

## L'impact du *streaming* sur l'écriture sérielle : *Dark* (2017-2020) et les séries à énigme

Mireille Berton

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/14224>

DOI : [10.4000/narratologie.14224](https://doi.org/10.4000/narratologie.14224)

ISSN : 1765-307X

### Éditeur

LIRCES

### Référence électronique

Mireille Berton, « L'impact du *streaming* sur l'écriture sérielle : *Dark* (2017-2020) et les séries à énigme », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 43 | 2023, mis en ligne le 16 juin 2023, consulté le 09 août 2023. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/14224> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.14224>

---

Ce document a été généré automatiquement le 9 août 2023.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International  
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

---

# L'impact du *streaming* sur l'écriture sérielle : *Dark* (2017-2020) et les séries à énigme

Mireille Berton

---

## Introduction

- 1 « De plus en plus, les séries télévisées de la dernière décennie visent moins à accrocher les téléspectateurs dès les premières minutes qu'à les faire s'enfoncer, comme dans des sables mouvants<sup>1</sup> ». Critique télé du *New York Times*, James Poniewozik se réfère aux plateformes de VàD, qui retardent autant que possible le dénouement des intrigues médianes et principales, à l'instar du prequel du spin-off de *Rogue One : A Star Wars Story* (Gareth Edwards, 2016), *Andor* (Tony Gilroy, Disney+, 2022-), dont l'exposition temporisée et l'étirement des arcs narratifs exigent une certaine persévérance de la part des spectateurs, au point que la première saison finit par correspondre au pilote.
- 2 Passant en revue les apports et les limites du *streaming*, James Poniewozik souligne en outre la tendance à intégrer toujours plus d'« interactivité<sup>2</sup> » dans les récits sériels, comme l'illustre *Kaleidoscope* (Eric Garcia, Netflix, 2023 -) ; les huit épisodes retraçant l'histoire d'un braquage sont diffusés aléatoirement, hormis le premier qui explique le *gimmick* et le dernier qui achève le récit. Sa conclusion est sans appel : à force de vouloir se distinguer de la télévision linéaire en proposant aux abonnés des expériences fictionnelles sur mesure, le *streaming* échoue à rivaliser avec d'autres médias numériques immersifs et interactifs autrement plus efficaces, comme les jeux vidéo.
- 3 Les séries à énigme<sup>3</sup> diffusées sur les plateformes de VàD sont également symptomatiques de l'essoufflement d'un certain modèle de narration complexe, conséquence d'une volonté de personnaliser l'offre pour s'écarter du modèle de la télévision « traditionnelle » (régie par une grille de programmes préétablie). Ces séries combinent en effet les stratégies pointées par Poniewozik : exacerbation de la feuilletonnisation — mise ici au service du suspense autour d'un mystère insondable —

et tentative d'interactivité, en transformant par exemple le récit en jeu de pistes. Dans le cas des séries à énigme de science-fiction, une troisième stratégie vient s'ajouter aux deux premières pour participer à cette quête toujours plus poussée d'innovation narrative propre aux géants du *streaming* : la création de mondes alternatifs, impliquant « la coprésence simultanée de strates temporelles du même monde, rencontrées dans des états variables » (Boillat 2022 : 41)<sup>4</sup>. Avec ses récits à univers multiples influencés par la réception, dans la culture populaire, des théories de la physique quantique, de la relativité et du chaos, la science-fiction est devenue depuis le tournant numérique le genre privilégié de la complexité narrative, comme l'explique Alain Boillat (Boillat 2022 : 45).

- 4 Comment comprendre la multiplication de ces séries qui mettent au défi l'interprétation ? Est-ce une concession accordée à la *Quality TV* (Akass & McCabe 2014) qui tend à flatter intellectuellement les spectateurs à travers des produits haut de gamme ? S'agit-il d'une réponse à l'impératif économique de renouvellement des formes et des formats dans un contexte de concurrence accrue ? Est-ce une manière de traduire, en les intensifiant, les contradictions, les dilemmes, les impasses du monde actuel ? Est-ce la conséquence des transformations induites par le DVD, YouTube, internet et plus généralement les technologies numériques qui facilitent le visionnement des films et des séries, la manipulation du texte audiovisuel, mais aussi le *rewatching* et le *binge-watching* ?
- 5 À partir de l'étude de la série télévisée *Dark* (2017-2020, Netflix), dont on peut faire l'hypothèse provisoire qu'elle marque à la fois l'apothéose et le déclin de la complexité narrative à la télévision, cet article a pour objectif d'interroger le fonctionnement et le goût pour les séries à énigme, sans pour autant avoir la prétention d'épuiser la question du plaisir à plonger dans une fiction conçue à la manière d'un monde (Besson 2015) et, dans le cas de *Dark*, de plusieurs mondes (Boillat 2014, 2022). Envisager *Dark* à l'aune du *puzzle film* (film à énigme) (Buckland 2009, 2014) permet de mettre en évidence les enjeux économiques et idéologiques de sa diffusion numérique, en ce que les séries complexes démultiplient l'investissement des fans par différents moyens propices au *data mining*. En ce sens, les thèses ici défendues rejoignent les analyses de Matthieu Letourneux à propos de l'incidence du modèle économique sur la nature de la création sérielle (Letourneux, 2017), un modèle qui, dans le cas de *Dark*, s'appuie à la fois sur la puissance de l'intelligence collective du public et sur celle des calculs algorithmiques.

## ***Dark*, série à énigme et « forensic fandom »**

- 6 Créée par Baran bo Odar et Jantje Friese, *Dark* est une série télévisée de science-fiction allemande composée de trois saisons (26 épisodes) et diffusée sur Netflix de 2017 à 2020. Elle raconte l'histoire de quatre familles étroitement liées dans la petite ville rurale allemande de Winden, située à proximité d'une centrale électrique — des familles confrontées à des disparitions qui se répètent tous les trente-trois ans. Articulé au motif du voyage temporel, l'histoire nous transporte à des périodes différentes où nous croisons les personnages principaux à des moments distincts leur existence. À la fin de la troisième saison, qui donne les clés de l'énigme principale, on comprend que le récit est composé de six strates temporelles, trois mondes et deux réalités alternatives.
- 7 Les paroles de la voix *over* en ouverture de la série prennent alors tout son sens : le début et la fin n'existent pas, le temps est condamné à se répéter indéfiniment : « Nous

sommes convaincus que le temps est linéaire. Qu'il progresse de façon uniforme pour l'éternité. Jusqu'à l'infini. Mais la distinction entre le passé, le présent et le futur n'est rien d'autre qu'une illusion. Hier, aujourd'hui et demain ne se succèdent jamais. Ils sont liés entre eux dans un cycle éternel. Tout est lié.» Il s'agit des paroles de H. G. Tannhaus<sup>5</sup>, un horloger qui, en 1986, a créé une machine à remonter dans le temps pour empêcher la mort de son fils, sa belle-fille et de la fille de ces derniers, disparus dans un accident de voiture en 1971 – un geste qui évoque la série *Fringe* (J. J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, Fox, 2008-2013), où Walter Bishop va chercher dans un monde parallèle le fils qu'il a perdu. Mais le premier essai ne se passe pas tout à fait comme prévu puisqu'il provoque la scission de son propre monde (celui de 1986) en deux mondes alternatifs où le temps, cyclique, se répète indéfiniment – deux mondes miroirs liés par une boucle temporelle où les personnages sont pris au piège, victimes d'événements qui se répercutent d'une strate spatio-temporelle à l'autre.

