

Remake et sérialité : séries sans fin ?

REBOOTS CINÉMATOGRAPHIQUES ET TÉLÉVISUELS

Aborder le cinéma et la télévision sous l'angle d'industries culturelles mène naturellement à qualifier leurs objets comme produit en série, renvoyant à leur reproductibilité technique. Mais cette sérialité, dans une acception extensive, peut également faire écho à la satisfaction de la dialectique « innovation et répétition¹ », quel que soit le nom qu'on lui donne, propre aux industries culturelles fondées sur une économie du risque. Cette sérialité pourrait alors être assimilée à la notion de transtextualité de Gérard Genette : « tout ce qui met un texte en relation, manifeste ou secrète, avec un autre texte² ». À la manière de Julia Kristeva et de son acception d'« intertextualité » selon laquelle « tout texte est absorption et transformation d'un autre texte³ », tout serait alors sérialité. Le cinéma et la télévision, grâce à leur nature audiovisuelle, offrent un espace particulièrement intéressant de cette notion, celle-ci pouvant être liée au récit comme à sa mise en images. Chaque produit médiatique procède nécessairement d'un tissu de références, sur le fond comme sur la forme, et s'inscrit dans une parenté avec des objets antérieurs, qui peut être de différents ordres.

Gérard Genette, dans *Palimpsestes*, distingue cinq types de relations transtextuelles littéraires pouvant chacune s'appliquer aux produits télévisuels et cinématographiques, le texte étant alors entendu au sens large. L'intertextualité s'entend plus strictement ici comme « la relation de co-

présence entre deux ou plusieurs textes⁴ » – la citation ou l'allusion audiovisuelle répondent à cette définition. La paratextualité est la relation entre le texte et ce qu'il y a autour du texte alors que la métatextualité est la relation qui unit un texte à un autre texte dont il parle, les émissions de promotion d'œuvres peuvent, par exemple, entretenir une relation para et métatextuelle à l'œuvre, bandes-annonces ou interviews des participants à l'œuvre relevant du paratexte et commentaires d'intervenants extérieurs s'apparentant au métatexte. La relation transtextuelle peut également être d'ordre architextuelle par le biais du genre ou du concept d'émission, l'architextualité s'entendant comme la relation d'un texte à une classe de textes. Enfin, la parenté entre deux produits audiovisuels peut être hypertextuelle, l'hypertextualité se définissant comme « toute relation unissant un texte B à un texte antérieur A⁵ », ce qui est le cas par exemple du feuilleton, où chaque épisode est lié au précédent.

Cette acception de la sérialité implique alors une absence de limites. Pour la pertinence de la discussion, il est nécessaire de resserrer le propos à un type de sérialité audiovisuelle, d'abord limitée dans le cadre de cet article à sa nature fictionnelle, excluant les séries de films documentaires ou les séries d'objets télévisuels non fictionnels comme les enregistrements quotidiens d'un même jeu télévisé. Je réduis encore cette sérialité fictionnelle ici à une relation transtextuelle liée à la continuité du signifié, écartant l'architextualité, les séries anthologiques ou le regroupement sous forme de collections. Cet article a donc pour objet les séries télévisées et cinématographiques feuilletonnantes, chaque épisode étant lié au précédent par un même univers fictionnel et la continuité de son intrigue.

1. Umberto Eco, « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne », *Réseaux* n° 68, 1994, p. 9-26. L'auteur utilise également l'expression « ordre et nouveauté ». Laurent CRETON reprend la même idée sous l'appellation « standardisation-différenciation », ou « modalité progressive d'innovation » qu'il développe à propos du cinéma dans son livre *Économie du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2009, p. 35-36.

2. Gérard GENETTE, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, 1982, p. 7.

3. Julia KRISTEVA, *Sémiotikè, Recherches sur une sémanalyse*, Paris, Seuil, 1969, p. 85.

4. Gérard GENETTE, *op. cit.*, p. 8.

5. *Ibid.*, p. 11.

Réduire la sérialité à sa nature hyperfilmique⁶, fictionnelle et narrative ne garantit aucunement une fin de série se résumant à la résolution de l'intrigue principale. Et je propose, dans le cadre de cet article, d'ajouter une dimension supplémentaire pour éclairer la question du statut de la fin en m'intéressant à la pratique du *remake* sériel. Je définis un *remake* comme une fiction audiovisuelle reprenant l'intrigue et les personnages d'un produit de même nature réalisé antérieurement⁷. On peut distinguer deux types de *remake*. Le *remake* transnational adapte une fiction étrangère à un public local alors que le *remake* national, que j'appelle « *remake*-actualisation », remet au goût du jour une fiction antérieure de même nationalité. Mon objectif est alors d'étudier la relation entre *remake*-actualisation sériel et fin de série, en tentant par la même occasion de construire la catégorie du *reboot* cinématographique et télévisuel : dans quelle mesure la fin de série est-elle un enjeu du *reboot* ? Et présent sur le petit comme le grand écran, le phénomène permet une analyse comparative qui évite notamment l'écueil de réduire la sérialité audiovisuelle à la série télévisée.

