

Avant-propos

Donna Andréolle, Université du Havre

Claire Maniez, Univ. Grenoble Alpes (ILCEA4)

Lorsque Serge Daney déclare en 1991 « Ne sera gardé du cinéma que ce qu'on pourra refaire », il dénonce en fait la tendance des studios hollywoodiens à tabler sur le succès d'œuvres antérieures pour alimenter leur usine à rêves, créatrice d'une mythologie qu'il oppose à l'œuvre d'art unique qui « se conserve », alors qu'« une mythologie ne cesse, au contraire, de se gérer, de se recycler selon l'air du temps et l'état des techniques. »¹ Si cette vision négative du *remake*² est largement répandue, ce dernier est loin de n'être qu'une pâle imitation de l'œuvre originale et bien des chefs-d'œuvre consacrés sont des *remakes*, de *The Man Who Knew Too Much* (Hitchcock, 1956, *remake* de son propre film de 1934) à *A Star is Born* (Cukor, 1954, *remake* de Wellman, 1937), de *Scarface* (De Palma, 1983, *remake* de Hawks, 1932) à *The Departed* (Scorcese, 2006, *remake* de Lau et Mak, 2002, et de *G-Men*, 1935), de *True Grit* (les frères Coen, 2010, *remake* de Hathaway, 1969) à *3:10 to Yuma* (Mangold, 2007, *remake* de Daves, 1957). Tous les genres se prêtent aux *remakes* alors que les technologies évoluent, permettant une actualisation substantielle à partir d'une trame scénaristique connue. L'évolution d'autres facteurs clés, tels que le jeu d'acteur ou les enjeux sociétaux, poussent aux *remakes*, notamment de films comiques, dramatiques ou politiques.

Ce numéro de *Représentations* s'intéresse plus spécifiquement aux relations entre le phénomène du *remake* et les évolutions technologiques consubstantielles à l'histoire de l'art cinématographique. Si, comme l'affirme Greenberg, le *remake* est

¹ Cité dans Thierry Davila « Endurance de la répétition, surgissement de l'invention: le remake et la fabrique de l'histoire », *Remakes*, catalogue d'exposition (Bordeaux, CAPC, 2003), p. 26 et 45.

² Nous avons choisi de mettre le mot *remake* en italiques dans cet avant-propos comme dans le titre du numéro, mais nous avons dans les articles qui le composent respecté le choix des auteurs, qui parfois l'ont mis en italiques et parfois non. Le terme est maintenant assez répandu dans la langue française pour que les deux graphies soient acceptables.

« pré-vendu » au public qui reconnaît l'œuvre originale, l'apport technologique sert-il exclusivement cet objectif de (pré)vente ou peut-on en discerner d'autres fonctions ? Ainsi, on notera que certains films ressortent, inchangés à l'exception de leur « transformation » de 2D en 3D ou voient leurs effets spéciaux « mis à jour ». S'agit-il d'une forme nouvelle de *remake*, et ces ajouts digitaux répondent-ils à la même logique que la colorisation subie en leur temps par les films originellement distribués en noir et blanc, ou que les *remakes* parlant de films muets, dans la mesure où la technologie altère l'expérience spectatrice ? Ces questions sont d'autant plus pertinentes à l'ère des technologies numériques qui repoussent les limites de la fabrication de mondes imaginaires. Les films d'horreur, de science-fiction et de *fantasy* sont depuis longtemps sujets aux *remakes* et à la sérialité, notamment à l'âge d'or du cinéma et jusque dans les années soixante, où s'enchaînaient les *Dracula*, *Frankenstein* et autres *Nosferatu*. Le numérique a permis une recrudescence des *remakes* de science-fiction et de *fantasy*, que ce soit sur le grand ou le petit écran, dont on peut mesurer l'apport, idéologique et esthétique, au-delà de la démarche économique répondant à l'attente d'un public friand d'effets spéciaux et de films en 3D.

Les articles rassemblés dans ce numéro sont issus de communications présentées lors du colloque d'octobre 2013 organisé à l'université Stendhal – Grenoble 3, et tentent de répondre à ces questions, entre autres.

David Roche, dans son article sur les films d'horreur hollywoodiens des années 70 et 80 et leurs *remakes* au XXI^{ème} siècle, s'appuie sur les théories de Thomas Leitch, en particulier sur le concept du *remake* comme « trope de désaveu » : plutôt que de rendre hommage à l'original, le *remake* dévie intentionnellement des aspects formels (l'esthétique, les choix narratifs) et des aspects pragmatiques (techniques promotionnelles et publics ciblés), rendant ainsi le statut même de nouveau film en tant que *remake* « ambivalent ». Roche fait la démonstration des contradictions inhérentes au *remake* du film d'horreur dans son analyse de deux versions récentes – de 2003 et de la version 3D de 2013 – de *Texas Chainsaw Massacre* (1974), *remakes* qui semblent mettre en lumière la nature purement commerciale de ces productions car elles s'appuient sur l'attrait du titre d'un film « culte » du genre tout en faisant fi des choix esthétiques et diégétiques de l'original. Dans ce cas, la (re)mise à jour de l'esthétique d'un film grâce aux apports technologiques les plus récents (comme la

3D par exemple) remet en question ses liens avec l'original et la réception attendue et réelle des spectateurs.