- 8 Selon Anna Batori, *Dark* décline les thèmes de « la mémoire collective, de la nostalgie et de l'histoire [...] le long d'une chronologie atemporelle spéciale, en forme de puzzle, assez compliquée à comprendre » (Batori 2021 : 2)<sup>6</sup>. Si la métaphore du puzzle décrit bien la manière dont la série donne à réfléchir en livrant progressivement les informations partielles nécessaires à la reconstitution de l'ensemble, c'est bien la boucle qui caractérise sa structure narrative. En apparence linéaire, à la manière de *Stranger Things* (Matt & Ross Duffer, Netflix, 2016-2024) qui sert souvent de comparant – un enfant, Mikkel, disparaît mystérieusement et un groupe d'adolescents initie une enquête, avec Jonas et Martha en tête –, *Dark* se complique au fur et à mesure de la saison 1, poussant le concept de série à héros multiples (Sepulchre 2017 : 137-139) à son paroxysme. De fait, chaque protagoniste (une vingtaine) abrite des profondeurs insoupçonnées sur le plan de ses intentions et motivations, mais aussi de ses « avatars » distincts en fonction de l'âge, tel Jonas qui ne se reconnaît pas tout de suite en « l'Étranger » qui a 33 ans de plus que lui, puis en Adam, de 66 ans son aîné. Notons au passage la déclinaison elle-même « sérielle » des personnages qui, dans leurs variantes jeune, adulte et âgée, manifestent des traits de personnalité à la fois communs et dissemblables, en écho à la dialectique entre répétition et innovation nécessaire à l'extension narrative. Mais plutôt que la logique de l'étirement des possibles narratifs vers l'infini, le récit adopte la forme d'une boucle qui s'épaissit, pourrait-on dire, à chaque révolution : au fil des saisons, nous aurons par exemple l'occasion de « revisiter » des moments clés, mais à chaque fois sous un angle différent, et parfois un point de vue différent selon l'itération (jeune, adulte, âgée) du personnage focal<sup>7</sup>. La structure narrative, quant à elle, procède par flashbacks et flash-sideways, par sauts dans le temps et dans l'espace, la ligne temporelle de 1986 apparaissant à la fin du deuxième épisode, celle de 1953 dès le septième, celle de 2052 dès le dixième (saison 1).
- 9 L'éclatement centripète du récit est contenu grâce à des éléments cultivant le sentiment que les énigmes, mondes, personnages, etc. sont liés les uns aux autres, accordant la « promesse d'un dénouement » (Favard 2015), l'un des moteurs de la fidélisation du public. Parmi ces éléments offrant l'assurance d'une cohérence sous-jacente qui reste à découvrir, citons : le mur de photographies des protagonistes à des âges différents reliés par des fils (FIG.1) ; les cartons avec la mention verbale d'événements et de dates ; la fluidité du montage ; les métaphores (visuelles ou dialoguées) associées aux motifs du temps (pensons aux titres de certains épisodes) ; les nombreuses références extratextuelles – à Einstein (la relativité, le Trou de ver), Nietzsche (l'éternel retour du même), aux mouvements de Reidmeister et à la théorie

mathématique des nœuds ou encore à H. G. Wells (H. G. Tannhaus est l'auteur d'un ouvrage intitulé *Un Voyage dans le temps*). *Dark* prend donc soin de souligner que chaque pièce du puzzle est vouée à s'insérer dans un système de niveau supérieur, à la manière des systèmes complexes qui présentent de « fortes interactions entre les composants, des rétroactions entre les niveaux, [...] de l'adaptation, de la croissance et du changement<sup>8</sup> » (Stepney 2018 : 27). Si les systèmes complexes sont difficiles à saisir, c'est précisément, ainsi que l'explique Susan Stepney, professeure en sciences informatiques, en raison de leur dynamique intrinsèque, de leur tendance à se transformer, se réorganiser, innover, etc. (Stepney 2018 : 29).

- 10 La complexité narrative de *Dark* découle en grande partie de la combinaison entre deux modèles de temporalité non linéaire, les événements diégétiques étant distribués à la fois sur une structure arborescente idéale pour représenter des réalités alternatives (un monde A donne naissance à des mondes B et C) et sur une structure cyclique entraînant une boucle d'effets rétroactifs caractéristique du voyage dans le temps. Ce dernier modèle est essentiellement affecté à l'exploration de la nature humaine et aux interrogations existentielles : peut-on empêcher le cours du temps et donc repousser l'inéluctabilité de la mort ? Sommes-nous libres de choisir notre destinée ou tout est-il écrit d'avance ? Peut-on avoir prise sur les événements, évoluer vers le Bien et imaginer un monde sans souffrance ? De fait, la disparition des enfants de Winden tous les trente-trois ans n'est qu'un moyen d'introduire, au cours de la première saison, les nombreux personnages principaux, dont certains vont découvrir leur *alter ego* et devoir tirer les conséquences de leurs actes. La curiosité et le suspense ménagés par la tension narrative (Baroni 2007) portent dès lors moins sur les événements eux-mêmes que sur les motivations des personnages et leurs actions durant leur parcours dans la boucle temporelle.
- 11 Suivant les traces de *Lost* (J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC, 2004-2010), qui avait déjà emmené très loin le public dans l'élaboration d'hypothèses permettant de percer le mystère de l'île où les rescapés d'un accident d'avion tentent de survivre (pensons à la fameuse encyclopédie collaborative *Lostpedia*)<sup>9</sup>, *Dark* est représentative d'une évolution récente de la « Complex TV » (Mittell 2006, 2015) qui consiste à compliquer les intrigues au point d'en faire des énigmes (presque) impossibles à déchiffrer. Comparée à un puzzle ou à un labyrinthe (lequel est d'ailleurs diégétisé), basée sur de nombreuses références philosophiques, cette série postule un spectateur prêt à s'investir dans un récit exigeant, nécessitant une très grande concentration, voire une certaine ténacité pour voir l'intrigue principale se dénouer<sup>10</sup>. Afin de s'orienter dans cette narration touffue, mieux vaut s'appuyer sur des arbres généalogiques qui permettent de visualiser les liens formés par quatre familles sur plusieurs générations.
- 12 Les fans de la série ont produit un grand nombre de ressources pour recréer les rapports entre les personnages, lesquelles vont s'étoffer au fil des trois saisons. Arbres généalogiques<sup>11</sup>, encyclopédie collaborative (Dark Wiki sur *Fandon*)<sup>12</sup>, infographie interactive structurée par mondes et par saisons<sup>13</sup>, plateformes de questions-réponses (Quora ou Reddit), témoignent de l'investissement des fans, mais aussi du besoin d'élaborer des outils utiles au décodage de l'histoire. La presse spécialisée a rejoint le mouvement en proposant des guides photo des personnages, comme la revue *Première* avant le début de la dernière saison<sup>14</sup>. C'est pourquoi *Dark* mobilise une « forensic fandom » (Mittell 2013), à savoir les activités des fans infléchies par la recherche

d'indices permettant d'élucider les énigmes qui parsèment le récit, lequel incite les spectateurs à s'investir dans des pratiques de décodage, d'analyse et de débat<sup>15</sup>. On pourrait objecter que la série touche un public de niche et que ce travail exégétique provient d'une minorité active ; mais *Dark* a rencontré un succès considérable au regard des défis interprétatifs qu'elle lance, comme en atteste la réception critique, professionnelle et profane (Batori 2021 : 1). Des sites comme IMBD ou Rotten Tomatoes, sur lesquels abondent les superlatifs et les notes maximales, reflètent aussi l'engouement du public.