Un échantillon de quatre *reboots* permet de discuter plus concrètement de la valeur de la fin de série mise en questions par la pratique : *Spider-Man* et *La Panthère rose* au niveau cinématographique et *Cupid* et *Battlestar Galactica* pour la télévision. *The Amazing Spider-Man* est un film réalisé par Marc Webb en 2012 auquel a succédé une suite en 2014, intitulée *The Amazing Spider-Man : Rise of Electro* du même réalisateur. C'est un *reboot* de la première adaptation cinématographique du personnage de Spider-Man initiée par Sam Raimi à partir de 2002 et composé de deux suites, l'une de 2004 et l'autre de 2007. *La Panthère Rose* est une série de huit films réalisés par Blake Edwards de 1963 à 1993. En 2006, un

reboot est réalisé par Shawn Levy, qui fera l'objet d'une suite réalisée par Harald Zwart en 2009. Concernant les *reboots* télévisuels, *Cupid* (*Love Therapy* en France) est une série de quinze épisodes de 42 minutes créée par Rob Thomas en 1998, qui a fait l'objet d'un *reboot* par le même créateur en 2009 également diffusé sur le réseau ABC. *Battlestar Galactica* est une série de science-fiction créée par Glen Larson en 1978 et diffusée sur ABC, dont le *reboot* développé par Ronald D. Moore de 2004 à 2009 était diffusé sur la chaîne Syfy. Cet échantillon n'a bien sûr pas vocation à l'exhaustivité mais sa diversité permet justement de ne pas émettre de généralités. En effet, les deux exemples choisis de chaque secteur se justifient par les différences considérables qui les séparent : ils ne relèvent pas du même genre, l'un fait suite à l'échec commercial de son original, l'autre à son succès, l'un intervient plus de vingt ans après son original, l'autre moins de dix ou encore l'un des *reboots* cinématographiques est une adaptation, l'autre est un produit purement cinématographique, l'un des *reboots* télévisuels est un auto-*remake* diffusé sur la même chaîne que l'original alors que l'autre non...

En revenant d'abord sur la sérialité, éclairée par la notion de fin, l'analyse propose de délimiter la définition du *reboot*, pour ensuite interroger la fin de série comme effet de la pratique.

Reboot et sérialité : la fin de série comme enjeu du renouvellement ?

Dans une perspective de délimitation du *remake* sériel, la fin de série apparaît comme un critère pertinent de définition : elle permet à la fois de préciser la teneur du caractère feuilletonnant imposé comme qualité nécessaire aux objets relevant de mon analyse et de détailler la distinction entre *reboot* et *remake*.

Typologie de la sérialité fictionnelle audiovisuelle et fin de séries

D'un point de vue narratif, c'est-à-dire au niveau de la construction du récit, il est possible de distinguer deux types de série en fonction de la

6. *Ibid.*, p. 176. Gérard Genette parle expressément d'hyperfilmicité lorsqu'il ouvre la possibilité d'appliquer sa théorie littéraire au cinéma. Je choisis d'utiliser le terme « hyperfilmique » pour montrer la spécificité audiovisuelle de l'hypertextualité abordée ici.

7. Gaëlle PHILIPPE, *Le remake-actualisation : une norme de création universelle ?*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, sous la direction de François Jost, université Paris 3 Sorbonne Nouvelle, 2013.

notion de fin. De la sorte, Gérard Genette distingue la suite de la continuation. Alors que la continuation poursuit une œuvre pour la mener à son terme, la suite « continue une œuvre pour la relancer au-delà de ce qui était considéré comme son terme¹ ». Par exemple, les producteurs de *The Matrix*, au vu du succès du film, ont pris la décision d'en faire une suite. Celle-ci se découpe en deux films distincts : *The Matrix Reloaded* et *The Matrix Revolutions* tournés simultanément entre mars 2001 et août 2002. Alors que le premier film se suffit à lui-même, les deux suivants sont conçus pour s'articuler et se compléter : le dernier film est d'ailleurs déjà produit avant la diffusion du deuxième. Alors que *The Matrix Reloaded* est une suite du premier film, *The Matrix Revolutions* est la continuation du deuxième. Il existe alors deux types de suites : l'une reprend les personnages d'une histoire et leur fait vivre une nouvelle aventure se déroulant avant (*prequel*) ou après (*sequel*) l'intrigue initiale ; l'autre reprend l'intrigue pour la faire vivre à de nouveaux personnages, ceux-ci ayant souvent un lien de parenté ou de connaissance justifiant la relation hyperfilmique. Par exemple, *The Amazing Spider-Man : Rise of Electro* est la suite des aventures du personnage mis en scène par le film de 2012. Et, *Grease 2*, réalisé par Patricia Birch en 1982, constitue la suite du film *Grease* de 1978 réalisé par Randall Kleiser mais ne met pas en scène la suite des aventures de Sandy et Danny Zuko mais les nouvelles péripéties rencontrées par Michael, le cousin de Sandy.

