

L'improvisation dans *24 Heures Chrono* entre contingence et fatalité

Par Émilie Giaime

« Dans le débat suraigu entre imprévisibilité et irréversibilité et dans l'unicité surfine qui en jaillit consiste tout le pathos de l'occasion. »

Vladimir Jankélévitch, *Le Je-ne-sais-quoi et le Presque-rien*

L'improvisation ou la nécessité de prendre des décisions dans l'urgence. La croisée des chemins

Los Angeles, 1 heure 13 du matin. Aujourd'hui a lieu l'élection primaire de Californie. La Cellule Anti-Terroriste (CTU) vient d'être informée d'une menace d'assassinat visant David Palmer, candidat du parti démocrate et premier Sénateur noir susceptible de briguer la Présidence des États-Unis. Le FBI et la CIA sont formels : avant la fin de la journée, Palmer aura été pris pour cible. Et si la menace venait à se réaliser, l'Amérique resterait traumatisée et honteuse : elle n'aurait pas su protéger son plus prometteur leader politique d'un crime raciste. Jack Bauer, agent fédéral et patron de la CTU, antenne chargée de sa protection, reçoit un coup de fil de son supérieur, Richard Walsh, tombé dans un piège alors qu'il suivait la seule piste

susceptible de faire avancer l'enquête. Blessé, il tente d'échapper à la traque de ceux qui ont voulu l'abattre. Bauer se lance à son secours. La course contre la montre est enclenchée.

Caméra subjective, images tremblées, obscurité d'une cage d'escalier, présence immatérielle du danger. Bauer et Walsh, armes aux poings, progressent dans le labyrinthe d'un building déserté. Détonations. Dans un rai de lumière apparaissent les deux corps inertes des mercenaires. Bauer s'approche de l'un des cadavres. Sort un couteau de sa poche. Lui tranche le pouce. L'enfouit dans un sac plastique.

Premier choc. Premier dilemme.

La scène qui vient de se dérouler sous mes yeux, que me montre-t-elle ? Cet homme, présenté comme le protagoniste de *24*, comment le juger ? Et quelle valeur accorder à son geste ? Bauer est-il un héros, risquant sa vie pour désamorcer un crime qui priverait son peuple du choix démocratique de son président ? Si chaque seconde écoulée nous rapproche d'une échéance dramatique, la décision de Bauer de ne pas attendre l'arrivée des services de santé est-elle légitime, quitte à mutiler le cadavre pour l'identifier par son empreinte digitale ?

Ou au contraire, en altérant l'intégrité physique du mort, a-t-il commis un acte de barbarie ?

Modèle ou contre-exemple, Jack Bauer ? Moi, qu'aurais-je fait à sa place ?

Mi héros, mi boucher, Bauer se trouve, ici comme toujours, à la croisée des chemins, au carrefour entre le *Bien* et le *Mal*. Un Hercule funambule dont le bras peut en chaque instant basculer du côté de la vertu ou de l'abjection. Un équilibriste obligé d'évoluer sur une corde raide et de composer avec le hasard, l'incertitude et l'imprévu à sa gauche, avec les

contraintes, les impératifs et les ultimatums à sa droite. Un improvisateur de chaque instant, perpétuellement le dos au mur et l'abîme sous le talon, contraint d'agir sous la pression de l'urgence et le poids d'enjeux qui le dépassent, écartelé entre la menace de l'échec et le risque de la compromission.

