités. La recomposition des histoires, la confrontation directe à ce qui a été caché, marginalisé ou déformé, est présentée comme la condition *sine qua non* à une exorcisation et une délivrance autant physique que psychologique. Le fantôme

de l'esclavage rejoint le fantôme du père maltraitant dans un moment-clé de la saison 3 (S3E19), où Sawyer, originaire du Sud (ex-esclavagiste) des États-Unis, étrangle Cooper (autre escroc du Sud), à l'intérieur même du navire, à l'aide des chaînes des esclaves. La scène est filmée à travers un grillage, autre symbole d'emprisonnement. Les traumatismes que Locke et Sawyer n'ont pas pu dépasser s'incarnent dans la figure de Cooper, relique d'un passé de souffrance et source d'un cycle de violence.

Par définition, le traumatisme se situe entre destruction et survie, façonnant les identités sur le plan individuel et collectif. À travers un récit de « survie » sur une île hostile, qui reprend certains codes du programme de télé-réalité *Survivor*, *Lost* s'enracine dans une culture et une esthétique du traumatisme¹. Certains rescapés sont déjà marqués par les expériences traumatisantes qu'ils ont subies dans leur passé, et d'autres sont en état de stress post-traumatique après le crash. *Lost* revient d'ailleurs à de nombreuses reprises sur l'accident du vol 815, nous montrant la scène sous plusieurs perspectives. Le récit ne peut se dégager de ce choc inaugural et s'inscrit dans une esthétique

1. A. Mousoutzani [2011], p. 45-58.

influencée par les images du 11 septembre 2001¹, où le crash des avions et l'effondrement des tours furent montrés *ad nauseam*, à la télévision, sous tous les angles possibles. Le lien entre l'île de *Lost* et celle de Manhattan apparaît d'ailleurs dans l'épisode S4E8 lorsque Tom, l'un des Autres, retrouve Michael à New York et lui dit : « Manhattan ! On te laisse quitter une île et tu en choisis une autre ! ».

Lost, avec son crash initial, ses épisodes « pilotes » ironiquement bien nommés, ses scènes de torture et de paranoïa, ses incursions en Irak, ses disparus, réactive l'événement du 11-Septembre et ses conséquences, mais avec une complexité morale qui évite tout manichéisme : contrairement à ce qui se passe dans *24 Heures Chrono*, la seule explosion nucléaire de *Lost* est le fait des héros, pas de « méchants » terroristes. Le voyage temporel peut alors se lire comme des tentatives de revisiter le passé pour revivre le choc, empêcher l'événement traumatique de se produire (et, ainsi, réécrire l'histoire), ou bien encore vivre dans un temps épargné par la catastrophe.

Non seulement l'accident d'avion est revécu à travers les yeux des survivants et des Autres, mais

1. J. Kavadlo [2011], p. 230-42.

des avatars et des répétitions du crash ont lieu pendant toute la série : le petit avion du frère d'Eko s'écrase sur l'île ; Widmore met en scène un simulacre du crash du vol 815 ; après avoir quitté l'île, Jack voyage en avion de manière compulsive, en espérant qu'un crash se produise et le propulse sur l'île ; puis les personnages iront jusqu'à reproduire les conditions du vol initial. Dans la série, le traumatisme se vit et se revit de manière psychologique mais aussi de manière littérale.

La compulsion de la répétition et du retour hante le récit ; l'utilisation récurrente du *flashback*, terme employé également lorsque les victimes d'un traumatisme revivent l'horreur par flash, en est l'un des symptômes frappants. L'introduction du *flash-forward* ne fait que marquer le fait que la mémoire traumatisée ressurgit toujours après un temps de latence et s'envisage donc aussi « au futur ». Le décalage temporel entre l'île et le monde extérieur, dont les personnages font l'expérience dans l'épisode S4E9 en trouvant le corps échoué du docteur avant que celui-ci ne soit tué sur le bateau au large, participe de cette construction du traumatisme comme « maladie du temps », qui nous renvoie sans cesse au moment du choc.

À travers ces *flashes*, les rescapés font leur propre analyse émotionnelle et se libèrent peu à peu de leur

prison personnelle (que celle-ci prenne la forme d'une dépression, d'une addiction, d'un crime, d'une paralysie, d'un cancer, d'un mariage, d'une grossesse non désirée, etc.), ce qui leur permettra d'évoluer moralement, de devenir plus tolérants, de remettre en question les hiérarchies construites culturellement, et de s'identifier à des personnes d'autres nations et croyances – un voyage que les spectateurs peuvent également choisir d'entreprendre avec eux.

De manière significative, les phrases des uns deviennent celles des autres. La phrase que John Locke a souvent prononcée : « Ne me dites jamais ce que je ne peux pas faire », devient celle d'Eko, en réponse à Locke qui tente de le convaincre de ne pas continuer à pousser le bouton de l'ordinateur. Dans une inversion de la tradition coloniale, l'homme noir tient tête à l'homme blanc en lui renvoyant ses propres slogans. Locke souhaite persuader Eko d'arrêter de croire dans le système du compteur et l'exhorte à refuser « d'être esclave », « Tant que nous pousserons ce bouton, nous ne serons jamais libres » – énoncé qui lie finalement les deux hommes dans une histoire et une identité commune au regard de questions cruciales : faut-il croire en l'île ? faut-il croire en *Lost* ?

« LE SAUT DANS LA FOI » :
LA CROYANCE À L'ÉPREUVE DU RÉCIT

Les notions de confiance et de croyance, au cœur des mécanismes de fiction, sont, de manière métanarrative, au cœur des intrigues de *Lost*. La série nous oblige à nous demander en quel personnage nous pouvons avoir confiance, tout comme elle nous invite à réfléchir à notre croyance dans le récit et à sa capacité à nous mener quelque part. La série va même jusqu'à interroger la réalité même de sa trame narrative : Dave, l'ami imaginaire de Hurley, parvient presque à le convaincre qu'il est en train de rêver tous les événements de l'île depuis un hôpital psychiatrique ; il fait ainsi écho à certaines théories émises par les spectateurs au cours des premières saisons : tout serait un songe, ou bien les personnages seraient déjà morts et l'île serait une représentation de l'enfer...

Cette mise au défi de notre croyance dans le récit se reflète dans les arnaques que James Ford, Anthony Cooper et Ben Linus ne cessent de monter. Quant à Jack Shephard et John Locke, ils oscillent entre une confiance aveugle dans l'île et une rationalité empiriste où l'idée de manipulation n'est jamais loin. Alors que Locke croit en la nécessité vitale de rentrer la suite de chiffres 4 8 15 16 23 42 dans l'ordinateur de la station Cygne toutes les 108 minutes,

il découvre la station Perle (S2E21) : celle-ci révèle que ceux qui entrent les chiffres sont surveillés en permanence à leur insu et appartiennent au protocole d'une expérience psychologique. De sa foi quasi absolue dans les pouvoirs de l'île, Locke sombre alors dans le désabusement et cesse de respecter le protocole de l'ordinateur dans lequel il ne voit plus qu'une vaste mascarade. Son rejet global du mécanisme conduira à l'incident électromagnétique tant redouté, que seul Desmond parviendra à contenir en faisant exploser la station Cygne. La croyance aveugle et le refus total de croire sont ainsi remis en cause à tour de rôle par la série.

Remarquons ici que la position de *Lost* en termes d'écologie met l'Homme, et non la Nature, au centre du jeu. Si la série propose des visions de l'apocalypse, sa conscience écologique est toujours envisagée de manière binaire et relativement simpliste : la catastrophe naturelle peut être évitée en pressant un bouton ou peut être avortée en tournant une simple clé ou en remettant un bouchon au centre d'une source de lumière. *Lost* donne ainsi l'impression qu'une catastrophe écologique est et sera toujours réversible grâce à la technologie et aux décisions humaines¹.

1. C. Tarin & S. Sowards [2011], p. 211-3.

Le compteur que l'on doit régulièrement remettre à zéro participe d'une réflexion profonde sur la foi dans le récit : les héros se divisent entre ceux qui croient à l'utilité de cette mission comme soumission à un principe qui les transcende, et ceux qui voient en cette activité une expérience fantaisiste, une manipulation extérieure à dédaigner. Les personnages reflètent ainsi les interrogations des spectateurs eux-mêmes qui se sont souvent divisés sur les forums internet, entre ceux qui croyaient en une trame narrative contrôlée par les créateurs dans ses moindres détails et ceux qui pensaient que les scénaristes naviguaient à vue et ne contrôlaient que les spectateurs dupés.

Ainsi, Locke pense d'abord que la lumière qu'il a aperçue depuis la trappe est un signe que lui envoie l'île (S1E19), mais il finit par voir en cette lumière une action banale de Desmond à l'intérieur de la trappe. La perspective de Desmond, quant à elle, s'inverse lorsqu'il apprend que les tambourinements de Locke au-dessus de la trappe représentaient l'événement qui avait interrompu sa tentative de suicide et lui avait fait allumer la lumière (S2E24). Là où Locke ne voit plus qu'une coïncidence insignifiante, Desmond voit une confluence d'événements quasi miraculeuse, qui a apporté à chacun, au moment opportun, ce dont il avait besoin. La

série joue ainsi sur l'interprétation des signes : doit-on croire que tout est hasard et coïncidence, ou que tout est écrit à l'avance ?

Contrairement à la majorité des séries, *Lost* a bénéficié d'une fin programmée. À la fin de la saison 3, il fut annoncé que la série se terminerait au bout de la saison 6, dans une volonté de planifier la suite du récit et de préparer une véritable clôture narrative – décision autant commerciale qu'artistique. Cette décision se reflète dans le titre même du premier épisode « planifié » qui ouvre la saison 4, « Le Début de la fin ». Lindelof et Cuse ont affirmé qu'ils savaient où ils allaient et à quoi aboutirait le récit¹, même si tout scénario de série est une entreprise collective et doit répondre à des aléas d'ordre économique ou pratique.

On sait, par exemple, que Jack devait mourir à la fin du pilote ; que Ben n'était pas nécessairement destiné à devenir le chef des Autres jusqu'à ce que Michael Emerson donne une interprétation époustouflante du personnage ; ou qu'Eko meurt parce que l'acteur Adewale Akinnuoye-Agbaje a quitté la série pour faire du cinéma. Alors que l'écriture sérielle est toujours soumise au hasard et aux inspirations soudaines, *Lost* a suscité chez ses spectateurs

1. I. Askwith [2009], p. 160-5.

la foi en une unité narrative totale où tout élément fait sens, où tout a été prévu à l'avance et où tout mystère doit donc trouver son explication.

Cette foi en l'unité s'est construite par l'accumulation de petits détails : ainsi, dans l'épisode S1E14, la carte de Rousseau montre une petite île à côté de la grande ; dans la troisième saison, la petite île se révélera être l'île d'Hydra sur laquelle seront emprisonnés les rescapés. Cette logique, cette accumulation de détails *en continuité*, a généré une attente importante chez les spectateurs, qui ont commencé à juger la série sur sa capacité à répondre aux questions qu'elle pose elle-même, à connecter les indices qu'elle sème et à agencer les fragments de la mosaïque fictionnelle qu'elle disperse dans l'espace et le temps.

