TV/Series

5 | 2014
Religions en série

Lire l'avenir, changer le passé : Rêves et foi en la fiction dans la série *Lost*

Sarah Hatchuel

Édition électronique
URL : http://journals.openedition.org/tvseries/441
DOI : 10.4000/tvseries.441
ISSN : 2266-0909

Éditeur
GRIC - Groupe de recherche Identités et Cultures

Référence électronique
Sarah Hatchuel, « Lire l'avenir, changer le passé : Rêves et foi en la fiction dans la série *Lost* », *TV/Series* [En ligne], 5 | 2014, mis en ligne le 01 mai 2014, consulté le 19 avril 2019. URL : http://journals.openedition.org/tvseries/441 ; DOI : 10.4000/tvseries.441

TV/Series est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Lire l'avenir, changer le passé : Rêves et foi en la fiction dans la série *Lost*

Sarah HATCHUEL

Il s'agira d'étudier les visions religieuses et spirituelles dans la série *Lost* comme tissus inter- et intra-textuels, et comme signes à décoder par les personnages et par les spectateurs dans une réflexion profonde sur les rapports entre fiction, « réel » et foi dans l'image et le récit.

Les rêves dans *Lost* sont religieux et spirituels ou ne sont pas. Comme *Battlestar Galactica* (Sci-Fi, 2004-2009), la série *Lost* (ABC, 2004-2010) pense, dans ses premières saisons, le rêve ou la vision hallucinatoire comme signe prémonitoire à décoder, qui propulse le rêveur dans une dimension spirituelle le dépassant. Grâce à ces visions qui anticipent l'avenir, le rêveur est persuadé qu'il peut sauver autrui et résoudre les mystères environnants, dans une communion privilégiée avec l'île. Or, nous verrons que ces visions peuvent également mener à la perte et se conjuguer au passé, passé qu'elles contribuent à faire remonter et redéfinir, dans une réflexion sur l'utilité même de l'existence. Cet article se propose d'analyser les visions de Charlie Pace, John Locke, Mr Eko et Boone Carlyle, en termes de symbolisme religieux, de troubles narratifs et de croyance (de foi, même) dans le récit et la fiction.

Au début de *Lost*, le vol 815 (Sydney-Los Angeles) de la compagnie Oceanic Airlines s'écrase sur une île du Pacifique. Une quarantaine de passagers échappent de peu à la mort. Perdus dans une zone inconnue du globe, ils découvrent que l'île n'est pas inhabitée et que d'étranges phénomènes s'y produisent. Les rescapés devront affronter les Autres, apprendre à vivre ensemble, appuyer sur le bouton d'un ordinateur pour éviter un accident électromagnétique majeur, mais aussi décrypter les mystères de l'île, ses coïncidences et nombres magiques, voyager dans le temps, conjurer leur propre perte de repères et leur passé tourmenté pour mieux envisager l'avenir, voire un autre monde[1].

Dans les premières saisons, l'hallucination et le rêve sont avant tout conçus comme des prémonitions qui peuvent aider à *sauver* autrui. La vision se présente comme un signe, une annonciation

[1] Voir Sarah Hatchuel, *Lost : Fiction vitale*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013.

apparemment apportée par l'île mystérieuse. L'épisode 2.12, peut-être le plus explicitement religieux de tous, est construit autour d'une vision qui va pousser Charlie (Dominic Monaghan), le rocker *has been*, à sauver la vie du bébé Aaron, mais surtout à assurer le salut spirituel de l'enfant à travers un baptême. L'épisode s'ouvre par ce que nous pensons d'abord être un *flashback* avant de comprendre qu'il s'agit d'un rêve. Ce brouillage ontologique d'une séquence n'est pas rare dans la série. L'épisode précédent (2.11) commence aussi avec une scène au passé : Jack (Matthew Fox) et son père, tous deux chirurgiens, hésitent à accepter de prendre en charge un patient quasi incurable. Dans une scène où la rivalité entre les deux hommes est à peine déguisée, le fils finit par prendre le risque que son père n'a pas le courage d'assumer. Lorsque Jack se réveille en sursaut sur l'île, le statut de la séquence change rétrospectivement : le *flashback* se mêle au virtuel, le passé se teint d'onirisme, et le rêve est présenté comme une manière, pour le personnage, d'assimiler ce qu'il a déjà vécu, ou au moins de créer du sens à partir de son passé. Les *flashbacks* de *Lost* semblent s'intégrer à la tendance d'un cinéma contemporain où l'analepse vise autant, sinon plus, à brouiller les limites entre réel et non-réel qu'à développer l'histoire et l'intériorité d'un personnage[2].

Si le début de 2.11 change de statut à travers un effet de montage (la coupe brutale sur Jack qui se réveille), l'ouverture de 2.12 mélange rêve et passé à travers des effets d'inquiétante étrangeté pendant la séquence elle-même, ce qui nous fait rapidement douter de son statut « réel ». La scène commence par un souvenir d'enfance : le petit Charlie, né dans une famille prolétaire en Angleterre, reçoit un piano à Noël, fête qui introduit l'idée du Sauveur. Lors du premier plan, la caméra s'attarde sur un tableau accroché au mur de la maison – une reproduction du *Baptême du Christ*, tableau commencé par Verrocchio et achevé par Leonard de Vinci entre 1472 et 1475, où Jean Baptiste baptise le Christ dans les eaux du Jourdain (voir figure 1).

[2] Voir Temenuga Trifonova, « Time and Point of View in Contemporary Cinema », *CinéAction!*, n°58, juin 2002, p. 11-31. On peut citer l'exemple du film *Vanilla Sky* de Cameron Crowe (2001) d'après *Abre Los Ojos* d'Alejandro Amenàbar (1997), où le récit entremêle rêves et *flashbacks* en effaçant les signes de distinction entre les deux.



Fig. 1 : Le jeune Charlie reçoit un piano pour Noël tandis que la caméra s'attarde sur *Le Baptême du Christ* de Verrocchio/de Vinci (2.12).

L'enfant est enchanté de son cadeau mais sa mère lui fait vite comprendre qu'elle attend quelque chose en retour : Charlie doit devenir un musicien talentueux pour « sauver » la famille financièrement[3]. La séquence vire à l'étrange lorsque Charlie au piano est soudainement joué par l'acteur adulte, mêlant passé et présent. Le père de Charlie, qui était boucher et souhaitait que son fils apprenne un « vrai » métier, apparaît alors dans un rôle d'ogre : la caméra garde le mystère sur son visage, ne cadrant que son torse et ses bras alors qu'il tranche brutalement de la viande et coupe des têtes de poupées, tout en rappelant à son fils que la musique ne le mènera à rien (voir figure 2).