Improvisation et temporalité : entre urgence et résurgence d'un passé vengeur

24, fondée par Joel Surnow et Robert Cochran, n'est pas une série américaine comme les autres. Son atypisme résulte de la conversion systématique de toute action en acte improvisé. En effet, chaque nouvelle saison s'ouvre sur l'annonce inopinée d'une menace terrible et inédite, à laquelle nul ne s'attendait. Le messager délivre sa funeste nouvelle aux agents de la CTU, sentinelles modernes dont la vocation est d'être pourvus à l'improviste d'une mission à laquelle ils n'étaient pas préparés. Jack Bauer s'improvise donc constamment improvisateur : sa fonction lui commande de se préparer à l'imprévu toujours renouvelé. Cette omniprésence de l'improvisation dérive de la place centrale qu'occupe le temps dans 24 – transposé en *24 heures chrono* en français – au point de lui inspirer son titre. Le temps sert de modèle à sa structure dans la mesure où chaque épisode dure une heure, que chaque saison comporte vingt-quatre heures et qu'elle recrée par conséquent une journée entière en *temps réel*. Toutefois, davantage qu'une imitation du réel, ce sont bel et bien des secondes, des minutes que nous regardons s'écouler, symbolisées par un écran affichant un chronomètre qui ouvre et ferme chaque épisode, et revient ponctuer plusieurs fois par heure les séquences. Car le premier tour de force de 24 est de parvenir à imposer à son spectateur une matérialisation, une incarnation visuelle et sensorielle de la temporalité. Ressentie comme fluide vénéneux au cours implacable et dévastateur, elle n'est pas sans rappeler l'interprétation grecque du temps comme *corruption*, force mortifère. A ceci près que si son passage conduit

inéluçtablement à la mort, le temps de 24 brûle les étapes de la lassitude, la maladie et la vieillesse. Qu'il s'agisse d'un désastre politique engageant l'histoire de l'Amérique et du monde (assassinat de Palmer) ou d'une catastrophe humaine (attentats frappant les populations civiles ou contamination massive par un virus chimique, dans les deuxième et troisième saisons), les minutes et les heures progressent toujours, comme aimantées par la promesse de l'anéantissement proche : de la mort violente et collective. Le présent s'y consume comme une mèche allumée reliée à un bâton de dynamite.

Cette limitation de la temporalité n'est pas anodine : sa représentation resserrée, compressée, écoulée en vitesse accélérée, la densifie et la sature. Principal protagoniste de 24, le temps envahit tout, infiltre tout, et devient son principal espace. Espace *absolu*, soit littéralement *dé-lié* de toute relation avec l'extérieur. Espace circulaire entièrement clos sur lui-même, sans issue possible. Ressort dramaturgique fondamental, cette unité de temps et de lieu fait de 24, quelle que soit la diversité des cadres dans lesquels s'insèrent les improvisations imaginées par l'intrigue, un oppressant huis clos au sein duquel la gigantesque tension dramaturgique qui anime la série prend son régime maximal.

Pris dans cette continuelle montée en puissance de la tension, les personnages de 24, à commencer par Jack Bauer, n'ont d'autre choix que de se lancer à la poursuite du temps pour tenter de faire dévier son cours. « *I need more time* » ; « *We're running out of time* », martèlent-ils d'heure en heure. Mais si Bauer répète sa hantise de manquer de temps, s'il ne cesse de courir après lui, c'est que le temps presse, le presse, l'obsède, le cerne. Le temps est toujours à ses trousses, quoi qu'il cherche, où qu'il soit. Poursuivant poursuivi, Bauer est talonné par le temps comme par son ombre. Et le spectateur comprend très vite qu'il ne pourra jamais être « *out of time* », c'est-à-dire s'extraire d'un rapport au temps conflictuel et jamais résolu, lui qui a pour mission d'envisager ce qui ne se laisse pas pré-voir, ce qui survient sans jamais s'être laissé voir avant. Pourtant, si constitutive soit-elle

sur le plan scénaristique, l'urgence n'épuise pas dans 24 la notion de temporalité. Il est un second aspect du temps, dissimulé mais crucial : l'ancrage du présent dans un passé qui se rappelle constamment à lui et n'en finit pas de ressurgir. 24 fonctionne sur le mode de l'engrenage et articule le temps court de la soudaineté, du réflexe et de l'occasion au temps long de l'histoire, de la responsabilité, des conséquences. D'ombre, le temps devient spectre.