Mehdi Achouche pose la question de la nature de ce dernier avatar du *remake* qu'est le *reboot*, et tente d'en présenter les différentes facettes ; ce ne sont plus des films individuels mais des « franchises » entières qui sont remises à zéro et relancées (*Star Trek*, 2009, *Spiderman*, 2012). Le phénomène pointe du doigt les nouvelles stratégies mises en place par des studios cherchant à renouveler leurs franchises les plus rentables. Pourtant si la trame générale reste plus ou moins la même d'une mouture à l'autre, les intrigues unitaires peuvent être totalement inédites, les personnages et leurs biographies entièrement refondés, l'esthétique des séries radicalement repensée, tandis que des échos de nature très différentes (scènes ou dialogues qui se répondent d'un métrage à l'autre sans nécessairement se copier) rendent plus complexes qu'autrefois les liens unissant les originaux à leurs *remakes*. Lorsque Tim Burton, en 2001, qualifie de « *reimagining* » sa version de *La Planète des singes*, il cherche à se défendre de l'accusation d'inutile *remake*, mais il souligne également les possibilités créatives nouvelles offertes par la technologie numérique en même temps qu'il met en avant la capacité d'un auteur à se réapproprier un matériau préexistant et à s'éloigner de celui-ci, au même titre que l'adaptation (et cette deuxième *Planète des singes*, pour reprendre cet exemple, n'est-elle pas aussi une seconde adaptation du roman de Pierre Boulle avant d'être le *remake* du premier film ? La distinction a-t-elle encore un sens ?).

Dans « *Play it again, Brian. De Palma et les c/douleurs du remake* », Jocelyn Dupont s'intéresse à un auteur qui a fait de la répétition, avec ce qu'elle comporte de regard critique et réflexif, un des axes de sa production cinématographique. Cette « auctorialité au second degré » a partie liée avec les évolutions technologiques qui ont marqué les quarante années de la carrière du cinéaste. Après avoir montré comment les trois *remakes* « avoués » du réalisateur ont marqué esthétiquement leur époque en procédant à des transpositions spatio-temporelles de leurs hypotextes, Dupont explore les « *remakes* masqués », hommages inquiets aux maîtres Hitchcock et Antonioni, où le statut de l'image est problématisé, avant de se pencher sur le cas de *Redacted* comme auto-*remake* de *Casualties of War*, transposant en Irak l'intrigue primitive située pendant la guerre du Vietnam. La prolifération des modes de monstration audiovisuelle rendue possible par la

technologie numérique 2.0 permet à De Palma de mettre en crise la narration, signifiant ainsi « l'innocence perdue du monde et de l'image ».

Si le *King Kong* de 1933 a marqué son époque par l'audace de ses effets spéciaux et la puissance mythique de son intrigue, les premiers *remakes* et suites n'ont été que des exploitations commerciales du succès initial. Jonathan Fruoco retrace dans « *King Kong* (2005) : remake ou sauvegarde ? » l'évolution des techniques d'animation qui a permis à Peter Jackson, admirateur inconditionnel du film de Cooper et Schoedsack, de réaliser en 2005 un *remake* entièrement basé sur une technologie numérique, qui prétend ainsi atteindre un réalisme hors de portée de son modèle de 1933. La technologie permet de développer le « personnage » de Kong, le dotant d'émotions humaines par capture des mouvements d'un acteur, impossibles à suggérer par l'animation à la main pratiquée par l'animateur Willis O'Brien. Pour Fruoco, l'œuvre de Peter Jackson, loin d'effacer son modèle, en constitue une sauvegarde (allant jusqu'à filmer des scènes « perdues » du film original) et se caractérise par une narration bivocale qui rend constamment hommage au film de Cooper.

C'est un tout autre point de vue que développe Gilles Chamerois dans « Matière de Kong : *King Kong*, 1933 et 2005 », où, comme son titre l'indique, il s'intéresse aux rapports de la technologie à la « matière », ce « quelque chose qui résiste à l'idéalisme conquérant » (Gilbert Durand). Par une analyse serrée de quelques scènes clés des deux films, éclairée par des références (entre autres) à Levinas, Barthes et Derrida, il montre que le réalisme accru et l'anthropomorphisation de Kong dans la version de 2005 sont en fait concomitants avec une objectification et une dématérialisation du corps, qui permettent de mettre en évidence « la part d'anti-matérialisme inhérente à la technologie numérique ». L'analyse du *making-of* du film montre que c'est la technologie numérique qui a guidé de bout en bout le projet filmique, au détriment d'un contact avec les éléments et la matière. Dans la version de 1933, au contraire, les « défauts » visibles de l'animation (les marques de la prise en main des animateurs sur la marionnette de Kong, par exemple) mettent en scène la résistance que la matière oppose à tout projet, et participent de la profondeur de l'œuvre dans sa réflexion sur l'humain et le non humain, le même et l'autre.

