



Par le petit écran de *Fringe*

Aurélie VILLERS

Fringe est une œuvre qui se montre hautement consciente de son statut de série télévisée, que se soit par le jeu de pistes intertextuel qu'elle offre au spectateur dans des écrans disséminés dans le décor, par la dialectique entre réel et fiction qui s'y cristallise ou encore par l'aspect réflexif et métanarratif des œuvres qui y sont projetées.

Dans les téléviseurs et moniteurs placés dans le décor passent d'anodines références intertextuelles qui, de clin d'œil adressés aux fans et de références à d'augustes chefs d'œuvres du petit et du grand écran, deviennent vite des commentaires de l'histoire en cours. L'écran se pose comme cadre qui renforce le caractère réel de ce qui l'entoure et la nature fictionnelle des images enchâssées. Il permet de regarder la fiction avant de se faire poreux au fil des saisons et de pousser les protagonistes à entrer et sortir du cadre, à changer littéralement d'univers et de régime fictionnel. Le petit écran délimite l'espace, donc, mais signale aussi la temporalité. Des vieux téléviseurs des années 1950 placés dans le décor aux projections 3D des Observers venus envahir le monde, il montre que *Fringe* est une histoire de dématérialisation des cadres. Ainsi les écrans sont les lieux privilégiés des ellipses narratives que, tour à tour, ils comblent (en projetant des éléments que les protagonistes passent sous silence) ou créent (lorsque, dans la saison 5, ce sont de vieilles vidéocassettes qui dictent le programme de chaque épisode).

Deuxième série phare de J.J. Abrams après *Lost* (ABC, 2004-2010), *Fringe* (Fox, 2008-2013) étale sur ses cinq saisons la vie trépidante de ses personnages principaux (de classiques agents du FBI faisant équipe avec un savant fou), explore le paranormal, replie les univers, verse dans le genre dystopique et ne se refuse pas de pertinentes réflexions métafictionnelles. Elle se place dans une tradition de séries et de films de science-fiction à suspense auxquels elle rend hommage tout en innovant et en présentant des complexités narratives et formelles. On peut rendre compte de cette diversité formelle en prenant la série par le petit bout de la lorgnette – en examinant ici la présence des écrans, et tout particulièrement des écrans de télévision.

1. Jeu de pistes intertextuel

Fringe est par excellence une série « jeu de pistes » qui cultive le plaisir de la reconnaissance et celui de la citation, voire de l'autocitation dans le cas d'objets récurrents (la main, l'hippocampe, le papillon, la fleur, la pomme, la grenouille, etc.). Nous commencerons par dresser une rapide typologie de citations intertextuelles des œuvres du petit écran, voire du grand écran, telles qu'elles sont insérées dans la série, qu'elles prennent la forme de clin d'œil, d'hommage ou de commentaire.

Repère intertextuel fondamental, le clin d'œil à d'autres œuvres est la première forme de jeu de piste que l'on remarque. Ainsi, pour cultiver le plaisir de la reconnaissance chez les fans, la série parsème ses épisodes de fugaces références, comme elle le fait avec ses objets fétiches. Le spectateur attentif pourra ainsi, au détour d'un plan rapide, repérer un oiseau de *cartoon* ou une créature des Monthy Pythons (5.9), de vieux écrans vus dans *Brazil* (Terry Gilliam, 1985) (5.1), une ouverture à la *StarWars* (George Lucas, 1977) (4.19), mais aussi quelques plans classiques issus de *Lost* (3.19, 5.1). La série *Fringe* s'ouvre en effet elle aussi sur un crash d'avion qui va être l'occasion de phénomènes surnaturels. Dans presque tous les épisodes de la saison 5, on retrouve également une trappe semblable à celle qui est découverte par Boone et Locke et qui donne accès au bunker souterrain. De même, l'épisode 15 de la saison 1 débute, après le générique, sur l'œil d'Olivia, comme dans la célèbre ouverture de *Lost* sur l'œil de Jack, plan d'ailleurs repris et dérivé tout au long de la série. Enfin, les vidéos de Walter qui jalonnent la saison 5 ne peuvent que rappeler aux fans celles de l'initiative Dharma dans *Lost* : un scientifique en blouse blanche qui évoque des projets obscurs, et dont le discours est d'autant plus cryptique que la bande des vidéos est endommagée. Une deuxième forme de citation intertextuelle est celle du passage obligé. Comme bien d'autres, *Fringe* a cédé à cette tendance avec l'épisode « Black Betty » (2.20), qui se veut à la fois un épisode de comédie musicale, comme dans *Buffy* (WB, UPN, 1997-2003), et un épisode « Noir », comme dans *Castle* (ABC, 2009-), rendant ainsi doublement hommage aux premières séries qui ont eu recours au passage obligé ainsi qu'à ces deux genres du grand écran.