Nous rencontrons Bauer, luttant contre des forces obscures et démoniaques, déterminé à contrer une menace qui s'abat arbitrairement, avec la force et l'irrationalité du *fatum*, sur David Palmer, glorieuse figure du politique, anti-Prince de Machiavel qui refuse d'employer les mêmes méthodes que ses ennemis et fonde son action dans une exigence éthique qu'il s'impose en privé. Dès le début chacun est convaincu, du FBI à la CTU, qu'il s'agit d'un attentat raciste. Et lorsque Kim, la fille adolescente de Bauer, puis sa femme Teri, sont prises en otage, c'est à l'évidence dans le but de soumettre l'indomptable agent dont les terroristes veulent faire, d'un obstacle à la réalisation de leur crime, son principal exécutant. Jusqu'à ce qu'une très belle scène, organisant la rencontre entre Palmer et Bauer, fasse voler en éclat nos certitudes à courte vue : si le meneur politique et l'homme de terrain se trouvent liés par une menace commune, ce n'est pas par un caprice du hasard. C'est que, quatre ans plus tôt, l'agent d'élite Bauer avait conduit une opération secrète dans les Balkans, autorisée par Palmer, alors Ministre de la Défense. Et que, pour parvenir à ses fins - faire tomber le régime de terreur d'un despote serbe, Viktor Drazen, interprété par Denis Hopper - Bauer s'était résolu à faire périr le tyran dans l'explosion de son quartier général. Ignorant que Drazen et ses hommes, laissés pour morts, venaient de prendre la fuite, mais aussi que l'épouse et la fille du tyran s'y trouvaient encore.

Pour avoir interféré en secret dans un conflit dont il n'avait pas toutes les clefs, le tandem Bauer-Palmer devient la proie de la vengeance terroriste. Ainsi, si Palmer est menacé, ce n'est pas parce qu'il est noir de

peau, cause trop simple qui ne pourrait susciter qu'une condamnation sans appel. Pas plus que Bauer ne voit sa famille enlevée, séquestrée et violente pour le punir de camper l'idéal du héros sans reproche, brave justicier, bon patriote.

Bauer, héros aux mains sales

Le protagoniste de *24* est un agent d'élite surentraîné, habile et courageux, rompu aux missions de terrain les plus périlleuses. Un héros, en somme, mais pas de ces gloires publiques, sonores et bariolées. Un héros sombre et anonyme, loin des belles âmes aux intentions pures et aux bons sentiments. Bauer est un homme d'action. Et peu importent les moyens employés pour parvenir à une fin qui ne saurait ne pas être atteinte. Car il en va toujours d'un duel entre Chaos et Ordre, même si dans *24* l'Ordre est nécessairement imparfait, bancal et labile, maintenu au prix de contorsions idéologiques et axiologiques. De sacrifices humains, aussi.

Bauer et Palmer conduisent leurs actions dans l'urgence, privés d'un temps de mûrissement, de délibération, de distanciation. Il s'agit de parer aux événements, d'agir pour le mieux autant qu'il est possible, et le plus souvent de limiter les dégâts. En se tenant à distance de la compromission, mais en renonçant à l'aversion première pour les compromis. Car dans *24* toute action, et plus encore toute improvisation, comporte un risque de flétrissement de l'idéal. L'improvisation y est subie davantage que choisie, et Bauer, au même titre que Palmer à un degré plus abstrait mais indéniable, a du sang sur les mains. L'improvisation ne relève pas d'une action spontanée, à peine accomplie, déjà oubliée, emportée par le ressac d'une temporalité fluide, toujours en ligne de fuite. Son auteur en porte à jamais la responsabilité, et devra, un jour ou l'autre, répondre de ses actes. Le monde de *24*, cruel et intraitable, ignore le pardon et réfute les circonstances atténuantes.

Répercussion de lointains échos et de reflets déformés, une symétrie se crée entre le tyran, dont l'épouse et la fille ont été involontairement tuées par le héros, et le héros, dont la femme, enceinte, sera abattue par une alliée du tyran. Sans jamais néanmoins que Bauer et Drazen ne soient renvoyés dos à dos, car les objectifs qu'ils poursuivent relèvent de valeurs radicalement antagonistes (le sacrifice de soi au bien commun chez Bauer, la terreur et le népotisme chez Drazen).

24 met en scène un jeu de causalités qui ne cessent de ricocher les unes sur les autres et au sein duquel les personnages, Bauer et Palmer en tête, habités par un volontarisme implacable, tout entiers tendus vers l'accomplissement de leur devoir, se frayent un destin.

