

Le « reboot », hyper-remake contemporain

Mehdi Achouche, Université Jean Moulin Lyon 3

Mots-clés : reboot ; remake ; cinéma ; film ; transmedia ; comics

Si les remakes sont traditionnellement stigmatisés, que dire alors du *reboot*, variation contemporaine et particulière du remake, dernier avatar en date d'une des formes d'adaptation les plus anciennes et les plus critiquées de l'art et de l'industrie cinématographiques ?¹ Les reboots sont souvent stigmatisés en raison de l'impression selon laquelle le terme n'est qu'un bluff terminologique, un euphémisme qu'utilisent les producteurs et les studios commanditaires pour se dédouaner du stigmate attaché traditionnellement au remake². Il est vrai que parfois les termes de « reboot » et de « remake » sont interchangeables au sein du même texte, comme dans un article du *Hollywood Reporter*, qui annonce en titre « Universal Plans Timecop Reboot », avant de parler de « remake » dès la première phrase de l'article : « Universal is throwing into development a remake of *Timecop*, the 1994 Jean-Claude Van Damme time travel action movie³ ».

Souvent le reboot n'est donc considéré comme rien de plus qu'une nouvelle stratégie rhétorique, mais aussi commerciale, le moyen de rentabiliser et d'exploiter un peu plus les séries cinématographiques et les franchises transmédia qui sont le nouvel eldorado des grands studios. À l'image des suites, des préquelles ou des adaptations de séries télévisées, de jeux-vidéos ou de *comics*, les reboots seraient à

¹ Cf. Raphaëlle Moine, « Une pratique indigne : la mauvaise presse du remake », dans Moine, Raphaëlle, *Remakes : les films français à Hollywood*, Paris : CNRS éditions, 2007

² Cf. par ex. <<http://www.denofgeek.com/movies/batman/13356/the-modern-hollywood-fad-the-reboot>>, dernier accès le 19/09/2013

³ < <http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/universal-plans-timecop-reboot-533478> >, dernier accès le 24/01/2014. On verra plus bas que le nouveau *Timecop* ne peut effectivement pas être qualifié de reboot.

leur tour dénués de toute valeur artistique ou analytique. Pire, ils seraient le symptôme de ce que Simon Reynolds appelle la « rétromanie » contemporaine, la stérilité créative contemporaine que viendrait compenser le recyclage incessant du passé (*passim*).

Pourtant un premier paradoxe est de voir d'un côté le phénomène du reboot abhorré et de l'autre les films individuels répondant au phénomène être généralement encensés par la critique⁴. Le reboot pose en réalité en de nouveaux termes la question de la nature et de l'intérêt de l'adaptation en général et du remake en particulier, et met en relief l'importance narrative et commerciale prise aujourd'hui par le phénomène de la franchise transmédia et de la narration transfictionnelle, c'est-à-dire « le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (Saint-Gelais, 7).

Il est donc important en premier lieu de définir plus précisément le terme et le phénomène de reboot en examinant la genèse, avant d'en dégager les principales caractéristiques, les enjeux et les spécificités vis-à-vis du remake traditionnel d'un côté et de la transfictionnalité de l'autre, en tâchant d'en donner une définition à la fois descriptive et prescriptive. Pour ce faire nous considérons à des fins heuristiques comme « reboot » tout film qui a ainsi été caractérisé dans la presse spécialisée et grand public, en particulier les films issus des franchises les plus visibles⁵ de ces dernières années (*Batman*, *Superman*, *Star Trek*, *James Bond*), avant d'arriver à une définition plus fine. Pour finir, nous étudierons plus spécifiquement les rapports qu'entretient le reboot avec la technologie numérique et la narration transmédia, qui lui confèrent une de ses raisons d'être principales.

Généalogie du terme et du phénomène

Le terme de « reboot » provient du langage informatique : « to reboot a computer », c'est le relancer, l'éteindre et le rallumer, équivalent du terme « restart »

⁴ Le site *Rotten Tomatoes*, qui rassemble les critiques professionnelles et donne un pourcentage reflétant l'avis général de la critique, donne ainsi la note de 73% à *The Amazing Spiderman* (2012), 85% à *Batman Begins* (2004) et même 95% à *Casino Royale* (2006) et *Star Trek* (2009). Seul *Man of Steel* (2013) ne rassemble que 56% d'avis favorables. <www.rottentomatoes.com>, dernier accès le 26/02/2014.

⁵ C'est-à-dire celles qualifiées de « reboot » et qui ont rencontré le plus grand écho médiatique, du fait principalement de leur succès au box-office mais aussi et surtout du caractère « vénérable », presque institutionnel, de franchises inaugurées dans les années 1930 (*Superman*, *Batman*) ou 1960 (*James Bond*, *Star Trek*).

ou « reset », redémarrer ou relancer la machine, définition dont le *Oxford English Dictionary* (OED) trouve une première occurrence en 1971 en ce qui concerne le verbe, et en 1980 pour ce qui est du substantif⁶. Il s'agit donc d'effacer la mémoire vive et de recommencer à zéro après que le système d'exploitation a « planté », c'est-à-dire après qu'il a rencontré un problème majeur qui en empêche la bonne continuation. On efface donc la mémoire vive pour tout redémarrer. C'est le sens premier du terme, qui s'est généralisé aujourd'hui au point de dépasser de très loin le seul domaine informatique et d'être devenu omniprésent dans le vocabulaire quotidien américain.

L'OED trouve une première occurrence de ce sens élargi en 1989, époque où les premiers ordinateurs de bureau ont commencé de se répandre chez les particuliers, définissant plus largement le terme comme « recommencer une activité ou un processus ». Mais c'est depuis les années 2000, plus particulièrement depuis 2005, que le terme s'est généralisé aux États-Unis à la suite de l'apparition du phénomène au cinéma. Il est ainsi très populaire dans les domaines politique et polémique, comme l'illustre le titre de l'ouvrage suivant : *Rebooting the American Dream: 11 Ways to Rebuild Our Country* (2011). Le livre souligne « le besoin impératif de remonter l'horloge de 30 années et de défaire l'héritage du Reaganisme⁷ ». Ou, plus ambitieux encore, un article de *The American Conservative* intitulé *Rebooting the Republic*, qui traite de l'idéologie sous-tendant les efforts du *Tea Party* et des « rootstrickers » de gauche. Leur objectif commun, d'après l'article : refonder la République américaine, jeter de nouvelles bases plus saines et plus proches de la volonté originelle des Pères fondateurs⁸. Recommencer à zéro, effacer une partie de l'histoire nationale pour emprunter une nouvelle voie chronologique et mieux se développer.

Ces emplois relèvent donc d'une analogie informatique pour signifier le besoin de relancer un système paralysé ou en grandes difficultés : c'est typiquement lorsque le système d'exploitation s'est figé, surchargé de programmes tournant en même temps, que l'utilisateur n'a plus qu'une seule option, radicale, appuyer sur le bouton redémarrer et ainsi effacer tout ce qui n'a pas pu être sauvegardé. C'est souvent

⁶ Oxford English Dictionary, Third Edition (June 2009), Online version June 2013.