La fin peut aussi permettre la distinction entre série et feuilleton, la valeur de la fin de chaque épisode déterminant sa qualification. La série propose des épisodes dont l'intrigue principale se termine à la fin de l'épisode alors que le feuilleton propose une intrigue se déroulant sur plusieurs épisodes, la fin du feuilleton se traduisant alors par l'achèvement de l'intrigue. Le feuilleton relève alors de la continuation alors que la série est une suite d'épisodes. Cette distinction n'est pas imperméable. Ainsi, une grande majorité des séries audiovisuelles présente un caractère feuilletonnant

alors même que chaque épisode donne lieu à une intrigue fermée et résolue. Dans la série *Les Experts (CSI : Crime Scene Investigation)* créée par Anthony E. Zuiker et diffusée entre 2000 et 2015 sur CBS, si les protagonistes ouvrent et résolvent une enquête à chaque épisode, les relations entre les personnages, les idylles amoureuses ou par exemple, la progression durant les trois premières saisons de l'otosclérose, maladie dont souffre l'un des personnages principaux, relèvent du feuilleton. Il subsiste donc un caractère feuilletonnant même s'il n'occupe pas une place centrale au sein du récit. La condition feuilletonnante imposée à mon objet d'étude doit alors être entendue largement et illustre la volonté d'appréhender la fin de série comme la fin d'un univers fictionnel, et non comme l'achèvement d'intrigues singulières.

Ce critère apprécié extensivement interroge alors l'inclusion des séries ou films dérivés (*spin-off*) au sein de mon acception de sérialité. Les *spin-offs* peuvent être de deux ordres : ils peuvent soit recycler certains personnages d'une histoire et leur faire vivre de nouvelles aventures, soit recycler l'intrigue pour la faire vivre à de nouveaux personnages. Ainsi, la série *Marvel's Agents of SHIELD*, créée par Joss Whedon, Jed Whedon et Maurissa Tancharoen et diffusée sur ABC depuis le 24 septembre 2013, est une série dérivée du film *The Avengers* (Joss Whedon, 2012) reprenant le personnage de Phil Coulson, alors que la série *Caprica* créée par Rémi Aubuchon, David Eick et Ronald D. Moore et diffusée en 2010 sur Syfy, raconte les événements ayant mené 58 ans après à la série *Battlestar Galactica* dont elle est dérivée. Dans les deux cas, les séries ou films dérivés entretiennent une relation hyperfilmique narrative avec leur source, le nouvel opus poursuivant l'univers fictionnel mis en place, chacune des intrigues pouvant coexister. Des incursions, ou *cross-over*, sont donc possibles, comme Nick Fury, ancien directeur du SHIELD, fait des apparitions dans la série et dans les films *Avengers* de 2012 ou 2015. Le *spin-off* peut intervenir que l'objet initial soit terminé ou non. En effet, la série *Marvel's Agents of SHIELD*, tout comme les aventures de *Thor* ou *Captain America*, se déroule concomitamment à celles des films *The Avengers* alors que *Caprica*, bien qu'étant son prélude nar-

1. Gérard GENETTE, *op. cit.*, p. 229.

ratif, est produite après la fin de la série à succès *Battlestar Galactica*. La multiplication de ce procédé de recyclage illustre une façon de repousser toujours plus loin la fin d'une sérialité fictionnelle audiovisuelle et, tout en soulignant la complémentarité entre cinéma et télévision, interroge encore les limites de l'œuvre sérielle. La suite, que j'inclus automatiquement dans une œuvre sérielle, peut parfois présenter une hyperfilmicité moins prégnante que certains *spin-offs*, il est donc logique de ne subordonner la sérialité qu'à la continuité de l'univers fictionnel. Dans le cadre de cet article, les suites et continuations (*prequel* ou *sequel*) et les séries et films dérivés constituent avec leur hypotexte¹ une même œuvre sérielle. La fin de série, télévisuelle et cinématographique, semble pouvoir être repoussée à l'infini. Mais elle peut aussi ne pas être toujours anticipée. Ainsi, la fin de série feuilletonnante ne signifie pas toujours la fin de l'intrigue.