Le terme de *remake*, à l'origine réservé au cinéma, est de plus en plus utilisé pour parler des phénomènes de reprises et de continuations typiques des séries télévisées. Dans son article « Des *Classics* à *New Who* : Renouveau et continuité

dans *Doctor Who* », Florent Favard analyse la manière dont la série culte britannique, suspendue après plus de 25 ans d'existence en 1989, a été reprise à partir de 2005 sur de nouvelles bases tout en maintenant une continuité avec la série d'origine. L'idée de régénération et l'esthétique de la récupération, qui sont au cœur de l'univers du Docteur, permettent au nouveau réalisateur, Steven Moffat, de pratiquer une « modernisation responsable » des monstres de la série tout en maintenant une certaine distance critique vis-à-vis des effets spéciaux qui ont envahi les écrans du XXI^{ème} siècle. La nouvelle série possède ainsi une dimension auto-réflexive qui lui permet de s'approprier son histoire tout en se régénérant constamment.

Sébastien Lefait, quant à lui, explore la manière dont les nouvelles technologies de l'image modifient le comportement du personnage de Conan Doyle dans ses deux avatars contemporains des séries télévisées *Sherlock* (BBC) et *Elementary* (CBS). « Avoiding the Scooby Doo Effect: Technological Updates of *Sherlock Holmes* » emprunte son titre au dessin animé satirique *The New Scooby and Scrappy Doo Show* pour faire le constat que les méthodes d'investigation du célèbre détective sont rendues obsolètes par les évolutions technologiques. A travers l'analyse d'un épisode de chacune des deux séries, Lefait compare les manières dont ces évolutions sont prises en compte dans la diégèse : dans la série britannique, l'introduction des nouvelles technologies audiovisuelles est traitée thématiquement, mais ne change pas fondamentalement le *modus operandi* de Sherlock, alors que dans la série américaine, la plus grande liberté prise par rapport aux divers hypotextes permet une réflexion sur l'évolution nécessaire du traitement des informations du fait de leur nature médiée, la technologie ayant alors un effet transformant.

Enfin, Sylvain Louet et Sarah Hatchuel explorent chacun(e) à leur façon les rapports entre les productions commerciales et les *remakes* conçus par les amateurs et diffusés grâce aux plateformes audiovisuelles tels que les blogs et YouTube. Tout d'abord Louet propose de voir comment l'idée de « suédage », empruntée au film *Be Kind, Rewind* (Michel Gondry, 2008) dans lequel « 'suéder' signifie refaire entre amis ou en famille, avec les moyens du bord, des classiques ou des *blockbusters* », permet d'explorer une nouvelle dimension du concept de *remake*. En effet, le suédage pointe du doigt les liens sociaux entre créateur de film suédé et spectateur, paradoxalement de par la nature basique de ce *remake* d'un nouveau genre. Que la

version suédée d'un film soit un « travail de citation », un « prétexte » à la dérision, elle est avant tout une forme de figuration de son créateur et le signe d'une culture participative. Pour citer Louet, « la réalisation et les modes de diffusion de versions suédées, établis sur les interactions entre anciens et nouveaux médias, souvent intégrés à un site personnel ou communautaire, composent donc une activité sociale singulière et partagée qui ne relève pas seulement de la cinéphilie ou du *remake* dans sa définition habituelle. Le suédage incarne une nouvelle manière de 'faire public', une participation active des spectateurs de films, multiple et ambivalente, qui les place au cœur de la médiatisation des relations sociales ».

Sarah Hatchuel pour sa part examine le cas particulier de productions des enthousiastes de la série *Lost* (ABC, 2004-2010) sous forme de *fanvids* ou *vidding*, « symptômes d'un désir d'interagir intimement avec la fiction, de créer un espace où s'inscrirait une interprétation personnelle dans les marges du récit », et qui existent grâce aux technologies de montage vidéo plus accessibles et à l'espace virtuel d'Internet pour les diffuser. Plus précisément, Hatchuel explore les *viddings* « queer » de *Lost* – notamment celui intitulé « Brokeback Island » d'une certaine « crazymol4588 » – et comment le remaniement d'images et de répliques des héros de la série (Jack, Sawyer et John Locke entre autres) permet l'émergence d'un sous-texte gay au sein d'un scénario résolument hétéronormatif. Plus qu'un simple *remake* de la série, le *vidding* implique une pratique participative forte : « repérer les scènes-sources, localiser les moments qui ont été choisis et prélevés, mesurer le décalage entre les scènes initiales et leur recontextualisation » sont des actes inhérents au visionnage. La *fanvid* « Brokeback Island » a alors une double fonction, à la fois transfictionnelle (car elle s'appuie sur un double texte initial, celui de *Lost* et celui du film *Brokeback Mountain*) et contrefictionnelle car elle impose une lecture subversive et remet en question des préconceptions de réception.