Cette attente a été d'autant plus forte que les épisodes étaient disséqués et discutés par des fans en position de détectives, qui souhaitaient voir leurs efforts récompensés. *Lost* s'est ainsi imposé son propre défi narratif, élevant la logique, la causalité et la continuité en forces structurelles. Comme la série repose, par exemple, sur le fait que le présent peut se comprendre grâce au passé (*flashback*) et que l'avenir (*flashforward*) peut s'expliquer par le présent, elle promet implicitement que les faits ont été imaginés au préalable. En conséquence, l'attente

des spectateurs correspondait probablement moins à la question : « Sait-on où tout cela nous mène ? », qu'à cette autre : « Sait-on d'où tout cela part ? ».

Cependant, si Locke insiste sur le fait que « rien n'arrive sans raison » et qu'ils sont tous sur l'île dans un but précis (S1E5 et S1E25), la série ne cesse, dans le même temps, dans un récit en poupées russes, de dire que la tentative de trouver des réponses aux mystères, la quête de l'origine (de l'origine de l'origine), est une entreprise, sinon vaine, du moins infinie. Comme le dit Mère à Claudia : « Toute réponse que je donnerai débouchera nécessairement sur une autre question » (S6E15).

Si les trois premières saisons ouvrent le récit en proposant de nombreux mystères et signes à décoder, plus ou moins mythiques et ésotériques (qui justifient la création des encyclopédies en ligne et fonctionnent logiquement en lien avec les jeux en réalité alternée), les trois dernières saisons sont plus sobres en termes de mythologie, plus intenses en termes de complexité narrative et referment le récit en se concentrant avant tout sur les personnages, la spiritualité et les situations émotionnelles, au grand dam de certains spectateurs.

La fin de la série a, en effet, été perçue par de nombreux spectateurs comme une véritable trahison. À l'image de John Locke qui cherche

désespérément un sens à sa vie, pense que l'île l'a « élu » dans un but précis et finit déçu et amer, des fans de la série ont vu leurs espoirs de révélation finale partir en fumée lors du dernier épisode. Pour eux, la série était redevable de ses spectateurs en apportant les solutions ultimes. Or, *Lost* a fait le choix de ne pas donner de réponses toutes faites et de s'en remettre aux spectateurs pour qu'ils se fassent leur propre idée du récit et trouvent leur propre clé du mystère – solution de facilité pour certains, de liberté pour d'autres ou bien appel à la créativité artistique pour ceux qui tenteront, peut-être, de continuer le récit.

Comme le suggèrent déjà les pièces manquantes que représentent les *mobisodes* ou les scènes coupées des bonus DVD, il est possible d'imaginer des histoires interstitielles : qu'arrive-t-il à Miles, Kate, Claire, Sawyer, Lapidus et Alpert entre leur départ de l'île et leur mort ? Comment Ben et Hugo protégeront-ils l'île (un point qu'aborde le court-métrage *Un nouveau responsable*, en bonus de la saison 6) ? Et que se passe-t-il dans les *flashbacks* des *flashsideways* ?

L'une des spécificités de cette série est de n'avoir jamais révélé ses propres fondements : nous savons comment les personnages arrivent sur l'île mais nous n'apprenons jamais ce qu'est cette île, ce

qu'est la Source de lumière, comment fonctionne le mécanisme de la roue, ce que seraient les conséquences du départ de l'Homme Sans Nom, etc. Et c'est cette absence primordiale qui demande la participation active des spectateurs dès le premier épisode pour construire, imaginer, compléter, théoriser, interroger le monde de l'histoire ; car si *Lost* ne dévoile jamais ses propres fondements, cela n'exclut pas qu'il y en ait, et laisse la responsabilité aux spectateurs de rassembler les pièces du puzzle selon leur propre lecture.

On peut se demander si la série ne met pas au jour les processus à l'œuvre dans l'instauration de systèmes de croyance en déconstruisant l'élaboration même des idéologies. Pour qu'une idéologie ou une vision du monde semble naturelle, logique et « vraie », il faut avant tout qu'elle se fasse oublier, qu'elle n'apparaisse pas comme telle, que son processus de construction reste caché. Pourtant, la série dévoile les outils qui permettent de contrôler les individus en leur faisant croire en une certaine « vérité »¹. Dans l'épisode S3E4, Ben révèle à Sawyer qu'un dispositif a été inséré dans son cœur et explosera si ce dernier se met à battre trop rapidement : Sawyer contient ses propres mouvements

1. K. Gaffney [2011], p. 187-204.

par peur de déclencher le processus, alors que tout n'était qu'un leurre destiné à maîtriser les prisonniers plus facilement. Dans S2E3, Jack remet en question l'utilité du compteur et la privation de liberté endurée par Desmond : selon Jack, la pancarte « Quarantaine » à l'intérieur de la trappe est destinée à instaurer la peur et maintenir Desmond, de son propre gré, à l'intérieur de la station. Dans cette même saison, Locke passe d'une foi absolue en la nécessité de poursuivre la mission à la certitude qu'il y a manipulation : il imagine qu'il passe de l'aveuglement à la clairvoyance, alors qu'il remplace simplement un système de croyance par un autre et, ce faisant, met en évidence l'idéologie qui sous-tend ces systèmes.

Lost nous ramène à l'idée que l'action n'est pas suffisante ; il faut encore lui donner un sens, l'inscrire dans une idéologie, méditer, contempler, conceptualiser, à l'image de Locke qui scrute la trappe pour essayer d'en percer les secrets (S1E13). Il faut voir, revoir, pour comprendre les questions à défaut d'obtenir des réponses. Selon P. Thiellement, la particularité de *Lost* est

[...] de nous avoir montré que regarder, ce n'est pas seulement subir ; regarder, c'est *voir* ; et voir, c'est *être*. C'est le pari de *Lost* : transformer notre manière d'être en transformant notre manière de regarder ; introduire

les hommes d'aujourd'hui à une relation consciente au monde de l'âme¹.

D'une expérience télévisuelle, *Lost* peut devenir une expérience ontologique quasi spirituelle, où les spectateurs sont leurs seuls maîtres. Exiger des scénaristes une conclusion qui résoudrait tous les mystères équivaut à se remettre entre les mains d'une instance omnisciente supérieure, à demander à Jacob de révéler des mystères qu'il n'a jamais maîtrisés. *Lost* nous a, en effet, laissé croire que Jacob (et même peut-être son frère, l'Homme Sans Nom) représentait le Divin et détenait les réponses suprêmes, pour finalement montrer que Jacob est loin d'être parfait, qu'il ne sait pas tout et qu'il a même commis la faute primordiale (S6E15), qui mènera à tant de souffrances et de morts – celle d'avoir jeté son frère dans la Source et l'avoir transformé en monstre de fumée diabolique capable de prendre, peut-être parce qu'il ne fut jamais nommé par sa mère, l'apparence et la voix des différents disparus.

Même si Jacob et son frère jouent au Backgammon avec, respectivement, les pions blancs et noirs, la série évite le manichéisme simple. La colère et la vengeance de l'Homme Sans Nom sont justifiées par le profond sentiment de trahison et d'injustice

1. P. Thiellement [2011], p. 53.

qu'il ressent lorsqu'il prend conscience que Mère leur a menti sur leur origine et a détruit le village dans lequel il avait trouvé refuge.

Comme dans *Le Magicien d'Oz*, l'homme vulnérable est révélé derrière Jacob, sorcier à l'apparente puissance, qui utilise des moyens somme toute fort douteux pour obtenir ce qu'il souhaite. De plus, alors que nous avons entendu parler de Jacob depuis le début de la série, nous ne le verrons *en vie* que pendant un seul épisode (S5E17) : après avoir été tué par Ben, Jacob ne sera ensuite qu'un fantôme perçu par Hurley ou n'apparaîtra qu'en *flashback*. Nous ne saurons jamais si les passagers du vol 815 sont arrivés sur l'île par une suite d'accidents ou par la seule volonté de Jacob (qui, lui aussi, s'est d'ailleurs retrouvé sur l'île à la suite d'un naufrage accidentel), ou encore s'il s'agit d'une combinaison des deux. La dialectique entre coïncidence et destin est ainsi convoquée en permanence.

Toutes les règles et instructions, soi-disant d'origine surnaturelle, sont finalement révélées comme arbitraires. Lorsque Hurley devient le nouveau Gardien de l'île, la règle selon laquelle personne ne peut quitter l'île ne tient plus. Ben soutient, dans le dernier épisode : « C'était la façon dont Jacob menait les choses. Mais il y a peut-être une autre

voie. Une voie meilleure ». Le leader met en place ses propres règles, qui seront ensuite promues comme absolues, naturelles et divines. La série déconstruit ainsi la figure d'autorité et dénonce l'aliénation dont pourraient être victimes ceux qui s'en remettent à des gourous jugés « supérieurs » ou « providentiels ».

Dans *Lost*, le chef est difficile à débusquer et finalement présenté comme faillible. P. Thiellement a vu dans ce leader absent un reflet des conditions initiales de fabrication de la série¹ : après avoir co-écrit et réalisé l'épisode-pilote, le créateur J. J. Abrams est parti tourner *Mission Impossible 3*, abandonnant l'équipe de production et laissant à Damon Lindelof le soin de continuer la série. Symboliquement, le personnage de Jacob porte le second prénom de J. J. Abrams. Lindelof, scénariste sans expérience de *showrunner*, a appelé à la rescousse le chevronné Carlton Cuse, préfigurant ainsi le partenariat Hurley/Ben à la fin du récit.

La seule qualité de Jacob est peut-être sa croyance en l'être humain et en son libre-arbitre (S6E9). Si l'Homme Sans Nom croit tous les hommes mauvais, envieux, individualistes et disposés à répéter les mêmes erreurs à l'infini, Jacob

1. *Ibid*, p. 12-3.

préfère leur donner à chaque fois leur chance, avec confiance, sans intervenir ou leur dire quoi faire. L'Homme Sans Nom, parce qu'il n'a justement pas de nom, *est* et *n'est pas*, peut s'incarner à la fois dans un monstre de fumée et dans les corps des disparus (Christian Shephard, Locke, Alex...) pour mieux donner la mort et précipiter la fin du récit (peut-être pour revenir à une « réalité » sans l'illumination de la fiction ?).

Jacob, quant à lui, est le tisseur de la tapisserie qui compose l'histoire et va chercher les personnages qui la feront vivre. Il les rencontre à des moments-clé de leur existence (S5E16-17), les touche d'une certaine grâce et les entraîne dans une aventure où lui-même n'interviendra que fort peu, les laissant décider par eux-mêmes si l'expérience était vaine ou transcendante, tout comme les spectateurs devront décider par eux-mêmes si l'expérience de *Lost* leur aura fait perdre leur temps ou ouvert les yeux sur le pouvoir de la fiction.