Je propose donc la typologie, non exhaustive, des fins de série suivante. La fin de série peut procéder d'une décision auctoriale, c'est-à-dire déterminée par les auteurs, scénaristes et réalisateurs en l'espèce (même si les producteurs peuvent avoir une influence sur la teneur narrative de la fin), ou éditoriale, décidée alors unilatéralement par les instances de production ou diffusion. La fin que nous qualifierons d'auctoriale coïncide avec une fin du récit, celle-ci pouvant être ouverte ou fermée. En revanche, lorsque la fin de série procède d'une décision éditoriale, elle peut correspondre à un achèvement du récit ou non. Ainsi, certaines séries terminées n'ont aucune fin narrative. Par exemple, la série *Cupid* s'est terminée sans même voir son dernier épisode diffusé, la fin de la série est donc éditoriale, la chaîne ayant interrompu la diffusion avant la fin de saison prévue par l'auteur, qui n'était déjà pas pensée comme la fin de la série. Au contraire, *Battlestar Galactica* a connu une fin que l'on peut qualifier d'auctoriale dans la mesure où David Eick et Ronald D. Moore avaient déclaré, dès l'annonce d'une

quatrième saison, que ce serait la dernière². Qu'elle procède d'une volonté de l'auteur ou du producteur/diffuseur et quelle que soit sa nature, la fin de série narrative ne semble pas définitive et peut être déplacée. La fin ouverte, éditoriale comme auctoriale, ouvre la voie vers la continuation, voire la suite si la nouvelle œuvre choisit de laisser en suspens l'intrigue initiale pour se concentrer sur une nouvelle intrigue principale coexistant avec l'univers fictionnel original. Et la fin fermée n'empêche pas toute suite ou *spin-off*. La fin de série doit donc, quel que soit son type, être appréhendée en fonction du contexte de sa mise en œuvre. Comme le démontre l'exemple récent de la série télévisée *X-Files* dont une suite télévisuelle sérielle est programmée pour 2015, une continuation peut être donnée à une œuvre plus de dix ans plus tard.

Et ce caractère ambivalent de la fin de série, mis en question par les suites, continuations et séries dérivées, interroge alors le rôle joué par le *remake*. En effet, s'il est aussi une pratique de recyclage, il n'a pas la même relation à la fin de série.

Remake et reboot : une fin de série comme condition au reboot ?

La multiplication des pratiques de recyclage et la volatilité des produits des industries culturelles sont deux facteurs influant sur la fin de série. Celle-ci se définit comme le terme de son univers fictionnel. Le *remake* s'oppose alors à la suite et aux séries ou films dérivés dans la mesure où il ne continue pas une histoire mais la redémarre. Ainsi, le récit du *remake* ne peut coexister avec l'histoire de l'original. Le *remake*, dans une certaine mesure, poursuit donc l'univers fictionnel de l'original mais dans une relation d'alternative et non de complémentarité.

2. Josef ADALIAN, « "Battlestar" burns out next year », *Variety*, 31 mai 2007. <<http://variety.com/2007/scene/markets-festivals/battlestar-burns-out-next-year-1117966089/>>, consulté le 14 juin 2015. Si *Caprica*, qui a été annulée et a donc connu une fin éditoriale, fait partie de la même œuvre sérielle, elle est une série dérivée préluce qui n'a pas modifié la fin auctoriale de l'intrigue de *Battlestar Galactica*.

1. Texte préliminaire du même auteur ou d'un autre, à partir duquel est dérivé le texte.

La distinction entre *remake*-actualisation et *reboot* peut éclairer le propos, bien qu'elle soit loin d'être définitivement arrêtée et univoque. Comme rappelé en introduction, j'entends par *remake* un produit audiovisuel reprenant l'intrigue et les personnages d'une fiction antérieure de même nature. Les critères constitutifs formels du *remake* sont donc la permanence médiale et la conservation du format de l'original, le critère de fond imposant la conservation de l'univers fictionnel, de l'intrigue et des personnages et l'absence de complémentarité narrative entre les deux œuvres. Le terme « *reboot* » marque une dynamique d'effacement plus forte que le *remake* de par son sens premier lié à l'informatique : le *reboot* remet les compteurs à zéro. Cette idée justifie la distinction courante entre *remake* et *reboot* fondée sur une relation hypertextuelle moins marquée pour le *reboot*. Or, je refuse de fonder la distinction entre les deux pratiques sur la réalité de l'hyperfilmicité de l'objet car ce critère de distinction, souvent utilisé, revient à imposer un régime de fidélité à la pratique du *remake*, loin d'être vérifié. Par exemple, le film *Rollerball*, réalisé par John McTiernan en 2002, unanimement considéré comme un *remake*, ne conserve de l'original que le concept du jeu et le prénom du personnage principal. Je choisis alors de lier la définition du *reboot* à la sérialité : un *reboot* est le redémarrage d'une œuvre sérielle. Pour autant, je ne limite pas le *reboot* au *remake*-actualisation sériel dans la mesure où je conserve son application à des domaines plus larges que ceux que j'accorde au *remake*, spécifiquement audiovisuel. Ainsi, *The Ultimate Spider-Man*, version modernisée du héros de comics Marvel, reste un *reboot* de *The Amazing Spider-Man*, série de comics depuis 1963, selon mon acception du terme. Dans la perspective d'une construction de l'étiquette « *reboot* » pour catégoriser plus spécifiquement les pratiques de recyclage, d'autres éléments, comme la teneur réelle de la condition de sérialité, méritent de plus amples développements mais ne sont pas ici l'objet de la discussion. Les objets relevant de mon propos sont les produits répondant à la fois aux définitions du *remake*-actualisation et du *reboot* : les objets cinématographiques et télévisuels sériels redémarrant l'histoire d'une œuvre sérielle de même nature réalisée antérieure-