Fig. 2 : Le *flashback* est révélé comme rêve cauchemardesque (2.12).

Encouragé par sa mère, Charlie se remet alors au piano (voir figure 3) et joue la mélodie de « Saved », la chanson que nous entendrons dans un *flashback* plus loin dans l'épisode : Charlie avait commencé à la composer pour tenter de sauver le groupe Drive Shaft qu'il formait avec son frère.

[3] Cet espoir placé en lui annonce la fin de la saison 3 où Charlie contribuera à sauver les naufragés : il interrompra le brouillage des communications sur l'île en pianotant un code mélodique sur un ordinateur, puis avertira ses amis que le bateau venu à leur rescousse est, en fait, source de danger, avant de se sacrifier pour que Desmond vive.



Fig. 3 : Charlie, le musicien sauveur (2.12).

La séquence du rêve qui, jusque-là, multiplie les références pour présenter Charlie en sauveur, continue sur un mode incongru : Charlie joue toujours, mais sur l'île, tandis que les pieds du piano baignent dans la mer et que les pleurs du bébé Aaron semblent émaner de l'intérieur de l'instrument. Comme souvent dans les séquences oniriques, l'intertexte cinématographique et pictural est riche. La vision insolite d'un piano léché par les vagues nous renvoie à *La Leçon de piano* de Jane Campion (1993) (voir figure 4).

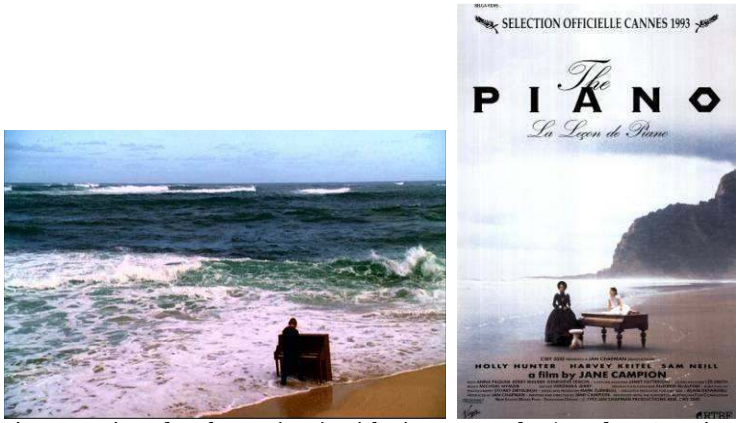


Fig. 4 : Le piano dans la mer (2.12) – écho à *La Leçon de Piano* de J. Campion.

Les tentatives de Charlie pour ouvrir le piano et sauver Aaron avant qu'il ne soit emporté par les flots nous laissent voir ses doigts entourés de bouts de tissu formant le mot F.A.T.E., allusion au H.A.T.E. écrits sur les doigts du pasteur diabolique Harry Powell dans *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton (1955), mot qui se retrouve modifié et adapté à une thématique chère à la série – l'opposition entre destin et

coïncidence (voir figure 5). Ne parvenant pas à sauver Aaron, Charlie se réveille en sursaut.



Fig. 5 : L'emprunt de 2.12 à *La Nuit du Chasseur* de C. Laughton.

Plus loin dans l'épisode, une hallucination travaille la dimension religieuse de manière encore plus explicite. La séquence commence *in medias res* et se confond d'abord avec la trame narrative principale, avant de donner des indices oniriques à l'intérieur de la séquence. Alors qu'il joue tranquillement de la guitare sur la plage, Charlie entend à nouveau les pleurs du bébé et prend conscience qu'Aaron, tel Moïse[4], se trouve dans un berceau à la dérive au milieu des vagues. Il nage à sa rescousse, le ramène à terre et lui dit qu'il est à présent en sécurité (voir figure 6).



Fig. 6 : Charlie à la rescousse d'Aaron (2.12).

Cependant, Claire (la mère d'Aaron) et la mère de Charlie lui apparaissent sous la forme d'anges, et prédisent qu'Aaron court toujours un grave danger : Charlie serait le seul à pouvoir le sauver. À travers le grain de l'image, le filtre jaune et les costumes, le plan donne vie au tableau de Verrocchio aperçu dans la première vision (voir figure 7). Même Hurley, un autre rescapé, apparaît sous les traits d'un prophète ou peut-être de Jésus lui-même (voir figure 8), dans une possible anticipation de la fin de *Lost* et du rôle messianique de Hurley, « élu » parmi les rescapés.

[4] Dans la Bible, Aaron est d'ailleurs le frère de Moïse.



Fig. 7 : Dans la vision, la mère de Charlie et la mère d'Aaron donnent vie aux deux anges peints sur le tableau de Verrocchio (2.12).



Fig. 8 : Hurley en prophète dans la vision de Charlie (2.12).

Lorsque Charlie se réveille, la sortie de l'hallucination se déroule à la fois sur le mode de l'équivalence (puisque, à l'intérieur comme à l'extérieur du rêve, Charlie a les pieds dans l'eau et tient Aaron dans ses bras) et sur le mode du contraste (il ne fait pas jour mais nuit ; Charlie ne vient pas de sauver le bébé mais de le kidnapper pendant une crise de somnambulisme).

Parce que nous avons partagé les visions de Charlie et parce qu'elles ont eu lieu sans marqueur de modalisation[5] (qui auraient pu coder le caractère irréel de la séquence), nous sommes encouragés à croire qu'elles sont signifiantes et œuvrent en lien avec le « réel » de la fiction. Ceci est confirmé par les paroles d'Eko (Adewale Akinnuoye-Agbaje), prêtre catholique nigérian, qui a survécu au crash aérien. Selon lui, les rêves ont une signification et montreraient la voie : le petit Aaron doit être baptisé. Si Charlie ne réussit pas à convaincre Claire d'organiser le baptême de son fils, Eko y parvient finalement : Aaron et Claire sont tous les deux baptisés à la fin de l'épisode (voir

[5] François Jost, *L'Œil -caméra*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1987, p. 29.

figure 9), afin que mère et enfant ne soit pas séparés dans l'au-delà, ce qui s'avèrera dans les *flash-sideways* de la dernière saison.



Fig. 9 : Le baptême d'Aaron et Claire par Eko (2.12).

