

Analyse de l'Emission "Cluedo", France 3, 1994

Document d'Etude marketing

Christophe Lenoir 1994

PHASE SÉMIOLOGIQUE

L'émission, considérée comme le récit des conditions et de la résolution d'un crime énigmatique, se décompose en 5 phases, à la base de toute dynamique policière.

- ❑ **Présentation** : les protagonistes, la situation initiale, stable

- ❑ **Avant le crime** : la future victime. Celle qui "en sait trop", menace par son discours même l'équilibre initial
 - La faire taire constituera donc le mobile du crime

- ❑ **Le crime** apparaît dès lors comme un récit absent, nécessairement déficient, les deux seules personnes pouvant en faire un récit étant dans l'impossibilité de le faire, impossibilité "structurelle" pour la victime - elle est morte - et obligation logique pour le criminel, sous peine de se démasquer :

- ❑ Il devra refuser son récit tout en donnant le change, i.e. produire un récit falsifié
 - Une première possibilité pour l'enquêteur est donc de déterminer par déduction quel récit est faux : c'est l'aspect **investigation** de l'enquête marqué ici par l'interrogation du suspect

 - Le moyen réellement pertinent pour confondre l'assassin demeure l'unification des indices épars, apportant le surcroît décisif d'information : c'est l'aspect **Cluedo** proprement dit, le jeu de déduction à partir des cartes

- ❑ **Le récit** pourra être dès lors reconstitué à partir de ses propres données, les traces du crime, les indices, ré-interprétés et redonnant sa cohérence à l'histoire initialement déficiente par nécessité

C'est le récit victorieux du crime par l'enquêteur ("Madame Leblanc dans la cuisine avec le couteau"), qui devra être marqué ici par l'ouverture des parchemins et le discours des candidats.

Ce qui est intéressant, c'est le **processus** de l'enquête, comment on a trouvé l'assassin (cf. Colombo), sanctionné positivement (confirmé) par l'aveu de l'assassin, de ses mobiles et des conditions du crime.

La difficulté présente tient à la dilution complète du récit victorieux, dans un système de parasitage plutôt que de dramatisation efficace :

les candidats et les téléspectateurs paraissent jouer en dehors, leur décision n'ayant pas d'incidence directe sur le résultat : c'est la victime elle-même qui ressuscite **théâtralement**, et accule le criminel à exposer ses mobiles et commenter son crime, le gain des candidats étant noyé alors par le rappel de l'invité (l'interview à chaud, juste après la pièce).

Le schéma classique de la dramaturgie policière, globalement respecté, est donc rendu flou et artificiel (vs mécanique transparente) par la **multiplicité de ses registres d'expression**.

Un premier niveau est celui du **théâtre TV**, des gens, qui regardent des acteurs, sur un plateau : un méta-théâtre dont on est exclu.

Ce niveau est actualisé essentiellement lors des entrées et des sorties de scène, et constitue l'espace propre des suspects durant leur interrogatoire.

Un second niveau serait celui du **jeu qui se superpose au jeu**, en plus du déroulé de l'histoire, par des incrustations et le dispositif de vote des spectateurs : un méta-jeu, qui en plus du parasitage qu'il induit (soit en complexification, soit en redondance, sans que ça ne soit clarifié) introduit une altérité et une contrainte supplémentaire (ses choix sont imposés aux candidats) tout en participant à la dilution de l'identité de l'enquêteur (un comble !).