ment. Mon échantillon d'analyse présenté en introduction, même réduit, démontre encore la complexité du *reboot* et de ses critères de définition. Les catégories du *reboot* et du *remake* recouvrent deux réalités différentes qui se superposent lorsqu'il est question des objets sériels audiovisuels. La fin de la série originale est-elle alors un critère de définition du *reboot* ?

Tout d'abord, une fin narrative ne semble pas être une condition nécessaire au *reboot* comme le démontre l'exemple télévisuel de *Cupid*. La série originale s'est terminée par la diffusion du treizième épisode. Un quatorzième épisode avait été tourné mais n'a jamais été diffusé. La fin de la série aux yeux des téléspectateurs est donc la fin du treizième épisode. Le *reboot* s'explique alors par la faible valeur patrimoniale de son modèle. À dix ans d'intervalle, il semble peu légitime de donner suite à une œuvre dont la valeur patrimoniale, réelle ou symbolique, n'est pas avérée. Pour *Battlestar Galactica*, la donne est différente. En effet, la série originale, en plus de son succès commercial lors de sa diffusion, a acquis une valeur symbolique certaine aux yeux des téléspectateurs qui l'ont élevée au rang d'œuvre culte. C'est alors l'intervalle de temps, de 1978 à 2003, qui semble légitimer le recours à la pratique du *reboot* plutôt qu'à la suite. La première trilogie *Spider-Man* a également acquis une valeur patrimoniale importante, notamment en termes de succès au *box-office*. Pourtant, seulement cinq ans après le dernier film sort un *reboot*. La pratique n'est pas ici mise en œuvre pour profiter d'un succès ancien ou redonner vie à un objet oublié. Un quatrième film était prévu mais l'équipe technique d'origine (et notamment Sam Raimi, le réalisateur) s'est retirée du projet en raison de divergences avec la production quant à l'imposition de courts délais de réalisation – cette contrainte s'expliquant par la perte des droits d'exploitation du personnage passé un certain délai. Sony a alors décidé de produire rapidement un *reboot* afin de conserver les droits de la licence convoitée par Disney Marvel. Se profile d'ailleurs à l'horizon un nouveau *reboot* de la franchise. En effet, le succès mitigé de *The Amazing Spider-Man : Rise of Electro* a éloigné puis annulé les projets de suites initialement prévues. En 2015, un accord conclu entre Sony et

Disney permettra de faire apparaître le personnage dans l'univers cinématographique Marvel et notamment dans les futurs films *The Avengers*. À cette occasion, Sony compte produire un *reboot* en 2017 consacré au personnage qui sera alors incarné par un nouvel acteur. Ainsi, les deux séries cinématographiques consacrées à *Spider-Man* constituent deux œuvres sérielles distinctes et indépendantes alors que le nouveau *reboot* appartiendra à l'œuvre sérielle englobant l'univers cinématographique Marvel. La sérialité n'est donc pas limitée à l'affiliation à un même auteur. *La Panthère rose* le confirme dans la mesure où *La Panthère rose 2*, le deuxième film dans le cadre du *reboot* de la série cinématographique originale, est attribué à un autre réalisateur que le film ayant initié le *reboot*.

Le *reboot* peut donc intervenir pour plusieurs raisons qui semblent moins liées au type de fin de la série originale qu'à des considérations économiques ou actoriales. Cependant, si la fin de série n'influe pas directement sur la mise en œuvre du *reboot*, la relation inverse s'avère plus significative.

La fin de série comme conséquence du *reboot*

Les pratiques de recyclage audiovisuel démontrent l'importance attribuée à la sérialité au cinéma et à la télévision. La fin de série n'apparaît jamais comme définitive. Pourtant, l'existence du *reboot* permet de préciser la teneur de cette présomption d'inachèvement de toute fiction dans le sens où le redémarrage semble imposer la consécration de la fin de la série originale. Cependant, si cette dernière semble être un effet du *reboot*, l'ambivalence de la relation hyperfilmique permet d'accorder deux statuts distincts à la fin de série.

Reboot et sentiment d'inachevé : une fin de la série originale consacrée ?