Lorsque Jacob est assassiné (S5E17), la série prend un autre tour : la saison 6 montre l'île, sans gardien, sombrer dans le chaos, et le récit partir dans les hésitations narratives où le sens des événements est opaque. Symboliquement, la saison 6 est celle qui voit la destruction de la tapisserie de Jacob par l'Homme Sans Nom : l'histoire prend un

nouveau tour et son sens devient la responsabilité, non plus des « auteurs », mais des spectateurs.

Lost nous montre que ceux qui désirent percer, contrôler et s'appropriier les secrets de l'île (comme les participants au Projet Dharma ou Charles Widmore) sont voués à l'échec et à la mort, et que ceux qui prétendent d'abord détenir ces secrets (comme Jacob, Ben ou Eloïse) ont souvent bluffé, et ne disposent que d'une perspective très limitée et biaisée sur une situation globale qui ne sera jamais dévoilée.

Demander à la série de livrer tous les mystères de l'île, vouloir tout savoir et tout comprendre, c'est, nous dit *Lost*, avoir le même désir de conquête à la fois dangereux et vain qu'un Widmore et nier l'île comme lieu de questionnement et de mise au défi. Tout comme les personnages ont débattu de l'intérêt de pousser un bouton toutes les 108 minutes, chaque spectateur devra décider si appuyer sur le bouton « lecture » toutes les 42 minutes pour lancer un nouvel épisode aura finalement valu la peine. À la fin de la série, le choix que chaque spectateur doit faire, est résumé en ces termes par P. Thiellement :

[...] soit tout accepter, soit tout refuser [...] Accepter ou ne pas accepter de faire un *saut dans la foi* [...] [C]roire

à une dimension mythique de l'existence ou à un pur réalisme désenchanté¹.

Dans le premier cas, on devient l'équivalent du nouveau Gardien de l'île (et de la mémoire de la série) ; dans le second, on donne libre cours à son sentiment d'avoir été manipulé par les scénaristes, à sa déception et à son rejet de la série, et l'on devient, dans une mise en abyme magistrale (que l'on peut saluer ou pas), l'équivalent de l'Homme Sans Nom qui, lorsqu'il découvre la vérité sur la manipulation de sa mère adoptive, choisit d'en vouloir au monde entier et s'enfonce dans la colère et les ténèbres². L'on peut, bien sûr, décider de n'avoir ni aimé ni détesté l'expérience de *Lost*, ce qui revient à quitter l'île sans se retourner, comme Sawyer, Kate ou Claire le font dans l'avion piloté par Lapidus.

La confrontation majeure, à l'intérieur comme à l'extérieur de *Lost*, a donc toujours lieu entre Jacob et son frère – et cette opposition devra être arbitrée et résolue par chaque spectateur. Symboliquement, le gardiennage de l'île est confié en fin de compte à Hurley, qui représente le mieux les spectateurs férus de culture populaire et élevés devant la télévision.

1. *Ibid.*, p. 103-4.

2. Voir http://www.dailymotion.com/video/xqbagt_lost-la-serie-analyse-par-pacome-thiclement_tv

Hurley a souvent reflété les réactions des spectateurs dans ses commentaires de l'intrigue : « Non mais on rêve ! » (S1E3), « Je ne m'attendais pas à ça » (S1E17, S2E9), « Maintenant je veux des réponses ! » (S1E18). Ceux à qui sont transmis la connaissance de la série et qui devront la préserver puis la transmettre à leur tour sont les spectateurs eux-mêmes, *s'ils en acceptent la mission*.

3

« RENDEZ-VOUS DANS UNE AUTRE VIE,
MON FRÈRE »

« VIVRE ENSEMBLE OU MOURIR SEUL »

« Si nous ne pouvons pas vivre ensemble, nous allons mourir seuls », martèle Jack dès la première saison (S1E5). Parce que l'un de ses thèmes phares est la rédemption à travers une communauté formée par des souffrances et des joies communes, le deuil, la solidarité, l'amitié et l'amour, *Lost* présente une réflexion sur ce que signifie « vivre ensemble », sur les liens entre les individus et sur la construction de l'identité et de l'altérité.

Les *flashbacks* nous révèlent les liens entre les rescapés, comme si le destin, la Providence ou la main de Jacob n'avait eu de cesse de les rapprocher et de signifier qu'ils devaient vivre ensemble, pour le meilleur ou pour le pire, et comme si la série venait illustrer la célèbre théorie des « six degrés de séparation » de F. Karinthy¹.

Sawyer avait ainsi déjà croisé le chemin de Boone dans un commissariat de la police australienne

1. Dans cette théorie, tout individu dans le monde peut être relié à n'importe quel autre, au travers d'une chaîne de relations personnelles comprenant au plus six maillons.

(S1E13) et discuté avec Christian, le père de Jack, dans un bar de Sydney (S1E16) peu avant la mort de celui-ci, tandis que Jack avait rencontré Desmond dans un stade de Los Angeles (S1E2) avant de le retrouver à l'intérieur de la trappe. Locke avait fait une expertise immobilière pour Nadia, l'amour de Sayid (S2E17) ; Charlie avait sauvé cette même Nadia d'une agression (S3E21) ; Christian et Ana Lucia étaient partis ensemble à Sydney (S2E20) ; Libby avait offert un voilier à Desmond (S2E23) pour qu'il s'engage dans une course sponsorisée par la fondation Widmore ; Christian Shephard est à la fois le père de Jack et celui de Claire (S3E12) ; Penny et Faraday ont également le même père ; Kate rencontre Cassidy, la future mère de la fille de Sawyer (S3E15) ; Locke et Sawyer ont le même ennemi juré, Anthony Cooper (S3E19).

La série est placée sous le signe du masculin, ce que le récit du commencement reflètera en la *disparition* de deux mères (Claudia est tuée par Mère, qui sera ensuite assassinée par son fils adoptif). Jack et Sawyer se disputent la place du héros et laissent généralement à Kate ou Juliet le rôle de la femme que l'on tente de sauver, protéger ou conquérir pour affirmer sa masculinité hétérosexuelle. Kate est d'ailleurs exclue des « candidats » au remplacement de Jacob dès qu'elle devient la mère symbolique

d'Aaron. Les hommes exposent leurs muscles et se battent, souvent physiquement, pour décider du destin des êtres et de l'île, tandis que les femmes se concentrent sur les questions de maternité. Juliet est ainsi obstétricienne ; Claire et Sun sont enceintes sur une île dont les propriétés paradoxales favorisent guérison et fertilité tout en empêchant les grossesses d'aller à leur terme, probablement suite à l'explosion nucléaire causée par les personnages en 1977 ; Kate aide Claire à accoucher (moment que l'on verra à trois reprises) et s'occupera du bébé Aaron.

Le fait que Sun n'envisage jamais l'option de l'avortement, alors que sa vie est en jeu et que deux médecins sont présents sur l'île, est symptomatique d'une série qui envisage la grossesse comme un fait central et irréversible. Dans *Lost*, tout ce qui pourrait venir compliquer les enjeux de fertilité, tels l'avortement ou même l'homosexualité, sont bannis du récit¹.

Lost apparaît comme un récit classique de masculinité blessée mais résiliente : les personnages masculins ont subi la violence ou l'absence du père, ont raté leur vie sentimentale et se sentent perdus dans leur vie, mais l'expérience de l'île leur permet de

1. D. Davidson & W. Jebian [2011], p. 179.

se reconstruire, de renaître, à travers une nouvelle éthique où la coopération remplace la compétition, parfois jusqu'au sacrifice de soi, mais où ils restent toujours en contrôle des grandes décisions¹.

Si les rapports de genre (masculin/féminin) ne semblent pas changer au cours de la série, les rapports ethniques et nationaux évoluent profondément. Avant le crash, dans les *flashbacks*, la série présente une vision orientalisante où l'Amérique masculine et conquérante affirme sa puissance en se positionnant face à un Orient imaginé comme féminin, charnel, mystique, infantile et paresseux. Comme Edward Said (dont l'homophonie avec le personnage de Sayid ne peut être fortuite) l'a montré dans son ouvrage de 1979, *Orientalisme*, la culture occidentale a construit sa force et son identité en opposition à l'Orient, caricaturé comme un « autre » inférieur, qu'il faut civiliser et donc dominer et conquérir.

Cette vision a priori orientaliste et colonialiste se retrouve dans plusieurs séquences : les *flashbacks* de l'épisode S3E9, où Jack et Achara rejouent en Thaïlande la partition de *Madame Butterfly* ; les moments où nous découvrons Jin en mari violent, donnant des ordres à une Sun explorée, comme si la

1. D. Magill [2011], p. 137-53.

Corée du Sud ne pouvait abriter que des hommes sexistes et brutaux ; l'exotisme oriental du Projet Dharma, qui recycle des concepts bouddhistes/hindouistes pour générer une mystique surnaturelle, utilise le salut « *Namaste* » comme signe de reconnaissance et emploie un chercheur d'origine asiatique (Pierre Chang alias Marvin Candle) ; la présentation initiale de l'Irakien Sayid en tortionnaire (soupçonné même d'avoir provoqué le crash de l'avion), et du Nigérian Eko en seigneur de guerre et trafiquant de drogue, qui viennent renforcer les stéréotypes occidentaux sur une Afrique et un Moyen-Orient cruels et sans loi. À l'inverse, les États-Unis sont perçus comme un État de droit, où le pouvoir de la justice et de la police est mis en avant. La vision que donne d'abord *Lost* de l'Orient oscille ainsi, de manière très traditionnelle, entre barbarie sanguinaire et exotisme mystique ou érotique.

L'arrivée sur une île coupée du monde interrompt les communications et déplacements transnationaux. L'île, dont les coordonnées resteront inconnues, occupe une place symbolique intermédiaire entre les États-Unis (représentant le droit, la loi, la science, la raison) et le monde non occidental, que *Lost* conçoit comme beaucoup plus chaotique et irrationnel. De manière réflexive, le

lieu du tournage participe de cette ambiguïté, puisqu'Hawaï fait partie des États-Unis, tout en formant un « à part » exotique¹. À partir du crash, la série va remettre progressivement en question les préjugés raciaux, comme si l'île remettait peu à peu les compteurs idéologiques à zéro. Néanmoins, parce que les survivants ne cessent de se souvenir, en *flashback*, de leurs origines culturelles, sociales et ethniques tout en proclamant faire « table rase » de leur passé, *Lost* entremêle les idéologies et les met en tension.

Sur l'île, la série élabore un modèle communautaire qui semble multiracial et post-national, une association quasi magique dont les membres se retrouvent étrangement liés par le sang, des coïncidences, des histoires communes et même des nombres (des variations sur la fameuse suite 4 8 15 16 23 42, que le jeu *The Lost Experience* présente comme une liste de constantes dans une équation visant à prédire la fin du monde).