Dépassant l'hommage fugace, la série se place aussi parfois directement sous l'égide d'une référence classique. *Fringe* se laisse à l'occasion envahir, voire contaminer, par l'esthétique unique et reconnaissable d'un chef d'œuvre du grand écran : le procédé rotoscopique de *A Scanner Darkly* (Richard Linklater, 2006) dans l'épisode 9 de la saison 3, *cartoon* « à la Gilliam » dans l'épisode 9 de la saison 5¹, traitement de l'image comme dans *Vidéodrome* (David Cronenberg, 1983), par exemple. Dans le cas de *A Scanner Darkly* et du *cartoon*, la série s'offre pour ainsi dire un voyage métaleptique dans un film ou une série remarquables en raison de la prouesse technique mobilisée (voir figures 1 et 2). Lors de la reprise du procédé de *A Scanner Darkly*, l'esthétique d'une autre œuvre s'adapte aux personnages de *Fringe*. Dans celui de la séquence typique des Monty Pythons, les personnages des deux œuvres se mêlent. Néanmoins, à chaque fois, le spectateur fait l'expérience du paradoxe d'un voyage défamiliarisant alors même qu'il est projeté dans un insert dont la

¹ Le cartoon est visible en entier à l'adresse suivante : <http://www.youtube.com/watch?v=t9Uq-yXc7x0D>, lien consulté le 26 décembre 2014.

forme est connue, à défaut d'être familière. Il trouve l'inconnu dans le connu. L'hommage intertextuel sert aussi à cultiver la rupture.



Fig. 1 : Hommage à *A Scanner Darkly* (3.19) Fig. 2 : Hommage aux cartoons de Terry Gilliam (5.9)

Le cas du traitement de l'image rappelant *Vidéodrome* est plus ambigu et pas toujours explicite. Néanmoins, par la répétition des emprunts, ce procédé en vient à connoter positivement la série qui se colore du cachet de l'esthétique singulière de son modèle. Cette image vieillie et diaprée des années 1970 est notable et n'est pas utilisée par hasard, d'autant qu'elle est associée à l'objet-clé du film : un écran de télévision (voir figure 3). C'est celui sur lequel Walter regarde ses vidéocassettes au cours des cinq saisons. Mais même ce que contenait l'écran de *Vidéodrome* se retrouve dans *Fringe* : des parties du corps qui le traversent pour sortir littéralement de l'écran et envahissent le monde de référence (virus informatique qui tue l'utilisateur : 2.12), des femmes et des jeunes filles dont on abuse (2.1) et qui sont les objets des expériences scientifiques de Walter Bishop et William Bell.



Fig. 3 : Hommage à *Vidéodrome* (2.1)

Enfin, déplaçant la simple référence, l'hommage intertextuel est utilisé comme commentaire (souvent proleptique) de la scène dans laquelle il est inséré. Dans l'épisode qui ouvre la saison 5, le personnage de Markham déjeune tranquillement devant la série télévisée *Maverick* de Roy Huggins (1957). Plus qu'une citation destinée aux fans, ce cas nous montre que l'intertextualité, par petit écran interposé, explique la scène en cours. Markham prend l'épisode pour ce qu'il est – une fiction divertissante – et ne lui accorde que peu d'importance. La scène est pourtant comiquement proleptique car l'un des personnages met *Maverick* en garde : « Let's get out of here *Maverick*, you don't want any trouble ». Ce à quoi l'intéressé répond : « You're right Doc, not that kind »² avant de frapper son adversaire. Juste après, Markham, qui n'a pas écouté le conseil de la fiction et qui est toujours là, s'empare de son fusil pour se défendre face à Peter qui le désarme aussi vite que *Maverick* a réduit son adversaire à l'impuissance.