⁷ <<http://www.amazon.com/Rebooting-American-Dream-Rebuild-Currents/dp/B006Z31RSU>>, dernière consultation le 28/09/2013.

⁸ <<http://www.theamericanconservative.com/articles/rebooting-the-republic/>>, dernière consultation le 28/09/2013.

dans des conditions similaires que le reboot hollywoodien a lieu. Pourtant dans le cas du cinéma les choses sont un peu plus complexes dans la mesure où ce sont surtout les *comics* qui ont directement influencé Hollywood dans son adoption, sinon du terme, surtout du phénomène lui-même.

Les *comic books* sont apparus sous leur forme moderne dans les années 1930, les premiers super-héros, *Superman* et *Batman*, apparaissant à la fin de cette décennie : *Superman* en 1938 et *Batman* en 1939, tous deux publiés par la maison d'édition *DC Comics*. Leurs aventures vont se multiplier au fil des décennies suivantes, dans d'innombrables *comics* parallèles, les personnages se rencontrant fréquemment pour faire équipe ou s'affronter, tandis que leurs univers respectifs vont se mélanger, devenant peu à peu ce que Matt Hills appelle une « hyper-diégèse », ou ce que Claire Parody désigne comme un « multitexte », un univers partagé où ont lieu toutes les aventures des nombreux super-héros estampillés *DC Comics* (Hills, 137 ; Parody, 212). Or, cet hyper-récit gagne peu à peu en complexité, devenant progressivement une immense machine aux rouages narratifs de plus en plus difficiles à faire tourner, multipliant les personnages et les détails biographiques dans un labyrinthe narratif qui finit par égarer ses propres auteurs, sans parler des lecteurs (Proctor, *Anatomy*, 6).

Les contradictions se multiplient ainsi en même temps que les auteurs se succèdent, les publications pouvant se contredire par exemple quant à l'origine ou la nature des superpouvoirs de *Superman* (qui, par exemple, à l'origine ne pouvait pas voler mais seulement effectuer des bonds gigantesques), ou introduisent de nouveaux éléments narratifs qui finissent par diluer le concept d'origine. DC met rapidement au point le « Multiverse », une série d'univers et de Terres parallèles dont l'existence justifie ces contradictions (en expliquant par exemple qu'il existe plusieurs *Superman* différents, chacun vivant dans une dimension parallèle, d'où les apparentes contradictions), mais la solution n'est pas idéale : après plus de trente ans, à l'orée des années quatre-vingt, l'hyper-diégèse DC est devenue une véritable usine à gaz. La continuité mise en place par DC Comics était ainsi devenue

si confuse qu'aucun nouveau lecteur ne pouvait la comprendre aisément, tandis que les lecteurs plus anciens devaient maintenir des listes interminables pour garder le fil. Et les scénaristes [...] butaient toujours les

uns sur les autres en essayant de trouver des réponses simples à des questions complexes⁹

Les innombrables personnages, arcs narratifs et récits parallèles se substituent aux programmes informatiques, mais l'idée est la même : le « système » est devenu trop lourd et trop lent, il faut donc relancer la machine, voire la formater en faisant table rase du passé.

D'où l'idée de remettre les compteurs à zéro en rebootant l'ensemble des publications de l'éditeur. C'est ce qui se produit en 1985 avec la publication de *Crisis on Infinite Earths*, qui met en scène un événement catastrophique qui bouleverse le continuum temporel intra-diégétique, supprime les Terres parallèles, tue même certains des super-héros traditionnels de DC et efface commodément tout ce qui s'est produit auparavant – l'hyper-diégèse DC a donc été rebootée¹⁰. Les auteurs sont alors libres de ré-imaginer *Superman* et *Batman* par exemple, réécrivant leurs toutes premières aventures, réinventant leur « back story », leur biographie, ainsi que l'origine de leurs pouvoirs, leur caractère et personnalité, leur apparence physique, leur costume, etc., ainsi que celle de leurs antagonistes traditionnels, tel le Joker.

En 1986 est ainsi publié *The Dark Knight Returns*, nouvelle aventure de *Batman*, ainsi que *Man of Steel*, alias Superman. Le seul changement de patronyme marque déjà symboliquement la rupture avec le passé. Le canon officiel est alors définitivement altéré (en tout cas jusqu'au prochain reboot...), et toutes les aventures suivantes du personnage en question, quel qu'en soit l'auteur, devront les prendre en compte – un nouveau canon est mis en place. DC peut ainsi continuer de capitaliser sur la popularité de ses personnages les plus emblématiques tout en se débarrassant de toute forme de continuité narrative et en promettant une modernisation de ses histoires.

Il est également patent dans ces albums que les auteurs, dont la présence et la signature s'affirment dans les années 1980 (Wright, 254-281), utilisent le reboot afin de pouvoir se réappropriier les personnages en question et leurs univers respectifs. Effaçant le canon, ils peuvent plus facilement insuffler à ces aventures leurs propres visions et idiosyncrasies. Plutôt que de tenter d'adapter leur style et leur imaginaire

⁹ DC continuity became "so confusing [that] no new reader could easily understand it while older readers had to keep mileslong lists to keep things straight. And the writers [...] were always stumbling over each other trying to figure out simple answers to difficult questions" (Marv Wolfman, cité dans Friedenthal, section 8).

¹⁰ De l'aveu même du co-auteur de *Crisis*, Marv Wolfman, il lui aura fallu plusieurs années de recherche dans l'histoire intradiégétique de DC avant de pouvoir mettre au point ce grand chambardement (*Crisis*, 8).

aux univers *Batman* ou *Superman*, des auteurs comme Frank Miller (*The Dark Knight*) peuvent à l'inverse introduire ces personnages dans leur propre univers. Ils peuvent de même plus facilement adapter ces franchises à un nouveau contexte de réception, une nouvelle époque et de nouvelles sensibilités, et surtout faire découvrir à un nouveau lectorat et à une nouvelle génération des héros censément plus en phase avec leur époque, une des raisons d'être de l'adaptation, du remake et du reboot (Wright, *ibid.*). En proposant un nouveau tome 1, ils facilitent immensément la tâche autrement ardue de découvrir un univers jusqu'alors encyclopédique, voire abscons, pour les non-initiés.

Le reboot est donc riche en potentialités à la fois artistiques et commerciales, offrant un nouveau point de départ et un nouveau point d'entrée dans l'hyper-diégèse aux nouveaux lecteurs ou spectateurs. Tout en se fondant sur le vénérable hypotexte dont il reconnaît ainsi l'existence, il se substitue à lui et représente pour beaucoup leur première expérience de la série en question. DC peut alors attirer de nouveaux lecteurs, attirés par les adaptations au cinéma de *Superman* (1978 puis tout au long des années 1980) et de *Batman* (à partir de 1989). De même, Marvel Comics propose en 2000 une nouvelle ligne, *Ultimate Marvel*, qui « reboote » ses super-héros les plus célèbres afin de profiter du lancement de la franchise *X-Men* au cinéma.