- 13 Selon Matthias Brütsch (2019), différents facteurs expliquent un tel succès : la série identifie dès le départ un personnage – Jonas – comme le point focal du récit, ce qui facilite l'identification des spectateurs et, partant, l'adhésion à la fiction ; elle distille parcimonieusement des indices, résout progressivement les intrigues médianes (Baroni 2017 : 114) en récompense des efforts cognitifs fournis, tout en créant de nouveaux rebondissements en parallèle (Brütsch 2019 : 14-15). D'autres arguments reviennent régulièrement pour souligner ses qualités : les thématiques existentielles traitées (la famille, la destinée, la transmission, l'amour, la mort, la loyauté, etc.), ainsi que la photographie, le jeu des acteurs, la musique et les décors, qui créent une atmosphère particulièrement immersive<sup>16</sup>.

## Le goût de l'intrigue et de l'énigme

- 14 Quelles sont les spécificités d'une série télévisée à énigme, par rapport à d'autres types de récits mimétiques (littéraires ou médiatiques) jouant sur le plaisir vital d'habiter plusieurs mondes par le truchement de l'imaginaire (Besson 2015 : 39)<sup>17</sup> ? En tant que récit complexe, *Dark* peut d'abord être considéré comme un cas extrême de mise en intrigue « intrigante », dont la « réticence intentionnelle dans la représentation des actions » exacerbe la tension narrative et les pronostics sans fin des spectateurs (Baroni 2017 : 29). Selon Raphaël Baroni, qui étudie les rouages de l'intrigue au cœur des récits littéraires mimétiques,

cette *intrigue intrigante* est celle qui donne aux lecteurs l'expérience la plus saillante de la temporalité, puisque la possibilité de saisir la structure globale des événements est longtemps différée, alors des configurations incertaines et provisoires sont échafaudées par les lecteurs tout au long de leur progression dans le texte, ce qui transforme la *fabula* en un réseau tentaculaire de virtualités incertaines (Baroni 2017 : 29-30).

- 15 Pour emprunter aux catégories proposées par Baroni, *Dark* agence l'histoire (les « séquences événementielles ») et le discours (les « séquences textuelles ») de sorte à « nouer une tension en rendant l'action temporairement incompréhensible, c'est-à-dire insaisissable comme totalité, qui demande un effort interprétatif accru en vue de compenser cette lacune en esquissant des virtualités sur la trame de l'histoire » (Baroni 2017 : 30). Alors que la « configuration » du récit vise à « inscrire les événements racontés dans une totalité intelligible » et à leur « conférer un sens, qui peut être causal, intentionnel, explicatif, illustratif, moral ou autre », l'intrigue a pour objectif de créer une tension narrative « qui se caractérise par un sentiment de suspense, de curiosité et de surprise » (Baroni 2017 : 31).
- 16 À l'instar d'autres récits mimétiques, *Dark* dose savamment la part de « séquences intrigantes et configurantes » pour retarder le dénouement, tout en assurant « un

minimum de cohérence et d'intelligibilité dans la représentation narrative ». Sous cet angle, le maintien d'une cohérence est « un mal nécessaire pour que le récit ne bascule pas dans une totale et définitive insignifiance » (Baroni 2017 : 33), tandis que l'indétermination et « la perplexité autour du sens » constituent un objectif esthétique stimulant l'activité exégétique, et donc à une « socialisation du sens par le dialogue qui se noue entre différents lecteurs, auditeurs ou spectateurs » (Baroni 2017 : 34).

- 17 Telles sont quelques-unes des caractéristiques du *puzzle film* (Buckland 2009, 2014), le film à énigme, un type de productions qui, avec le *mind-game film* (Elsaesser 2021<sup>18</sup>) et le film en trompe-l'œil (Ledoux 2012<sup>19</sup>), se multiplie à l'ère du tournant numérique (années 1990-2000), et ce dans tous les modes de pratiques filmiques (cinéma *mainstream*, d'auteur, indépendant, expérimental, etc.)<sup>20</sup>. Mettant en crise le contrat de lecture traditionnel entre le film et le spectateur (Elsaesser 2021 : 24), le *puzzle film* brise les règles du réalisme, de la transparence et de la linéarité, de sorte à attiser la curiosité et la recherche de sens.
- 18 Selon Warren Buckland, le *puzzle film* repose sur une structure narrative non linéaire, qui bouscule les attentes en compliquant l'articulation entre histoire et récit, conviant les spectateurs à adopter la posture d'enquêteurs. « La complexité des films à énigme provient principalement du pluralisme ontologique — l'enchevêtrement de mondes incompatibles (par exemple, réel/possible), les frontières ambiguës entre ces mondes et la dissonance cognitive qu'ils génèrent » (Buckland 2014 : 6)<sup>21</sup>, – un sentiment de dissonance causé en partie par la prolifération des médias numériques<sup>22</sup>. En d'autres termes, ces récits questionnent des conventions culturelles qui régulent les représentations, ainsi que les concepts connexes qui les étayent, comme l'« agentivité, identité discrète, mémoire, linéarité temporelle, singularité, etc. »<sup>23</sup>
- 19 Alors que, selon David Bordwell, les « *forking path narratives* » et les « *multi-draft narratives* » du cinéma contemporain n'inventent rien de nouveau, feignant de désobéir aux règles du mode de narration institutionnel pour mieux les ratifier (division en trois actes, conflits d'intérêt, course contre la montre, clôture narrative, etc.) (Bordwell 2002, 2014<sup>24</sup>), Thomas Elsaesser estime que le *mind-game film* constitue un banc d'essai en « recherche et développement » pour l'industrie hollywoodienne, dont l'hégémonie économique et culturelle est menacée par des divertissements concurrents (jeux vidéo, plateformes de VàD, etc.) (Elsaesser 2009 : 26-27). Hissant la narration non fiable au rang de valeur par défaut, le *mind-game film* permettrait ainsi à Hollywood de garder le contrôle sur l'interprétation, tout en favorisant une pluralité de lectures nécessaire pour éviter de polariser les publics (Elsaesser 2009 : 47-48).

## **Puzzle films et jeux vidéo**

- 20 Comment expliquer cette tendance à l'exacerbation de la complexité narrative dans la culture médiatique du XX<sup>e</sup> siècle, et plus particulièrement le goût pour les fictions audiovisuelles à énigme ? Les explications sont nombreuses, intégrant dans l'équation l'influence des technologies numériques, d'internet, des théories du chaos et de la globalisation (Buckland 2014). Allan Cameron emploie le terme de « récits modulaires » pour désigner un penchant du cinéma contemporain qui érige les bases de données (lesquelles sont plurielles, malléables, contingentes, aléatoires) en un nouveau modèle culturel (voir aussi Simons 2014). Mais bien que la technologie soit déterminante, la

complexité narrative doit être située dans un contexte épistémologique plus large où l'identité, la réalité et le temps font l'objet de redéfinitions.