Les emprunts et hommages sont toujours faits en ayant pleinement conscience de leur impact. Du clin d'œil au commentaire, les auteurs ont montré qu'ils savaient utiliser la comparaison pour la dépasser. Ce n'est donc pas un hasard si l'on aperçoit brièvement un épisode de *X-Files* (Fox, 1993-2002) qui passe sur un téléviseur en arrière-plan de l'enquête du premier épisode de la saison 2. La première saison de *Fringe* avait souvent été accusée de n'être qu'une pâle copie de son célèbre prédécesseur des années 1990. En débutant la saison 2 par cet hommage explicite, les créateurs entendaient montrer qu'ils étaient conscients du reproche. Mais le modèle encadré est inséré dans l'écran englobant de la série *Fringe*, qui suggère peut-être ainsi qu'elle va la dépasser et donner au modèle initial une autre dimension. L'écran est donc souvent une petite fenêtre annexe, ouverte dans un coin pour le spectateur, plus qu'il ne s'adresse aux personnages auxquels il est originellement destiné. Dans la série, les citations jouent avec le cadre de l'écran pour lui donner différentes valeurs. Mais ce cadre doit rester matérialisé et ne devrait pas être transgressé car, alors, il contamine le réel qui l'entoure (ce que nous apprenait *Vidéodrome*). La leçon de *Fringe*, c'est bien qu'il ne faut jamais confondre les univers. Toute métalepse est à proscrire, nous explique l'épisode 12 de la saison 1, dans lequel un programme virus, quand il est activé, attaque matériellement l'utilisateur : une main sort de l'écran et tue la victime.

² « Sortons d'ici, *Maverick*, tu n'as aucune envie d'avoir des problèmes. » « Tu as raison, Doc, pas des problèmes de ce genre, en tout cas. »

2. L'écran comme lieu de fiction

Au-delà des hommages, la majorité des écrans jouent un rôle central dans le propos de la série ou de l'épisode. Ils diffusent des programmes ou des informations que les personnages regardent et utilisent, qu'il s'agisse d'indices de réalisme ou de fictionnalité. Ils servent à créer un effet de réel, ont une valeur programmatique ou permettent de regarder de la fiction.

La plupart du temps, l'écran est inoffensif et signale même la banalité du réel. À la fin du premier épisode de la série, l'équipe fait irruption dans l'appartement du suspect, lequel vient juste de fuir. Mais la télévision est encore allumée sur un programme culinaire, connotant à la fois le quotidien de l'univers domestique, qui est loin de correspondre au profil du suspect, et l'anormalité de l'absence de ce dernier, annonciatrice de sa culpabilité. Comme dans bien des séries, les téléviseurs de *Fringe* ont cette fonction paradoxale qui consiste à connoter le réel et à rappeler en retour au spectateur la nature fictionnelle de ce qu'il regarde. Ainsi, systématiquement, les multiples téléviseurs du bureau du FBI retransmettent les programmes d'information, généralement une version « officielle » et donc tronquée de l'enquête qui nous occupe, mais qui s'avère paradoxalement beaucoup plus réaliste que l'enquête surnaturelle que l'épisode s'apprête à raconter. Dans l'épisode 15 de la première saison, alors que l'équipe enquête sur une chimère monstrueuse, le flash info évoque les attaques d'un « monstre » mais se clôt sur l'image d'un puma. Les écrans des ordinateurs suggèrent eux une intense activité de recherche dont le spectateur ne verra jamais le détail (portraits robots, rapports, cartes, etc.). Toujours en arrière-plan, aucun personnage principal ne les regarde ni ne les commente. Ils ne servent qu'à évoquer le travail en cours et à souligner, par métonymie, les efforts mis en œuvre par le FBI. De façon similaire, même si Walter ne travaille sur aucun cas, les écrans de son laboratoire de Harvard montrent toujours quelque traduction visuelle d'un procédé scientifique (graphique, équation). Cherchant à promouvoir la vulgarisation scientifique, l'écran donne à voir la science, l'image étant plus compréhensible que des termes abscons, ou que le simple fait de voir des scientifiques qui s'activent. Mais il sert avant tout à définir le lieu où il est placé de façon métonymique, tout en créant un effet un réalisme absolument improbable.

Plus il y a d'écrans allumés, plus l'heure est grave, plus les équipes s'affairent en vue de faire progresser l'enquête, doit-on comprendre. Mais l'écran réaliste doit rester un objet passif que l'on active. Lorsqu'il s'allume seul et devient quasiment agissant, comme dans l'épisode 9 de la saison 1, il signale l'anormal. Vecteur de surnaturel, il permet alors à un John Scott décédé de contacter Olivia. Le phénomène est identique dans les cas où l'on nous montre des