L'aperçu de la sérialité fictionnelle télévisuelle et cinématographique a mis l'accent sur son omniprésence et sur sa dépendance à des facteurs sou-

vent externes au récit. Malgré des différences de mise en œuvre pratique, la sérialité fictionnelle conserve la même essence au cinéma comme à la télévision. Ainsi, le caractère sériel inhérent à la série télé, comme son nom l'indique, ne semble pas revêtir de caractéristiques distinctives dans sa conception par rapport à la sérialité cinématographique. En effet, elle répond aux mêmes objectifs (la réduction du risque de la nouveauté), elle dépend des mêmes contraintes (le succès d'audience) et elle présente plusieurs possibilités d'existence, la série pouvant être conçue comme sérielle dès l'origine ou *a posteriori*. Par exemple, *Battlestar Galactica* a d'abord fait l'objet d'un pilote de trois heures dont le succès a entraîné la mise en œuvre de la série. Les différences se situent donc davantage dans les modalités pratiques, la sérialité télévisuelle étant par exemple plus institutionnalisée grâce à la programmation télévisuelle ou le risque du produit cinématographique étant plus rigoureusement estimé qu'en matière télévisuelle.

Cette sérialité, même limitée à une condition de continuité narrative, semble alors sans fin, chaque produit cinématographique ou télévisuel pouvant faire l'objet d'une suite, d'une continuation ou d'un *spin-off*. L'intervention du *reboot* produit alors un effet sur cette présomption d'inachèvement de toute fiction audiovisuelle. Le *reboot* ne met pas un terme à l'univers fictionnel, la pratique poursuit l'exploitation de celui-ci, non dans la continuité mais l'alternative. Par conséquent, le *reboot* fait suite à un sentiment d'inachevé à propos de l'univers fictionnel mis en place par l'œuvre originale. Cependant, alors que cet inachèvement est narratif pour la suite, et contextuel pour la série dérivée, il se situe à un niveau plus global pour le *reboot*. En effet, l'existence de ce dernier suppose également que l'œuvre originale n'a pas tout dit mais elle associe à ce sentiment d'inachèvement une idée d'alternative, voire de correction. Ainsi, si la suite ou la série dérivée permet la prolongation ou l'épaississement d'un même univers fictionnel, le *reboot* crée un univers fictionnel alternatif à celui de son modèle. Mais dans quelle mesure ces deux univers coexistent-ils ?

Jusqu'alors, chaque *reboot* de l'échantillon a mis fin à la série originale. Par exemple, Tobey Maguire n'a pas rendossé le costume de Spider-Man depuis 2007. Le personnage du *reboot* semble donc remplacer le héros de la première trilogie, comme le deuxième *reboot* prévu pour 2017 devrait mettre en scène un personnage plus jeune. De la même manière, le caméo de Richard Hatch, qui était le héros de la première version de *Battlestar Galactica* en nouveau personnage dans le *reboot* confirme l'absence de complémentarité entre les deux univers fictionnels. C'est pourquoi, en mettant un terme à la série originale, le *reboot* tend dans le même temps à effacer la première interprétation. Les deux interprétations coexistent, le Batman de Christopher Nolan n'a, par exemple, pas supprimé l'existence du Batman de Tim Burton mais les deux univers fictionnels alternatifs ne se développent pas simultanément. Cette absence de coexistence simultanée de deux mêmes univers fictionnels alternatifs est mise à mal par l'univers fictionnel DC Comics. Warner Bros produit le film *Justice League : Part 1*, réalisé par Zack Snyder, dont la sortie est prévue en 2017 et réunissant plusieurs super-héros comme le Superman du film *Man of Steel* (Zack Snyder, 2013) incarné par Henry Cavill ou le Batman du film *Batman v. Superman* (Zack Snyder, 2016), interprété par Ben Affleck. Le super-héros The Flash doit également intégrer cette Justice League mais ne sera pas interprété par l'acteur qui joue le rôle à la télévision. Ainsi, le personnage cinématographique du héros The Flash coexistera avec une version télévisuelle alternative, si la série télévisée de 2014 créée par Greg Berlanti, Andrew Kreisberg et Geoff Johns diffusée sur The CW perdure. La télévision, si elle peut jouer la complémentarité avec le cinéma, et réciproquement, pour alimenter un univers fictionnel, peut également se présenter comme le support d'un monde fictionnel alternatif. Ce double mouvement d'achèvement et d'effacement pose la question des frontières de l'œuvre cinématographique et télévisuelle. Si la série télévisée s'entend comme une œuvre unique, qu'en est-il du statut de chacun de ses épisodes ? De la même manière, si un long-métrage cinématographique est une œuvre à part entière, la série cinématographique ne constitue-t-elle pas une œuvre globale ? Le *reboot* ajoute