- 21 Que les approches soient orientées par la narratologie (Bordwell 2014 ; Walsh & Stepney 2018), l'intermédialité (Boni, 2016 ; Buckland 2009a, 2014, 2015 ; Cameron 2008 ; Poulaki 2018), le cognitivisme (Hven 2017 ; Kiss & Willemsen 2018) ou une vision socio-culturelle et politique (Elsaesser 2021, 2017, 2009), les autrices et auteurs, au-delà des différences conceptuelles et des postulats théoriques, convergent : dans le meilleur des cas, les *puzzle films* ont une valeur pédagogique, favorisant une expérience de pensée à travers laquelle le spectateur peut exercer des compétences cognitives adaptées au monde contemporain, lequel est protéiforme, réticulé, versatile, parfois trompeur. Les films à énigme invitent en effet à faire l'expérience du dilemme, de la contradiction, du paradoxe, à l'ère de la post-vérité où l'illusion et le mensonge sont plus séduisants que la vérité (Dieguez 2018, Dieguez & Delouvé 2021).
- 22 C'est l'idée défendue par Miklós Kiss et Steven Willemsen (2018), qui, selon la perspective psycho-cognitiviste adoptée, estiment que les « dissonances cognitives » (66-68), le jeu herméneutique, l'indétermination sémantique et la logique ludique qui les sous-tendent, permettent de s'entraîner, en toute sécurité, à affronter la complexité du monde et à interpréter ses contradictions<sup>25</sup>. Les paradoxes, les incertitudes, les ambiguïtés de la fiction éveillent ainsi le besoin de développer des stratégies interprétatives susceptibles d'être activées dans la vie quotidienne. À propos des fonctions adaptatives et éthiques des récits mimétiques, Raphaël Baroni souligne lui aussi « les rapports étroits qui existent entre, d'une part, l'immersion des lecteurs dans les mondes fictionnels et les effets liés aux virtualités de l'intrigue, et, d'autre part, le développement de compétences cognitives qui nous permettent de nous adapter à un environnement en perpétuelle mutation » (Baroni 2017 : 57).
- 23 Sans exclure d'autres lectures possibles de la série à énigme, *Dark* est surtout l'indice d'une volonté, de la part des géants du *streaming*, de rivaliser avec le jeu vidéo, en s'appropriant certaines de ses caractéristiques et « affordances » (potentialités en termes d'usage), en particulier l'immersion dans un monde qui défie les lois physiques de la réalité et invite à « craquer le code », transformant les spectateurs en joueurs. Nul hasard, comme le souligne Warren Buckland, si le jeu vidéo constitue l'origine et la source d'inspiration principale du *puzzle film* (Buckland 2009a, 2014, 2015 ; Elsaesser 2021 : 30-33). Ce dernier apparaît à maints égards comme une sorte de croisement entre récit mimétique et logique vidéoludique (multiplicité des lignes temporelles et des niveaux d'aventure, répétition d'actions, doubles ou « avatars », etc.). C'est pourquoi, il convient de situer les séries à énigme en regard d'un phénomène émergeant dans les années 2000, un moment où la culture de l'idéal immersif fusionne avec celle de l'idéal interactif, comme observé par Marie-Laure Ryan (Ryan 2001, 2015, 2020).
- 24 En effet, le développement de jeux vidéo, fondé sur l'exploration et la « création d'un monde en collaboration avec les autres participants », « la construction d'objets », « le libre jeu de l'imagination », « la formation de relations sociales » et « l'adoption d'identités étrangères » (Ryan 2020 : 252-253), témoigne de l'hybridation entre deux formes d'immersion (narrative et ludique) longtemps jugées incompatibles<sup>26</sup>. Narrativité et interactivité peuvent ainsi se combiner au sein de médias numériques qui soutiennent à la fois une immersion narrative (« un engagement de l'imagination dans la construction et la contemplation d'un monde » fictionnel, Ryan 2020 : 264) et une



immersion ludique (« une profonde absorption dans l'accomplissement d'une tâche », indépendamment « du contenu mimétique ») (Ryan 2020 : 263).

- 25 Si la part ludique d'une série comme *Dark* semble se réduire aux interactions entre spectateurs qui échafaudent hypothèses et pronostics, elle concerne également la promesse d'une découverte des « règles du jeu » au terme d'un parcours dans un récit qui invite à s'ouvrir à d'autres horizons épistémiques. Dès la première saison, par exemple, plusieurs éléments attirent l'attention sur la symbolique du chiffre trois : trois mondes ou lignes spatio-temporelles (1953, 1986 et 2019), une boucle temporelle réinitialisée tous les trente-trois ans, des personnages que l'on rencontre à trois étapes de la leur vie (enfance-adolescence, âge adulte, vieillesse) ou encore le « triquetra », un symbole de trinité dans les mythologies germanique, celtique et catholique. Faisant référence à « l'interconnexion des événements où une troisième dimension est accessible lorsqu'on traverse le point Einstein-Rosen » (Batori 2021 : 8), c'est-à-dire le Trou de ver permettant le voyage dans le temps, le nœud cristallise l'énigme narrative principale. Sa signification ne s'éclaire qu'au prix d'un travail de réflexion poussé pour nouer les fils d'un supra-nœud expliquant les invraisemblances narratives et résorbant la désorientation visuelle et cognitive des spectateurs.
- 26 *Dark* nourrit donc le plaisir du défi, des essais répétés pour trouver la solution, voir le plaisir de l'échec, la difficulté étant une justification de l'effort consenti (Kiss & Willemsen 2018 : 183-207). En donnant les gages d'un dénouement possible, la série produit alors des effets immersifs comparables à ceux des jeux vidéo, lesquels alimentent à leur tour des formes d'interaction exploitées économiquement par l'industrie du streaming.

## Netflix et le capitalisme « attentionnel »

- 27 Sans aucun doute, les spectateurs expérimentent avec *Dark* le plaisir de la quête interprétative sans cesse prolongée et de l'immersion fictionnelle (Schaeffer 1999). Mais l'immersion dans la fiction en cache une autre : celle qui nous plonge dans la plateforme Netflix, et plus largement internet qui enregistre « les traces de nos comportements numériques » (Citton 2017 : 303). Sous cet angle, la surenchère dans la complexité fonctionne comme une stratégie permettant à la plateforme de collecter davantage de données sur ces spectateurs activement engagés dans les productions audiovisuelles qu'ils consomment.
- 28 Les séries à énigme participent en effet d'une « économie des biens culturels, qui se monnaient en termes d'attention et de réputation » (Citton 2014 : 15), car dans « une situation d'offre pléthorique » (Citton 2014 : 17), l'attention accordée à une fiction est une denrée aussi rare que précieuse (Citton 2014 : 23). Symptômes et agents du capitalisme attentionnel, elles permettent d'en tirer le meilleur parti, d'une part parce qu'elles appellent un visionnement scrupuleux pour repérer des indices signifiants, démêler les incohérences, reconstituer les pièces du puzzle (une pratique qui récompense les spectateurs les plus attentifs), et d'autre part, parce qu'elles enjoignent au reVISIONNEMENT des épisodes et des saisons en raison d'une diffusion massive d'informations présentées dans le désordre (Buckland 2009). La révision rétrospective sied particulièrement bien à l'usage commercial de cet art de l'interprétation alimenté par l'énigme, à une époque où de nombreux services en ligne ont fait de l'intelligence artificielle leur arme « secrète » (Jenner 2018 ; Lotz 2017 ; Plothe & Buck 2019).