À première vue, l'épisode peut sembler étonnement niais ou prosélyte. Il est certain qu'il participe de la tendance mystico-religieuse de la série, mais il ne faudrait pas pour autant faire fi d'éléments plus complexes et troublants. Charlie n'est pas un sauveur sans tâche : il n'a pas encore complètement réussi à se sauver lui-même de son addiction à l'héroïne. Ses tentatives de baptiser Aaron de force sont présentées comme des actes de folie, des rapts porteurs de souffrance pour Claire. Plus dérangeant encore, Eko est en fait un seigneur de guerre qui a pris la place de son frère, vrai prêtre catholique, après avoir indirectement causé sa mort à la suite d'une affaire de contrebande qui a mal tourné. Même si Eko a tenté de se racheter, le baptême qu'il pratique n'est donc pas sans ambiguïté – une ambiguïté soulignée par les branches qui viennent troubler notre vision de spectateurs sur l'événement (voir figure 10).



Fig. 10 : Un baptême trouble (2.12).

Qu'il inclue des références religieuses ou non, le rêve prémonitoire se veut le signe d'une communion spéciale avec l'île, présentée comme une incarnation quasi divine, un lieu magique de transcendance. Cependant, *Lost* interroge cette relation spirituelle directe et privilégiée à l'île. La série pointe du doigt le décalage entre, d'une part, la foi en

une signification particulière de la vision, et, d'autre part, ce que celle-ci révèle finalement. La prémonition est bien là, mais ce qui est annoncé n'est pas ce qu'on imagine. *Lost* insiste sur le problème de l'interprétation des songes et des signes.

Dans l'épisode 1.19 « Deus Ex Machina », John Locke (Terry O'Quinn) est persuadé que sa vision va l'aider à ouvrir une trappe mystérieuse, alors que l'hallucination annonce, en fait, accident, paralysie et mort. Locke et Boone (Ian Somerhalder) essayent depuis des jours d'ouvrir un bunker qu'ils ont découvert en pleine jungle – en vain. Le rêve prémonitoire commence sans marqueur apparent alors que Boone et Locke discutent de la trappe : l'un désespère de pouvoir l'ouvrir un jour, l'autre est, au contraire, convaincu que l'île leur enverra un signe et que leur « foi » est en train d'être testée (voir figure 11). Or, le rêve intègre un discours sur le signe pour mieux cacher son statut onirique et prendre les spectateurs au piège des différents niveaux de fiction.



Fig. 11 : Début du rêve – Locke est persuadé que l'île lui enverra un signe pour ouvrir la trappe (1.19).

Locke aperçoit alors un petit avion en perdition (voir figure 12), dans un plan qui nous renvoie dans le passé, lorsque l'avion-contrebandier contenant le corps du frère d'Eko, Yemi (Adetokumboh McCormack), s'est écrasé sur l'île – une coïncidence dont l'île a le secret.


Fig. 12 : La vision de l'avion, mêlant passé, présent et avenir sur l'île (1.19).

Alors que Locke demande à Boone s'il a aperçu l'avion également, le rêve vire au cauchemar, révélant ainsi sa nature mentale et virtuelle. Des plans saccadés, au contenu complexe et énigmatique, montrent la mère de Locke – qui n'est normalement pas sur l'île – en train de pointer l'endroit où est tombé l'avion, Boone couvert de sang en train de répéter de mystérieuses paroles « Theresa tombe en haut des marches. Theresa tombe en bas des marches », puis Locke assis dans un fauteuil roulant (voir figure 13). Locke se réveille en sursaut, soulagé que tout ne soit qu'un rêve, mais convaincu que l'île lui a parlé. Avec Boone, ils doivent partir à la recherche du lieu où l'avion s'est écrasé dans l'espoir de découvrir la solution pour ouvrir la trappe. Or, si les visions s'avéreront, l'interprétation pleine d'espérance qu'en fait Locke est malheureusement fausse.



Fig. 13 : La mère de Locke ; Boone ensanglanté et Locke en fauteuil roulant – des visions qui semblent d'abord incompréhensibles (1.19).

À nouveau, les visions ont revisité le passé tout en préfigurant un avenir que révélera le cours de cet épisode. La mère de Locke a, quelques années auparavant, nui à son fils en le manipulant pour qu'il donne un rein à son père, homme égoïste et maltraitant, tout comme Locke est sur le point de nuire à Boone et de provoquer sa mort ; Theresa était la nounou de Boone, morte en tombant dans l'escalier, tout comme Boone tombera d'une falaise (où est découvert l'avion-contrebandier) et mourra peu après ; Locke, paralysé avant de venir sur l'île mais guéri miraculeusement depuis, se voit à nouveau en fauteuil roulant, ce qui annonce ses difficultés à marcher en cours

d'épisode, difficultés qui l'amèneront à convaincre Boone d'escalader la falaise à sa place, conduisant à la tragédie (voir figure 14).



Fig. 14 : L'accident de Boone – la vision se concrétise (1.19).

La vision présente ainsi un puzzle narratif que les spectateurs « légistes[6] » doivent tenter d'agencer, et que le personnage décode *mal*. Au lieu de lire le danger, Locke est aveuglé par l'idée que l'île lui parle et qu'il est promis à un destin qui transcendera toutes les coïncidences. S'ils sont sur l'île, Locke l'affirme dès le début, c'est pour une raison bien précise. Il ira même jusqu'à penser que la mort de Boone est un sacrifice demandé par l'île, qui apparaît alors implicitement comme le Dieu de l'ancien testament. Jusqu'à la fin de la saison 2, Locke est ainsi un homme obnubilé par la foi en une mission qui reste pourtant inconnue.

Cette foi est finalement ébranlée dans l'épisode 2.21 par la conséquence d'autres visions qui entendent pourtant remettre Locke sur le chemin de la foi. Au début de l'épisode 2.21, Eko travaille à la construction d'une église sur l'île. Ana Lucia (Michelle Rodríguez), qui vient d'être tuée par Michael (Harold Perrineau Jr.) d'une balle dans le ventre à la fin de l'épisode précédent (un fait dont Eko n'a pas connaissance), lui demande ce qui lui a donné l'idée de construire cette église. Eko répond : « On me l'a dit, c'est tout. Je crois que c'était dans un rêve ». Le dialogue mentionne le rêve d'Eko pour mieux donner un statut « réel » à la séquence, mais crée, en fait, un trompe-l'œil : la séquence est aussi virtuelle que le rêve dont elle parle. Parce que le personnage parle d'un songe, les spectateurs croient paradoxalement que les images montrées sont bien réelles. Comme l'analyse Aurélie Ledoux, « Le paradoxe du rêveur montre que le travail de construction du spectateur est aussi un *travail d'assomption*[7]. » Ana Lucia rebondit sur le mot « rêve » prononcé par Eko : « Comme celui que tu fais en ce