écrans de surveillance : plus il y en a, plus l'enfermement est strict et plus la menace est grande. Les écrans sont ainsi utilisés lors des scènes qui se déroulent dans la prison allemande qui détient Jones, et dans l'hôpital psychiatrique Saint Claire où Walter retourne momentanément pour le bien d'une mission. La succession des plans directs et de plans montrés par le biais d'une caméra de surveillance est croissante et redouble l'idée d'enfermement. Dans le cas de Jones, ce procédé dénote l'idée d'enfermement absolu et rend encore plus spectaculaire son évasion. En ce qui concerne Walter, ce montage montre qu'une simple visite est vouée à se prolonger anormalement. Walter ne ressortira pas aussi rapidement ni aussi aisément qu'on aurait pu le croire. Mais, plus que cela encore, lorsque ces plans sont directement montrés au spectateur et non aux personnages, ils annoncent leur échec de façon presque programmatique : Jones s'évadera forcément ; Walter, visiteur temporaire de Saint Claire retenu contre toute attente, finira bien par ressortir le lendemain. Ces écrans de surveillance ne sont finalement que des obstacles narratifs, des péripéties. Ils ont une valeur programmatique qu'il convient de considérer à présent.

Fringe est une série sur la contamination et la peur des épidémies de masse. Ce que l'on nous montre dans un écran finit invariablement pas dépasser ses limites et sortir de son cadre. La fiction vient contaminer le réel, de façon parfois relativement inoffensive. Il faut alors accorder à ces écrans une valeur programmatique. Dans l'épisode *noir* « Black Betty » (2.20), Olivia observe Nina qui complotte avec William Bell par l'intermédiaire d'un écran (voir figure 4). Ce cadre signale que l'on rend présent un être éloigné. Mais, de façon plus intéressante, la représentation de Bell annonce l'épisode rotoscopique qui nous sera donné à voir dans la saison suivante (3.9) et qui évoque *A Scanner Darkly* (voir figure 5). L'écran est programmatique, ou plutôt, il joue sur l'effet d'annonce qui invite au re-visionnage.



Fig. 4 : Allusion programmatique à *A Scanner Darkly* (2.20)



Fig.5 : Épisode rotoscopique et référence à *A Scanner Darkly* (3,9)

L'écran, en dernière analyse, délimite un espace permettant de regarder ailleurs. Le regard passe dans l'autre monde, le cadre signale un changement de régime métalectique, donnant en retour une pseudo réalité au monde qui le contient. Le va-et-vient est constant entre deux tendances : d'une part, utiliser les écrans pour renforcer le caractère réel du monde qui les contient (pour preuve, dans l'écran, Bell est plus proche de la fiction, d'un personnage de dessin animé, que d'un être humain réel) ; d'autre part, jouer sur des effets de cadrage pour rappeler la nature fictionnelle de ce qui se joue. Un Walter qui regarde un interrogatoire de l'autre côté d'un miroir sans teint (qui a la forme d'un grand écran) va par exemple s'exclamer : « This is wonderful, don't you agree ? Just like a good detective movie. »³ (1.13, 16'07)

C'est en se plongeant dans l'écran que l'on s'immerge dans la fiction. L'un des premiers gadgets futuristes que Walter ait inventé est une fenêtre (qui ressemble beaucoup à un écran) au début de l'épisode 16 de la saison 2, épisode qui replonge dans le passé de 1985. Il utilise cet écran pour espionner Walternate (son double dans le monde parallèle) et voir en temps réel ce qui se passe dans cet univers parallèle, fiction du monde d'origine. La première visée de cet espionnage est noble : le simple passage du regard dans l'autre monde est donc apparemment aussi inoffensif que le visionnage d'un film, suggérant peut-être même que la fiction recèle des remèdes qui nous sont encore inconnus. Walter suit les recherches de son alter-ego, Walternate, qui tente de mettre au point un remède pour son fils atteint d'un mal incurable (ce qui est également le cas du fils de Walter). Par le moyen de cet écran, les deux personnages unissent

³ « C'est merveilleux, n'est-ce pas ? C'est comme un bon vieux polar ».

indirectement leurs forces pour un Bien plus grand. Dans les faits, ce sera l'étape initiale du drame qui va motiver toute la série. En un sens, par cet écran enchâssé, et dans cet épisode analeptique, nous assistons à la genèse de *Fringe* : ce n'est pas tant la naissance d'un enfant, mais sa mort, qui va pousser le parent à aller plus loin que la création d'une fiction mentale de sauvetage ou de résurrection. Walter va passer dans la fiction pour rendre son fantasma réel et aller chercher dans l'autre univers le double du fils qu'il vient de perdre.