- 29 Nous sommes d'ailleurs, en tant que chercheuses et chercheurs, partie prenante de ces gestes qui nourrissent le capitalisme attentionnel, la production de savoir (elle-même diffusée sur internet) ayant des retombées sur le capital culturel d'un film ou d'une série à énigme (Buckland, 2015 : 190). Plus largement, rappelons qu'en suscitant le débat, en polarisant les positions, en générant des contenus, internet est aux avant-postes pour décider de la valeur d'un film ou d'une série (Elsaesser 2021 : 47). C'est pourquoi, si ces films et séries ne sont pas toujours des succès au *box-office*, ils sont créateurs d'un capital culturel généré par les commentaires, vidéos, diagrammes, etc. – des activités entraînées dans une « dynamique d'auto-renforcement circulaire » qui soutient l'économie de l'attention (Citton 2014 : 79).
- 30 En prenant plaisir à résoudre des énigmes et à partager ce plaisir avec d'autres, les fans fournissent des données exploitables par les algorithmes, ainsi qu'un travail gratuit. Comme l'explique Yves Citton, « internet offre aujourd'hui au capitalisme un vaste terrain de chasse regorgeant de *free labor* » (Citton 2014 : 100), donc de main d'œuvre non rémunérée, qui convertit la consommation de culture en activités commercialement exploitables (Ruffino & Brembilla 2015). Mais nulle nécessité de créer des arbres généalogiques pour faire prospérer une plateforme de *streaming*. Rien qu'en regardant une série sur Netflix, je travaille pour Netflix, « dans la mesure où mon regard contribue à la valeur que [les biens culturels] tirent de leur visibilité » (Citton 2014, 79). Dans le cas des séries complexes, je travaille doublement, soit parce qu'il est préférable de regarder les épisodes ou les saisons plusieurs fois pour suivre le fil de l'histoire, soit parce que je participe à l'« intelligence commune diffuse » qui les inspire (Citton, 2014 : 101).
- 31 « Bien entendu, ce n'est pas parce qu'on travaille gratuitement qu'on se trouve nécessairement en position d'être exploité », note à juste titre Yves Citton (Citton 2014 : 101). Le goût pour les récits et les jeux sans fin, les franchises, les séries, etc. s'enracine dans une soif d'immersion fictionnelle, qui est, montre Jean-Marie Schaeffer, « une activité homéostatique, c'est-à-dire qu'elle se régule elle-même à l'aide de boucles rétroactives » (Schaeffer 1999 : 184). Mais une série à énigme comme *Dark* est spécifiquement formatée *par* et *pour* le *streaming*, comme l'indiquent les pratiques de visionnage en rafale (le « *binge-watching* »), transformées ici en prouesse d'endurance, et le re-visionnage (« *rewatching* ») des épisodes ou des saisons, utile à une meilleure compréhension de l'intrigue.
- 32 En 2013, au cours d'une enquête intitulée « Netflix déclare que le *binge-watching* est la nouvelle norme<sup>27</sup> », la société affiche clairement sa politique calquée sur le « capitalisme attentionnel », l'attention étant « la ressource cruciale de notre époque » (Citton 2014 : 28 et 3-98). En 2017, aux abords d'une conférence de presse au siège de Netflix dans la Silicon Valley, Reed Hastings déclare que le « seul concurrent dans cette industrie, c'est le sommeil » (Blondeau 2022 : 20), explicitant par là même l'ambition de coloniser un maximum d'heures de nos existences<sup>28</sup>. Thomas Elsaesser résume ainsi la situation : alors que le capitalisme du XIX<sup>e</sup> siècle visait à créer des besoins et celui du XX<sup>e</sup> siècle des désirs, celui du XXI<sup>e</sup> siècle cherche à instiguer toutes sortes de dépendances, dont le *binge-watching* est probablement la plus symptomatique (Elsaesser 2009 : 38).

## Conclusion

- 33 Thomas Elsaesser a raison d'insister sur les fonctions sociales et politiques du *mind-game film*, qui nous familiarisent avec les règles du jeu de la société du contrôle et de la surveillance, nous enseignant par exemple à être flexibles, réactifs, interactifs, multi-tâches (Elsaesser 2009 : 33-34). Mais à celles-ci s'ajoutent des fonctions économiques, qui profitent aux plateformes numériques grâce aux interactions répétées des usagers avec des interfaces au service des « gouvernementalités algorithmiques » (Citton 2017 : 329).
- 34 *Dark* construit un espace-temps labyrinthique et plurivoque prêt à être investi par des spectateurs résolument « héroïques ». La complexité y est surtout un artifice méticuleusement planifié, comme le confirme la fin de la série. La résolution de l'énigme consiste en effet à réduire la complexité en effaçant les deux mondes alternatifs créés par accident, pour ne revenir qu'à un seul, lieu de stabilité, de paix et d'amour. *Dark* relève alors, non pas tant de l'énigme que de la devinette, d'une « pseudo-complexité » (Boillat 2022 : 37-45) servant aux *showrunners* à se démarquer stylistiquement par une virtuosité purement formelle<sup>29</sup>, mais aussi à flatter intellectuellement les spectateurs en les récompensant, même superficiellement, de leurs efforts<sup>30</sup>. Preuve en est le choix du titre – « *Dark* » – qui associe obscurité, mystère et profondeur, évoquant une tradition philosophique ancienne où l'opacité est synonyme de richesse, alors que la clarté est référée à la superficialité et à la simplicité<sup>31</sup>. Dès lors, pourquoi surenchérir sur la complexité, si c'est, en fin de compte, pour faire l'éloge de la linéarité et de la clôture ?
- 35 Ce double mouvement de rejet de la télévision linéaire traditionnelle (associée à la culture de masse<sup>32</sup>) et de vampirisation du jeu vidéo (parangon, désormais, des divertissements interactifs et immersifs) permet très certainement à la plateforme Netflix de défendre sa place sur le marché des acteurs de l'audiovisuel. Or l'usage du récit complexe sert non pas (seulement) le goût de l'énigme, mais les intérêts économiques d'une société qui tente de capter, par des moyens textuels et paratextuels, l'attention des abonnés. Sous cet angle, la pseudo-complexité préméditée apparaît autant comme un exercice de style qui dissimule mal le dédain de la télévision traditionnelle que comme une soumission de l'écriture sérielle aux impératifs marchands du médium de diffusion. Inspirés du fonctionnement des bases de données numériques, les récits complexes à l'ère du *streaming* deviennent une sorte de terrain d'exercice à la manipulation algorithmique bien au-delà du périmètre de la technologie, pour englober les spectateurs eux-mêmes.
- 36 Après le succès mitigé de *Black Mirror: Bandersnatch* (Charlie Brooker, David Slade, Netflix, 2018) et plus récemment de *Kaleidoscope* (2023), l'annulation par Netflix de *1899* (Netflix, 2022), également de Baran bo Odar et Jantje Friese, laisse penser que les tentatives de délinéarisation du récit arrivent à saturation. L'adaptation du jeu vidéo (et surtout du récit) *The Last Us* en série TV « classique » (Craig Mazin, Neil Druckmann, HBO, 2023-), est un autre un indice de l'épuisement probable d'un filon, celui de la complexité narrative par emprunts aux médias numériques interactifs.
- 37 *Lost*, en 2004, a été pionnière en matière de récit complexe et modulaire organisé autour d'une énigme, fidélisant des fans sur de très longues années. C'est précisément la promesse de co-construction du récit par le public – donc d'une forme d'interactivité simulée – qui a nourri la déception des fans. En réalité, il est difficile pour les

*showrunners* de combler toutes les attentes lorsqu'on choisit de donner l'illusion aux fans qu'ils sont « responsables » d'une série. Certes, *Dark* n'a pas rencontré le même destin, la conclusion en trois saisons ayant eu pour bénéfice de neutraliser la discrédance entre l'investissement affectif et imaginaire des fans, et les décisions des créateurs. Il n'empêche que la transposition d'un récit à énigme à la télévision est un exercice délicat. En feignant de proposer des récits alternatifs, *Dark*, malgré son succès, rivalise mal avec le jeu vidéo ; songeons, pour comparaison, à *Detroit : Become Human* (Quantic Dream, 2018), qui garantit autant d'aventures qu'il existe de joueurs.