Les personnages non occidentaux sont de moins en moins stéréotypés, de moins en moins « autres », et suscitent empathie et identification, comme êtres humains et héros à part entière. Eko échappe à tous les clichés et se révèle un personnage extrêmement

1. J. Gray [2009], p. 228-9.

imprévisible et complexe – ni sauvage meurtrier, ni martyr noir héroïque. Les couples interracialisés, tels Sayid et Shannon ou Rose et Bernard, participent de cette société idéale sur l'île. La représentation de Sayid, à la fois intelligent, courageux et romantique, vient questionner les stéréotypes américains sur le monde arabe. Néanmoins, son sacrifice dans la saison 6 (où il éloigne la bombe qui menaçait de détruire le sous-marin, et explose avec elle) peut se lire de manière ambivalente : l'« ennemi naturel » des États-Unis peut faire acte de bravoure et de désintéressement, mais meurt dans ce qui rappelle étrangement un attentat-suicide. Il ne pourra jamais être l'« élu » de Jacob et disparaît pour que les héros américains puissent continuer à vivre.

Lost présente, au bout du compte, un récit d'assimilation des cultures par la nation américaine, dans lequel le mythe du *melting pot* et d'une société soi-disant tolérante et non impérialiste resurgit avec vigueur. Les ressortissants américains de la série représentent déjà ce *melting pot* idéalisé en terme de classe sociale et de « race » : Jack, neurochirurgien blanc ; John Locke, petit employé blanc ; Hurley, *latino*, gagnant du loto ; Michael, artiste noir ; Ana Lucia, officier de police *latino*... Ce mélange national est également international : le

trajet originel du vol 815, Sydney-Los Angeles, emmène, de manière allégorique, les personnages de tout pays (Angleterre, Australie, Brésil, Corée, Irak, Nigeria...) vers les États-Unis, perçus comme une terre promise, frontière utopique, harmonieuse, assimilatrice et éclairée, où chacun souhaiterait un jour se retrouver.

La Coréenne Sun apprend ainsi l'anglais dans l'espoir d'émigrer aux États-Unis et se libérer du joug de son père et de son mari dans une Corée représentée comme une nation-prison, refermée sur elle-même, au système capitaliste féodalisé, corrompu et criminel¹. Jin, le mari de Sun, qui ne connaît pas un mot d'anglais au moment du crash, apprendra la langue peu à peu, se révélera un mari aimant et dévoué, abandonnera ses préjugés vis-à-vis de Michael et s'intégrera au groupe, symbolisant la réconciliation des cultures, mais toujours dans l'Américanité. Il choisira d'ailleurs de ne pas quitter Sun, bloquée dans le sous-marin et condamnée à la noyade, et mourra avec elle, renversant ainsi certains codes patriarcaux où c'est la femme qui doit suivre son mari dans la mort. Cependant, cette assimilation américaine est nuancée par de

1. M. Newbury [2009], p. 215-7, et Gray [2009], p. 225-6.

nombreuses séquences sous-titrées et jouées en langue « originale » (le coréen dans le cas de Sun/lin, ou l'espagnol dans le cas de Richard Alpert), séquences relativement rares sur un grand *network* comme ABC.

Dans cette configuration, une communauté censée représenter le monde entier se retrouve, de manière emblématique, guidée et dirigée par Jack, Américain blanc d'un milieu aisé. Cependant, parce que *Lost* n'est pas à une ambivalence près (c'est ce qui en fait d'ailleurs la richesse et la complexité), la prédominance des États-Unis est remise en question lorsque Kate et Jack, de retour aux États-Unis parmi les Six d'Oceanic, vont finalement tout faire pour retourner sur l'île. L'Amérique n'est donc plus l'El Dorado suprême ; l'île, espace liminal qui transcende les nations (et les êtres), lui a volé ce rôle.

JE EST UN AUTRE

Après le crash, un antagonisme idéologique entre un système communautaire et un système individualiste se développe parmi les survivants¹ : certains, comme Sawyer, volent, amassent, cachent

1. E. Lundberg [2011], p. 189-201.

et échangent les objets ; d'autres, comme Hugo, veulent répartir les biens et la nourriture de la manière aussi équitable que possible. Néanmoins, l'unité et la solidarité se mettent en place assez rapidement : Locke chasse le sanglier pour tout le camp, Jin distribue le poisson qu'il pêche, Sun fait profiter tout le monde des produits de son jardin. Quant à Sawyer, il apprendra à se dégager des biens matériels, notamment quand l'île, au début de la saison 5, remet les possessions à zéro à chaque voyage dans un lointain passé ou un lointain futur.

La série évite ainsi de reproduire l'histoire de *Sa Majesté des Mouches* de W. Golding, où sont révélées la fragilité de la civilisation, la régression vers le chaos et la loi du plus fort. Parmi les rescapés, seul Sawyer crée des surnoms, ou utilise des injures, à connotation raciale, ce qui est régulièrement condamné par le reste de la communauté. *Lost* reporte le conflit et la violence sur l'opposition primaire avec les « Autres », personnes mystérieuses qui occupaient vraisemblablement les lieux avant le crash de l'avion, et se présentent tout d'abord comme des sauvages primitifs et dangereux, vêtus de haillons – grands méchants loups de contes de fées venant kidnapper enfants et adultes pendant la nuit.

Les « Autres » sont définis précisément par rapport aux nouveaux arrivants, comme si le groupe des survivants se formait solidairement face à cet ennemi menaçant. Les rescapés partagent, en fait, de nombreuses caractéristiques avec les escadrons des films de guerre hollywoodiens, caractéristiques qui remontent notamment aux pièces historiques de Shakespeare (particulièrement *Henry V*) : les soldats en viennent à surmonter leurs différences ethniques, régionales et sociales en s'opposant à un ennemi dont la « race » est construite comme encore plus différente.

Dans *Lost*, la notion d'altérité s'ancre dans le nom même d'un représentant des Autres, infiltré parmi les rescapés – Ethan Rom, qui est l'anagramme de « *Other Man* », l'« Autre Homme ». Alors que les rescapés et les Autres s'entretuent au cours des premières saisons, la série semble prendre un tour résolument manichéen où l'« autre » est vu comme un sauvage meurtrier et rusé, qu'il faut éradiquer pour le bien de la communauté. La série montre comment l'altérité est source de divisions stériles, crée la peur et est créée par la peur. Ainsi, les rescapés du radeau sont terrifiés par un groupe de personnes qu'ils prennent immédiatement pour les Autres (S2E3), alors que ce sont des survivants de la partie arrière de l'avion, qui s'était écrasée à l'autre bout de l'île.

Les deux groupes s'opposent dans un premier temps, avant de s'unir contre l'ennemi commun. Mais les « Autres » sont finalement difficiles à identifier : Rousseau, puis Desmond, ont vécu sur l'île avant l'arrivée des survivants, mais ne seront pas considérés comme « Autres ». Les démarcations deviennent floues et évitent finalement la simple binarité.

La série met au jour la construction sociale et idéologique de l'« altérité », déplace les points de vue, nous fait partager la perspective des « Autres » et révèle les rescapés comme les « autres » des Autres : l'autre n'est jamais autre « naturellement », mais parce qu'on l'a étiqueté et stigmatisé comme tel. Pour les Autres, les rescapés sont des envahisseurs inopportuns : « Ce n'est pas votre île. Ceci est notre île. Et vous y vivez parce qu'on vous laisse y vivre » (S2E11). Sans autre forme de contexte, le discours des Autres oscille ainsi entre celui d'un peuple autochtone cherchant à défendre sa terre contre les colonisateurs et celui d'un groupe anti-immigration tentant de préserver la pureté de sa « race »¹. La série nous fait ainsi réfléchir à la problématique qu'implique la revendication des droits sur une terre.

1. K. Gaffney [2011], p. 197.

Contrairement aux naufragés multiethniques, constamment en migration et en mouvement (dans les *flashbacks* comme sur l'île), les « Autres » sont tous blancs et, en tant que sédentaires réfugiés dans des petites maisons banlieusardes ou des bunkers sécurisés, reflètent une Amérique de la Guerre Froide, où les limites et frontières (entre les nations, entre les êtres de « race » différentes) doivent être respectées¹. De manière ironique, la série finira par révéler le paradoxe des Autres, qui ont intimidé et attaqué ceux-là mêmes qu'ils auraient dû protéger en tant que candidats potentiels (amenés par Jacob) au gardiennage de l'île. Les Autres se considèrent comme les « gentils » (Ben l'affirme dès l'épisode S2E24), sélectionnant les survivants les plus « valables » avant de les amener dans leur camp tout-confort. Ils parlent la même langue que les rescapés, lisent les mêmes livres, souffrent et tombent amoureux de la même manière, et sont mêmes divisés entre eux. Les haillons et les barbes qu'ils portent ne sont que des costumes (révélant par là même leur statut de comédiens), des leurres pour faire croire en leur manque de civilisation et susciter la peur.

1. M. Newbury [2009], p. 204.

Pointe alors le doute d'une narration qui ne serait pas fiable, qui nous aurait induits en erreur depuis le début : avons-nous suivi les véritables héros ? Les Autres seraient-ils « nous » ? Desmond fait ainsi remarquer à Charlie : « Selon mes calculs, vous en avez tué plus qu'ils ne vous ont tués » (S3E18).

La saison 5 voit les rescapés intégrer le Projet Dharma dans le passé, rejoignant ainsi la perspective de Dharma. Nous assistons au brouillage complet des lignes, notamment lorsque Locke devient le chef des Autres à la fin de la saison 4 ou lorsque Juliet passe d'un groupe à l'autre. La complexité avec laquelle les Autres sont présentés apparaît dans une phrase de Juliet à Jack : « C'est très stressant, d'être une Autre » (S4E6). La série nous invite ainsi à changer de perspective, à nous identifier à l'« autre », à osciller entre le statut de colonisateur et celui de colonisé, et à nous interroger sur nos préjugés et la manière dont la série les fait évoluer.

Avec *Lost*, nous nous voyons comme autres, et percevons les autres comme nous-mêmes. Si, comme le souligne P. Thiellement, l'Autre est d'abord « un personnage qui n'a pas eu son *flash-back*, [celui dont on] n'arrive pas à se réappropriier l'expérience [et]

à intérioriser les motivations »¹, la série humanise finalement quelques « Autres » en nous montrant le parcours passé de Juliet ou de Ben, expliquant leurs dilemmes et leurs fêlures, jusqu'à nous faire comprendre leur comportement présent.

Lost nous fait réfléchir à ce que veut dire être « perdu » idéologiquement, sans savoir quelle est la « bonne » façon de voir le monde et s'il y en a même une, tant chaque vision en vient à être déconstruite par une autre. Seule certitude idéologique offerte par la série : les idéologies sont bien présentes, diverses, mais toujours construites socialement. Que *Lost* dénonce celle qui génère altérité et opposition manichéenne ou s'y complaise finalement, est une question qui divise les critiques.