Mais, dans *Fringe*, le dedans sort irrémédiablement du cadre. Le contenant échoue à circonscrire le contenu. Il en est de même des deux univers : regarder ne suffit jamais. La vision crée la tentation et les deux univers vont se contaminer à travers l'écran. Walter étant le personnage qui a créé cette perméabilité et cette contamination, il aura pour caractéristique de souvent confondre réel et fiction. Il prend le réel pour un film policier, on l'a vu, mais il prend parfois la fiction pour sa propre réalité. Ainsi dans l'épisode 7 de la saison 5 (8'00), il raconte ce qui est arrivé à Bell (qui les a trahis et a pris le parti des « Observers »), et qui terrifie tout le monde, les personnages comme les spectateurs ; pour entendre Astrid lui répondre : « Walter, this is the movie *Marathon Man*!⁴ » L'écran, c'est aussi le portail, un passage dimensionnel que Walter va inventer. Le but est louable, mais l'homme est faible. Walternate a mis au point l'antidote qui permet de sauver son fils mourant mais il ne l'a pas compris, au contraire du Walter qui l'observait depuis son monde. Walter passe donc dans le monde parallèle pour aller chercher Peter et le ramène pour le guérir. Cependant, la tentation de combler le vide laissé par son fils mort est trop grande : il garde auprès de lui son enfant fictif. Il vole à la fiction, en concrétise une part et déclenche toute une série de collisions entre les mondes. Les écrans permettent de laisser passer plus que le regard, mais la fenêtre et le portail sont assimilables à un autre titre. La fenêtre se présente comme un écran de télévision, et au retour, le portail est activé par Walter au moyen d'une « simple » télécommande. Une fois ce portail ouvert débute la contamination. Nina tente de le traverser, mais il se referme sur son bras et le coupe. La partie qui est restée dans l'autre univers sera remplacée par une prothèse, tandis que son irruption dans l'écran la rapproche un peu plus de l'état de personnage et l'éloigne de celui d'être humain. Quand Robert David Jones, lui, tente de fuir dans l'univers parallèle (1.20) au moyen du même portail (activé cette fois par des ordinateurs dont on ne voit que les écrans), c'est l'ensemble du monde « réel » qui subit une fictionnalisation. À mesure que s'ouvre le portail, le monde se change en film d'horreur. Le portail prend l'apparence d'un écran de cinéma qui projetterait un vieux film en noir et blanc à la *Nosferatu* (F.W. Murnau, 1922), tandis que le monde d'origine se change en parodie des *X Files* ou d'un film

⁴ « Walter, c'est l'histoire du film *Marathon Man* ».

d'horreur dont il reprendrait les clichés (décor de forêt nocturne, orage, monstre couvert de bandelettes, musique). La leçon donnée par le sort qu'a connu Nina annonce la chute de la scène. Le portail se referme au moment où Jones allait passer. Il se retrouve donc coupé en deux. La science, même fiction, ne peut alors vraiment plus rien pour lui. L'équipe, impuissante, n'a plus qu'à regarder le film qui se joue là.

Quand l'écran n'est pas poreux, c'est le monde qui l'entoure qui l'est, ce qui conduit le spectateur à hésiter encore plus entre réel et fiction. Une scène est remarquable à cet égard. Dans l'épisode 7 de la saison 3, on découvre un extrait du film *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) intégré à l'intrigue (41'-42'). À ce moment, Fauxlivia (double d'Olivia vivant dans l'univers alternatif) a été transférée dans le monde initial en se faisant justement passer pour Olivia. Elle vit avec Peter, qui la prend pour Olivia. C'est à l'occasion du visionnage du film qu'il va comprendre la véritable identité de la femme avec laquelle il vit : elle est une autre version de celle qu'il aime, une fiction, d'autant plus qu'elle lui ment sur son identité. Ce qui se passe dans l'écran permet de révéler la porosité du réel puisque Fauxlivia se trahit en faisant référence à la version de son monde parallèle où le rôle de Bogart est joué par Ronald Reagan. Par la suite, les versions respectives de Fauxlivia et de Peter divergeront encore. Fauxlivia imaginera une fin de conte de fée, tandis que celle de Peter sera la version réelle : la rupture du couple. Fauxlivia est alors reconnue pour ce qu'elle est : un mensonge, une fiction. Et la version réelle annonce la chute de l'épisode suivant : « All the best love stories are tragedies ». Fauxlivia répond : « Only in the movies.⁵ » Puisqu'elle connaîtra une fin tragique, c'est donc bien qu'elle est un personnage de film. Chose étonnante, *Casablanca* est une fiction connue aussi bien du spectateur que des personnages de ce monde (en l'occurrence, Peter), ce qui produit une fois de plus un effet de réel. *Casablanca* est aussi, dans cet épisode de *Fringe*, ce qui se rapproche le plus de notre monde de référence, comme si un morceau de l'univers du spectateur s'inscrivait dans la série avec ce paradoxe que notre univers de spectateur y est représenté par une fiction. Peter a besoin d'un écran pour comprendre le réel qui l'entoure, comme c'est le cas, à un niveau quelque peu différent, pour Walter. Ce dernier doit revoir les vidéocassettes des expériences qu'il a menées dans le passé pour retrouver son histoire et comprendre qui il était et qui il est. La fiction aide à comprendre le réel, une fois de plus.