Improvisation et aliénation

« Des terroristes veulent tuer un candidat à la présidence. Ma femme et ma fille sont en danger. Certains de mes collègues sont peut-être mêlés aux deux affaires. Je suis l'agent fédéral Jack Bauer. Cette journée va être la plus longue de ma vie. »

Ce court monologue, prononcé dans la version originale par Kiefer Sutherland, l'interprète de Jack Bauer, sur le générique de chaque nouvel épisode de la saison 1, résume à lui seul la démultiplication et l'enchevêtrement des priorités qui s'imposent simultanément à son personnage. Ces priorités toutes plus brûlantes requièrent une hiérarchisation, une stratégie que l'urgence ne permet pas d'organiser. S'y ajoute le problème de la conciliation de deux actes inconciliables d'un point de vue logique et chronologique : sauver sa famille *et en même temps* empêcher l'assassinat de Palmer, ou accepter l'éternel retour de l'acte improvisé. Enfin, Bauer doit composer avec la présomption de trahison qui pèse sur l'ensemble de ses agents, sans qu'on sache lesquels en sont effectivement coupables.

L'agencement panoptique des bureaux de la CTU, aux cloisons vitrées et à la disposition circulaire, rappelle les détours et les volte-face auxquels il est contraint pour déjouer les complots qui se trament en secret, autant que la folie paranoïaque qui s'empare de 24. Confinement, rétention et contention créent un équilibre de la terreur et répandent un état d'esprit obsessionnel, qui interprète en rond. Dans tous les cas (le choix impossible entre Palmer et sa famille, la conciliation du temps court et du temps long ou la méfiance qui le voue à la solitude et à un double échec), les obstacles qui jalonnent le parcours de Bauer ont tous pour fonction de ralentir sa trajectoire, de le faire bifurquer ou rebrousser chemin, et, visée ultime, de le paralyser, de le figer. La course, la mobilité constante et l'impermanence, si elles conduisent inexorablement à une échéance désastreuse, constituent également la distance qui en sépare, l'épaisseur qui en protège. Le trait d'union reliant à une fin tragique autant que l'espace qui la repousse et l'éloigne. Et l'immobilité, l'arrêt, le renoncement, sont les indices d'une mort en train d'advenir, déjà advenue. Cette multiplicité des dilemmes et des alternatives aux termes contradictoires se traduit au niveau de la réalisation par l'usage fréquent du *split-screen*, découpage de l'écran télévisuel en plusieurs cases de nombre variable. Ce procédé permet de convoquer en un même lieu et en même temps des actions disjointes spatialement et chronologiquement. Le *split-screen* pourrait avoir une fonction de résumé et introduire une respiration par la suspension du temps et de l'action. Mais la mise à plat des intrigues, l'accumulation des obstacles, le rappel de l'heure en chiffres numériques au centre de l'écran, tout cela contribue à renforcer la tension dramatique et à créer du suspense davantage qu'un suspens : la fragmentation de l'écran rappelle l'exaspération du rapport conflictuel au temps et aux autres.

Ce dispositif de montage suggère aussi, à un degré plus métaphorique, les dilemmes dans lesquels les personnages sont enfermés. Bauer n'est pas sans rappeler Antigone, tiraillée entre l'obéissance au temps chronologique de la société civile, qui lui commande d'accepter le décret de Créon et d'abandonner le corps de Polynice aux bêtes de proie, et l'obéissance à un

temps tout autre, un temps mythique qui se perd dans la nuit des temps et lui ordonne d'honorer la dépouille de son frère, quoi qu'il lui en coûte. De même, en Bauer s'affrontent deux puissances antinomiques : la défense du Bien commun, qui exige de se conformer à la loi promulguée, publique et universelle (mener à bien sa mission et préserver la démocratie en sauvant Palmer, au prix du sacrifice des siens), et la loi terrestre et ancestrale, qui fonde la forme embryonnaire de la communauté, la famille, et ordonne sa protection (renoncer à l'Ordre de la cité, accepter d'être l'assassin du président, ennemi public numéro 1, mis au ban de la société). Antigone se tient dans *l'entre-deux* du corps sur ou sous la terre, le choix entre les divinités d'en haut et les divinités d'en bas. Bauer se tient, lui, dans *l'entre-mille* des possibles de l'action qui s'improvise continuellement dans un monde fragmenté, traversé de violents rapports de forces et de multiples trahisons. Un monde abandonné des dieux, dans lequel chacun est livré à lui-même et joue sa propre carte.