alors une dimension supplémentaire à cette question : les frontières de l'œuvre s'arrêtent-elles au terme de la série originale consacrée par le *reboot* ? En d'autres termes, peut-on considérer la série originale et le *reboot* comme composant une même œuvre ? La conception de Jean-Pierre Esquenazi de l'œuvre comme le nom d'un processus social permet de transformer la prise en compte du *reboot* dans la construction de l'œuvre et va donc dans le sens de la pluralité d'immanence de Gérard Genette, une œuvre existant en plusieurs objets « non tenus pour identiques et interchangeable¹ ». Le film original fait partie du *reboot* en tant qu'œuvre, tout comme « *The Big Sleep* a été entre autres un roman de Raymond Chandler, un projet de William Faulkner et Howard Hawks, un scénario de Brackett et Faulkner puis Furthman² ». Dans cette optique, parler de l'œuvre *Spider-Man* reviendrait à inclure les séries de comics, ses adaptations télévisuelles sous forme de dessins animés et ses adaptations cinématographiques dont le *reboot* de 2009. Chaque occurrence fonctionne alors individuellement comme une œuvre originale mais dans leur fonctionnement collectif, seul le matériau initial, la première série de comics *The Amazing Spider-Man* peut prétendre à la qualité d'original.

En proposant un nouveau regard sur un univers fictionnel préexistant, le *reboot* finit la vision proposée par l'original. La mise en œuvre d'un *reboot* est en définitive une décision éditoriale consistant à donner une nouvelle direction à un univers fictionnel. Implique-t-elle la reconnaissance d'une mauvaise direction initiale, le *reboot* pouvant s'interpréter comme une tentative de correction ? L'analyse des stratégies de promotion et de l'usage de la référence hyperfilmique peut éclairer cette question.

1. Gérard GENETTE, *L'œuvre de l'art*, t. I, Paris, Seuil, 1994, p. 187.

2. Jean-Pierre ESQUENAZI, *Sociologie des œuvres. De la production à l'interprétation*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 45.

Promesse et réception : une fin recyclée

La notion de promesse pragmatique s'entend au sens de François Jost comme l'horizon d'attente proposé aux spectateurs à propos de l'œuvre¹. Comment est utilisée l'étiquette « *reboot* » dans l'espace public, que ce soit via les stratégies de promotion des produits (paratexte), les critiques ou les commentaires des spectateurs (méta-texte²) ? Les affiches de *La Panthère Rose* et *The Amazing Spider-Man* ne mentionnent aucunement l'existence d'une version antérieure. Quant aux bandes-annonce, elles restent également silencieuses sur la qualité de *reboot* de l'objet. Celle de *The Amazing Spider-Man* va même jusqu'à utiliser comme accroche la phrase « L'histoire jamais révélée ». Cette mention, en insistant sur le caractère de nouveauté du *reboot*, tend quand même à admettre l'existence de versions antérieures du personnage. Il en est de même pour les *reboots* télévisuels, dont la parenté avec un objet antérieur n'est que rarement mise en avant, jamais par les supports promotionnels, la relation à un original n'étant souvent mentionnée que dans le cas d'interviews et la question provient alors du journaliste. Le modèle, s'il est la raison du *reboot*, n'est pas explicitement utilisé comme argument publicitaire. En revanche, la critique va avoir tendance à comparer le *reboot* avec l'original, comme le souligne par exemple le journaliste Rob Owen pour *Cupid* : « Il est impossible de ne pas comparer les deux castings ou de ne pas trouver que la nouvelle version n'est qu'une pâle imitation³ ». Ainsi, même si la promesse paratextuelle n'est pas hypertextuelle, la plupart des critiques mettent en avant cette qualité en proposant souvent une critique comparative. Et le spectateur, même dans le cas de *reboots* intervenant longtemps après l'original, a des chances de connaître la qualité de *reboot* de l'œuvre. Il existe trois types de spectateurs face à un *reboot* : le spectateur ignorant, qui

ne connaît pas la qualité de *reboot* de l'objet, le spectateur influencé, qui sait être face à un *reboot* sans pour autant avoir vu l'œuvre originale et l'« hyper-spectateur » qui a vu l'original. L'écart temporel entre un *remake*-actualisation et son original étant souvent important, la majorité des spectateurs de ce type de *remake* ne sont pas des « hyper-spectateurs ». Or, l'échantillon de *reboots* choisi met en avant un intervalle de temps entre les versions relativement court, augmentant le nombre d'hyper-spectateurs et présageant d'une différence de promesse entre le *remake* et le *reboot*.