[6] Voir cette expression de Jason Mittell dans son article « Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies) », in *Reading* Lost, éd. Roberta Pearson, London, I.B. Tauris, p. 119-38.
[7] Aurélie Ledoux, *L'Ombre d'un doute : Le cinéma américain contemporain et ses trompe-l'œil*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2012, p. 99.

moment ? », enchaîne-t-elle alors que du sang s'échappe de sa bouche. Eko, qui ignore encore la mort d'Ana Lucia, reçoit, en rêve, la visite de son fantôme. Le songe d'Eko qui lui a intimé de construire une église n'est peut-être pas *comme* ce rêve-ci, mais tout simplement *ce* rêve-ci, dans un emboîtement où cause et effet, réel et virtuel, se confondent de manière vertigineuse (figure 15). De plus, parce que *Lost* intègre, dans sa trame principale « réelle », des éléments surnaturels (fantômes, monstre de fumée, voix étranges dans la jungle), les séquences rêvées partagent des éléments avec les scènes non rêvées. Les effets de trompe-l'œil sont d'autant plus efficaces que le rêve n'est pas vu nécessairement comme l'antithèse absolue de l'état de veille. Espace réel et espace onirique communiquent dans une homogénéité qui favorise toujours l'émergence d'effets d'inquiétante étrangeté. Si *Lost* affirme ainsi une certaine indiscernabilité de la réalité et de l'illusion, ce n'est pas pour les opposer radicalement en prônant, par exemple, le retour à une réalité moins « glamour » mais plus souhaitable, comme dans *Matrix* (dir. A. et L. Wachowski, 1999). Le « réel » intègre toujours des éléments surréalistes qui viennent saper la valeur qu'on pourrait être tenté de lui donner.



Fig. 15 : Le discours sur le rêve à l'intérieur du rêve (2.21).

Ana Lucia ne tarde pas à délivrer son message d'outre-tombe : « Tu dois aider John » (voir figure 16). La séquence devient alors clairement onirique et fait défiler, à une vitesse folle, des images déjà vues dans la série, qui appartiennent aux expériences des trois personnages en question, Eko, Locke et Ana Lucia, comme si le rêve devenait un espace de rencontre virtuelle et spirituelle. À nouveau, l'idée d'aider ou sauver quelqu'un dans l'avenir est reliée visuellement à une visite du passé, mais également à sa réinterprétation.

Sur le plan sonore, le défilé de ces images quasi subliminales est accompagné d'un bruit que les spectateurs de la série connaissent bien : celui de la remise à zéro du compteur. Tout au long de la saison 2, sur les conseils de Desmond, les rescapés ont entré toutes les 108 minutes une série de chiffres (4 8 15 16 23 42) dans l'ordinateur de la Station Cygne pour remettre à zéro un compteur afin d'éviter un incident électromagnétique majeur. Le compteur littéralise le processus narratif d'une série qui évite la linéarité et joue sur la réécriture, la répétition en variation, la reprise dans l'instabilité. Le compteur participe aussi d'une réflexion profonde sur la foi dans le récit : les héros se divisent entre ceux qui croient à l'utilité de cette mission comme soumission à un principe qui les transcende, et ceux qui voient en cette activité une expérience fantaisiste, une manipulation extérieure à dédaigner. Les personnages reflètent ainsi les interrogations des spectateurs eux-mêmes qui se sont souvent divisés sur les forums internet, entre ceux qui croyaient en une trame narrative contrôlée par les créateurs dans ses moindres détails et ceux qui pensaient que les scénaristes naviguaient à vue et ne contrôlaient que les spectateurs dupés. Le bruit du compteur à ce moment du rêve évoque ainsi des questions d'intertextualité et de foi dans la création scénaristique, tout en jouant le rôle d'une transition logique : le rêve se prolonge, en effet, dans la Station Cygne, près du fameux ordinateur, où Eko retrouve son frère mort, Yemi. Celui-ci répète qu'Eko doit « aider John » (voir figure 16) parce qu'il se serait perdu (*lost his way*), ce qui évoque aussi bien une perdition morale qu'une perte de foi. Yemi affirme aussi que le travail effectué sur l'ordinateur est important : remettre à zéro le compteur aurait une véritable utilité. Le rêve se veut une garantie de « réel », assure que la foi est pertinente ; or, de manière paradoxale, les conséquences du rêve feront perdre à John sa foi dans les chemins mystérieux de l'île.



Fig. 16 : Ana Lucia et Yemi dans le rêve d'Eko : la vision comme guide (trompeur) pour aider et sauver autrui (2.21).

À son réveil, Eko tente de persuader Locke qu'Ana Lucia et Yemi les ont mis sur une piste qu'ils se doivent de suivre ensemble. Alors que Locke se moque d'une foi docile dans un simple rêve, Eko remarque avec justesse, « Dis-moi, John, n'as-tu jamais poursuivi un rêve ? », tissant ainsi un lien puissant avec l'épisode 1.19 où Locke, convaincu de la justesse de sa vision, a effectivement trouvé le petit avion de Yemi mais aussi entraîné la mort de Boone.

Partis dans la jungle sur la piste donnée par le rêve, Eko et John établissent un campement au même endroit où le petit avion s'était écrasé et où, une saison plus tôt, Boone avait fait sa chute fatale du haut de la falaise. Le matin, Yemi apparaît à son frère alors que John est endormi. Eko suit Yemi, escalade la falaise et, arrivé en haut, voit son frère en fauteuil roulant, qui prononce « Réveille-toi, John » Surpris, Eko perd l'équilibre et sa chute spectaculaire dans l'abîme se fond dans le réveil… de John Locke (voir figure 17).



Fig. 17 : Ce qui semble être le rêve d'Eko est en fait celui de John Locke (2.21).

Non seulement cette séquence d'escalade matinale était un rêve mais, contrairement à la scène qui ouvrait l'épisode, elle n'était pas le rêve d'Eko, mais celui de John. Or, même si elle a agi en trompe-l'œil, la séquence disait vrai en commençant par nous montrer un Locke endormi lorsqu'apparaît Yemi (voir figure 18). De plus, vu le passé de Locke, la paralysie évoquée par le fauteuil roulant et la chute (celle de Boone mais aussi la sienne, lorsqu'il fut poussé du haut d'un immeuble par son père) sont des traumatismes qu'il revisite logiquement dans ses rêves. La série se joue ainsi de nos attentes, mais présente ses expérimentations et surprises narratives comme des moments qu'il est toujours possible d'anticiper si on lit les signes *avec justesse*.