Il n'est donc pas accidentel que les récents reboots hollywoodiens *The Dark Knight* (2008) et *Man of Steel* (2013) se réclament par leur titre de ces *comics* « rebootés ». Sans pour autant en être les adaptations fidèles sur grand écran, ils retiennent surtout l'idée de réinventer ces deux super-héros, de recommencer à zéro leurs aventures en contant à nouveau leur genèse, tout en adoptant le même ton, plus sobre et sombre. *Batman* est le premier à être ainsi réinventé par Hollywood en 2005 avec *Batman Begins*, lançant ainsi officiellement la vague des reboots et la prépondérance du terme lui-même (Proctor, 1). Comme le souligne Proctor, David S. Goyer, co-scénariste de *Batman Begins* et scénariste sur de très nombreuses adaptations de super-héros au cinéma et à la télévision, est l'un des premiers à appliquer la notion de reboot au cinéma en 2005 :

Après *Batman & Robin*, il est devenu nécessaire de faire ce qu'on appelle dans les comic books un 'reboot'. Disons que vous avez 187 numéros de *L'incroyable Hulk* et que vous décidez de publier un nouveau Numéro 1.

Vous faites comme si ces 187 numéros n'avaient jamais existé, vous commencez l'histoire depuis le début et l'ardoise est effacée...¹¹

Un article de *Variety* de 2003 traitant du prochain Batman, *Batman Begins*, ne contient ainsi aucune occurrence du terme, alors qu'en 2006 un article de *Newsweek* explique déjà à ses lecteurs avec beaucoup d'ironie ce qu'est le phénomène reboot, phénomène déjà identifié et vilipendé¹². Hollywood est alors entré de plain-pied dans l'ère du reboot.

Caractéristiques et spécificités des reboots

Le premier enseignement à retirer de la prééminence actuelle des reboots est donc bien de souligner à quel point les *comic books*, leurs protagonistes, leur imaginaire mais aussi leurs techniques narratives dominent l'imaginaire et l'économie hollywoodienne actuelle, au-delà même des super-héros : *James Bond* est rebooté en 2006 avec *Casino Royale*, puis *Star Trek* en 2009 avec le film éponyme, *Batman Begins* ayant fait le lien entre comics et cinéma.

a) *Tabula rasa et remake sériel*

Tous ces reboots ont en commun d'avoir subi l'interruption subite et le redémarrage à zéro de leur continuité narrative. La *tabula rasa* est donc la première caractéristique fondamentale du reboot. La spécificité de ce dernier par rapport aux suites ou préquelles est donc d'abord narrative, dans la façon dont chacun s'articule autour des récits précédents, ou hypotextes : en aval de ceux-ci (suites ou continuations), en amont (préquelles), ou en se substituant à eux, cas du reboot. Le cas est d'autant plus extrême qu'il s'agit bien ici de refaire non pas un film mais une série de films, interrompant et remplaçant ainsi le canon entier d'une hyper-diégèse donnée. Le reboot est donc le remake, non d'un film en particulier, mais d'une série de films spécifique (Proctor, *Anatomy*, 3-4).

¹¹ "After Batman & Robin, it was necessary to do what we call in comic book terms 'a reboot.' Say you've had 187 issues of The Incredible Hulk and you decide you're going to introduce a new Issue 1. You pretend like those first 187 issues never happened, and you start the story from the beginning and the slate is wiped clean..." (Proctor, "Déjà-View")

¹² *Back to the Future; How Do You Save a Franchise That's Getting a Little Long in the Tooth? Press the REBOOT Button and Start the Story Again from Scratch*, *Newsweek*, nov. 2006; 'Batman' Captures Nolan Director, <<http://variety.com/2003/film/news/Batman-captures-director-nolan-1117879566/>>, dernières consultations le 01/02/2014.

Le reboot est donc un concept et un phénomène propre à la fiction sérielle. Le terme peut à la fois désigner le premier film de la nouvelle série cinématographique, celui qui nous ramène aux origines, recommence à zéro et promet de nombreuses aventures à venir, mais aussi ces aventures elles-mêmes – la nouvelle série cinématographique dans son ensemble. Le premier film n'est pas conçu comme une unité singulière mais comme le point de départ d'une série de films qui lui feront suite, sans limite apparente. Si le reboot est donc le remake revu et corrigé pour l'adapter à l'ère des séries cinématographiques, alors de nombreux films désignés dans la presse comme étant des reboots ne peuvent être qualifiés de la sorte. C'est par exemple le cas de *Total Recall* (2012), simple remake du film éponyme de 1990 et nouvelle adaptation de la nouvelle de Philip K. Dick, plutôt que suppression du canon d'une hyper-diégèse donnée et ébauche d'une nouvelle continuité sérielle.

La différence entre une suite, ou simplement le nouvel épisode d'une série cinématographique, et un reboot, apparaît clairement lorsque l'on compare deux récentes adaptations cinématographiques de Superman : *Superman Returns* (2007) et *Man of Steel* (2013). Le premier n'est pas un reboot, comme son titre le dénote déjà, dans la mesure où il n'efface pas l'ensemble du canon de la franchise et commence à peu près là où le deuxième film (*Superman II*, 1980) s'arrêtait, alors que *Man of Steel* reprend bien tout à zéro et conte à nouveau la genèse du super-héros. Tout au plus peut-on définir *Superman Returns* comme un « partial reboot », dans la mesure où il ignore les événements décrits dans les opus trois et quatre sortis entre-temps¹³. De même les *Batman* produits entre 1989 et 1997, qui ont plusieurs fois changé d'acteur principal (comme le fait traditionnellement la série des *James Bond*), sans pour autant qu'il y ait recommencement narratif, ne peuvent être qualifiés de reboot.

Le procédé est d'autant plus frappant dans un hyper-récit comme celui de *Star Trek*, aux innombrables avatars cinématographiques, mais aussi télévisuels, littéraires, vidéo-ludiques, etc. Plus le récit ou l'hyper-diégèse est longue et complexe, plus le « rebooting » sera à la fois nécessaire, spectaculaire et facile à

¹³ Le phénomène du « partial reboot » est par ailleurs quasiment une tradition hollywoodienne, permettant à des séries cinématographiques de contourner la difficulté posée par certains épisodes spécifiques. *Highlander III* (1994) fait ainsi comme si le deuxième film n'existait pas, tandis que le septième opus de la série *Halloween* (1998) ressuscite magiquement un personnage pourtant tué dans le quatrième volet, 'effaçant' ainsi les épisodes cinq et six du canon de la série. Le phénomène est proche du « retconning », ou « retroactive continuity », qui consiste en la modification a posteriori d'hypotextes afin de correspondre aux développements survenus dans les hypertextes. George Lucas s'est attiré les foudres de nombreux fans en modifiant de la sorte certaines scènes de son ancienne trilogie.

identifier. On retrouve ainsi dans *Star Trek* précisément le même phénomène que dans les *comic books* : après des années d'inflation narrative galopante, la franchise, démarrée en 1965 à la télévision et développée en plusieurs séries dérivées et plusieurs centaines d'épisodes télévisés, en des centaines de romans et jeux-vidéos, était devenue un monstre narratif perclus de contradictions et de paradoxes, à la « mythologie¹⁴ » sans doute trop large pour tenir dans une encyclopédie en un seul volume. De même, les deux films précédant avaient été des échecs commerciaux, tandis que les acteurs de la dernière mouture cinématographique en date commençaient à prendre de l'âge et que se posait donc la question de leur succession. La nécessité d'opérer une rupture et de diriger la franchise dans une nouvelle direction s'est donc logiquement présentée. D'où l'idée des scénaristes et producteurs d'imaginer, après la préquelle qu'était déjà la série télévisée *Enterprise* (UPN, 2001-2005), première tentative de renouveler la franchise en revenant paradoxalement aux origines, un reboot en 2009.