- 38 Dans le régime de l'économie attentionnelle, si l'idéal de co-construction d'un objet est parfaitement compatible avec le jeu vidéo, il l'est difficilement avec les affordances de la télévision, même numérique. En revanche, il répond au modèle économique des plateformes de *streaming*, lesquelles, restreintes d'un point de vue des possibilités d'interactivité, sont très puissantes en termes algorithmiques. Voilà le paradoxe d'une série comme *Dark* qui, pour faire oublier le prix que coûte au spectateur son abonnement à la plateforme, le récompense symboliquement de ses efforts en consacrant ses interprétations, tout en continuant à le faire « travailler » gratuitement.

### Légende

Fig. 1. « Hier, aujourd'hui et demain ne se succèdent jamais. Ils sont liés entre eux dans un cycle éternel. Tout est lié. » Tirée du pilote, cette image montre le mur de photographies des habitants de Winden, reliées entre elles par des ficelles, à la manière d'un arbre généalogique. On apprendra qu'il a été initié en 2052 par Claudia Tiedeman (*Dark* saison 1, épisode 1).



## BIBLIOGRAPHIE

AKASS, Kim & McCABE, Janet (2014). « Ce n'est pas de la télévision, c'est de la télévision de qualité. Quand HBO redéfinit la télévision », in F. Jost (dir.), *Pour une télévision de qualité*, Bry-sur-Marne, INA, pp. 123-140.

BARNABÉ, Fanny (2018), *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Presses universitaires de Liège, [OpenEdition Books](https://openedition.org/10.4000/books.pulg.2613), DOI : 10.4000/books.pulg.2613.

- BARONI, Raphaël (2017). *Les Rouages de l'intrigue. Les outils de la narratologie postclassique pour l'analyse des textes littéraires*, Genève, Slatkine Érudition.
- BARONI, Raphaël (2007). *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil.
- BATORI, Anna (2021). « "Everything is Connected". Narratives of Temporal and Spatial Transgression in Dark », *VIEW. Journal of European Television History and Culture*, Jg. 10, n°19, pp. 112-124. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16251>.
- BLONDEAU, Romain (2022). *Netflix, l'aliénation en série*, Paris, Seuil.
- BOILLAT, Alain (2022). *Cinema as Worldbuilding Machine in the Digital Era*, New Barnet, John Libbey.
- BOILLAT, Alain (2014). *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg.
- BONI, Marta (2016). « Mondes sériels et complexité », in J.-P. Esquenazi (dir.), *Écrans. L'analyse des séries télévisées*, 2015-2, n° 4, Paris, Classiques Garnier, 20 décembre, pp. 55-68.
- BORDWELL, David (2014). « What-if Movies: Forking Paths in the Drawing Room », *Observations on film art* » (blog) <http://www.davidbordwell.net/blog/2014/11/23/what-if-movies-forking-paths-in-the-drawing-room/>
- BORDWELL, David (2002). « Film Futures », *SubStance* #97, vol. 31, n° 1, pp. 88-104.
- BRÜTSCH, Matthias (2019). « Puzzle Plots in TV Serials: The Challenges for Enigma-Driven Storytelling in Long-Running Format », *Panoptikum*, n° 22 (29), pp. 144-156.
- BUCKLAND, Warren (dir.) (2009), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Oxford, Wiley-Blackwell.
- BUCKLAND, Warren (dir.) (2014). *Hollywood Puzzle Films*, New York, Routledge.
- BUCKLAND, Warren (2015). « *Inception's* Video Game Logic », in J. Furby & S. Joy (dir.), *The Cinema of Christopher Nolan*, New York, Wallflower Press, pp. 189-200.
- BURKE, Edmund (1998). *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Baldine Saint Girons (trad.), Paris, Vrin [1757].
- CAMERON, Allan (2008). *Modular Narratives in Contemporary Cinema*, Houndmills-Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- CITTON, Yves (2017). *Médiarchie*, Paris, Seuil, coll. La couleur des idées.
- CITTON, Yves (2014). *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, coll. La couleur des idées.
- CORNILLON, Claire (2018). *Sérialité et transmédiabilité. Infinis des fictions contemporaines*, Paris, Éditions Honoré Champion.
- CRARY, Jonathan, 24/7. *Le capitalisme à l'assaut du sommeil*, trad. de l'anglais par Grégoire Chamayou, Paris, La Découverte/Poche, 2014 [2013].
- DIEGUEZ, Sebastian (2018). *Total Bullshit. Aux sources de la post-vérité*, Paris, PUF, 2018
- DIEGUEZ, Sebastian & DELOUVÉE., Sylvain (2021). *Le Complotisme : cognition, culture, société*, LIEU Éditions Mardaga.
- ELSAESSER, Thomas (2021). *The Mind-Game Film. Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology* (textes rassemblés et présentés par Warren Buckland, Dana Polan & Seung-hoon Jeong), New York & Londres, Routledge.

- ELSAESSER, Thomas (2017). « Contingency, Causality, Complexity: Distributed Agency in the Mind-Game Film », *New Review of Film and Television Studies* [en ligne], <https://doi.org/10.1080/17400309.2017.1411870>
- ELSAESSER, Thomas (2009). « The Mind-Game Film », in W. Buckland (dir.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary World Cinema*, Malden, Wiley-Blackwell, pp. 13-41.
- FAVARD, Florent (2015). *La Promesse d'un dénouement. Énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaine*, thèse de doctorat, Université Bordeaux Montaigne.
- HVEN, Steffen (2017). *Cinema and Narrative Complexity. Embodying the Fabula*, Amsterdam, Amsterdam University Press.
- JENNER, Mareike (2018). *Netflix and the Re-invention of Television*, Cham, Palgrave Macmillan/Springer Link.
- KISS, Miklós & WILLEMSSEN, Steven (2018). *Impossible Puzzle Films: A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press.
- KISS, Miklós (2012). « Narrative Metalepsis as Diegetic Concept in Christopher Nolan's *Inception* (2010) », *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, n°5, pp. 35-54.
- KOLB, David A. (2015). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*, Londres, Pearson Education Limited [1984].
- LEDOUX, Aurélie (2012). *L'Ombre d'un doute : le cinéma américain contemporain et ses trompe-l'œil*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire ».
- LETOURNEUX, Matthieu (2017). *Fictions à la chaîne, Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Seuil.
- LOTZ, Amanda (2017). *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*, Ann Arbor, Michigan Publishing/University of Michigan Library, <https://quod.lib.umich.edu/m/maize/mpub9699689/>
- MITTELL, Jason (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Storytelling*, New York, NY Press.
- MITTELL, Jason (2013). « Forensic Fandom and the Drillable Text » [web exclusive essay], *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, Henry Jenkins, Sam Ford & Joshua Green (dir.), New York & Londres, New York University Press, <https://spreadablemedia.org/essays/mittell/index.html#.Y78E0eKZOld>
- MITTELL, Jason (2006). « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *Velvet Light*, n°59, pp. 29-40.
- PETRO, Patrice (1986). « Mass Culture and the Feminine: The "Place" of Television in Film Studies », *Cinema Journal*, vol. 25, n° 3, printemps, pp. 5-25.
- PLOTHE, Theo & BUCK, M. (dir.) (2019). *Netflix at the Nexus. Content, Practice, and Production in the Age of Streaming Television*, New York etc., Peter Lang.
- PONIEWOZIK, James, « Streaming Changed TV. Is TV Changing Streaming Back? », *New York Times*, 6 janvier 2023, <https://www.nytimes.com/2023/01/06/arts/television/kaleidoscope-netflix-streaming.html?searchResultPosition=1>
- POULAKI, Maria (2018). « Emergent Causality in Complex Films and Complex Systems », in R. Walsh & S. Stepney (dir.), *Narrating Complexity*, Cham, Springer, pp. 213-231.