Dans *Lost*, la *valeur indicielle* importante donnée à l'image va de pair avec le paratexte abondant développé autour de la série, paratexte destiné à orienter les spectateurs dans la jungle des signes offerts – de l'encyclopédie en ligne Lostpédia à des volumes entiers de décryptage[8] (dont participe d'ailleurs cet article). Le propos que tient Aurélie Ledoux sur certains films hollywoodiens en trompe-l'œil s'applique parfaitement à la série : « Rien ne fait sens, mais tout fait signe » ; toute image devient la pièce d'un plus grand puzzle, toute image se prête au doute et au soupçon, toute image doit être soumise à l'épreuve du décodage pour percer les ambiguïtés et les incertitudes du visible[9], dans une nostalgie de « l'image 'vraie' », une quête de la vérité ultime qui peut faire la part belle aux théories dites « complotistes ».



Fig. 18 : Avant la vision, un plan-indice nous montre Locke endormi (2.21).

[8] Voir des exemples de référence ici : http://lostpedia.wikia.com/wiki/Bibliography (accès 17 septembre 2013). Voir également Jason Mittell, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, MediaCommons Press, 2012-2013, chapitre « Orienting Paratexts »: http://mediacommons.futureofthebook.org/mcpress/complextelevision/orienting-paratexts/ (accès 17 septembre 2013).

[9] Ledoux, *op. cit.*, p. 180 et p. 204.

À son réveil, Locke raconte à Eko le rêve qu'il vient de faire. Fiction dans la fiction, le rêve donne lieu à un récit, qui va à son tour engendrer une trame narrative fondée sur la réécriture. En effet, après avoir entendu le récit du rêve, Eko entame une ascension de la falaise, malgré les appels à la prudence de Locke. L'ascension, qui se déroule cette fois-ci dans la trame principale, va-t-elle avoir la même issue tragique que dans l'épisode 1.19 ou que dans le rêve de Locke ? Finalement, l'escalade permet d'apporter une révélation – celle d'une question. En regardant le sol depuis le haut de la falaise, Eko voit apparaître un grand point d'interrogation formé dans l'herbe. Même la géographie de l'île reflète les questionnements suscités par ses propres mystères, et la trouvaille du point d'interrogation rend littérale le fait que toute tentative de trouver des réponses, toute quête de l'origine (de l'origine de l'origine), est une entreprise, sinon vaine, du moins infinie[10]. Même en prenant de la hauteur, il est seulement possible de trouver d'autres questions (voir figure 19).

Avec ses séquences de rêve à décoder et ses énigmes à déchiffrer, *Lost* participe d'un scepticisme qui nourrit l'importance de la religion pour appréhender le monde. Comme l'analyse Ledoux à propos de films hollywoodiens en trompe l'œil comme *Total Recall* (dir. Paul Verhoeven, 1990) ou *eXistenZ* (dir. David Cronenberg, 1999), parce que « le fond des choses demeure caché », « seule la religion et la foi permettent d'accéder à ces vérités qui autrement échappent à l'esprit humain[11]. » *Lost* est ainsi toujours fortement tentée par l'interprétation mystique, tout en remettant régulièrement en cause la foi aveugle et en l'opposant à des interprétations rationnelles (« Man of Science, Man of Faith » / « Homme de science, homme de foi » est ainsi le titre de l'épisode 2.1).



Fig. 19 : La réécriture hors du rêve révèle… une question (2.21).

Sous l'avion, Locke et Eko découvrent la Station Perle. À l'intérieur, une cassette de présentation explique que La Perle est

[10] Comme le dit Mère à Claudia dans l'épisode 6.15 : « Toute réponse que je donnerai débouchera nécessairement sur une autre question ».
[11] Ledoux, *op. cit.*, p. 141.

dédiée à l'observation, à leur insu, de ceux qui entrent les chiffres dans l'ordinateur. Les habitants de la Station Cygne étaient ainsi surveillés et testés : obéiraient-ils stoïquement à l'injonction de rentrer des chiffres dans un ordinateur toutes les 108 minutes, processus censé éviter la destruction de l'île et peut-être du monde ? Leurs faits et gestes se devaient d'être notés dans des cahiers qui, une fois remplis, étaient placés dans une capsule insérée dans un tube pneumatique la propulsant vers un endroit inconnu (dans un premier temps). La remise à zéro du compteur entrerait ainsi dans le protocole d'une expérience psychologique. De sa foi quasi absolue dans l'île et dans l'utilité de l'ordinateur, Locke sombre alors dans le désabusement et ne voit plus, dans le rituel du compteur, qu'une vaste mascarade, une plaisanterie de mauvais goût. Les rêves qui devaient secourir John, l'aider à retrouver la foi, ont paradoxalement mené à cette prise de conscience. Les rêves qui promettaient un soutien dans l'avenir ont conduit à une reconsidération des actions passées, jusqu'à mettre en doute leur utilité. Dans une inversion des rôles, Eko pense qu'ils ont bel et bien un destin sur l'île, que leur foi est en train d'être testée, tandis que Locke remet à présent en cause la fonction même de son existence : toute sa vie aurait été aussi insignifiante que la touche de l'ordinateur sur laquelle il n'a eu de cesse d'appuyer (voir figure 20).

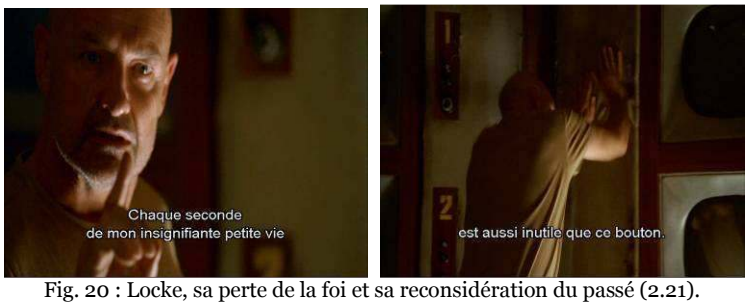


Fig. 20 : Locke, sa perte de la foi et sa reconsidération du passé (2.21).

Or, trois épisodes plus tard (2.24), les rapports d'observation de la Station Perle sont retrouvés en pleine nature sans avoir jamais été ouverts ou analysés (la surveillance aurait-elle été organisée pour mener une expérience sur la surveillance elle-même ?), alors que le processus du compteur apparaît finalement essentiel pour stabiliser les phénomènes électromagnétiques de l'île. La série remet ainsi en cause, à tour de rôle, à la fois la croyance absolue et le refus total de croire en une transcendance.