Un voyage temporel intradiégétique vient ainsi bouleverser le continuum familial au spectateur et modifie radicalement l'hyper-diégèse trekkienne, en tuant notamment le père de Kirk alors que celui-ci n'est pas encore né, en détruisant la planète Vulcan ou en rajeunissant drastiquement l'âge de l'équipage de l'*Enterprise*, désormais fraîchement émoulu de Starfleet Academy. Il imagine ainsi que dès cette époque ces personnages se sont rencontrés à bord de l'*Enterprise*, autant de ruptures importantes vis-à-vis du canon. Les scénaristes créent ainsi un univers parallèle à celui que l'on connaissait jusqu'alors, qui n'annule pas le précédent comme tient à le souligner un personnage intradiégétique, mais en en proposant une alternative uchronique :

- La présence même de Nero [le personnage ayant accompli le voyage dans le temps] a modifié le cours de l'histoire [...], créant ainsi un enchaînement d'événements radicalement autre que personne ne peut anticiper.
- Une réalité parallèle.
- Précisément. Quel que soit le chemin que nos vies auraient pu suivre, si le continuum temporel a été perturbé, nos destinées ont changé¹⁵

¹⁴ Terme issu de la télévision et qui désigne un ensemble d'arcs narratifs qui se développent d'épisodes en épisodes, voire de saisons en saisons, et les informations progressivement cumulées nécessaires à la bonne compréhension des nouveaux épisodes.

¹⁵ "Nero's very presence has altered the flow of history [...] thereby creating an entire new chain of incidents that cannot be anticipated by either party. / An alternate reality. / Precisely. Whatever our lives might have been, if the time continuum was disrupted, our destinies have changed".

Le voyage dans le temps intradiégétique peut donc permettre de mettre en abîme le reboot dans le film (qui met en scène la rencontre du Spock de l'ancienne chronologie avec le nouveau), même si la plupart des autres franchises se contentent de recommencer sans fournir d'explication intradiégétique particulière. *Star Trek* s'inspire ainsi directement des *comic books* en proposant des réalités parallèles qui permettent de préserver l'ancienne continuité (et donc les romans ou jeux-vidéos basées sur celle-ci) et de ménager la sensibilité des fans de la première heure, tout en proposant une nouvelle chronologie et une toute nouvelle direction narrative – une alternative « contrefictionnelle » (Saint-Gelais, 162-170).

b) *Retour aux sources « purificateur »*

Le concept s'applique aussi à *James Bond* dans la mesure où *Casino Royale* (2006) propose une « origin story », un récit biographique qui décrit, lors d'une séquence pré-générique où le noir et blanc connote le retour aux origines de la franchise, la façon dont Bond devient un agent 00 doté du permis de tuer, ce qui n'avait jamais été montré jusqu'alors et qui implique que tout (re)commence pour de bon... mais différemment. Le film est par ailleurs l'adaptation du tout premier roman éponyme de la série *James Bond*, publié par Ian Fleming en 1953, signifiant le retour aux sources et le recommencement de l'hyper-récit sur de nouvelles bases, sa « purification ». Le procédé permet ainsi de légitimer l'idée d'un nouveau départ en se réclamant des origines littéraires et du créateur du personnage, connotant ainsi l'authenticité plus grande du reboot par rapport aux autres hypotextes (le noir et blanc annonce aussi la noirceur retrouvée de ce nouveau Bond). Loin d'être la copie corrompue d'un original de meilleure qualité, le reboot cherche donc à se présenter comme la régénération salvatrice d'une série et d'une franchise qui se serait entre-temps égarée et essoufflée, ou aurait simplement vieilli. Le reboot est alors bien un nouveau départ.

Ces remakes d'un nouveau genre se revendiquent donc d'un retour aux sources entendu comme salutaire : retour aux origines que représente l'hypotexte originel vénérable, comme dans le cas du roman de Fleming ou de *The Amazing Spider-Man* (2012), qui se réclame par son titre du *comic* d'origine (1963), afin de signifier la rupture qu'il représente avec les films sortis entre 2002 et 2007 ; ou référence à un hypotexte intermédiaire, comme les reboots récents de *Batman* et *Superman* qui font référence, ne serait-ce que par leurs titres, aux *reboot* des années 1980. Le titre

même du *Star Trek* de 2009, sans le numéro et le sous-titre habituel, signifie de même le retour paradoxalement régénérateur aux origines de la franchise.

C'est bien de cette façon que les studios, dans les campagnes marketing organisées autour de la distribution de ces films, cherchent à légitimer ces remakes d'un nouveau genre, évitant ainsi soigneusement toute mention du terme « remake ». Le terme de reboot, ou de « reimagining¹⁶ », qui tous deux véhiculent donc l'idée d'une réappropriation plus libre d'un texte ou d'une série de textes précédents, leur permet en outre d'insister sur l'apport artistique d'un nouvel « auteur », qui revisite et réimagine, tout en la dépoussiérant, l'hyper-diégèse : Jonathan Nolan pour les *Batman*, J.J. Abrams pour les *Star Trek* (et bientôt les *Star Wars*), Marc Webb pour les *Spider-Man*, etc.

c) Le reboot en tant que remix

Le reboot relève donc à la fois de la déconstruction d'une suite de films antérieurs et de la (nouvelle) transposition d'une histoire créée à l'origine dans un autre média. Le reboot complique ainsi sérieusement la donne par rapport au remake *stricto sensu* en multipliant les références à de nombreux hypotextes simultanément, revenant certes aux sources mais en puisant également librement dans l'ensemble du canon transmédia d'une hyper-diégèse transformée en vaste archive dans laquelle puiser à loisir. L'intertextualité devient telle que la référence à un texte précis se brouille et se complexifie immensément, le réseau des emprunts, citations et allusions se densifiant considérablement vis-à-vis d'un remake traditionnel. On peut penser aussi à l'analogie faite avec le remix et « l'esthétique du sampling » par Eduardo Navas : des personnages, des scènes, des thèmes musicaux, etc., issus de différentes œuvres et médias peuvent être « samplés » et « remixés », c'est-à-dire copiés/collés et transformés pour créer une œuvre originale mais redevable à plusieurs œuvres antérieures (Navas, chap. 1 et 3).

Si un film comme *Casino Royale* adapte une œuvre littéraire spécifique sur grand écran, les suites du film sont au contraire des œuvres originales, et cependant les références et allusions aux précédents films restent nombreuses (*Goldfinger* (1964), troisième film de la série, est de nombreuses fois cité dans *Skyfall* (2012) troisième

¹⁶ On peut voir dans ce terme, popularisé par Tim Burton à l'occasion de son « remake » de *La Planète des Singes* (2001), le précurseur de la notion de reboot, dans la mesure où il s'agit de désigner un remake beaucoup plus libre que traditionnellement entendu, et qui déjà s'attaque à une hyper-diégèse conséquente. De même, il s'agit déjà clairement pour Burton de se défendre contre le stigmatisme du remake.