⁵ « Toutes les meilleures histoire d'amour sont des tragédies. » « Seulement dans les films ».

3. L'écran révélateur

Markham est un personnage secondaire qui apparaît à la saison 1. Ce bouquiniste aux allures de marginal est un homme attaché au papier qui peut dénicher de rares manuscrits utiles à l'équipe. Lorsqu'on le revoit à la saison 5 (qui se déroule en 2036), il est reclus dans son appartement où il recueille des antiquités, au nombre desquelles les très vieux écrans de télévisions qui nous rappellent *Brazil*. Dans cette saison 5, le monde extérieur à son appartement est celui des tablettes et des projections holographiques en 3D. Entre Markham et les Observers, entre ces deux extrêmes techniques, entre la première et la dernière saison, *Fringe* a donc retracé toute l'histoire des écrans pour connoter ce qui les entourait. Par effet métonymique, encore, nous comprenons que l'homme aux téléviseurs des années 1950 est un homme du passé – et que le téléviseur sert d'indicateur temporel. Par opposition, dès la saison 1 (qui se déroule à notre époque), lorsqu'un personnage entre dans le building de la multinationale « Massive Dynamic », il est surpris par des écrans ultra modernes dont le seul but est de donner une apparence futuriste à cette entreprise. C'est donc là une autre utilisation métonymique de l'écran : créer un effet passéiste ou futuriste qui contaminera le lieu ou les personnages qui les utilisent. Dans le laboratoire, le téléviseur de Walter participe de la même démarche. Intellectuellement, Walter est resté bloqué au moment qui a précédé son internement à Saint Claire. Il continue donc à utiliser sa télévision de l'époque et à regarder des vidéocassettes. Dans la saison 5, c'est en grande partie par leurs projections holographiques qu'est présenté l'aspect futuriste des Observers (ils peuvent se dématérialiser et projeter leur image), et c'est par différents types d'écrans que l'on comprend la nature dystopique de la société qu'ils ont instaurée. Ainsi, les écrans qui permettent d'observer sont matérialisés dans la rue, à la différence des projections 3D qu'ils utilisent entre eux. Le règne humain est celui de la matérialisation. Quant aux Observers atemporels, ils ont aussi bien recours à l'écrit (dans leur carnet de notes au langage obscur), qui signale un passé encore antérieur, qu'à la projection immatérielle.

Au fil des saisons, *Fringe* se révèle donc être une histoire de la dématérialisation. On peut l'expliquer en faisant un détour par la mise en scène des « fringe events » (événements paranormaux sur lesquels les personnages enquêtent), qui signalent dans leur surgissement que tout ce qui permet le déplacement est potentiellement source de problème. En effet, ces « fringe events » se produisent tout particulièrement dans les moyens de transports (avion, bus, train, voiture, hall de gare, tunnels de métro). La série prône donc indirectement l'immobilisme, le conservatisme et la nostalgie puisque tout ce qui bouge ou favorise le transport / transfert est invariablement le lieu d'un événement paranormal qui cause la mort des citoyens

ordinaires qui s'y trouvent, au point que nombre de protagonistes en viennent à regretter la technologie antérieure. C'est une leçon que l'on peut également tirer de l'étude des écrans. Au fil des saisons, ils se dématérialisent ou deviennent mobiles, ce qui semble refléter la décadence du monde ou, en tout cas, son invasion par les Observers, êtres dénués d'émotions qui peuvent se téléporter dans l'espace et le temps et qui finissent par régner en maîtres tyranniques sur la Terre. L'opposition entre les Observers et la résistance, tous deux se livrant à des activités de surveillances du groupe adverse, sera concrétisée par cette représentation des écrans : à la projection des Observers s'opposent ainsi les écrans de l'Underground, matérialisés et nombreux (voir figures 6 à 9). La forme de l'écran que l'on aperçoit dans le décor est donc un signe imparable du temps diégétique. Mais, au-delà de cette utilité, l'écran a souvent un rôle narratif. Tout récit comporte des ellipses, et dans *Fringe*, les écrans viennent soit les combler, soit les créer.