Si certains (K. Gaffney ou J. Grey), pensent que les changements de point de vue ne peuvent que révéler cette idéologie à l'œuvre et donc la dénoncer comme telle, d'autres (P. Fosl) estiment que le déplacement de perspective ne change pas notre regard sur l'altérité en général. Le récit génère constamment de nouveaux ennemis (au moment même où le groupe des Autres devient moins « autres », apparaît alors d'autres ennemis en l'équipe du bateau affrété par Widmore) jusqu'à se terminer en

1. P. Thiellment [2011], p. 77-8.

une confrontation apocalyptique entre les forces de la lumière et des ténèbres où, de manière fort chrétienne, le héros Jack Shephard, blessé au flanc comme l'était Jésus, accepte son destin sacrificiel pour assurer protection et rédemption¹.

En juxtaposant les images de la mort de Jack dans le champ de bambous et les images du *flash-sideways* où la lumière envahit l'église, la série se referme en boucle sur Jack. Le personnage masculin blanc est ainsi construit comme le héros salvateur, qui voit à la fois l'issue de l'histoire (le décollage de l'avion Ajira avec quelques rescapés à son bord) et l'après-vie où il retrouvera ses amis. La fin relie ainsi le sacrifice christique à la résurrection – celle de Jack mais aussi celle de tout le groupe qu'il aura pu « sauver » dans tous les sens du terme ; et il est possible de se demander si cette résurrection ne viendrait pas étrangement sanctifier, ou au moins justifier et approuver les actes de violence, de torture et de meurtres, dont se sont rendus coupables les rescapés.

Cette thématique du héros rédempteur peut néanmoins être nuancée car, dans *Lost*, il n'y a ni gourou omnipotent ni sauveur unique : la victoire et la rédemption sont atteintes grâce à la solidarité

1. P. Fosl [2011], p. 184-5.

et l'effort d'une communauté. L'Homme Sans Nom est vaincu parce que Desmond lui retire son immortalité en retirant le bouchon de la Source, parce que Kate lui tire dessus et Jack le jette de la falaise ; quant aux derniers rescapés, ils s'envolent loin de l'île grâce à un vrai travail d'équipe. Parce que tous ont décidé de « vivre ensemble », personne ne mourra finalement seul : agonisant dans le champ de bambous, même Jack, veillé par le chien Vincent, est accompagné par la vision des retrouvailles de tous dans la lumière.

« SE SOUVENIR » : RETROUVER *LOST*, OU LE RETOUR SUR LA SÉRIE

Avec la création d'un autre monde dans la saison 6, *Lost* élabore sa propre tension narrative : les *flash-sideways* oscillent jusqu'au bout entre réalité alternative offerte par les scénaristes et fiction collective créée par les personnages eux-mêmes. Cette oscillation témoigne d'une déconstruction paradoxalement toujours émotionnelle de la fiction, qui joue à la fois sur les souvenirs des personnages et sur ceux des spectateurs.

Dans le pilote de la série, diffusé en 2004, Jack se souvient des moments dans l'avion qui ont précédé

l'accident. Le *flashback* s'ouvre sur le ciel vu par le hublot. Jack se plaint de sa boisson (qui n'est pas assez forte selon lui), reçoit deux mignonnettes par l'hôtesse de l'air, puis entame une conversation avec sa voisine, Rose. Lorsque l'avion subit une première série de secousses, c'est Jack qui rassure Rose : « C'est normal ». Mais au moment où il s'apprête à finir sa phrase « Ne vous en faites pas, tout va bien se... », les secousses s'intensifient, les masques à gaz tombent et l'accident se produit. Le crash de l'avion précipitera les personnages sur l'île, qu'ils ne quitteront plus pendant des mois pour certains, pendant plusieurs années pour d'autres.

Dans la saison 5, pour essayer de changer le cours du temps, les rescapés vont tenter de déclencher une explosion nucléaire. Lors d'un incident électromagnétique, la bombe est jetée dans le puits d'une des stations Dharma en construction, mais elle n'explose pas. Juliet, tombée dans le puits par accident et s'estimant au seuil de la mort, déclenche le détonateur. La saison 5 se termine dans la lumière aveuglante de l'explosion. Le cours du temps va-t-il alors être changé ? Les règles du jeu temporelles sans cesse rappelées pendant cette cinquième saison – à savoir « Ce qui est arrivé est arrivé » – vont-elles enfin être transgressées ?

La saison 6, diffusée en 2010, s'ouvre sur un rappel de cette explosion blanche, qu'elle prolonge visuellement par les nuages perçus à travers le hublot d'un avion. La première séquence est donc esthétiquement présentée comme la conséquence directe de l'explosion nucléaire. Voici à nouveau Jack dans le vol 815 : tout ressemble à s'y méprendre à ce que nous avons vécu lors de la diffusion du pilote en 2004, à quelques différences près. Comme les ouvertures des saisons 2, 3 et 5, cette séquence joue sur les répétitions en variations, sources de fantastique au cœur même du quotidien.

Les spectateurs qui ont suivi la série depuis le début sont alors confrontés à du déjà-vu, à du déjà-vécu : pour eux, il s'agit de la deuxième occurrence de la séquence. Cependant, pour Jack, tout semble nouveau : il a certes d'abord le regard d'un homme qui s'éveille d'un long rêve, reflétant ainsi l'incrédulité des spectateurs devant ce retour au point de départ, cette nouvelle remise à zéro des compteurs, mais il paraît ensuite vivre tous les événements pour la première fois.

Ce décalage entre l'ignorance du personnage et la connaissance des spectateurs n'est pas source d'une simple ironie dramatique car, si nous connaissons la situation, nous ignorons si tout se déroulera la deuxième fois sur le modèle de la première.

L'horizon d'attente des spectateurs est passé en mode binaire : soit tout se reproduit à l'identique, l'accident a lieu et le cours du temps n'a pas été affecté ; soit tout ne se déroule pas à l'identique et nous pourrions alors en conclure que l'explosion de la bombe a bel et bien affecté le présent ou, tout du moins, ouvert un embranchement temporel dans lequel le vol 815 ne s'écrase pas – une réalité alternative ou *flash-sideways*, qui viendrait matérialiser « l'autre vie » évoquée par Desmond dans sa phrase-mantra (« Rendez-vous dans une autre vie, mon frère »), et par Nadia dans le mot qu'elle adresse à Sayid (« Tu me retrouveras dans une autre vie, sinon dans celle-ci », S1E9). Les spectateurs sont alors encouragés à se transformer en détectives, guettant le moindre indice pour valider l'une ou l'autre des théories narratives.

Lost est intéressé par le déplacement subtil qui se produit lorsqu'on expérimente ce qui s'est déjà passé : l'acte de répétition est toujours paradoxal car il implique à la fois qu'un événement a déjà eu lieu et qu'une occurrence nouvelle se produit, mêlant ainsi reproduction et originalité. Dans la série, les personnages suggèrent à plusieurs reprises que les films doivent être revus et les livres relus. *Lost* réfléchit à la question : « Quel sens nouveau apportent les relectures et les re-visionnages ? », et

suggère, à travers sa propre structure qui encourage les spectateurs à ré-expérimenter le récit pour mieux le comprendre, que chaque visionnage renouvelle le sens que l'on donne à une histoire¹.

Cette interaction avec la série, qui demande un regard particulièrement attentif, a conduit le critique J. Mittell à suggérer le concept de « fan légiste »². Ce désir qu'ont les spectateurs « légistes » de voir et revoir les séquences pour mieux en percer les mystères s'apparente à ce que vivent les personnages devant les films d'orientation Dharma, à tenter de décoder leurs mystères en les revoyant plusieurs fois. *Lost* joue sur ce que Peter Brooks a appelé *l'anticipation de la rétrospection* : nous voulons (et croyons) pouvoir nous retourner sur l'œuvre en comprenant comment chaque élément a construit le sens global³.

Lors des premières secousses de l'avion, nous pouvons penser que tout va se répéter, mais d'autres indices laissent supposer que tout sera différent : Jack, aux cheveux légèrement plus longs, n'est plus assis à la même place dans l'avion ; l'hôtesse de l'air donne à Jack non plus deux mignonnettes,

1. J. Peck [2011], p. 87.

2. J. Mittell [2009], p. 128-9.

3. Cité par I. Askwith [2009], p. 169.

mais une seule ; Rose porte une autre tenue et cette fois-ci c'est elle qui rassure Jack après la première turbulence : « C'est normal », lui dit-elle, dans une inversion des rôles. Les différences dans le cadrage et le montage frappent particulièrement : la volonté est claire de ne pas réciter plan par plan la séquence d'origine mais d'introduire des variations en s'appuyant sur un sentiment intense de familiarité.

Lorsque la seconde turbulence ne donne pas lieu à un crash, Rose et Jack (qui, trop tendu, ne lâche plus l'accoudoir de son siège) ont un échange bref mais lourd de sens quant au statut narratif de toutes les séquences de *flash-sideways* :

Rose - Vous pouvez lâcher prise. C'est bon, vous pouvez lâcher prise.

Jack - On dirait qu'on s'en est sorti, on l'a fait !

Rose - On l'a fait, en effet. (S6E1)

Tous les *flash-sideways* qui ponctuent la saison 6 révèlent ce qu'aurait été la vie des personnages si l'île n'avait pas existé, comme si la série se mettait à fonctionner sur le mode du palimpseste réflexif et commençait à se réécrire elle-même, nous montrant une nouvelle façon d'agencer les relations et les rencontres entre les personnages. Ce dialogue entre Rose et Jack lors du premier épisode de la saison 6 donne pourtant déjà la clé

du mystère : la réalité alternative n'est qu'une *fiction*, dans tous les sens du terme.

S'il nous semble pour l'instant que l'explosion a ouvert une ligne temporelle parallèle en 2004, les personnages qui ont fait exploser la bombe dans le passé ont retrouvé la ligne temporelle d'origine. Pour eux, la bombe a eu pour effet de les propulser en 2007. Juliet a survécu à la chute dans le puits, pour mourir quelques instants plus tard dans les bras de Sawyer, l'homme avec qui elle vient de vivre trois ans dans le passé de l'île.

La séquence de la mort de Juliet, qui intervient dans le premier épisode de la saison 6, donne encore des indices sur le statut narratif des *flash-sideways* et fonctionne comme un écho au dernier épisode de la série. La première réaction de Juliet est de constater que l'explosion de la bombe ne les a pas tous propulsés dans un monde où le crash n'a jamais eu lieu : « Ça n'a pas marché » (S6E1). Elle semble ne pas avoir encore conscience de la ligne temporelle parallèle ; mais juste avant de mourir, elle semble s'adresser à quelqu'un qui n'est pas Sawyer (« Nous pourrions prendre un café, un de ces quatre. Nous pourrions partager l'addition »), comme si elle vivait dans un autre monde. Ce qu'elle tente de dire à Sawyer dans un dernier soupir est peut-être une

information cruciale sur ce point. Une fois Juliet enterrée, Miles, personnage médium qui arrive à entendre les morts, parvient à capter le message qu'elle souhaitait tant communiquer : « Ça a marché » (S6E2). Les spectateurs peuvent alors en conclure que la bombe a littéralement généré un nouvel embranchement temporel.