épisode de la nouvelle mouture marquant le 50^e anniversaire de la série au cinéma ; le thème musical associé aux précédents films finira par retentir dans les reboots ; etc.). Lawrence Lessig, qui parle des médias en général, compare à son tour le phénomène à l'esthétique du remix et du sample, où l'on prend « un grand nombre de “textes”, ou de “citations”, et [où on] les combine pour produire une nouvelle œuvre – le “remix” » (cité par Arnett).

De même, si les premier opus des reboots *Spider-Man* ou *Batman* partagent nécessairement des points communs avec leur prédécesseurs du fait de leur hypotexte conjoint et de la nécessité de conter à nouveau une « origin story » qui ne saurait être trop profondément modifiée au risque de s'aliéner les nombreux fans de la franchise, les épisodes suivants tendent à l'inverse à s'éloigner de leurs prédécesseurs. La suite narrative « uchronique » tend donc à se différencier progressivement de la série de films précédente. Il n'existe quasiment aucun rapport scénaristique entre *Batman le Défi* (1992), deuxième film de la première série cinématographique de *Batman*, et *The Dark Knight* (2008), deuxième volet de la nouvelle mouture. La liberté narrative offerte par le reboot ne tend donc à se vérifier véritablement qu'à mesure que les sagas en question se développent en épisodes successifs, à l'exception de cas plus spectaculaires comme *Star Trek*.

Les protagonistes principaux restent certes les mêmes : Kirk, Spock, Bruce Wayne, Clark Kent, Peter Parker sont toujours présents¹⁷, ainsi que leurs traditionnels antagonistes. Cependant, non seulement les aventures qu'ils traversent ne sont plus les mêmes, mais ces personnages eux-mêmes, ainsi que leurs antagonistes (le Joker dans *The Dark Knight*, le général Zod dans *Man of Steel*) et leur univers immédiat, peuvent être revus et corrigés, que ce soit leur biographie ou leur personnalité, leurs motivations ou leur comportement à l'écran, comme ce fut le cas dans les *comics* des années 1980 (un cas flagrant est l'évolution du Joker entre le film de Burton et celui de Nolan). De même les personnages emblématiques peuvent être permutés, ou copiés/collés, à loisir entre les différents épisodes d'origine et les reboots : le Joker n'apparaît plus dans le premier épisode de *Batman* mais dans le deuxième, le général Zod apparaît dès le premier *Man of Steel* plutôt

¹⁷ Ce qui n'est pas nécessairement le cas dans les *comics*, qui mettent parfois en scène la mort de leurs protagonistes, tout en imaginant un nouvel individu pour endosser le masque du super-héros en question : le Spider-man des *comic books* actuels n'est par exemple plus Peter Parker, mort lors de l'une de ses aventures, mais Miles Morales, un jeune homme afro-hispanique. Ce n'est sans doute qu'une question de temps avant que le même phénomène ne se répète au cinéma.

que dans la suite comme à l'origine, Catwoman fait son apparition dans le troisième épisode de la nouvelle série plutôt que dans le deuxième, etc. Les scénaristes puisent ainsi dans l'hyper-diégèse les pièces fondamentales d'un puzzle narratif qu'ils reconstituent à loisir.

d) *Rapport ambivalent au canon*

Le reboot, malgré sa nature de *tabula rasa*, n'a donc pas vraiment pour but d'ignorer tout ce qui est venu auparavant, et l'un des plaisirs qu'il procure consiste à repérer, non seulement les allusions et les citations, mais aussi la façon dont il modifie la précédente chronologie et le canon établi, la manière dont il module la genèse de la franchise, la façon dont il transforme certaines des scènes les plus emblématiques de son prédécesseur, ou même sa version des moindres accessoires ou décors devenus emblématiques de l'hyper-récit en question, tels les costumes des personnages (Urbanski, 33-42). C'est souvent vrai du remake, mais un tel plaisir est démultiplié dans le cas du reboot, où il faut une érudition souvent encyclopédique pour repérer toutes les références, citations, allusions et clin d'œil ludiques, ainsi que les éléments conservés tels quels, ceux qui ont été modifiés et ceux qui ont été purement et simplement inventés et ajoutés. Le reboot s'appuie donc sur un « plaisir intertextuel » démultiplié qui englobe souvent plusieurs décennies de productions variées, où le fan connaisseur prendra plaisir et sera fier d'identifier les innombrables liens qui unissent l'œuvre en question à d'innombrables autres, et pourra s'appuyer sur son érudition pour porter jugement sur une œuvre par rapport à ses prédécesseurs hypertextuels (Hutcheon, 116).

Une bonne illustration de ce phénomène est le deuxième épisode de la nouvelle série cinématographique *Star Trek, Stark Trek Into Darkness* (2013), qui illustre également le plaisir pris par le public dans le subtil mélange proposé par toute adaptation entre répétition et innovation vis-à-vis de l'hypotexte (Hutcheon, 114). Le film, deuxième épisode de la nouvelle série, fait plusieurs références importantes au deuxième film de la saga originelle, *Star Trek II: The Wrath of Khan* (1982). Il révèle par exemple à mi-parcours¹⁸ que l'antagoniste n'est autre que Khan lui-même, ou plutôt, la version « alternative » de Khan au sein de cet univers parallèle, révélation à

¹⁸ On trouve ici un exemple de ce que Saint-Gelais appelle un « suspense transfictionnel », dans la mesure où jusqu'à ce point du film la présence de l'antagoniste Khan, et donc des références au deuxième film de la saga, avait été soigneusement tue par le film (Saint-Gelais, 181-186).

destination exclusive des « connaisseurs » de l'hyper-récit trekkien. Mais c'est surtout l'une des scènes finales qui fait écho au précédent film. Dans ce dernier, Spock s'y sacrifiait pour sauver l'équipage du vaisseau Enterprise, donnant lieu à une scène d'adieu entre le capitaine Kirk et lui, séparés par une vitre, une des scènes les plus emblématiques de la franchise.