Fig.6 : Vieux écrans de Markhams (5.4)



Fig.7 : Projection 2D des Observers (5.1)



Fig. 8 : Projection holographique des Observers (5.3)



Fig. 9 : Mur d'écrans de l'Underground (5.1)

Les passages didactiques pouvant être laborieux, les écrans sont parfois utilisés pour venir combler les parties de l'enquête que les personnages n'auraient pas expliquées. Le premier épisode de la série fournit le tout premier exemple de ce type de procédé narratif : ce n'est pas un agent du FBI ou une quelconque autorité qui fait part de la décision de brûler l'avion qui s'est écrasé, mais une présentatrice d'informations lors d'un flash diffusé par l'un des écrans dans les bureaux du FBI, en arrière-plan d'un dialogue entre Broyles et Olivia. On retrouve ici la technique du jeu de piste qui offre des informations supplémentaires mais non capitales au spectateur attentif.

La saison 5, qui clôt la série en 13 épisodes, est particulièrement savoureuse en ce qu'elle devient réflexive et métanarrative. C'est ce qu'il y a dans un écran que l'on regarde qui dicte l'épisode, ses intrigues, sa complexité, ses manques, ses ellipses et sa quête. Pour devenir acteurs, les héros doivent d'abord être spectateurs. Dans cette saison, l'équipe se « réveille » en 2036 et Walter, comme toujours, est à la fois ingénieux et partiellement amnésique. Se connaissant et sachant qu'ils allaient tous subir une longue stase, il avait non seulement mis au point un plan pour vaincre les futurs envahisseurs, mais il avait également prévu qu'il l'oublierait. Il a donc disséminé dans son laboratoire des vidéocassettes sur lesquelles est enregistré son plan d'action pour détruire les Observers, avant de figer le tout dans l'ambre pour les protéger. Chaque cassette numérotée contient une partie de son plan, qui constitue une étape menant théoriquement à la défaite des Observers. À chaque épisode, l'équipe récupère une cassette et s'efforce de mener à bien la mission qu'elle recèle. La cassette et sa projection à l'écran sont donc des matérialisations de l'intrigue. Plus encore, l'état de la bande même représente et incarne la difficulté de la quête. De façon fort peu logique, alors que les cassettes étaient bien protégées dans leur boîte, la bande passante se révèle systématiquement endommagée. À chaque brouillage correspondent donc les inconnues de l'épisode et par conséquent une péripétie. Dès lors, le passé est à nouveau valorisé. L'écran est créateur d'ellipses quand ce qu'il présente est partiellement brouillé. Plus exactement, il est l'instigateur des paralipses qui redonneront de l'intérêt à l'intrigue. Par exemples, dans la saison 5 épisode 8, on n'entend que les coordonnées d'un lieu sans savoir ce que l'équipe y trouvera parce que la suite de la bande est trop abîmée. À l'épisode de montrer au spectateur ce que la cassette endommagée cachait aux personnages.

Enfin, les tendances au désordre de Walter, généralement utilisées comme facteur d'humour autant que comme concrétisations de ses amnésies partielles, amplifient le suspense et les attentes du spectateur. Du fait que Walter n'a pas rangé ces cassettes, celles-ci sont récupérées de façon aléatoire et visionnées à mesure qu'on les trouve.

Elles livrent alors une succession non logique de quêtes au fil de la saison. Les personnages trouvent la cassette n°7 avant la n°5, ce qui permet une résolution partielle de l'intrigue. La quête de l'épisode est achevée, mais le mystère de l'arc narratif qui couvre la saison reste entier. L'objet cassette est présent avant que les personnages sachent à quoi il servira. Une fois le spectateur familiarisé avec cette routine, le lien entre la diégèse de l'épisode et le contenu des cassettes projetées sur la vieille télévision du labo entre dans une dialectique métaleptique associant contenu de la cassette et diégèse de l'épisode. En plus de cela, le caractère inséparable de Walter et de sa vieille télévision font de cette dernière la représentation métonymique du scientifique. Dans cette saison, il n'est pas d'épisode sans cassette vidéo, ni de cassette sans Walter : à qui en douterait, cela confirme qu'il est bien le héros de la série. Dans l'épisode 6 de la saison 5, les scènes alternent entre le contenu de la vidéo de l'époque (Walter se rendant sur les lieux où se trouve le nouvel indice) et l'action des personnages (le Walter de 2036 se rendant à la même adresse) : la diégèse de l'épisode redouble donc celle d'une histoire passée, l'écran plus grand rejoue l'écran plus petit. Ceci est doublé d'une paralipse cruciale : est coupé le moment où Walter regarde la fin de la cassette puis part sur les lieux. Les autres personnages butent comme le spectateur sur cette paralipse, ils le croient disparu. Ils referont alors le cheminement de Walter : regarder la vidéo (cette fois partiellement, et s'arrêtant là où le montage nous faisait croire que Walter s'était arrêté), puis se rendre sur les lieux avec une caméra qui leur permet de regarder la suite « en direct ». C'est une technique narrative irréaliste mais qui a son utilité. L'équipe aurait pu prendre quelques minutes supplémentaires pour regarder la vidéo en entier, mais ils en auront besoin sur place, dans l'immeuble partiellement détruit où s'est rendu Walter, car elle leur servira de mode d'emploi afin de passer dans l'autre dimension. D'autre part, ce procédé de révélation « aléatoire » permet de morceler l'information et de ne fournir au spectateur que le segment informatif qui va lui servir dans les minutes qui suivent son visionnage. Dans ce cas précis, l'utilisation de la caméra qui permet de regarder la cassette est aussi une alternative à une technique narrative plus communément utilisée dans la série : Astrid reste au laboratoire, décrypte ce qui pose problème pendant que l'équipe se rend sur les lieux, puis l'informe de ses découvertes grâce au téléphone portable. Ce dernier est d'ailleurs fréquemment utilisé par les personnages pour regarder des vidéos ou chercher des informations visuelles sur le terrain. La vieille télévision matérialise donc le récit, tout comme elle est la métonymie de Walter à bien des égards. Il est le seul à l'utiliser et, quand il disparaît du labo, c'est un écran vide que trouvent les personnages.