Il fait mine de suivre les consignes des kidnappeurs de sa femme et de sa fille, s'engageant dans la voie de la trahison. Trahison de son devoir, trahison de son honneur, trahison de son passé, de tout ce qu'il s'était efforcé de construire et d'incarner. Trahison de lui-même. Aliénation. Il se rend sur les lieux du dernier meeting donné par Palmer avant le scrutin, où se trouve déjà le tireur d'élite dépêché par Ira Gaines, mercenaire à la solde du clan Drazen. Une oreillette transmet les ordres de Gaines, dont les hommes de main omniprésents contrôlent l'obéissance de Bauer. Les ordres sont formels : Bauer ne se contentera pas d'observer la scène sans intervenir, et de *laisser* Palmer se faire abattre. Il introduira l'arme sur le lieu du crime, l'assemblera et la chargera. Il la mettra dans les mains du tueur, y laissant ses empreintes digitales pour preuve de sa culpabilité. S'il refuse, c'est sa fille, le pistolet sur la tempe, qui mourra.

Ce petit micro qu'il a vissé à l'intérieur de l'oreille devient le symbole de son écartèlement intérieur. Littéralement *télé-guidé*, il est contraint à un acte abject et irrémédiable dicté par une volonté opposée à la sienne.

Dépossédé de lui-même, il évolue en homme-robot dont les gestes mécaniques traduisent la servilité. La seule arme d'Antigone face à Créon réside dans l'acceptation de sa propre mort. Cette arme, Bauer doit y renoncer : une fois sa famille enlevée, il se trouve lui-même psychologiquement pris en otage, privé de sa plus élémentaire liberté, celle de se donner la mort. Le suicide même n'est plus envisageable au titre de possibilité : une fois mort, la haine de ses ennemis retomberait sur sa femme et sa fille. Il porterait la responsabilité de leur torture et de leur exécution.

La saisie de l'occasion : le héros s'improvise par-delà Bien et Mal

Bauer s'est introduit dans la salle de conférence sur le crédit de son badge d'agent fédéral. Le tueur, qui a pris l'identité d'un célèbre photographe de presse, l'y attend. Le micro, seconde après seconde, continue de transmettre les consignes. Bauer doit sans tarder se rendre à un petit poste de secours en marge de la scène. En chemin, il croise l'attachée de communication de Palmer, une ancienne connaissance. Comme ils se saluent, la voix de Gaines, menaçante, martèle : « Arrête ça, Jack, va-t-en ». Bauer fait mine de tendre à la femme son numéro de téléphone. Sur la feuille, ces quelques mots : « Fais évacuer Palmer ». Un homme s'approche. Bouscule la femme. S'interpose entre eux. Tentative avortée. Jack s'éloigne, le papier à la main.

Dans le poste de secours, il est rejoint par l'assassin. Il assemble l'arme en pièces qu'il tire de son attaché case. La lui remet. Le regarde s'éloigner et se mêler à la foule. Entend la rumeur se taire, Palmer prononcer les premiers mots de son discours. Le service de sécurité, informé par la CTU de la menace que représente Bauer, est lancé à sa recherche. Un agent le reconnaît. Lui barre la route. Coup d'œil de Bauer à l'arme que l'homme

porte à sa ceinture. Il s'en empare. Cris de panique. Émeute. Le tireur, pris de court, rengaine son arme. Palmer est évacué, sain et sauf.