La promesse paratextuelle met donc en avant une dynamique palimpsestuelle dans la mesure où la valeur patrimoniale du modèle, réelle ou créée, commerciale ou symbolique, est bien la raison du *reboot*, mais n'est pas explicitement utilisée comme argument publicitaire. Ainsi, le *reboot* cherche à effacer l'œuvre originale. Pour autant, il ne se présente pas nécessairement comme une meilleure version de l'histoire, écartant une dynamique automatique de correction de l'original. Le *reboot* de *Spider-Man* se présente comme une adaptation plus fidèle du *comic book*, *La Panthère rose* des années 2000 ne dévalorise jamais l'original de Blake Edwards et le *reboot* de *Battlestar Galactica* insiste sur les différences marquées par rapport à son original, notamment une science-fiction plus réaliste que *space opera*, pour s'en différencier sans pour autant émettre de jugement de valeur. Le *reboot*, par son caractère actuel, se fonde sur une conception événementielle du cinéma et de la télévision pour faire oublier la série qui l'a précédé sans pour autant souligner un défaut, un manquement de la série originale. Les stratégies de promotion du *reboot* mettent donc en place un double processus paradoxal de valorisation de la série originale, pour profiter de sa valeur patrimoniale, et de dévalorisation, afin de justifier la mise en œuvre de la pratique. La fin provoquée de fait par la mise en œuvre du *reboot* n'a ni vocation à mettre un terme à une erreur d'interprétation nécessitant une correction ni à construire une œuvre originale finie pouvant servir de référence. Cependant, et ce surtout en matière cinématographique, les critiques vont dans le sens d'une comparaison sou-

1. Cf. François JOST, *Introduction à l'analyse de la télévision*, Paris, Ellipses, 1999.

2. Cf. Gérard GENETTE, *Seuils*, Paris, Seuil, 1987.

3. Rob Owen, « New "Cupid" not very lovable », *Pittsburgh Post-Gazette*, 31 mars 2009. <<http://www.post-gazette.com/ae/tv-radio/2009/03/31/New-Cupid-not-very-lovable/stories/200903310144>>, consulté le 03/09/2015.

vent peu favorable à la nouvelle version. Les critiques comparatives négatives participent alors à un mouvement de patrimonialisation de l'original qui consacre l'achèvement de la série originale et l'élève au rang d'œuvre influente, voire culte. *Battlestar Galactica* est l'exception de l'échantillon, la nouvelle version étant souvent jugée meilleure que l'originale.

Les différences de promesse présagent alors de la multiplicité des attitudes spectatorielles, du cri au sacrilège au plaisir du renouvellement d'un univers fictionnel apprécié en passant par l'ignorance de l'œuvre originale. Or, la fin de série est souvent une préoccupation primordiale aux yeux des télé-spectateurs. L'hyper-spectateur peut à la fois reprocher au *reboot* de mettre un terme définitif à une œuvre appréciée et lui accorder le bénéfice d'être une chance d'améliorer la fin de la série initiale. Pour l'hyper-spectateur, la fin de série peut alors être l'enjeu du *reboot*.

Le *reboot* recycle la série originale. Il en provoque la fin mais celle-ci est à la fois consacrée et effacée, comme le recyclage détruit pour remplacer à partir du même matériau.

L'étude du *reboot* cinématographique et télévisuel à partir d'un échantillon de quatre occurrences a mis en évidence la complexité de l'objet tout en refusant sa spécificité médiatique, permettant une sérialité fictionnelle homogène dans sa conception. La fin de série, si elle n'est l'enjeu du *reboot* que pour certains hyper-spectateurs, semble être une conséquence de sa mise en œuvre. Ainsi, contrairement à la série dérivée qui peut être produite et diffusée alors que la série dont elle est issue n'est pas terminée, le *reboot* cinématographique et télévisuel impose la fin de série que celle-ci soit auctoriale ou éditoriale, ouverte ou fermée, narrative ou non.

Les possibilités de continuité fictionnelle sont multiples. Le *reboot* est une pratique de recyclage de la série parmi d'autres, dont la mise en œuvre est une décision éditoriale dépendant de facteurs externes au récit mis en scène par l'originale. Il a pour particularité de reposer sur une hyperfilmicité narrative substitutive au lieu de se fonder sur un lien hyperfilmique de continuité narrative : le *reboot* ne complète pas un univers fictionnel, il en propose une nouvelle version. Cependant, contrairement au sens courant du terme « recyclage », le recyclage audiovisuel ne concerne pas les objets hors d'usage mais au contraire, ceux susceptibles d'avoir encore du succès. Le recyclage audiovisuel fait donc également dans le « développement durable », même si celui-ci ne bénéficie pas de la connotation méliorative acquise par le terme courant, soit en prolongeant un univers fictionnel, chronologiquement par le biais de suites ou en termes de densité via les séries dérivées, soit en le recommençant grâce au *reboot*, créant alors des mêmes univers fictionnels parallèles. Les circonstances de mise en œuvre d'une pratique de recyclage sont variées et la relation entre cinéma et télévision permet la complémentarité comme l'alternative. Or, ce recyclage audiovisuel est-il sans fin ? En d'autres termes, ces pratiques de recyclage sont-elles cumulables à l'infini ? Si la prolongation de l'univers, horizontalement comme verticalement, paraît sans limite et compatible l'une avec l'autre, le *reboot* interroge la possibilité de révocation d'un univers fictionnel cohérent consacré par une multiplicité d'objets audiovisuels.

Gaëlle PHILIPPE