En perdant sa foi en l'île et son travail sur le compteur, Locke conduit à l'implosion de la Station Cygne : Desmond, Eko et lui-même, qui étaient à l'intérieur au moment de l'incident, sont violemment projetés dans la jungle. Lorsque s'ouvre l'épisode 3.3, Locke reprend

conscience et se rend compte qu'il ne peut plus parler. Convaincu alors qu'il lui faut reprendre contact avec l'île pour savoir ce qu'elle attend de lui, il construit une tente de sudation et, à l'indienne, s'y enferme, avale une substance et… découvre le fantôme de Boone à côté de lui. L'hallucination lui permet de s'excuser auprès de celui dont il a provoqué la mort et de remettre en question sa conception du décès de Boone comme « sacrifice voulu par l'île ». La vision comporte de nombreux échos aux autres rêves : Boone est là, dit-il, pour aider Locke « à retrouver son chemin » et le transporte magiquement dans l'aéroport de Sydney avant l'embarquement du vol 815, où, selon Boone, « quelqu'un court un grave danger » et seul John aurait « le pouvoir de le sauver ». La vision est de nouveau associée à l'idée d'un salut futur tout en étant l'occasion de ré-agencer des situations passées (voir figure .21).

Dans l'aéroport, Boone promène Locke, qui se retrouve en fauteuil roulant comme avant le crash. La séquence assume son statut onirique en jouant sur des flous, des flashs lumineux et des effets de superpositions où le visage de Locke apparait en double ou en triple (voir figure 22). Ces effets de miroir ou d'emboîtement sont aussi une manière de montrer que le passé est tout autant revisité que reconfiguré – avant ses saisons 5 et 6, la série prend déjà des libertés avec le cours du temps et créé des dimensions parallèles.



Fig. 21 : L'embarquement du vol 815 revisité dans une vision hallucinatoire de Locke (3.3).


Fig. 22 : Effets oniriques de superposition et d'emboîtement (3.3).

À l'aéroport avant l'embarquement, Locke voit ainsi Charlie et Claire s'amusant avec le bébé Aaron (né pourtant après le crash). Hurley apparaît non pas comme un passager mais comme un employé de la compagnie aérienne, délivrant les billets (voir figure 23) et entrant dans son ordinateur la fameuse série de chiffres (il commence à taper 4 8 1). Desmond, rencontré sur l'île alors qu'il était prisonnier de la Station Cygne depuis des années, est ici vu comme un fringant pilote de ligne, suivie par des hôtesses de l'air.



Fig. 23 : Le rêve crée d'autres histoires pour Charlie, Claire et Hurley (3.3).

Locke repère Sawyer (Josh Holloway), Kate (Evangeline Lilly) et Jack alors que leurs bagages sont scannés par Ben Linus (Michael Emerson), devenu ici agent de sécurité (voir figure 24). Or, dans la situation « réelle » sur l'île, Ben vient de capturer Sawyer, Kate et Jack sur l'île.



Fig. 24 : Ben en agent de sécurité – la vision reflète la situation « réelle » (3.3).

La vision reflète ainsi les situations actuelles sur l'île en les projetant dans le passé (lors de l'embarquement du vol 815), passé qui se retrouve contaminé par le présent et reconfiguré par le rêve. Même les bruits de l'aéroport recyclent les sons familiers de la Station Cygne. Les nouveaux rôles que la vision de John donne aux personnages sont signifiants et s'apparentent au travail du rêve, qui doit permettre à John de trouver, parmi tous ces gens, la personne qu'il doit sauver. À chaque fois qu'il croit avoir repéré celui ou celle qu'il doit aider, Boone lui dit que ce n'est pas la bonne cible et qu'il doit « réparer ses propres

erreurs ». La séquence onirique ne renvoie pas seulement au moment de l'embarquement, mais également aux traumatismes de Locke – la mort de Boone dont il se sent toujours coupable et la chute provoquée par son père qui a entraîné sa paralysie. Le fauteuil roulant rappelle le moment où Locke, ne pouvant plus marcher, a laissé à Boone le soin d'escalader la falaise ; la vision de Boone en haut des escaliers roulants de l'aéroport, puis son corps ensanglanté, ressassent le moment où le jeune homme a chuté (voir figure 25). L'hallucination est un véritable moment de pénitence. La vision opère une superposition des « erreurs » de Locke : son *excès* de foi en l'île qui a conduit à la mort de Boone, et son *manque* de foi en l'île qui a conduit à l'implosion de la Station Cygne et à la mise en danger d'Eko. Locke, handicapé et sans fauteuil, monte les escalators à main nue, se traîne jusqu'à Boone et découvre le bâton de pèlerin d'Eko, couvert de sang (voir figure 26).



Fig. 25 : La chute (de Boone et de Locke) comme traumatisme retravaillé par le rêve (3.3).

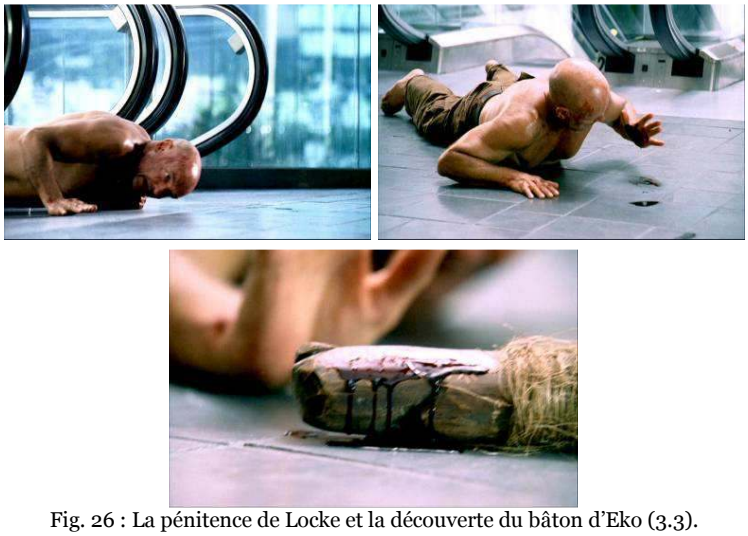


Fig. 26 : La pénitence de Locke et la découverte du bâton d'Eko (3.3).

Le réveil de Locke est alors brutal : une image étrange, quasi subliminale, d'un ours à la gueule ouverte est suivie d'un plan où Locke s'expulse de la tente de sudation, avec l'énergie d'un animal sauvage. Locke peut enfin parler et déclare à Charlie : « Je vais sauver la vie de Mr Eko » (voir figure 27).



Fig. 26 : Le réveil dans la tente de sudation, la vision subliminale de l'ours et la révélation finale (3.3).