Le nouveau film mimique la mise en scène et les dialogues d'origine mais inverse les rôles, faisant de Kirk le mourant adressant ses adieux à Spock. Le procédé rend littérale l'idée du monde parallèle et alternatif, où l'on serait passé de l'autre côté du miroir, et permet aux fans de revivre, selon de nouvelles modalités, une des scènes les plus emblématiques de la franchise. Suite à la mort de Kirk, Spock, furieux et filmé en gros plan, hurle le nom de Khan, plan qui fait écho à Kirk hurlant le nom Khan lors d'une scène différente du précédent film. C'est la façon qu'a le film d'illustrer la façon dont répétition et différence constituent son principe moteur et de montrer par là même à quel point rien n'a vraiment été effacé¹⁹. Cependant, au-delà de ses allusions et de l'antagoniste, peu d'éléments relie véritablement les deux films et permettent de qualifier l'un de remake de l'autre – la nouvelle mouture s'autorise surtout à réutiliser divers éléments piochés dans tel ou tel hypotexte (le simulateur de combat de *Wrath of Khan* apparaît ainsi dans le premier épisode de 2009).



e) Rupture esthétique

Comme William Proctor le souligne, les reboots se manifestent également par une rupture non plus narrative mais tonale ou stylistique et tendent presque tous vers plus de réalisme, c'est-à-dire vers un univers moins fantasmagorique et hyperbolique qui tend à être visuellement et thématiquement plus proche de celui du spectateur (Proctor, *Anatomy*, 3). On peut voir comme Proctor dans ce mimétisme et ce regain

¹⁹ Le danger d'une telle stratégie est la réaction des fans, qui n'ont pas manqué de critiquer cet opus pour sa servilité trop grande à l'ancienne mouture et son manque de créativité (<<http://www.startrek.com/article/2013-in-review-star-trek-into-darkness>>, dernière consultation le 05/02/2014).

de gravité l'influence du 11-septembre, effectivement omniprésent dans ces textes, cependant les reboots des *comics* des années 1980 se signalaient déjà par l'infusion de réalisme et surtout de noirceur, de violence et de profondeur psychologique dans les aventures de Batman et Superman²⁰. Le reboot implique également la nécessité, tout comme les remakes traditionnels, de se distinguer de ses prédécesseurs afin de justifier son existence, tout en prenant garde à ne pas « trahir » l'hypotexte aux yeux des fans de la franchise, difficile équilibre qui passe souvent par une rupture tonale marquée. Cette dernière est d'autant plus nécessaire dans le cas de précédents épisodes qui ont échoué commercialement ou artistiquement – si le système a « planté », il est important de repartir sur de nouvelles bases, narratives mais aussi esthétiques. Enfin, la nouvelle série des *Batman*, à l'énorme succès commercial et critique (auprès des professionnels et des fans), exerce une influence claire sur les films produits dans son sillage (Nolan est par ailleurs producteur de *Man of Steel*).

La série télévisée *Battlestar Galactica* (2003-2009), souvent qualifiée de *reboot*, opère également une rupture tonale majeure vis-à-vis de son prédécesseur (1978). Tandis que ce dernier relevait du *space opera* insouciant, la nouvelle mouture, dont la mise en scène mimique le reportage de guerre et le docu-fiction, ne cesse à l'inverse de mettre en scène les attentats suicides, les tribunaux militaires et la question de la torture, faisant de la « war on terror » du Président Bush et de l'extrémisme religieux ses principales thématiques (Urbanski, 7). Cependant la noirceur du reboot n'est pas inévitable : *The Amazing Spider-Man* choisit au contraire de transposer les aventures de Peter Parker au lycée et d'insuffler à la série un esprit adolescent plus proche de la « teen romance ». L'important ici réside dans le changement de ton, voire dans les expérimentations génériques qui sont opérées.

Le reboot est donc à la fois remake *in extenso*, en quelque sorte l'« hyper-remake » d'une série cinématographique antérieure, et transposition d'une hyper-diégèse qui dépasse de loin les limites du cinéma et du remake. Le reboot agrège en son sein des éléments épars issus d'un nombre souvent considérable d'hypotextes. Le reboot est ainsi à la fois remake, remédiation et réappropriation, complexifiant les rapports unissant hypo- et hypertexte et se situant dans un univers narratif et

²⁰ *Casino Royale*, d'après sa productrice, cherchait de même à s'éloigner du caractère « fantastique » des précédents Bond pour revenir vers plus de réalisme, mouvement également causé par le fait que « le monde avait changé. Notre sentiment était que le monde était beaucoup plus sérieux », référence apparente au 11-septembre (<<http://www.mi6-hq.com/news/index.php?itemid=4460&t=mi6&s=news>>, dernière consultation le 13/08/2013).

économique – celui de la franchise – qui dépasse de loin le rapport qu’entretient le remake traditionnel avec ses quelques hypotextes. Cela permet aux reboot d’entretenir avec ces derniers un rapport « palimpsestueux » démultiplié par rapport à l’écheveau d’adaptations qu’étudie Linda Hutcheon (6). Le reboot est en définitive un hyper-remake adapté à l’ère des franchises transmédia.

Reboot, narration transmédia et technologie

Le reboot est donc, dans le cas de figure d’un nouveau modèle économique hollywoodien, le successeur du remake, c’est-à-dire le remake adapté à l’ère des franchises et au nouveau mode de narration qu’elles supposent, ce que Henry Jenkins appelle le « franchise storytelling » (*passim*). Jenkins qualifie le phénomène de « culture de la convergence », c’est-à-dire « le flux de contenus entre des médias et des supports multiples, la coopération entre des industries de divertissement multiples et le comportement migratoire de consommateurs prêts à aller presque n’importe où pour obtenir le divertissement qu’ils recherchent » (Jenkins, 2)²¹. Le terme de « transmedia storytelling », ou narration transmedia, désigne un récit qui se prolonge de façon cohérente et unie en de nombreux médias et supports différents, ou ce que Constantine Verevis appelle des « champs discursifs adjacents » (37).

Chacun de ces champs discursifs constitue une part importante de la franchise, avec une hiérarchisation toute relative entre ces différents médias, qui tendent à s’articuler latéralement plutôt que verticalement, comme le remarque Hutcheon (xv). L’accrétion de ces textes, mais aussi et surtout leur complémentarité narrative et leur cohérence, résultent en l’hyper-diégèse de la franchise. L’hyper-diégèse la plus célèbre et parmi les plus importantes est celle s’axant autour des films *Star Wars*, même si le canon n’inclut au final, comme l’a annoncé Disney après son rachat de la franchise en 2012, en préparation des nouveaux épisodes et comme avertissement aux fans, que les six films et la série animée²².

Contrairement à la traditionnelle stratégie des produits dérivés, la narration hyper-diégétique ne doit pas simplement donner lieu à la production de *merchandising* mais à des textes qui participent réellement de l’histoire contée, dans la mesure où

²¹ « By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want ».

²² Même si les nouveaux films se posent comme des suites, un reboot partiel a donc été annoncé <<http://variety.com/2014/biz/news/future-of-star-wars-relies-on-past-movies-animated-tv-series-1201164253/>>, dernier accès le 30/04/2014.

une compréhension parfaite de cette dernière requiert idéalement, non seulement de voir les films, mais aussi de lire les romans associés, de jouer au jeu-vidéo, de visionner la web-série, etc. Cette nouvelle narration serait ainsi selon Jenkins « cumulative » et transmédia (127-134). Les reboots offrent alors la possibilité, non seulement de recommencer et de relancer la série cinématographique sur de nouvelles bases narratives ou esthétiques, mais aussi économiques, permettant de mieux intégrer ces différents éléments de la narration transmédia contemporaine. La spécificité du reboot en tant qu'outil transmédia réside dans la capacité soulignée plus haut de puiser à l'envi dans les nombreux hypotextes de l'hyper-diégèse, y compris dans des médias distincts (cinéma, télévision, romans, comics, jeux-vidéos, etc.), opérant ainsi une sorte de synthèse des différents textes et époques de la franchise en question. Le reboot permet de simplifier et de stimuler l'accès à la franchise de nouveaux consommateurs, tout en créant de nouvelles trames narratives qui pourront ensuite être exploitées et commercialisées dans divers médias. Le reboot n'a donc pas seulement à voir avec la chronologie intradiégétique d'un multi-récit, mais aussi avec l'expansion transdiscursive d'une franchise.