Mais cette théorie s'effondre dans le tout dernier épisode de la série. Dans les *flash-sideways*, les personnages vivent des retrouvailles et des chocs émotionnels qui réveillent leur mémoire : ce qu'ils ont vécu sur l'île leur revient à l'esprit. La ligne temporelle d'origine s'immisce et transpire dans la nouvelle. Les personnages s'éveillent à ce qu'ils ont été et à ce qu'ils sont à travers une relation à l'*autre*. L'autre est ainsi présenté comme le meilleur moyen de se connaître soi-même, se rappeler qui l'on est, découvrir les secrets de l'éternité.

La série joue sur l'idée d'un paradoxal traumatisme « heureux », du retour inespéré d'un refoulé enchanté, avant de nous dévoiler la nature de cette nouvelle ligne temporelle. Dans cette saison 6, le cours du temps n'a pas été changé mais *prolongé*. Les *flash-sideways* sont des *flash-ahead* (ou *flash-forward* extrême), vie hors du temps imaginée par les personnages pour se retrouver avant de « lâcher

prise » et partir vers les horizons dont on ne revient jamais. Cette vie dans l'au-delà est « rêvée » par tous après la *mort de tous*, même de ceux, comme Kate, Claire ou Sawyer, qui ont pu quitter l'île, ou de ceux qui sont devenus les nouveaux Gardiens de l'île (Hugo et Ben). « Certains [sont morts] avant toi, d'autres longtemps après toi », confie Christian à son fils.

L'église où tous les personnages se retrouvent présente les symboles des grandes religions, comme si ces dernières étaient des chemins différents qui mèneraient au même lieu – ce lieu de purgatoire rempli des résonances des vies passées. Les signes religieux multiples disent à quel point les relations nouées entre les êtres sont de l'ordre du spirituel, et témoignent du syncrétisme d'une série qui tente de réconcilier différentes visions du monde. La série affirme notamment que les histoires imaginées individuellement par les personnages après leur mort sont toutes *uniques, vraies, valides* – histoires qui s'entrecroisent finalement lorsqu'ils entrent en relation les uns avec les autres et s'éveillent à eux-mêmes en prenant conscience de leur mort et de leur « première » vie.

La séquence où Juliet retrouve Sawyer dans le dernier épisode de la série repose sur de nombreux échos

à la fois visuels et sonores : la phrase « Ça a marché », cette fois-ci, fait référence à un distributeur automatique ; les phrases « Nous pourrions prendre un café, un de ces quatre. Nous pourrions partager l'addition », qui paraissent incongrues avant la mort de Juliet, font ici partie du dialogue que l'on attend d'une relation qui (re)commence.

Les souvenirs communs qui ressurgissent sous forme de *flashbacks* surexposés circulent entre les deux personnages, les relie tous les deux, tout en les connectant à leur passé. La phrase « Nous pourrions partager l'addition » est ainsi prononcée alors que la Juliet mourante est à l'écran. Juste avant de mourir, Juliet vivait déjà dans la réalité qu'ils allaient construire : de manière fort romantique, c'était donc bien à Sawyer, mais à un Sawyer d'un autre monde, que s'adressaient ces paroles à la fois prosaïques et prophétiques. La série abolit le temps et l'espace : les mêmes mots d'amour ressurgissent dans l'au-delà, le temps est aboli, la mort n'est pas une fin.

Dans le dernier épisode de la série, la figure du père, pourtant malmenée tout au long des saisons, est étrangement réhabilitée : Christian Shephard, le père de Jack, joue littéralement les bergers chrétiens (*Christian shepherd* en anglais – Kate se moque d'ailleurs ouvertement de ce nom

à la fin de la série). Christian apparaît comme un Christ ressuscité dont le cercueil reste vide, accompagne les personnages vers l'acceptation de leur mort et ouvre les portes de l'église pour laisser entrer une lumière que l'on suppose divine. Ce nouveau respect pour la figure paternelle maltraitante, qui a également servi si souvent d'apparence à l'Homme Sans Nom (non sans ambiguïté, il est vrai), peut laisser songeur, mais la scène où Jack retrouve son père décédé et prend conscience qu'il est à présent mort lui aussi, est source d'une réflexion métafilmique sur les personnages de fiction :

Jack - Es-tu réel ?

Christian - J'espère bien ! Bien sûr que je suis réel. Tu es réel. Tout ce qui t'est arrivé est réel. Tous ces gens dans l'église, ils sont bien réels aussi. (S6E18)

Cette réplique fait écho à une séquence de la saison 2 (S2E18) où Libby répond à Hugo, qui doute qu'une femme amoureuse de lui puisse exister sans être le fruit de son délire : « Je suis réelle. Tu es réel. Ce que je ressens pour toi est réel ». Tout au long de la saison 6, qui oscille entre deux mondes en miroir, cette obsession des personnages quant à leur « réalité » et à leur statut fictif se traduit à l'image par des séquences où Jack, Sawyer ou Locke se dévisagent, scrutent leur corps dans une

glace, dans des plans où l'on n'est plus certain de la personne ou du reflet. L'image dédoublée, parfois fragmentée, reflète la double réalité du rôle et de l'acteur, et évoque le reflet en miroir dans lequel les spectateurs se projettent et s'identifient.

Si la série présente l'individualité comme une fiction, c'est-à-dire une construction culturelle, historique et sociale¹, l'inverse est également vrai : le personnage de fiction est construit comme réel. Jack, héros qui s'interroge sur la réalité des autres personnages et de lui-même, nous renvoie à notre manière d'appréhender la fiction, que nous éprouvons souvent comme une véritable réalité alternative nous faisant vibrer quelquefois autant, parfois davantage, que nos vies elles-mêmes.

Jack, confronté à l'idée de sa mort, met au jour son statut de personnage de fiction joué par un acteur et s'interroge lui-même, comme Hamlet face au suicide, sur son essence fictionnelle – « Être ou ne pas être ». Dans la première partie du tout dernier épisode de la série, les *flash-sideways* offrent des signes clairs de la mort de Jack, tel ce bref plan en forme de *memento mori* où, dans son rôle de médecin, il scrute la radio d'un crâne. Le plan superpose le crâne et le visage de Jack (vu en

1. M. Lang [2008].

transparence), présentant ce dernier comme un spectre, tout en le transformant en figure théâtrale par excellence, nouvel Hamlet tenant son célèbre accessoire.

Christian confirme à Jack qu'il est bien réel parce que, pour nous aussi, tout ce qui est arrivé est vrai ; toutes les émotions que nous avons ressenties en suivant *Lost* pendant six ans (ou quelques semaines, pour ceux qui ont visionné les DVDs de manière compulsive...) sont réelles. Dans une série feuilletonnante au long cours, le personnage de fiction acquiert une réalité d'autant plus grande que nous avons partagé sa vie pendant des années.

Lorsque Christian dit à son fils : « Tu avais besoin d'eux et ils avaient besoin de toi », il communique à nouveau l'éthique du « vivre ensemble » de la série (la transformant en « mourir ensemble »¹), mais il dessine également les contours du contrat passé entre les œuvres de fiction et leurs spectateurs : nous avons besoin d'elles comme elles ont besoin de nous. Le *flash-ahead* a certes une fonction à l'intérieur de l'histoire : il s'agit d'une fiction collective créée par les personnages eux-mêmes – à la fois rêve et œuvre d'art – leur

1. W. Paris [2010], p. 29.

permettant de se retrouver afin de *se souvenir, lâcher prise* (comme nous le dit Christian) et partir vers l'inconnu :

Jack – Kate... Elle a dit que nous partions.

Christian – Nous ne partons pas, non. Nous passons à autre chose.

Jack – Où allons-nous ?

Christian – Allons le découvrir.

Cependant, le *flash-ahead* a également une autre fonction : il s'agit de préparer les spectateurs à la fin de la série, de les aider à faire un travail de deuil et de rétrospection : se souvenir en *flashback* des moments marquants, se retourner sur le chemin parcouru, se rappeler ce que nous avons vécu depuis six ans, dans la fiction et hors de celle-ci, accepter qu'un récit se termine, passer à une autre fiction, retourner à nos vies, transformées et réorientées par la série, nous rappeler et célébrer les relations qui ont marqué, et continuent de marquer, nos vies. Les personnages ne sont pas les seuls à devoir « passer à autre chose » : l'équipe du tournage se sépare, chacun se tourne vers des projets différents ; les spectateurs passent à d'autres séries, à des fictions encore inconnues (ce à quoi se réfère aussi le « Allons le découvrir » de Christian).

Dans *Lost*, chaque vie devient une mémoire qui ressurgit par bribes, révélant aux protagonistes ce

qu'ils ont été et rappelant aux spectateurs ce qu'ils ont eux-mêmes ressenti. Le dernier épisode jette un véritable pont entre le récit et le monde des spectateurs, comme l'attestent certains messages que les spectateurs ont postés sur des forums ou sur YouTube. En janvier 2011, un(e) certain(e) Bobbylight écrit ainsi :

J'ai tellement pleuré lorsque *Lost* s'est terminé. Ce n'est pas juste que la meilleure série de notre vie s'arrête, mais ce sont aussi tous ces moments qu'on a passé avec notre famille à regarder *Lost*. Je l'ai regardée avec mon père et mon frère, et les meilleurs moments de ma vie ont été ceux que j'ai passé à regarder *Lost* avec eux. Tous ces moments où on se demandait ce qui se passait et qu'on a partagé ensemble nous ont rapprochés. Alors quand Christian parle, c'est comme s'il parlait directement aux spectateurs¹.

La série invite, en effet, à réfléchir aux relations que nous tissons, aux expériences émotionnelles qui nous touchent et à la manière dont nous affectons ceux que l'on côtoie. Elle nous rappelle que ces expériences et souvenirs sont les seules choses qui peuvent nous accompagner jusqu'au bout.

Comme l'écrit P. Thiellement, « *Lost* est une fiction sur le rôle de la fiction de notre vie »². Si la fiction est fabriquée, si elle est artifice, elle peut aussi

1. Voir <http://www.youtube.com/watch?v=Y8WPSiGBCAA>

2. P. Thiellement [2011], p. 58.

penser, dire, clamer le *vrai*. L'idée de « faire lâcher prise » aux spectateurs était déjà présente au début de la saison 6 lorsque Rose dit à Jack qu'il peut cesser de s'agripper à son siège, mais l'idée de création fictionnelle (« C'est un lieu que vous avait *fait* ensemble », dit Christian) apparaissait également au cours du même échange dans l'avion : « - *It looks like we made it. - We sure did* », où le double sens de *to make* – « s'en sortir » et « fabriquer » – et la répétition du pronom « *We/Nous* » insistent sur la notion de création *collective*. Cette idée de création collective inclut aussi les spectateurs qui, par leurs réactions sur les forums internet, ont contribué à stimuler et guider les scénaristes, ne serait-ce qu'en leur montrant ce à quoi les fans s'attendaient et les théories qu'ils construisaient au fur et à mesure¹.