Autrefois intouchable, Jack Bauer devient au moment où la série démarre l'homme le plus démuni. A l'instar de l'homme décrit par Sophocle comme « *pantoporos aporos*¹ », soit *pourvu de tous les moyens* en même temps que *dénué de tout moyen*, le héros de 24, poussé dans ses derniers retranchements, se découvre des ressources insoupçonnées et se meut comme une force que rien n'arrête. Dans cette scène, Bauer exécute les ordres à mesure qu'ils lui parviennent. Soumis à l'imprévu, il ne fait pas pour autant acte d'improvisation, mais acte d'obéissance. L'improvisation intervient en revanche comme un élément perturbateur : elle s'immisce dans le dispositif rôdé d'ordres, de contraintes et de menaces afin de provoquer son dérèglement et son détournement. Qu'il s'agisse de la tentative échouée de faire évacuer Palmer ou de l'émeute provoquée pour y parvenir, l'acte improvisé s'interpose entre l'ordre et son exécution, au point de faire dévier la trajectoire prévue. L'improvisation agit comme le grain de sable qui s'immisce dans les rouages du système jusqu'à le faire sortir de ses gonds. Cerné de toutes parts, pris dans la plus confinée des apories, le recourt à l'improvisation permet à Bauer de se ménager un infime espace de liberté et initie l'acte d'insoumission qu'est alors l'acte improvisé. L'improvisation crée chez l'esclave qu'il est devenu la montée en puissance des ressources, et produit un héroïsme encore tout vibrant de dénuement.

Si Bauer trouve la capacité d'improviser, soit de *composer sur le champ*, donc à la hâte, et *sans préparation*, en prise directe avec l'imprévu, c'est qu'il dispose encore d'une arme que ses tortionnaires n'ont pu lui retirer : *sa ruse*. Intelligence immédiate, agile et réactive coordonnée à une rapidité d'action, elle lui assure l'habileté du geste et l'adaptation à la situation. La ruse de Bauer s'apparente à la *mêtis* grecque, qui se mobilise au moment opportun, dans la soudaineté de l'instant, et survient comme *kairos*², saisie de l'occasion toujours inédite. Comme « toute vraie occasion [elle] est un *hapax*, c'est-à-dire qu'elle ne comporte ni précédent ni réédition,

ni avant goût, ni arrière goût ; elle ne s'annonce pas par des signes précurseurs et ne connaît pas de « seconde fois » : on ne peut donc ni s'y préparer à l'avance ni après coup la rattraper, ni la prévoir d'après ses prodromes ni faire resservir ensuite les leçons d'une première expérience »³. Cet acte d'insoumission de Bauer n'est certes pas l'exploit le plus spectaculaire que la série nous ait montré (on le verra par la suite larguer une bombe atomique dans le désert, survivre à un crash d'avion, trancher la main de son coéquipier pour le libérer d'une charge explosive sur le point de sauter...). Mais c'est un *hapax* qui consacre Bauer héros improvisé, capable d'accomplir ce qui vient tel qu'il se présente, de saisir ce qui surgit de l'instant avec « l'à-propos extra fin d'un éclair », ce qui arrive dans un présent qui n'est autre qu'« un Maintenant incandescent surpris sur le fait, et si fugitif que la seconde même où j'en parle est déjà loin de moi »⁴. Bauer est un *Héros occasionnel*, à l'affût de l'événement comme ce qui émerge de l'ouverture des possibles, susceptible de tirer parti de l'urgence et de faire des contraintes un atout, d'inverser les rapports de force et de transformer à tout moment une situation d'infériorité en supériorité.

Après avoir fait diversion, Bauer est maîtrisé par les services d'ordre. Pendant son transfert au FBI, il profite d'un imprévu pour fausser compagnie à son escorte. Toujours menotté, mais désormais armé, il arrête une automobiliste et se fait conduire sur le parking d'un garage en désaffectation. S'y réfugie avec la jeune femme, terrorisée, devenue à son tour otage.