On peut regarder les écrans de *Fringe* d'un œil distrait. Pourront bien sûr échapper au spectateur des clins d'œil culturels, des hommages secondaires, des références intertextuelles qui font sourire les avertis ou rappellent la tradition dans laquelle se situe la série. Mais, progressivement, en s'immergeant un peu plus dans son écran, le spectateur sort du cadre référentiel pur et est amené à lire les écrans comme autant d'indices disséminés – sorte d'alphabet à reconstruire, comme celui qui est proposé à chaque coupure de publicité au cours d'un épisode. L'écran devient paradoxalement ce qu'il y a de plus réel dans cette fiction. Il commente, annote, puis donne forme à l'épisode qu'il finit par dicter. Les mondes de *Fringe* sont poreux, nous disait l'intrigue. La forme transmet exactement la même idée lorsqu'elle utilise son propre cadre pour commenter le propos et montrer la perméabilité des univers englobants et englobés. L'écran regarde en arrière, en avant et à côté. La série est conservatrice par bien des aspects, mais aussi futuriste et alternative. Et, si le temps y est chronologique, le propos comme la forme ne sont a priori qu'histoire d'enchâssement de cadres. Mais la diversité des jeux de cadrage auxquels les auteurs se livrent, le caractère équivoque du cadre lui-même, la perméabilité des univers fictionnels et leurs références protéiformes au réel font de *Fringe* une série à la complexité narrative au moins aussi étourdissante et palpitante que celles de *Lost*.

Bibliographie

BENNET Tara, TERRY Paul, *Fringe, September's notebook, The Bishop Paradox*, Saint-Raphael, California, Insight Editions, 2013.

BLOT Aurélie, « *Fringe* : 'Aux frontières du réel' », *TV/Series*, No. 1, 2012, http://media.wix.com/ugd/93a9a2_e0c654ab340f46deb14b852291ff6ba6.pdf, lien consulté le 27 décembre 2014,

ÉCO Umberto, *Lector in Fabula. Le Rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, Le Livre de Poche, Biblio Essais, 1979, 1989.

ÉCO Umberto, *Les Limites de L'interprétation*, Paris, Livre de Poche, Biblio essais, 1992.

FISKE John, HARTLEY John, *Reading Television*, Londres, Routledge, 2003.

GENETTE Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, Poétique, 1972.
--, *Métalepse*, Paris, Seuil, Poétique, 2004.

PIER John, SCHAEFFER Jean-Marie, *Métalepses, entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'École des Hautes Etudes en Sciences Sociales, 2005.

RICOEUR Paul, *Temps et récit, 3. Le temps raconté*, Paris, Seuil, 1985.

WAGNER Frank, « Glissements et déphasages », *Poétique*, No. 130, Avril 2002.

L'auteur

Aurélie Villers est Docteur en littérature américaine, traductrice et enseignant-chercheur à l'université de Picardie-Jules Verne. Spécialiste de science-fiction américaine contemporaine, elle a coorganisé plusieurs colloques internationaux sur ce genre. En plus de la littérature de science-fiction, elle s'intéresse aux séries américaines contemporaines, en particulier *Lost* et *Fringe*.