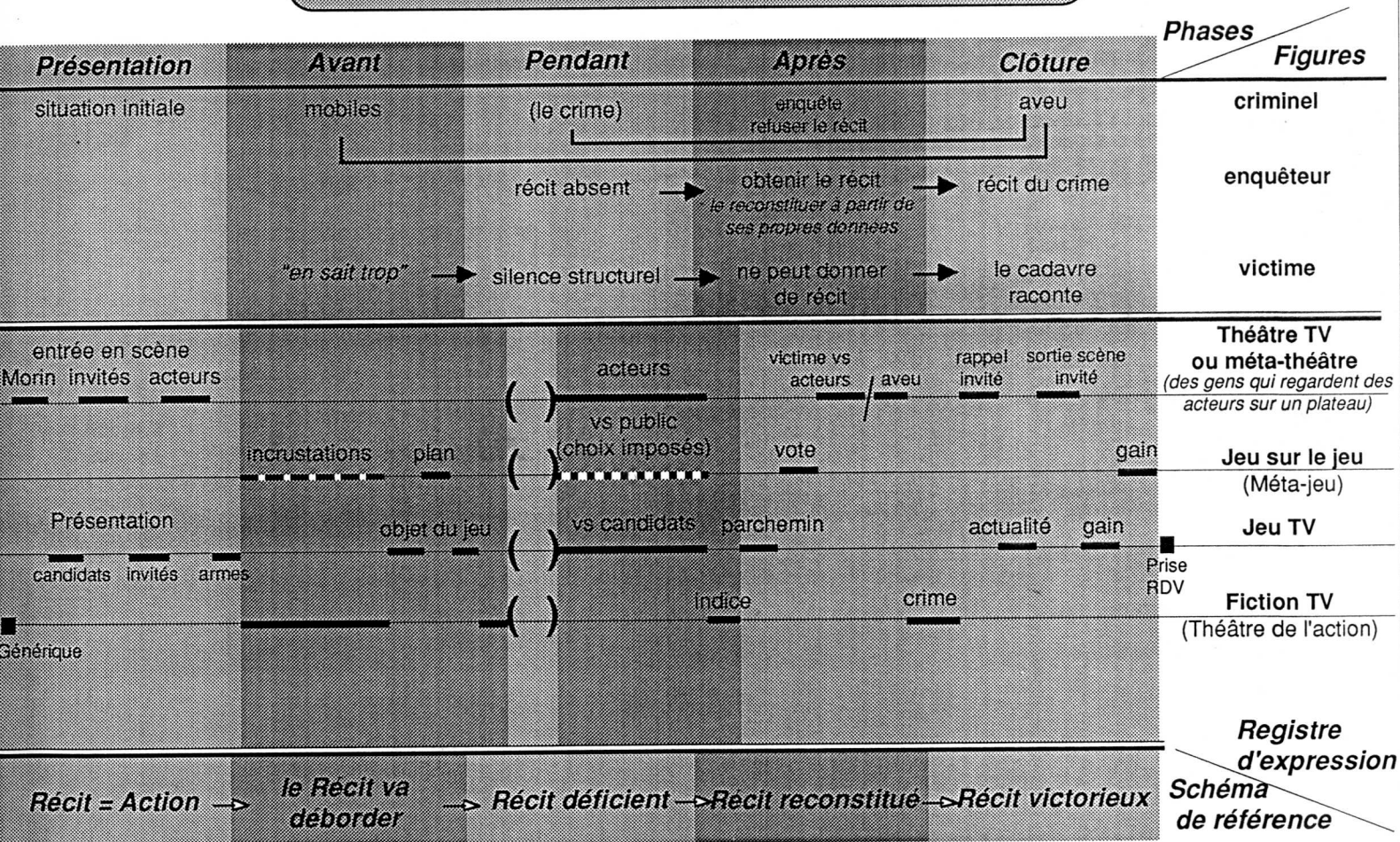
L'espace du jeu n'est plus l'espace central de l'enquête, mais une sphère où les candidats paraissent emprisonnés, exclus même de certaines phases du jeu (un paradoxe).

La fiction, le théâtre de l'action, n'est donc qu'assez artificiellement reliée au jeu, dont elle constitue le support.

Ses univers d'évocation sont eux-mêmes largement embrouillés, hésitants entre :

- **la fiction TV britannisante**, à énigme et à suspense (le décor, l'énigme, la duplication dans le jeu) ;
- **le polar à la française** (les stéréotypes familiaux— fils, fille, père, mère, grand-mère, grand-père— psychologisés, les références politico-sociales)
- le type d'effets et de ressorts dramatiques propres au **réality drama**.