L'improvisation comme saisie toujours inédite et ultime du moment opportun conduit Bauer à remettre continuellement son statut de héros en jeu. Et à se faire, à l'occasion, bourreau improvisé. Ainsi, brisé par la désagrégation de son univers familial dans la première saison, il orchestre dans la deuxième la mise en scène de l'exécution sommaire de la famille du terroriste Sayed Ali. Faisant mine, tant que celui-ci n'aura pas livré son plan, de fusiller ses enfants devant leur mère, de l'aîné au plus jeune. Pure illusion, mais illusion macabre. Dans *Antigone*, Sophocle qualifie l'homme de *deïnon*⁵, d'être à la fois prodigieux et monstrueux, admirable et terrible. Tour

à tour martyr et bourreau, victime et justicier sans foi ni loi, Bauer change de visage comme de masque et nous sommes les témoins de ses multiples métamorphoses. Dans la troisième saison, Peter Saunders, son coéquipier dans les Balkans tenu pour mort à l'issue de la mission, retrouvé et torturé par les hommes de Drazen, revient aux États-Unis assoiffé de vengeance et armé d'un virus chimique qu'il veut répandre en plusieurs lieux du territoire. Quatre ans après l'enlèvement de Kim, Bauer organise le kidnapping de la fille de Saunders. Il menace de l'exposer au mal répandu par son père, et la traîne sous les yeux de celui-ci jusqu'aux portes de l'hôtel dans lequel s'entassent par centaines les corps contaminés. Interrompu *in extremis* par la capitulation de Saunders. Était-ce, là encore, une mise en scène ? « Tu sais que je suis sans limite », lui avait assuré Bauer.

L'action de Bauer survient comme une flèche imprévisible. À mesure qu'il essuie les foudres du temps, il s'en remet davantage au temps, il devient ce temps de l'instant qui le possibilise et l'improvise. Ce pourquoi 24 s'affranchit de la dichotomie logique et chronologique d'une action bonne ou mauvaise, en se faisant le lieu de la lutte de destins opposés qui s'affrontent jusqu'à passer l'un dans l'autre et ne former plus qu'un. 24 se construit comme une tragédie : il est l'expression constante de l'échange des opposés, comme l'était le chœur dans le théâtre grec. En témoigne la scène des retrouvailles de Bauer avec Nina Myers, ex-agent de la CTU qui fût sa maîtresse et qui s'était révélée à la solde des Drazen à la fin de la première saison. Nina Myers, la meurtrière de Teri. Dans la troisième saison, pour les besoins de sa nouvelle mission, Jack Bauer est conduit à pactiser avec son ennemie jurée. Il doit la convaincre qu'il n'est plus celui qu'elle a connu, qu'il est, lui aussi, devenu un traître. Nina exige qu'il le lui prouve par un baiser : elle saura s'il dit vrai. S'il ment, elle le tuera. Bauer échange un long baiser avec l'assassin de sa femme, baiser dans lequel il met en jeu sa vie et celle de millions de citoyens. Le destin de Bauer est indissociablement mêlé à celui de Nina Myers, de Drazen, d'Ali ou de Saunders. Plus qu'un héros, il est un bouclier plus ou moins étanche contre le chaos, un sas entre les « millions d'innocents » et la corruption, l'anéantissement. Dans

24, les « innocents » sont les ignorants, ceux qui continuent de croire en l'absolu et reconduisent la dichotomie entre Bien et Mal. Là où Bauer n'agit qu'*en deçà du Bien et du Mal*.

De la contingence à la fatalité : improvisation et scénario

Son format en temps réel assure à 24 une intensité dramatique presque intenable, servie par la pression constante de l'urgence et de l'imprévu. Ainsi, les événements donnent l'impression de s'élaborer en prise directe avec l'instant et l'occasion, sans détermination préalable, au gré des possibles. Les actions des personnages paraissent donc toujours contingentes, sans précédent ni référent, mais deviennent irrémédiables une fois accomplies, et lourdes de conséquences. Dès lors, tout ce passe comme s'il n'avait jamais pu en être autrement, comme si les actes des personnages étaient déterminés depuis toujours de manière inévitable.