- RUFFINO, Marco et BREMBILLA, Paola (2015). « Narrative Ecosystems Through the Network Analysis Lens. Step One: The Production of U.S. TV Series, Between Capital and Labor Strategies », *Series. International Journal of TV Serial Narratives* [en ligne], vol. 1, n°2, hiver, pp. 55-68.
- RYAN, Marie-Laure (2020). « Poursuivre le rêve d'un récit interactif et immersif », in R. Baroni & C. Gunti (dir.), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, pp. 251-269.
- RYAN, Marie-Laure (2015). *Narrative as Virtual Reality 2. Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- RYAN, Marie-Laure (2006). *Avatars of Story*, Minneapolis-Londres, University of Minnesota Press.
- RYAN, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore-Londres, The Johns Hopkins University Press.
- SEPULCHRE, Sarah (2017). « Le personnage en série », in S. Sepulchre (dir.), *Décoder les séries télévisées*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur [1<sup>ère</sup> édition, 2011], p. 115-162.
- SCHAEFFER (1999). Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.
- SIMONS, Jan (2014). « Complex Narratives », in W. Buckland (dir.), *Hollywood Puzzle Films*, New York, Routledge, pp. 17-33.
- STEPNEY, Susan (2018), « Complex Systems for Narrative Theorists », in R. Walsh & S. Stepney (dir.), *Narrating Complexity*, Cham, Springer, pp. 27-36.
- WALSH, Richard & STEPNEY, Susan (dir.) (2018), *Narrating Complexity*, Cham, Springer.

## NOTES

1. « Increasingly, TV series of the past decade have aimed less at hooking viewers from the first minutes than at getting them to sink in, as into quicksand ». James Poniewozik, « Streaming Changed TV. Is TV Changing Streaming Back? », *New York Times*, 6 janvier 2023, <https://www.nytimes.com/2023/01/06/arts/television/kaleidoscope-netflix-streaming.html?searchResultPosition=1>. Merci à Anne Duprat pour m'avoir signalé cet article.
2. Comme l'explique Claire Cornillon, le terme « interactivité » est volontiers employé par les industries culturelles pour vanter les mérites de produits innovants. Toutefois, « le niveau d'engagement des publics, dans un dispositif, qu'on qualifie trop rapidement d'interactif, varie grandement » (Cornillon 2018 : 101). Dans les faits, l'interactivité, « une démarche engagée conjointement par les deux acteurs » (Cornillon 2018 : 102), prend plutôt la forme, lorsqu'on parle de séries télévisées, d'un engagement émotionnel, intellectuel et créatif de la part des spectateurs, lesquels peuvent choisir de prolonger ou d'extrapoler une fiction ou des aspects de celle-ci par différents moyens. Comme nous le verrons plus loin, il ne s'agit pas, dans le cas de *Dark*, d'instaurer une réelle interactivité avec les usagers de la plateforme Netflix, mais simplement d'encourager à participer activement à l'interprétation des énigmes narratives.
3. J'emploie l'expression française « série à énigme » en référence aux travaux de Warren Buckland sur le « *puzzle film* » (2009, 2014), à savoir un film qui repose sur un récit complexe engageant une interprétation métafictionnelle et offrant une résolution satisfaisante, contrairement à l'« *impossible puzzle film* ». Comme le « *mind-game film* » de Thomas Elsaesser (2021), le « *puzzle film* » retravaille les conventions du cinéma de la transparence grâce,

principalement, à un récit non linéaire, une multiplication des strates temporelles, des espaces labyrinthiques, des voyages dans le temps et des personnages aux identités changeantes ou multiples. Notons que la plateforme Netflix stipule : « Ce programme est : À énigmes, Cérébral, Suspense ».

4. « [...] the simultaneous co-presence of temporal strata of the same world, encountered in variable states » (Boillat 2022 : 41).

5. D'abord extra-diégétique, la voix devient diégétique à l'épisode 8 de la saison 1.

6. « Indeed, the theme of *Dark* is time itself that, while being wrapped around a science fiction formula, wrestles with themes of collective memory, nostalgia and history. These topics are built along a special, jigsaw-like atemporal chronology quite complicated to comprehend ». Anna Batori considère la série à l'aune de l'histoire culturelle et politique de l'Allemagne et de sa hantise de la répétition des événements historiques. L'année 1953, écrit-elle, « nous ramène à l'une des périodes les plus effrayantes de l'histoire allemande. Elle marque le soulèvement de l'Allemagne de l'Est qui s'est soldé par l'incarcération de plus de dix mille personnes et a coûté la vie à une quarantaine de citoyens qui se sont rebellés contre l'État autoritaire. » (Batori 2021 : 9) (« ... guides us back into one of the most fearsome periods of German history. It signals the East German uprising that ended with the incarceration of more than ten thousand people and cost lives of about forty citizens who rebelled against the authoritarian state »).

7. Sur cette question, voir l'article de Valentine Robert dans le présent dossier.

8. La phrase complète est la suivante : « A **complex system** exhibits strong interactions between components, feedback between levels, emergence, self-organisation, openness, adaptation, growth, and change ».

9. Voir Cornillon 2018 : 127-144 (« *Lost* et l'indice : la question du regard »).

10. Voir Paul Tassi, « Netflix's "Dark" is The Most Mentally Exhausting Show I've Ever Seen, But One of Sci-Fi's Best », *Forbes*, 11 juillet 2020, <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/07/11/netflixs-dark-is-the-most-mentally-exhausting-show-ive-ever-seen-but-one-of-sci-fi-best/?sh=7156c4a97167>

11. [https://en.wikipedia.org/wiki/Dark\\_\(TV\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dark_(TV_series))

12. <https://dark-netflix.fandom.com/wiki/Dark>

13. <https://drarmstr.github.io/chartcollection/examples/#dark/>

14. <https://www.premiere.fr/Series/News-Series/Qui-est-qui-dans-Dark--Le-guide-photo-de-tous-les-personnages-avant-la-saison-3>

15. Le temps long du récit sériel devient ici condensation de l'écosystème narratif par multiplication des mondes et par extension de l'univers transmédiatique investi par les fans, cette condensation du matériau narratif encourageant des interactions répétées avec des interfaces collectant des données grâce à l'intelligence artificielle. Ainsi, si les fictions sérielles à énigme diffusées sur Netflix encouragent des formes d'interactivité, celles-ci se situent moins dans la série elle-même que dans son déchiffrement, qui prend place dans les interstices entre épisodes et entre saisons.

16. Dans cette perspective, la complexité narrative stimule l'investissement affectif, émotionnel et cognitif du public (Hven 2017).

17. Ces récits activent un « rapport intrinsèquement ludique à une fiction conçue comme un monde et que sa sophistication destine aux adultes – mais des adultes qui continueraient de jouer et de croire », écrit Anne Besson à propos de l'un des héritages laissés par Tolkien (Besson 2015, 14).