SCHÉMA NARRATIF



UNIVERS D'EXPRESSION DE LA FICTION

<i>Personnages</i>	<i>Dramatisation</i>	<i>Cheminement</i>	<i>Tension</i>	<i>Idéologie</i>	<i>Registre</i>	<i>Registres compatibles</i>
Archétypes	<ul style="list-style-type: none"> • compression-suspension du temps et de l'espace • métaphorisation des lieux et des objets ↳ suspense jubilation 	<ul style="list-style-type: none"> • de l'insoluble (présentation de l'énigme, de l'étrange) • du soluble (enquête et exclusion de l'étranger) 	<ul style="list-style-type: none"> • dérèglement de l'ordre narratif 	<ul style="list-style-type: none"> • déviance individuelle à sanctionner 	<ul style="list-style-type: none"> • série TV britannique à énigme ou à suspens univers abstrait, textuel 	<ul style="list-style-type: none"> • humour • décalage • jeu
Types sociaux ↳ stéréotypes	<ul style="list-style-type: none"> • psychologisation 	<ul style="list-style-type: none"> • du dissolu au résolu (dissolution sociale et constat de l'irresponsabilité individuelle dans cette dissolution) 	<ul style="list-style-type: none"> • dérèglement social de l'individu 	<ul style="list-style-type: none"> • déviance sociale à dénoncer 	<ul style="list-style-type: none"> • polar TV à la Française univers concret, physique 	<ul style="list-style-type: none"> • débat • sociologie • enquête sur l'enquête
Réels	<ul style="list-style-type: none"> • effets visuels (mouvements, instabilité de la caméra) ↳ figurer la réalité ↳ participation, transfert, identification 	<ul style="list-style-type: none"> • le non-élucidé mis en lumière 	<ul style="list-style-type: none"> • dérèglement individuel de l'ordre familial 	<ul style="list-style-type: none"> • déviance individuelle à juger 	<ul style="list-style-type: none"> • réalité drama univers sensible, moral 	<ul style="list-style-type: none"> • caritatif • confession • psychologie

L'ESPACE CADRE

ENQUÊTE POLICIÈRE

<i>Univers</i>	<i>Cadre</i>	<i>Lieu</i>	<i>Altérité</i>	<i>Filmage</i>	<i>Espace</i>
Univers abstrait, textuel "L'orb" Cf. la mythologie	Circonscrit ⇨ huis-clos Le manoir, l'île, un lieu isolé du reste du monde	Fermé (Clos)	Groupe unitaire (figuration du macro- cosme ⇨ olympe) vs altérité d'un élément	Plans serrés ⇨ des éléments signi- fiants	Espace-signe Espace sémiologique ⇨ Typologique
Univers concret, physique "L'Urb" Cf. le roman	Conscrit ⇨ ville Paris, Marseille, Lyon	Ouvert - fermé (enclos)	Individu vs altérité de la société (cosme)	Plans hiérarchisés "architecturés" ⇨ une échelle	Espace-carte Espace rationnel ⇨ topographique
Univers sensible, moral "La suburb" Cf. le "roman familial"	Inscrit ⇨ pavillonnaire une banlieue une cité-dortoir	Ouvert (déclos)	Famille (microcosme) vs altérité de l'individu	Plans filés ⇨ l'oeil	Espace affectif ⇨ topologique

VS

POLICIER D'ACTION : LE "KHAOS", LA JUNGLE

MUSIQUE

	<i>Espace sonore</i>	<i>Type de musique</i>	<i>Fonction</i>
Suspense britannique.	<p>Amplification des éléments sonores</p> <p>↳ signifiants (espace sémiologique)</p>	<p>Chromatique</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇨ orchestral ⇨ tonalité mineure <p>↳ frisson, énigmatique</p>	<p>Accompagne</p> <p>↳ lié à la structure de l'intrigue</p>
Polar Français	<p>Résonance</p> <p>↳ échelle (espace rationnel)</p>	<p>Mélodique</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇨ solo vs ensemble ⇨ tonalité majeure <p>↳ souligne les moments forts, la progression</p>	<p>Passages, liant</p> <p>↳ lié aux personnages</p>
Réalité Drama	<p>Etouffé</p> <p>↳ les voix (espace affectif)</p>	<p>An-harmonique</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇨ ensemble dissonant ⇨ atonal <p>↳ dérèglement de l'harmonie</p>	<p>Cassures</p> <p>↳ ponctuel</p>