À la fin de *Lost*, les personnages, s'ils ont échoué dans leur tentative de changer le cours du temps pour devenir les auteurs de leur vie, n'en sont pas moins devenus les créateurs d'une fiction imbriquée, d'une mise en abyme du récit. Si les personnages ne détruisent jamais complètement l'illusion de la fiction, *Lost* est construit sur une tension entre, d'une part, la protection de l'émotion et, d'autre part, la

1. I. Askwith [2009], p. 159-80.

structure postmoderne de la série¹. Cette tension existe dans de nombreuses séries contemporaines : la complexité narrative des nouvelles séries et leurs expérimentations temporelles s'intègrent dans une *esthétique opérationnelle* qui pointe du doigt le processus d'élaboration du récit².

L'une des grandes caractéristiques des nouvelles séries est la présence de jeux scénaristiques incluant ce que l'on pourrait appeler des plis hypothétiques. Les séries jouent à « faire comme si » et présentent en creux toutes sortes d'idées évoquées par les scénaristes en *brainstorming*, même si ces dernières n'intégreront pas la trame principale. Dans des séries comme *Dexter*, *Desperate Housewives* ou *Six Feet Under*, les brouillons et les ratures du script semblent prendre vie dans les séquences de rêve, de fantasmes, de coma, d'imagination.

L'originalité de *Lost* réside dans la *validation* de ses propres plis hypothétiques : les *flash-sideways* ne sont pas de simples fantasmes que l'on pourrait considérer comme secondaires par rapport à une ligne narrative principale puisque leur statut oscille entre une *réalité* parallèle et un saut dans l'au-delà, *flashforward* extrême dont la réalité est

1. M. Lang [2008].

2. J. Mittell [2009], p. 130.

à nouveau réaffirmée dans les dernières séquences. À travers les *flash-sideways*, plis doublement fictifs mais validés comme réels à la fois par le récit et les personnages, la série inclut son propre *remake*, réfléchit à sa mort, à la mort, à ce que veut dire terminer (ou même ne pas terminer) un récit qui a duré plusieurs années, et, ce faisant, tient un discours métafilmique qui révèle sa fictionnalité, tout en soulignant son impact bien réel sur nos vies.

Lost nous encourage à aller découvrir tout ce qui nous attend encore, dans nos existences et dans d'autres fictions. Certaines (comme *Grey's Anatomy* dans l'épisode final de sa huitième saison ou comme *True Blood*, où un monstre de fumée apparaît dans l'épisode S5E5) reprennent déjà explicitement les motifs, les situations et l'esthétique de la série, dans un effet de reprise et d'intertextualité qui génère, d'ores et déjà, d'autres formes de « retour ».

« LÂCHER PRISE ». *LOST*, OU L'EXPÉRIENCE DE LA VIE

L'œil de Jack se ferme à la fin du dernier épisode, au même endroit de l'île où il s'était ouvert au tout début de la série. La boucle est bouclée, mais tous ces gros plans sur les yeux qui s'ouvrent – ceux de Jack, Desmond, Juliet, Kate... – réaffirment la réouverture constante du récit. Sources de focalisation subjective, signes des changements de point de vue, ces yeux auront marqué la série du sceau de l'éveil au sens de la vie, et de l'acceptation de l'autre. L'œil qui s'ouvre s'émerveille, refait à chaque fois le monde, change de vision et génère un récit sans cesse enrichi et transformé. Lorsque, dans les *flash-sideways*, Desmond aide les personnages à prendre conscience de leur vie sur l'île, à réaliser qu'ils étaient, jusqu'à présent, étrangers à eux-mêmes, *Lost* proclame et intègre à l'histoire sa capacité à nous mener à la connaissance de nous-mêmes et d'autrui.

Lost ne montre pas simplement des situations qui pourraient s'apparenter à des moments de

notre vie, mais exprime ce qu'est la vie même. La série travaille les questions qui ont toujours taraudé l'humanité : d'où venons-nous et que faisons-nous ici ? L'arrivée sur l'île est le résultat d'une somme incroyable de coïncidences et d'accidents – ou du destin ? –, qui les a menés dans cet avion-là à ce moment-là. Les *flashbacks* nous ramènent souvent à l'aéroport, au moment où les personnages convergent, enregistrent leur bagage et vont se retrouver dans le même avion. La série nous renvoie à plusieurs reprises à cet instant crucial et nous le donne à voir sous plusieurs perspectives, comme pour en disséquer les mystères, comme si nous allions pouvoir enfin répondre aux questions : « Pourquoi eux ? », « Pourquoi là ? ».

Les personnages arrivent sur l'île comme nous venons à la vie, dans des circonstances, un environnement, une histoire que nous ne maîtriserons jamais complètement. La quête de la vérité ultime de l'île, qui ne mène finalement qu'à des révélations toujours différées, partielles, et qui aboutissent elles-mêmes à d'autres interrogations, s'apparente aux questions sur les raisons même de notre existence et son but. *Lost* réfléchit à la mosaïque qui constitue notre vie et à la manière dont chaque élément s'y inscrit et fait sens, mais également à la manière dont notre vie s'inscrit dans une mosaïque

encore plus grande, en connexion avec les autres, avec le monde, avec l'histoire, au-delà de notre conscience même.

La série met en scène le doute que nous pouvons avoir sur le sens des interactions dans nos vies : nous ne sommes jamais certains si les événements, les rencontres, les coïncidences sont significatives ou pas. En d'autres termes, si les existentialistes français ont défendu l'idée que la vie est absurde et que l'être humain est perdu dans l'univers, *Lost* soutient qu'il est même impossible de dire que nous sommes perdus car cette information serait déjà la révélation d'un mystère. *Lost* reproduit la même structure que la vie, où nous ne pouvons jamais être sûrs de comprendre ou de ne pas comprendre ; et parce que nous parvenons à saisir certains aspects de notre vie, nous n'abandonnons jamais complètement l'idée que nous pourrions en saisir d'autres, que nous pourrions avoir le fin mot de l'« histoire ». *Lost* maintient notre intérêt à travers des indices qui nous invitent à penser que le sens total *pourra* finalement être atteint. J. Barris l'analyse en ces termes :

De manière révélatrice, les derniers épisodes de la série ne répondent qu'à la question de la vie *après* la mort [...] et la réponse apportée n'explique que les événements de chaque *flash-sideways* qui n'apparaissent que pendant la sixième et

dernière saison. [*Lost* offre finalement] une histoire à moitié mystérieuse de vie après la naissance, remplie d'indices à interpréter et de sens à compléter¹.

Lost, à travers ses ambiguïtés, ses mystères jamais complètement résolus mais qui donnent toujours l'impression qu'ils peuvent (ou pourront) l'être, exprime notre nature même d'êtres humains en vie. L'expérience de *Lost* devient une expérience quasi existentielle, englobant ses créateurs, ses acteurs, ses spectateurs. Si, dans les premières saisons, les spectateurs ont été invités à interpréter les indices et symboles dans une exégèse toujours active, à revoir les épisodes pour en comprendre tous les tenants et aboutissants, la dernière saison se veut, avant tout, initiatique et spirituelle, écrite en partie par les personnages eux-mêmes pour donner un sens à ce qu'ils auront vécu ensemble et se retrouver dans l'affection pure. *Lost* joue le rôle, dans notre vie de spectateurs, de l'île dans la vie des personnages, comme lieu spirituel où « transfigurer notre existence et nous dépasser dans une voie initiatique »² qui nous révèle à nous-mêmes, comme les personnages en font l'expérience dans les *flash-sideways*.

1. J. Barris [2011], p. 116. Traduction personnelle.

2. P. Thiellment [2011], p. 113.

Pouvons-nous trouver en nous la confiance de faire confiance à autrui, mais aussi d'apporter les réponses que d'autres ne nous ont pas apportées ? *Lost* célèbre finalement la croyance en la potentialité du récit à créer du lien et à *faire sens*, d'une façon ou d'une autre, pour chacun d'entre nous. Après tout ce chaos narratif et idéologique, ces retournements, ces changements de perspective qui désorientent et nous font partager le même sentiment de confusion que les personnages, le récit propose d'orienter et d'éclairer la vie des protagonistes – et la nôtre. On comprend aisément que la série ait pu être apparentée à une forme de religion¹ ou à un texte philosophique majeur en cela qu'elle est une expérience à la fois éminemment personnelle et souvent partagée, qu'elle est source d'inspiration et influe sur nos vies sans pour autant offrir des réponses toutes prêtes, et qu'elle se prête à une exégèse quasi talmudique infinie, donnant naissance à des analyses qui n'épuiseront jamais son sens.

Histoire de plusieurs histoires (celles des personnages, celles des spectateurs) qui finissent par converger et n'en former qu'une seule, *Lost* transcende tous les périple individuels. Les différentes trames sont foisonnantes, complexes, hypertextuelles

1. J. Galicinski [2012], p. 133-60 ; W. Paris [2010], p. 29.

et intertextuelles, mais, au bout du compte, la série réconcilie postmodernisme et sincérité, distance critique et émotion pure, perspectives idéologiques multiples et expérience universelle de vie et de mort. À l'instar d'un texte « révélé », *Lost* parle de miracles, de foi, de retrouvailles et de résurrection ; à l'instar d'un texte « révélé », *Lost* relie et se relit.

La série s'est terminée en 2010, mais peut-elle vraiment « s'achever » ? Si les personnages connaissent la rédemption et la vie après la mort grâce aux liens émotionnels noués les uns avec les autres, la mémoire commune et partagée des spectateurs de *Lost* (à travers les encyclopédies comme *Lostpedia*, les blogs, les sites de fan, les forums, et les simples discussions entre amis) offre à la série une véritable existence après la fin, où l'exégèse prolongée constitue un méta-récit et retourne sans cesse la série à la vie. Le texte de *Lost* reste ouvert et ardent, précisément parce qu'aucune lecture définitive ne pourra en être donnée. Si les spectateurs ont donné beaucoup de leur temps, de leur vie, de leur énergie (à comprendre, chercher, décoder), la série leur a rendu leur propre vie (peut-être changée, voire transcendée) en retour.