La technologie numérique est l'un des principaux facteurs d'agrégation de ces franchises, permettant une synergie inédite entre des œuvres dont presque toutes partagent désormais le support digital, y compris au cinéma, et qui peuvent donc être véhiculées sur des supports autres que le grand écran ou le papier. À mesure que les franchises et les récits transmedia se développent, le remake, phénomène historiquement concomitant au cinéma, tend donc à s'émanciper de ce dernier et à se transformer en reboot, puisque c'est désormais toute la continuité transdiscursive qui est remise en cause. Dans le même temps, les films unitaires se raréfient au profit de séries cinématographiques dont la narration se fait de moins en moins linéaire, comme le démontre la multiplication des préquelles, « interquels » ou « interpolations » (Saint-Gelais, 84-93)²³ ou donc des reboots.

En outre, un grand nombre de ces reboots relèvent de la science-fiction ou de ce qu'on appelle plus généralement en anglais la *fantasy*, c'est-à-dire les genres de l'imaginaire, et tous s'appuient fortement sur leurs effets spéciaux. On sait qu'une des principales raisons d'être historiques du remake est le progrès technologique, qui donne envie de refaire un film en bénéficiant des innovations les plus récentes

²³ Récits situés chronologiquement entre deux précédents récits de l'hyper-diégèse, comme par exemple la websérie *Battlestar Galactica: The Resistance* (2006), située entre les saisons deux et trois de la série.

(Verevis, 6) : soit parce que l'on recherche plus de « réalisme » ou au moins de « photoréalisme », c'est-à-dire de mimétisme, afin que la technique reproduise le plus fidèlement possible la perception sensorielle du réel comme le voulait André Bazin ; soit pour rendre le film plus spectaculaire, moderne, et contemporain, parce que le public ne supporterait plus, dans l'esprit des producteurs, une version trop marquée par le temps.

Rien ne devient plus vite dépassé que la technologie, soit dans sa participation esthétique au film soit dans son utilisation intradiégétique (par exemple, les immenses ordinateurs des années 1970 ou les imposants téléphones portables du début des années 1990). De nombreux films ont ainsi connu des suites ou ont été refaits parce que la technologie permettait de proposer un spectacle plus impressionnant et plus en accord avec les attentes contemporaines. On est alors dans le registre de l'« update », de la « mise à jour » d'un film. Si la bande-son d'un film peut être remixée, ses effets spéciaux mis à jour ou de nouveaux effets ajoutés, ou si le film peut être remasterisé et numérisé, on peut aussi aller jusqu'à refaire le même film, lancer une suite ou un reboot, ou tourner un film très similaire mais officiellement distinct. Reboot, suites et remakes officiels et officieux relèvent alors de la même logique technophile, ce qui explique aussi qu'il puisse parfois être si difficile de faire la distinction entre ces différentes formes²⁴. On comprend alors pourquoi la plupart des films mentionnés jusqu'à présent appartiennent aux genres de la science-fiction ou de la *fantasy*, puisque le spectaculaire technologique, intra- et extradiégétique, est central à ces films.

Verevis remarque de plus que l'introduction de la télévision, puis de la vidéo, des VHS puis des DVD et des fichiers informatiques à partir des années 1980, ont bouleversé le rapport qu'entretiennent les remakes à leurs originaux. Les studios de l'époque hollywoodienne « classique », les années 1930 et 1940, estimaient qu'un film n'avait qu'une valeur transitoire (« a strictly current value », écrit Verevis, 17), et se périssait donc rapidement, en quelque sorte, justifiant les remakes rapides et nombreux de l'époque. Les diverses technologies de stockage et de distribution ont

²⁴ *Tron: Legacy* (2010), bien qu'officiellement la suite du premier *Tron* (1982), dans lequel un être humain pénètre le monde de l'informatique et des jeux-vidéos, apparaît au final plus comme le remake de l'original que sa continuation. La nouvelle trilogie *Star Wars* (1999-2005) est de même tellement proche de l'ancienne (1977-1983) que la limite entre préquelle et remake est parfois difficile à saisir. Ces deux « suites » ont en commun de faire pénétrer leurs franchises respectives dans l'ère des effets spéciaux numériques et l'évolution des effets spéciaux est, de l'aveu même de George Lucas, la raison d'être première de la nouvelle trilogie (<<http://variety.com/1995/more/news/lucas-the-loner-returns-to-wars-99127017/>>, dernière consultation le 30/04/2014).

permis de bouleverser le rapport entretenu par le public à ces films, facilitant la comparaison entre les différentes versions d'une même histoire, en particulier à l'heure d'Internet et de YouTube.

Ceci explique pourquoi les auteurs des remakes et des reboots cherchent aujourd'hui à s'éloigner de l'œuvre originelle, justifiant leur « reimaginings » par l'adoption d'un point de vue inédit qui les différencie d'un original auquel tout le monde a facilement accès. Simon Reynolds voit aussi dans ces technologies de stockage une des principales raisons pour la « rétromanie » typique selon lui des années 2000 : « Non seulement n'y-a-t-il jamais eu jusqu'à présent de société si obsédée par les artefacts culturels de son passé immédiat, mais il n'y a aussi jamais eu de société capable d'accéder à son passé immédiat si facilement et si copieusement » (xxi)²⁵. Ce serait alors parce que ces technologies nous permettent si facilement d'avoir accès au passé que des franchises comme *Star Trek* seraient encore aussi populaires et que les studios choisiraient de capitaliser sur ces anciennes œuvres plutôt que de tenter d'en créer de nouvelles, tout en les forçant à s'en distinguer plus nettement et à proposer de nouvelles intrigues, de nouveaux personnages, etc. La conséquence de l'avènement d'Internet et de YouTube serait donc que « la présence du passé dans nos vies a augmenté incommensurablement et insidieusement », ce dont les reboots seraient le symptôme (57)²⁶.

Pour conclure, le phénomène souligne l'importance d'un univers diégétique qui tend à devenir la véritable attraction de ces films, au-delà même de la popularité de Kirk, Bruce Wayne/Batman ou Harry Potter²⁷. Chaque texte composant l'hyper-diégèse, quel que soit son média d'appartenance, participe de l'élaboration de cet univers imaginaire progressivement doté de sa propre histoire, de sa propre géographie, etc., ce que Hutcheon, en référence aux jeux-vidéos, appelle un « hétérocosme » : « dans la narration transmédia, ce monde fictif est le cœur, car il devient le site de multiples histoires possibles²⁸ » (xxiv). L'univers partagé à la

²⁵ « Not only has there never before been a society so obsessed with the cultural artifacts of its immediate past, but there has never before been a society that is able to access the immediate past so easily and so copiously »

²⁶ « [...] the presence of the past in our lives has increased immeasurably and insidiously ».