18. Rappelons que, contrairement au *puzzle film*, le *mind-game film* n'offre aucune clôture ou réponse satisfaisante mais seulement le plaisir de l'interprétation infinie. Voir Elsaesser 2009, 17-18.
19. Les trompe-l'œil dans le cinéma américain visent à cultiver l'indistinction entre rêve et réalité, un moyen particulièrement efficace de jouer avec l'illusion fictionnelle, permettant de tromper à part égale le personnage et le spectateur (Ledoux 2012).
20. Parmi ces films, citons *12 Monkeys* (Terry Gilliam, 1995), *Being John Malkovich* (Spike Jonze, 1999), *Fight Club* (David Fincher, 1999), *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999), *Memento* (Christopher Nolan, 2000), *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), *Eternal Sunshine in the Spotless Mind* (Michel Gondry, 2004), *Déjà vu* (Tony Scott, 2006), *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010), *Inception* (Christopher Nolan, 2010), *Tenet* (Christopher Nolan 2020). Sur les récits pseudo-complexes, voir Boillat 2022 (36-45).
21. « The complexity of puzzle films emerges primarily from ontological pluralism – the entangling of incompatible (e.g., actual/possible) worlds, the ambiguous boundaries between those worlds, and the cognitive dissonance they generate » (Buckland 2014 : 6).
22. À propos de l'impact des médias numériques sur la prolifération des fictions à univers multiples, voir Alain Boillat (2022), Ryan (2001, 2006, 2015).
23. « [...] agency, discrete identity, memory, temporal linearity, singularity, etc. » (Buckland 2014: 5).
24. Pour une discussion des thèses de David Bordwell sur les intrigues complexes, voir Buckland (2009 : 1-12).
25. Les auteurs se réfèrent aux travaux de David A. Kolb qui distingue entre expérience primaire – expérience du monde réel – et expérience secondaire, c'est-à-dire celles qui sont offertes par des récits, des fictions, des films, qui constituent des espaces sécurisés pour apprendre, pour comprendre (y compris des choses douloureuses) (Kolb 1984).
26. Comme le rappelle Fanny Barnabé, le jeu vidéo est doté d'un potentiel narratif qui ne doit cependant pas être confondu avec celui du cinéma ou de la littérature : « Une grande part du récit, dans ce médium, n'est dotée que d'une existence virtuelle, "in absentia", constamment en attente d'être actualisée et toujours privée de réalisation » (Barnabé 2018 : 54). Cette « narrativité multiforme et latente » au sein de laquelle alternent des séquences jouables et non jouables n'est pas sans rappeler le parcours des personnages de *Dark* qui voyagent d'une réalité à l'autre, et par extension la position des spectateurs qui créent à leur tour une « ludiégèse » (*Ibid.* : 59) à travers leurs activités créatrices.
27. « Netflix Declares Binge Watching of the New Normal », *Cision, PR Newswire*, 13 décembre 2013, <https://www.prnewswire.com/news-releases/netflix-declares-binge-watching-is-the-new-normal-235713431.html>
28. Crary montre combien le capitalisme ne cesse d'investir les espaces du sommeil et du rêve, en trouvant des moyens de rendre les individus actifs de jour comme de nuit, de sorte à faire de nous des travailleurs et des consommateurs sans discontinuité (Crary, 2014).
29. Pour Warren Buckland, le *puzzle film* peut parfois devenir une forme de narcissisme cinématographique destiné à exhiber des capacités formelles, au détriment d'un soin apporté au contenu narratif (Buckland 2009a).

30. Selon Kiss, les fictions à énigme offrent une gratification intellectuelle, en ce qu'elles flattent l'intelligence des spectateurs, conférant la satisfaction de comprendre le récit à travers une récompense à la fois cognitive et émotionnelle (Kiss 2012).

31. Edmund Burke (1998). *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Baldine Saint Girons (trad.), Paris, Vrin, [1757].

32. Sur la télévision de qualité pensée en opposition à la télévision traditionnelle, voir Akass & McCabe (2014). Sur l'association entre télévision, superficialité et féminité, voir Petro (1986).

## RÉSUMÉS

Cet article interroge l'impact du *streaming* sur l'écriture sérielle, à partir du cas des séries à énigme et, plus particulièrement, de la série allemande de science-fiction *Dark* (Baran bo Odar et Jantje Friese, 2017–2020), diffusée sur Netflix. Comment comprendre le succès critique de séries qui mettent au défi l'interprétation en multipliant les effets de « dissonances cognitives » (Kiss & Willemsen 2018) ? S'agit-il d'une réponse à l'impératif économique de renouvellement des formes et des formats dans un contexte de concurrence accrue, une manière de traduire, en les intensifiant, les contradictions, les dilemmes et les impasses du monde actuel, ou encore le résultat d'une transformation du paysage audiovisuel et des technologies numériques qui facilitent la manipulation du tissu spatio-temporel ? Sans exclure d'autres prismes de lecture, on défendra l'hypothèse que les séries à énigme sont l'indice d'une volonté des géants du *streaming* de personnaliser leur offre, d'une part en désavouant leur dette vis-à-vis de la télévision « traditionnelle », d'autre part en imitant l'interactivité des jeux vidéo. Plus largement, les séries à énigme questionnent les enjeux économiques et idéologiques d'une forme extrême de « Complex TV » (Mittell 2015), qui encourage l'investissement des fans par différents moyens propices au *data mining*. Il s'agit dès lors de mettre en évidence l'incidence économique du modèle de diffusion numérique, qui s'appuie à la fois sur la puissance de l'intelligence collective du public et sur celle des calculs algorithmiques.

This article investigates the impact of streaming on serial writing, using the case of puzzle series and, more specifically, the German science fiction series *Dark* (Baran bo Odar and Jantje Friese, Netflix, 2017-2020) broadcasted on Netflix. How do we understand the critical success of series that challenge interpretation by multiplying the "cognitive dissonance" effects (Kiss & Willemsen 2018)? Is it a response to the economic imperative of renewal of forms and formats in a context of increased competition? Is it a way of translating, by intensifying them, the contradictions and dilemmas of the current world? Or is it the result of a transformation of the audiovisual landscape and digital technologies that facilitate the spatio-temporal manipulations? Without excluding other interpretations, we will defend the hypothesis that puzzle series are the sign of the streaming giants' aim to personalize their offer, on the one hand by disavowing their debt to "traditional" television, and on the other by imitating the interactivity of video games. More broadly, puzzle series question the economic and ideological stakes of this extreme form of "Complex TV" (Mittell 2015), which encourages fan investment through various means suitable for data mining. The aim is therefore to highlight the economic impact of the digital

broadcasting model, which relies both on the power of the audience's collective intelligence and on that of algorithmic computation.

## INDEX

**Mots-clés** : capitalisme attentionnel, complexité narrative, Complex TV, Dark, data mining, fans, jeux vidéo, plateformes de vidéo à la demande, Netflix, puzzle film, série à énigme, film à énigme, streaming, télévision linéaire, VAD, VOD

## AUTEUR

### MIREILLE BERTON

Mireille Berton est maîtresse d'enseignement et de recherche à la Section d'Histoire et esthétique du cinéma de l'Université de Lausanne. Elle s'intéresse aux liens entre cinéma et sciences du psychisme, à l'histoire culturelle des spectateurs-trices, à l'imaginaire des médias numériques et à l'étude des séries télévisées. Elle a écrit *Le Corps nerveux des spectateurs. Cinéma et sciences du psychisme autour de 1900* (L'Âge d'Homme, 2015) et *Le Médium (au) cinéma. Le spiritisme à l'écran* (Georg, 2021). Elle a co-dirigé deux ouvrages collectifs : *La Télévision du Téléphonoscope à YouTube. Pour une archéologie de l'audiovision* (Antipodes, 2009) et *La Circulation des images : cinéma, photographie et nouveaux médias / Die Zirkulation der Bilder: Film, Fotografie und neue Medien* (Schüren Verlag, 2018), ainsi qu'un numéro de la revue *Décadrages. Cinéma à travers champs* consacré aux séries télévisées (2016).