Cette puissante harmonie entre l'apparence de contingence des actions improvisées et l'affirmation d'une fatalité omniprésente fait la particularité de la série. Depuis l'annonce de la menace qui s'abat arbitrairement sur les personnages, la promesse d'une issue fatale et le resserrement de l'espace et du temps, jusqu'à l'isolement du héros, qui prend conscience de son devoir et sait qu'il ne pourra se soustraire à son destin, tout rapproche la série d'une cérémonie tragique moderne. Dès lors, le simili libre-arbitre qui se manifeste dans l'improvisation apparaît comme un faux-semblant : tout est joué d'avance, les dilemmes n'en sont pas et nous faisons semblant d'y croire, comme nous faisons semblant de croire aux multiples rebondissements de l'intrigue, y compris lorsque, dans la deuxième saison, Bauer meurt sous la torture... puis ressuscite après un massage cardiaque en début d'épisode suivant.

S'il parvient à briser la fatalité terroriste, chacun sait que Bauer ne pourra s'affranchir d'une seconde fatalité : la fatalité scénaristique. Le scénario déplace ses personnages comme des pions sur les cases de l'écran découpé par le *split-screen*, grand échiquier passé du noir et blanc à la couleur. Les personnages de *24* sont d'ailleurs totalement dépourvus de déterminations biographiques ou psychologiques : nous ne savons d'eux que ce que leurs actes nous en disent, ils n'existent que dans l'instant où le scénario les utilise pour les confronter les uns aux autres en un même espace. La grande sobriété de l'interprétation, la réduction à une seule consigne de jeu par personnage et l'invariance des costumes pendant les vingt-quatre heures d'épisodes contribuent à faire de chaque personnage une figure dotée d'une fonction et de modalités d'action spécifiques, dont se joue la programmation scénaristique.

Est-ce à dire qu'on ne trouverait en fin de compte nulle trace d'improvisation dans *24* ? Bien au contraire : déplacée de l'intrigue au scénario, l'improvisation devient la matrice de la série, sa mécanique structurale. En effet, la diffusion des premiers épisodes d'une saison commence aux Etats-Unis avant que l'intégralité des épisodes n'ait été tournée, ni même que le scénario n'en soit arrêté. Si les acteurs, ignorant toujours si leurs personnages survivront aux périls de l'intrigue, jouent d'après une trame qu'ils découvrent au fur et à mesure qu'elle s'improvise, les scénaristes travaillent en temps limité, à l'instar de leurs personnages dans la fiction, aux prises avec l'urgence et à l'affût de l'opportunité qui ne peut jamais être saisie deux fois (un personnage ne meurt qu'une fois, comme il ne trahit qu'une fois par saison). La première saison avait donné le ton : en sacrifiant Teri Bauer, personnage central lié de près au héros, *24* avait brisé les règles du genre. La mort de Teri était une « vraie occasion », un *hapax* qui a contribué à fonder cette tension tragique dont *24* est de part en part traversé.

Dans ces conditions, le spectateur, toujours tenté d'anticiper l'action et de tirer les conséquences des événements passés, se laisse prendre au

piège de la continuité chronologique et veut reconstruire rétrospectivement une suite de causalités objectivables. Il n'y a pourtant là que fugue de l'improvisation scénaristique qui se joue, coup après coup, sur l'échiquier de l'écran. « Qu'est-ce qu'un jeu, demande Vladimir Jankélévitch, sinon un abrégé destinal où toutes les situations sont instantanées, toutes les constellations changeantes, toutes les figures contingentes, fluentes et provisoires, le succès dépendant pour moitié des circonstances fortuites et pour moitié de la sagacité des joueurs ? »⁶

Dans le cas de 24, les personnages sont les figurines contingentes, et les scénaristes les joueurs. Leur succès ne cède rien aux circonstances fortuites, et tout leur talent est de faire croire au spectateur qu'il est de la partie.

¹ *Antigone*, Sophocle, premier stasimon, vers 360.

² *Kairos* : le défaut de la cuirasse du guerrier, dans laquelle se loge la lance de l'ennemi.

³ Vladimir Jankélévitch, *Le Je-ne-sais-quoi et le Presque rien*, Paris, Seuil, 1980, « La manière et l'occasion » p. 126.

⁴ *Ibid* p. 127

⁵ Premier vers du premier stasimon d'*Antigone*.

⁶ *Op. Cit.* p. 120.