²⁷ Et là où *Star Trek* a depuis longtemps dépassé Kirk ou Spock, les franchises *Batman* et même *Harry Potter* sont de même sur le point de dépasser les personnages qui leur donnent pourtant leur nom, par l'intermédiaire de séries télévisées (*Gotham*, FOX, 2014 -) et de films dérivés (*Suicide Squad* et *Fantastic Beasts* prochainement) qui se situent dans le même univers mais ne mettent plus en scène les protagonistes d'origine (*Fantastic Beasts*), ou le font encore mais de manière plus périphérique (*Gotham*, *Suicide Squad*). C'est ce que Saint-Gelais qualifie de « décentrement » ou « recentrement » (144-152).

²⁸ « In transmedia storytelling, that fictional world is the core, for it becomes the site of multiple possible storylines ».

linéarité narrative bouleversée est aussi une modalité importante de ce que Marie-Laure Ryan et Richard Saint-Gelais appellent encore la « transfictionnalité » (Urbanski, 173-174 ; Saint-Gelais, *passim*). La science-fiction, l'*heroic fantasy* et la *fantasy* en général sont idéales pour remplir un tel rôle démiurgique, ce qui explique à nouveau que de nombreuses franchises appartiennent à ces genres, reflétant un nouveau paradigme dans le rapport qu'entretiennent les spectateurs, lecteurs, etc., aux histoires qui leur sont proposés. Comme l'écrit Jenkins, « la narration est devenue l'art de créer un monde, les artistes créant des environnements qui ne peuvent être complètement explorés ou épuisés en l'espace d'un seul texte ou même d'un seul média », créant ainsi une « narration encyclopédique » transmedia au long cours, dont le reboot est le signe le plus flagrant (116, 129)²⁹.

Le phénomène du reboot désigne donc le remake, ou la réappropriation, d'une série de films plutôt que d'un film unique, le retour aux origines et le nouveau départ d'une hyper-diégèse qui ne découle pas tant d'un texte central et de ses déclinaisons ultérieures que d'un ensemble de textes transmédia sans véritable hiérarchie qui pourront être librement « samplés ». Le reboot se caractérise par l'idée de rupture chronologique et narrative, mais aussi souvent esthétique, voire générique, et traduit souvent une tentative de légitimation de la nouvelle mouture d'une série cinématographique grâce à la réappropriation de la franchise par un « auteur » spécifique. Le reboot prend sa place et trouve son sens au sein d'une franchise et d'un hyper-récit transmédia et est symptomatique de la narration transfictionnelle contemporaine.

S'il est indéniable que le terme de « reboot » participe d'une certaine mode et est souvent utilisé de façon abusive, ou participe de la stratégie marketing de studios en quête de légitimation pour leurs remakes, le phénomène existe donc bel et bien et renseigne sur l'évolution des pratiques narratives et commerciales hollywoodiennes. Recommencement plutôt que remake, rupture et nouvelle direction, le reboot trahit l'influence des *comic books* dans un Hollywood s'appuyant de plus en plus sur des franchises aux prolongements commerciaux et narratifs toujours plus amples. Il participe de la sérialisation croissante des productions hollywoodiennes, et des techniques narratives attenantes à l'établissement d'une continuité narrative au long

²⁹ « [...] storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium ».

cours. Le reboot est ainsi le symptôme de l'évolution d'une narration cinématographique en pleine expansion, à la fois temporellement (narration au long cours) et 'transmédiatiquement', une narration de plus en plus cumulative et de moins en moins linéaire.

Bibliographie

- ARNETT, Robert P. « Casino Royale and Franchise Remix: *James Bond* as Superhero », in *Film Criticism*, Spring 2009
- FORREST Jennifer, KOOS Leonard R (eds.). *Dead Ringers. The Remake in Theory and Practice*. Albany: State University of New York Press, 2002
- FRIEDENTHAL, Andrew J. « Monitoring the Past: DC Comics' Crisis on Infinite Earths and the Narrativization of Comic Book History », in *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, 6.2, 2012
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture*. New York: New York University Press, 2006
- HILLS, Matt. *Fan Cultures*. Londres: Routledge, 2002
- HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. Londres: Routledge, 2013 (2nd ed.)
- NAVAS, Eduardo. *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*. New York: SpringerWienNewYork, 2012
- PARODY, Clare. "Franchising/Adaptation", in *Adaptation*, Vol.4, No 2, 2011, 210-218
- PROCTOR, William. "Beginning Again: The Reboot Phenomenon in Comic Books and Film", in *Scan: Journal of Media Arts Culture*, 9.1 (2012)
- PROCTOR, William. "Déjà-View: Channeling the TV Reboot", blog, CST online, <http://cstonline.tv/deja-view-channelling-the-tv-reboot>, 19/07/2013
- PROCTOR, William, « Regeneration & Rebirth: Anatomy of the Franchise Reboot », in *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, N°22, février 2012
- REYNOLDS, Simon. *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. London: Faber and Faber, 2011
- SAINT-GELAIS, Richard. *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris : Editions du Seuil, 2011
- URBANSKI, Heather. *The Science Fiction Reboot. Canon, Innovation and Fandom in Refashioned Franchises*. Jefferson: McFarland, 2013
- VEREVIS, Constantine. *Film Remakes*. Edimbourg: Edinburgh University Press, 2006
- WOLFGAN Marv, Pérez George. *Crisis on Infinite Earths*. Burbank: DC Comics, 2001
- WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001

Films cités

- Batman*. Dir. Tim BURTON. Warner Bros, 1989. DVD
- Batman & Robin*. Dir. Joel SCHUMACHER. Warner Bros, 1997. DVD
- Batman Begins*. Dir. Jonathan NOLAN. Warner Bros, 2005. DVD
- Batman Le Défi*. Dir. Tim BURTON. Warner Bros, 1992. DVD
- Casino Royale*. Dir. Martin CAMPBELL. Columbia Pictures, 2006. DVD
- Halloween H20*. Dir. Steve MINER. Dimension Films, 1998. DVD
- Highlander III*. Dir. Andrew MORAHAN. Dimension Films, 1994. DVD
- Man of Steel*. Dir. Zach SNYDER. Warner Bros., 2013. DVD
- Robocop*. Dir. Paul VERHOEVEN. Orion Pictures, 1987. DVD
- Robocop*. Dir. José PADILHA. Columbia, 2014. DVD
- Skyfall*. Dir. Sam MENDES. Columbia Pictures, 2012. DVD
- Star Trek*. Dir. J.J. ABRAMS. Paramount Pictures, 2009. DVD
- Star Trek II: The Wrath of Khan*. Dir. Nicholas MEYER. Paramount Pictures, 1982, DVD
- Star Trek Into Darkness*. Dir. J.J. ABRAMS. Paramount Pictures, 2013. DVD
- Superman Returns*. Dir. Brian SINGER. Warner Bros, 2007. DVD
- Terminator Salvation*. Dir. MCG. Warner Bros., 2009. DVD
- The Amazing Spider-Man*. Dir. Marc WEBB. Columbia, 2012. DVD
- The Dark Knight*. Dir. Jonathan NOLAN. Warner Bros, 2008. DVD
- Tron*. Dir. Steven LISBERGER. Disney, 1982. DVD
- Tron: Legacy*. Dir. Joseph KOSINSKI. Disney, 2010. DVD