Même si Eko n'était présent dans le rêve que de manière métonymique (à travers son bâton de pèlerin), la lecture des signes est cette fois-ci la bonne. L'image subliminale de l'ours est prémonitoire et trouve son explication plus loin dans l'épisode : dans la jungle, Eko a été attaqué par un ours et entraîné dans une caverne. John le retrouve, le sauve et peut s'excuser d'avoir « perdu [s]a foi en l'île ». Si Eko avait fait le rêve de sauver Locke, voilà que Locke a fait le rêve de sauver Eko, dans une nouvelle variation sur le même thème. L'épisode 3.3 est également le premier où Desmond, suite à l'implosion, connaît ses premières expériences de confusion temporelle et peut anticiper ce qui ne tarde pas à se produire. Ses flashs de *déjà vu* deviendront rapidement des visions où Charlie meurt dans un proche avenir. Desmond tente de reculer le moment de cette mort et parvient à réécrire les événements de ses visions, laissant entrapercevoir différentes voies narratives possibles pour la série. Charlie est ainsi sauvé de la mort à plusieurs reprises (3.12, 3.17), jusqu'au moment où Desmond ne peut plus intervenir.

Les visions construisent ainsi une chaîne de solidarité où chacun tente de sauver autrui et où l'intention première d'apporter une aide future est toujours nuancée et se conjugue avec l'idée de perte et de reconfiguration du passé. Si le passé encombre et culpabilise, les visions de l'avenir donnent l'espoir de se racheter : il ne s'agit jamais de prémonitions fondées sur l'ambition ou l'élévation d'un statut personnel (comme les prophéties de *Macbeth*, par exemple), mais des rêves où prime le salut d'autrui. Cependant, ce salut dépend de l'interprétation des signes : les visions ne sont pas sans conséquences inattendues, dangereuses ou mortifères.

Les rêves sont aussi sources de reconfigurations et confusions narratives, où le passé, le présent et l'avenir ne peuvent plus aisément être distingués, ce qui anticipe les voyages dans le temps de la saison 5. Si une séquence de *flashback* peut apparaître rétrospectivement comme une séquence de rêve lorsqu'elle est suivie du réveil d'un personnage, le présent de l'île est parfois présenté comme un songe : dans l'épisode 4.5, Desmond s'éveille dans son passé et pense qu'il a rêvé ses aventures sur l'île. Les séquences de vision font ainsi sauter les cadres temporels et narratifs, remettent en cause l'énonciation impersonnelle du film, instillent une subjectivité et un doute qui s'immiscent dans toutes les autres séquences, tant les spectateurs en viennent à s'interroger sur leur statut. Est-ce un rêve ? Et si oui, le rêve de qui ?

Très tôt dans la série, la fiction est mise à l'épreuve du « réel », et la croyance des spectateurs est mise en tension. Dans l'épisode 1.13, Locke a drogué Boone : ce dernier entend sa demi-sœur Shannon l'appeler au secours. Alors que les *flashbacks* de cet épisode nous montre à quel point Boone peut ressentir des sentiments ambigus pour

Shannon – entre rejet, exaspération, amour incestueux et désir de lui porter secours – le présent nous montre Shannon attrapée par le monstre de fumée qui sévit sur l'île. Boone la retrouve morte, ensanglantée et mutilée (voir figure 27).



Fig. 27 : Boone retrouve sa sœur Shannon tuée par le monstre de fumée (1.13).

Lorsqu'il retourne au campement, il a la surprise (à l'instar des spectateurs) de s'apercevoir que Shannon est, en fait, vivante et en pleine forme (voir figure 28). La drogue a non seulement jouée sur Boone mais sur nous-mêmes, nous faisant croire pleinement à la mort de Shannon. Ce n'est que rétrospectivement que nous lisons la vision de Boone comme un désir inconscient de se débarrasser du poids affectif que représente sa sœur.



Fig. 28 : Shannon vivante – Boone trompé par la vision, comme les spectateurs (1.13).

Cette confusion narrative a inspiré les théories les plus extravagantes sur la diégèse pendant la diffusion de la série : sur les forums de discussion, de nombreux spectateurs ont remis en cause la « réalité » de la trame narrative dans son ensemble, soutenant l'idée que toute l'histoire n'était que le rêve ou le coma d'un personnage après le crash de l'avion, ou que tous étaient morts et vivaient une expérience de purgatoire. À la fin de 1.13, lorsque Boone dit à Locke qu'il a pourtant vu sa sœur mourir et lance, incrédule, « Ce n'était pas réel ? », Locke a cette réponse édifiante, « Aussi réel que tu le fabriques » (*only as real as you made it*), qui peut s'appliquer à la fois au personnage et

aux spectateurs qui vivent la fiction. L'impact émotionnel de la série est reconnu comme réel, tout comme le réel est présenté comme une fabrication. Cette dialectique atteindra son apogée dans la dernière saison de la série, où le fonctionnement des visions s'inverse. Ce ne sont plus des prémonitions de l'avenir, mais des remontées fulgurantes du passé à l'intérieur d'un grand rêve *post-mortem* partagé par les personnages[12] où chacun expérimente, dans l'au-delà, une anamnèse qui lui fait revivre les moments qu'ils ont partagés sur l'île.

Lost a souvent joué à saper les bases de sa diégèse. Dans l'épisode 2.18, Dave, l'ami imaginaire de Hurley, parvient presque à convaincre ce dernier qu'il est en train de rêver tous les événements de l'île depuis l'hôpital psychiatrique où il fut enfermé un temps avant de prendre le vol 815. Pensant que rien n'est réel, Hurley est prêt à se jeter dans le vide depuis le haut d'une falaise. Il faut tout l'amour de Libby, qui l'embrasse à cet instant, pour le convaincre que ce qu'ils vivent est réel et l'empêcher de sauter. Mais la fin de l'épisode se termine par un *twist* : on découvre Libby enfermée dans le même asile psychiatrique qu'Hurley. Soit il s'agit d'un *flashback* et les bases diégétiques sont protégées ; soit il s'agit de la preuve que toute l'histoire de *Lost* est le fruit de l'imagination débordante de deux fous (peut-être dans un clin d'œil réflexif aux *showrunners* Lindelof et Cuse dont l'inventivité débridée a donné lieu aux conjectures les plus folles sur la série ?). Ce doute constant sur la réalité de ce qui est montré rejoint encore une fois l'idée que la vérité est une affaire de croyance, de religion : soit les spectateurs, comme Hurley, font le choix de croire dans le réel de la diégèse, soit ils font l'hypothèse du rêve. La tentative de saut dans le vide d'Hurley s'apparente au pur acte de foi que nous sommes amenés à faire.