BIBLIOGRAPHIE

- ABBOTT Stacy [2009], « How *Lost* Found Its Audience: The Making of a Cult Blockbuster », in R. Pearson (ed.), *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*, London, I. B. Tauris, p. 9-26.
- ASKWITH Ivan [2009], « 'Do You Even Know Where This Is Going?': *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation », in R. Pearson (ed.), *Reading Lost*, London, I. B. Tauris, p. 159-80.
- BARRIS Jeremy [2011], « *Lost* and the Question of Life After Birth », in S. Kaye (ed.), *The Ultimate Lost and Philosophy: Think Together, Die Alone*, Hoboken, John Wiley & Sons, p. 107-19.
- BERGER J. M. [2006], « Flashbacks, Memory and Non-Linear Time in ABC's *Lost* », *Lost Online Studies* 1.2, <http://www.loststudies.com/1.2/memory-and-time.html>
- BERNIER Celeste-Marie [2009], « 'A Fabricated Africanist Persona': Race, Representation and Narrative Experimentation in *Lost* », in R. Pearson (ed.), *Reading Lost*, London, I. B. Tauris, p. 241-59.
- CASEY Sean [2006], « Frame Story/Historical Fiction: Understanding *The Lost Experience* », *Lost Online Studies* 1.3, http://loststudies.com/1.3/frame_story.html
- DAVIDSON Deborah and Wayne JEBIAN [2011], « *Lost* Children: Pregnancy, Parenthood, and Potential », in

- R. Laist (ed.), *Looking for Lost: Critical Essays on the Enigmatic Series*, Jefferson, McFarland, p. 171-85.
- DAVIES Richard [2011], « Lost in *Lost's* Times », in S. Kaye (ed.), *The Ultimate Lost and Philosophy*, Hoboken, John Wiley & Sons, p. 9-31.
- DAVIS Glyn and Gary NEEDHAM [2009], « Queer[ying] *Lost* », in R. Pearson (ed.), *Reading Lost*, London, I. B. Tauris, p. 261-79.
- DEVLIN William J. [2011], « Imaginary Peanut Butter: The Puzzles of Time Travel in *Lost* », in S. Kaye (ed.), *The Ultimate Lost and Philosophy*, Hoboken, John Wiley & Sons, p. 32-46.
- FOSL Peter S. [2011], « Friends and Enemies in the State of Nature: The Absence of Hobbes and the Presence of Schmitt », in S. Kaye (ed.), *The Ultimate Lost and Philosophy*, Hoboken, John Wiley & Sons, p. 164-86.
- GAFFNEY Karen [2011], « Ideology and Otherness in *Lost*: 'Stuck in a bloody Snow Globe' », in S. Kaye (ed.), *The Ultimate Lost and Philosophy*, Hoboken, John Wiley & Sons, p. 187-204.
- GALICINSKI Jennifer [2012], « The Lord is My Jack Shephard: From System and Spectacle to Sacred Story », in P. Moore (ed.), *Lost Thought: Leading Thinkers Discuss Lost*, Inukshuk Press, p. 133-60.
- GRAY Jonathan [2009], « We're Not in Portland Anymore: *Lost* and Its International Others », in R. Pearson (ed.), *Reading Lost*, London, I. B. Tauris, p. 221-39.
- GRAY Jonathan et Jason MITTELL [2007], « Speculation on Spoilers: *Lost* Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality », *Participations* 4.1, Mai 2007, http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4_01_graymittell.htm

- JOHNSON Derek [2009], « The Fictional Institutions of *Lost*: World Building, Reality and the Economic Possibilities of Narrative Divergence », in R. Pearson (ed.), *Reading Lost*, London, I. B. Tauris, p. 27-49.
- KAVADLO Jesse [2011], « We Have to Go Back: *Lost* After 9/11 », in Randy Laist (ed.), *Looking for Lost*, Jefferson, McFarland, p. 230-42.
- LANG Michelle [2008], « *Lost*: Poststructural Metanarrative or Postmodern Bildungsroman? », *Lost Online Studies* 2.1, http://loststudies.com/2.1/poststructural_metanarrative.html
- LARSEN Kristine [2008], « The Art of World-making: *Lost* and Time Travel », *Lost Online Studies* 2.1, http://loststudies.com/2.1/lost_time_travel.html
- LEFAIT Sébastien [2012], *Surveillance on Screen: Monitoring Contemporary Films and Television Programs*, Lanham, Scarecrow Press.
- LUNDBERG Elizabeth [2011], « *Lost* in Capitalism: or, 'Down Here Possession's Nine-Tenths' », in R. Laist (ed.), *Looking for Lost*, Jefferson, McFarland, p. 189-201.
- MAGILL David [2011], « The *Lost* Boys and Masculinity Found », in R. Laist (ed.), *Looking for Lost*, Jefferson, McFarland, p. 137-53.
- MICHLIN Monica [2012], « Starting Off with a Bang: the Whirl of Reflexive and Metatextual Images in the Pilot Episodes to Three ABC Series (*Desperate Housewives*, *Lost* and *Flashforward*) », CATI, Université Paris-Sorbonne, p. 1-30, <http://www.cati.paris-sorbonne.fr/LGB/paris-sorbonne/hommages/contributions/m-michlin/m-michlin.php>
- MITTELL Jason [2009], « *Lost* in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies) », in R. Pearson (dir.), *Reading Lost*, London, I. B. Tauris, p. 119-38.

- MOUSOUTZANIS Aris [2011], « 'Enslaved by Time and Space': Determinism, Traumatic Temporality, and Global Interconnectedness », in R. Laist (ed.), *Looking for Lost*, Jefferson, McFarland, p. 43-58.
- NDALIANIS Angela [2009], « *Lost* in Genre: Chasing the White Rabbit to Find a White Polar Bear », in R. Pearson (ed.), *Reading Lost*, London, I. B. Tauris, p. 181-97.
- NEWBURY Michael [2009], « *Lost* in the Orient: Transnationalism Interrupted », in R. Pearson (ed.), *Reading Lost*, London, I. B. Tauris, p. 201-20.
- PARIS Wilfried [2010], « *Lost* ou le bien mourir ensemble », *Chronic'art*, n° 67, p. 28-9.
- PEARSON Roberta [2007], « *Lost* in Transition: From Post-Network to Post-Television », in J. McCabe et K. Akass (ed.), *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, London, I. B. Tauris, p. 239-256.
- PECK Jason M. [2011], « *Lost* and Becoming: Reconceptualizing Philosophy », in R. Laist (ed.), *Looking for Lost*, Jefferson, McFarland, p. 75-89.
- PIERCE Jeremy [2011], « It Doesn't Matter What We Do: From Metaphysics to Ethics in *Lost's* Time Travel », in S. Kaye (ed.), *The Ultimate Lost and Philosophy*, Hoboken, John Wiley & Sons, p. 47-62.
- RENNETT Michael [2011], « Narrative Philosophy in the Series: Fate, Determinism and the Manipulation of Time », in R. Laist (ed.), *Looking for Lost*, Jefferson, McFarland, p. 25-42.
- STRINGER Julian [2009], « The Gathering Place: *Lost* in Oahu », in R. Pearson (ed.), *Reading Lost*, London, I. B. Tauris, p. 73-93.
- STUART Sarah Clarke [2011], *Literary Lost: Viewing Television Through the Lens of Literature*, New York, Continuum.

- TARIN Carlos A. and Stacey K. SOWARDS [2011],
« 'Strangers in a Strange Land': Evading Environmental
'Apocalypse Through Humain Choice », in R. Laist (ed.),
Looking for Lost, Jefferson, McFarland, p. 202-15.
- THIELLEMENT Pacôme [2011], *Les Mêmes Yeux que Lost*,
Paris, Éditions Léo Sheer.

TABLE

<i>Lost</i> , ou l'histoire d'un éveil	7
1. « Nous devons y retourner »	11
L'art de la nostalgie : retours géographiques, temporels et narratifs	13
L'art de la remédiation : intertextualités	21
<i>Lost</i> au-delà de la fiction : hypersérialité et constructions médiatiques	24
Retour d'images : surveillance et télé-réalité	28
L'art du choc : retournements, renversements	34
2. « Ce qui est arrivé est arrivé »	49
Le temps de <i>Lost</i> : écriture et expérience	51
La mémoire au présent : retour du refoulé	65
« Le saut dans la loi » : la croyance à l'épreuve du récit	77
3. « Rendez-vous dans une autre vie, mon frère »	93
« Vivre ensemble ou mourir seul »	95
Je est un Autre	103
« Se souvenir » : retrouver <i>Lost</i> , ou le retour sur la série	111

« Lâcher prise ». <i>Lost</i> , ou l'expérience de la vie...	129
Bibliographie.....	135

Du même auteur

Monographies

Shakespeare and the Cleopatra/Caesar Intertext: Sequel, Conflation, Remake, Madison/Teaneck, Fairleigh Dickinson University Press, 2011.

Shakespeare, from Stage to Screen, Cambridge, Cambridge University Press, 2004.

A Companion to the Shakespearean Films of Kenneth Branagh, Winnipeg, Blizzard Publishing, 2000.

Direction d'ouvrages

Les Séries télévisées dans le monde, avec Sylvaine Bataille (dir.), *TV/Series* n° 2, 2012. <http://tvseries.univ-lehavre.fr/>

Shakespeare on Screen: Hamlet, avec Nathalie Vienne-Guerrin (dir.), Rouen, Publications des Universités de Rouen et du Havre, 2011.

Les Pièges des nouvelles séries télévisées américaines, avec Monica Michlin (dir.), *GRAAT On-Line*, n°6, décembre 2009, <http://www.graat.fr/backissuepiegesseriectv.htm>

Shakespeare on Screen: The Roman plays, avec N. Vienne-Guerrin (dir.), Rouen, Publications des Universités de Rouen et du Havre, 2009.

Shakespeare on Screen: The Henriad, avec N. Vienne-Guerrin (dir.), Rouen, Publications des Universités de Rouen et du Havre, 2008.

Shakespeare on Screen: Richard III, avec N. Vienne-Guerrin (dir.), Rouen, Publications de l'Université de Rouen, 2005.

Shakespeare on Screen: A Midsummer Night's Dream, avec N. Vienne-Guerrin (dir.), Rouen, Publications de l'Université de Rouen, 2004.

Dans la même collection

Virginie Marcucci, *Desperate Housewives, un plaisir coupable*, 2012.

Gérard Wajcman, *Les Experts, la police des morts*, 2012.

Nathalie Perreur, *The Practice, la justice à la barre*, 2012.

Jean-Baptiste Jeangène Vilmer, *24 heures chrono, le choix du mal*, 2012.

Tristan Garcia, *Six Feet Under, nos vies sans destin*, 2012.

Laurent Jullier et Barbara Laborde, *Grey's Anatomy*, 2012.

À paraître

Jean-Yves Le Naour, *Plus belle la vie, la boîte à histoires*, 2013.

Claire Sécaïl, *The Shield*, 2013.

Barbara Villez, *Law and Order*, 2013.

Daniel Weinstock, *Mad Men*, 2013.

Cet ouvrage a été mis en pages par Jouve
1, rue du Docteur-Sauvé – 53101 Mayenne

Achévé d'imprimer en février 2016
sur les presses numériques de l'Imprimerie Maury S.A.S.
Z.I. des Ondes - 12100 Millau
N° d'impression : B16/53798L

Imprimé en France