Toutes les séquences en « *flash-sideways* » qui ponctuent chaque épisode de la sixième et dernière saison révèlent ce qu'aurait été la vie des personnages si le cours du temps avait pu être modifié, si l'île n'avait pas existé. Nous assistons ainsi aux vies « parallèles » des héros si leur avion ne s'était jamais écrasé. Or, dans le dernier épisode de la série, les spectateurs découvrent que le cours du temps n'a pas été changé mais *prolongé*. Toutes les séquences en *flash-sideways* sont des *flashforward* extrêmes, vie *post-mortem* hors du temps imaginée par les personnages pour se retrouver avant de « lâcher prise » (*let go*) et partir ensuite vers les horizons dont on ne revient jamais. Cette vie dans l'au-delà est « rêvée » par *tous* après la *mort de tous*, même de ceux, comme Kate, Claire ou Sawyer, qui ont pu quitter l'île, ou de ceux qui sont devenus les nouveaux Gardiens de l'île (Hugo et Ben) –

[12] Voir Sarah Hatchuel, « Lost in *Lost* : entre quotidien anodin et déstabilisation fantastique, entre réalité alternative et fiction collective », *TV/Series* n°1, juin 2012 (éd. Ariane Hudelet et Sophie Vasset), p. 486-506, http://www.univ-lehavre.fr/ulh_services/IMG/pdf/30-Hatchuel.pdf (accès 17 septembre 2013).

« Certains [sont morts] avant toi, d'autres longtemps après toi », confie Christian, le père décédé, à son fils Jack, qui l'a rejoint dans l'au-delà.

Dans sa toute dernière séquence, la série affirme la réalité de ce que les rescapés ont vécu sur l'île : « Tu es réel, tout ce que tu as vécu est réel », dit Christian à son fils. Paradoxalement, c'est depuis l'au-delà que *Lost* garantit la réalité de la vie avant la mort. L'au-delà apparaît comme le lieu où des scénarios alternatifs n'ont cessé de reconfigurer, à la manière réflexive d'un palimpseste, les situations et les relations présentées dans les premières saisons. La série oppose donc finalement moins le réel et l'illusion qu'une fiction de vie (qui intègre des rêves) et une fiction de mort (qui intègrent d'autres rêves). Ces deux fictions s'inter-valident : c'est parce que *Lost* imagine qu'un au-delà existe bel et bien que l'« en-deçà » (la vie *avant* la mort) peut être posé comme ayant vraiment eu lieu. La différence entre réalité et illusion est abolie ou, mieux, elle n'a pas d'importance.

Si, dans ses premières saisons, *Lost* pouvait afficher un scepticisme latent autour de ce qui était « vrai » et présenter la foi comme voix d'accès à la vérité, la religion est remplacée ouvertement par la notion de *fiction* dans la dernière saison : la mort est un scénario qui rejoue la vie. Le mystère de *Lost* n'est pas ce qui se passe après la mort, mais ce qui se passe *après l'au-delà*. Quand, après leur mort, tous les héros se retrouvent au cours de séquences où ils font une expérience d'anamnèse en se souvenant de leur vie avant leur décès, ils se réunissent dans une église – dernière survivance du religieux. Guettant ce qui les attend dans l'au-delà de l'au-delà, ils regardent une immense porte s'ouvrir sur une lumière blanche intense – une image qui affiche pour la première fois son impénétrabilité. Le temps du signe est révolu.

Dans les autres séries télévisées contemporaines, les séquences de rêve sont généralement des tissus intertextuels, intégrant des citations musicales, des échos filmiques, picturaux ou télévisuels. Dans *Lost*, les séquences oniriques (qu'on les appelle rêves, visions ou hallucinations) mêlent passé, présent et avenir ; par conséquent, elles créent, avant tout, de nombreux échos *intratextuels* entre les différents épisodes de la série, comme si *Lost* était constamment en train de s'auto-citer, rêvait d'elle-même et mettait au jour son inconscient, sa genèse, les trames narratives qu'elle aurait pu essayer ou qu'elle finira par intégrer. La série *Lost* souhaite jouer le rôle, dans notre vie de spectateurs, de l'île et des rêves dans la vie des personnages, comme lieu où la *fiction* et la *vision* permettent de transcender l'existence. Les notions de croyance, au cœur des mécanismes de fiction, fondent l'intrigue de *Lost*. La série met en scène une *religion de la fiction* et nous invite à réfléchir à notre croyance dans le récit et à sa capacité à nous mener quelque part. Les questions « faut-il croire en l'île ? », « faut-il croire dans les visions qu'elle offre ? » sont l'équivalent

diégétique de la question métanarrative « faut-il croire en *Lost* ? », « faut-il croire en la fiction ? » Les visions pour les personnages, tout comme la série pour les spectateurs, se prêtent à des décodages et à une exégèse infinie, donnant naissance à des discours qui n'épuiseront jamais leur sens. On comprend aisément que la série ait pu être apparentée à une forme de religion[13], puisque le saut dans la foi est souvent donné comme moyen de déchiffrage et d'accès à la vérité. À l'image des séquences de rêves, le texte de *Lost* reste ouvert et ardent, précisément parce qu'aucune lecture définitive ne pourra en être donnée. À l'instar d'un texte « révélé », *Lost* parle de miracles, de foi, de retrouvailles et de résurrection ; à l'instar d'un texte « révélé », *Lost* relie et se relit. Au-delà d'un mysticisme ésotérique que l'on pourrait juger simpliste, *Lost* célèbre finalement la puissance et l'impact de la fiction, ainsi que la croyance en la potentialité du récit à créer du lien et à *faire sens*, d'une façon ou d'une autre, pour chacun d'entre nous.

L'auteure

Sarah HATCHUEL est Professeur à l'Université du Havre où elle dirige le Groupe de Recherche Identités et Cultures. Elle est l'auteur de trois livres sur Shakespeare au cinéma et a co-dirigé (avec Nathalie Vienne-Guerrin) la collection *Shakespeare on Screen*. Après avoir co-dirigé un numéro de *GRAAT Online* (2009) et de *TV/Series* (2012) sur les séries télévisées, elle a publié *Lost : fiction vitale* (PUF, 2012). Elle travaille actuellement sur un ouvrage consacré aux rêves dans les séries télévisées américaines, en partenariat avec Monica Michlin (à paraître chez Rouge Profond en 2015).

[13] Voir Jennifer Galicinski, « The Lord is My Jack Shephard: From System and Spectacle to Sacred Story », in *Lost Thought: Leading Thinkers Discuss* Lost, éd. Pearson Moore, Inukshuk Press, 2012, p. 133-60 ; Wilfried Paris, « *Lost* ou le bien mourir ensemble », *Chronic'art*, n° 67, 2010, p. 28-9.