

Be Kind Rewind : le suédage comme remake

Sylvain Louet - Marne-la-vallée, LISAA EA 4120

Mots clés : image de soi, rite social, commercialisation, bricolage, *blockbuster*

Keywords : self-image, social ritual, marketing, do-it-yourself, *blockbuster*

« *Il y a très peu de vrais ratés. De ratés réussis.* »
(PERROS, 2004)

La pratique du remake est plurielle. On situe généralement celle-ci à l'intérieur de la production professionnelle, où la technologie peut jouer un rôle fondamental. Mais le remake existe aussi en dehors de ce cadre, produit par des amateurs portant un tout autre regard sur la technologie. Ainsi se développe le suédage¹.

« Suéder » signifie refaire entre amis ou en famille, avec les moyens du bord², des classiques ou des *blockbusters*. Le terme est issu du film *Be Kind Rewind* de Michel Gondry, sorti en 2008. Le titre fonctionne comme un jeu de mots signifiant « rembobiner » (de là le titre français : *Soyez sympas, rembobinez*) et le fait de « revenir en arrière » sur un film, comme c'est le cas dans le remake (dont se rapproche davantage le titre québécois : *Vidéo sur demande*). Son résumé précise la signification de suéder. Jerry et Mike doivent s'occuper d'un vieux vidéo-club de banlieue pendant l'absence du patron. Suite à un accident assez loufoque, le contenu de toutes les VHS est effacé. Plus aucune vidéo n'est disponible. Les deux gaffeurs décident cependant de sauver l'entreprise de la faillite en retournant eux-mêmes les films. Ils les désignent par le terme « suédé ». Ils veulent ainsi faire croire à leurs clients que ces films viennent de loin : leur provenance de Suède expliquerait

¹ Les versions suédées évoquées dans cet article se trouvent sur <http://www.youtube.com/user/bekindrewind>.

² Sur le site officiel du film *Be Kind Rewind*, on peut lire : « Suéder un film c'est le retourner avec tout ce que l'on peut avoir sous la main » (<http://www.rembobinez.com/sueder.html>).

le prix à payer et leur étrangeté. Ils produisent peu à peu, avec succès, des vidéos sur demande.

Pour analyser les enjeux technologiques du suédage, on tient compte du double emploi du terme *remake*, qui évoque soit un mode de production, soit les œuvres produites selon ce type de production. Bien entendu, on n'oublie pas que la diffusion des versions suédées sur le net tient une place centrale dans l'appréhension du phénomène. On se demande plus précisément quel est le statut de la version suédée, quelles sont ses relations avec l'œuvre antérieure, et ce que mettent au jour les modulations commerciales, esthétiques et technologiques du suédage.

On envisage d'abord que le suédage puisse constituer une pratique de la représentation de soi et d'une culture de soi dans l'environnement technologique du net. Puis on mesure en quoi les aspects technologiques contribuent aux enjeux commerciaux quand un long-métrage professionnel intègre des versions suédées. Enfin se pose la question de la définition du suédage en regard de la technologie : dans quelle mesure une version suédée mettant en œuvre la technologie du *home video* est-elle un remake ?

I. Une pratique de la représentation de soi dans l'environnement technologique du net

La version suédée est d'abord le représentant de ceux qui l'ont réalisée. On remarque ainsi que les versions suédées comportent toutes des génériques, à la différence d'autres films amateurs (les films familiaux, par exemple).

1.1 Le cadre du net

Le suédage est d'abord une activité ancree. Depuis l'avènement des « plates-formes visuelles » (GUNTHER, 2009 : 183), une part de l'économie des images repose en effet sur l'autoproduction, la diffusion et la consultation par les usagers des contenus multi-médiatiques. On a assisté, depuis quelques années, à un basculement, relatif, d'une économie de la distribution contrôlée vers une individualisation de la mise en image. On parle, en particulier, d'ancrage de l'activité quand celle-ci, « telle qu'elle est interprétée par l'interlocuteur ou l'observateur et appelant de sa part certains ajustements, prend place dans un monde physique,

biologique et social³ » (GOFFMAN, 1991 : 242). Ce monde social est représenté par les plateformes de diffusion des versions suédées qui constituent le cadre de l'expérience du suédage. La version suédée, quand elle est diffusée sur le net, trouve alors une audience assez élevée. *Youtube*, par exemple, possède une forte attractivité auprès des jeunes générations (15-25 ans), due notamment à la mobilité du support, lequel est consultable depuis les écrans portables (tablettes et téléphones). On peut considérer que « les cadres [de l'expérience] ne sont pas seulement des schèmes mentaux mais correspondent à la façon dont l'activité [...] est organisée » (GOFFMAN, 1991 : 242). L'interactivité sociale des plateformes ouvre ainsi la voie à de nouvelles pratiques du remake. Par exemple, la réactivité permet de diffuser rapidement la version suédée, lors de concours. A la différence de la plupart des remakes traditionnels, développés par des entreprises de production, le suédage peut être immédiat.

1.2 Le suédage et la notion de modèle

La notion de modèle est un paradigme de la pratique du suédage. La version suédée d'un film met clairement en œuvre la polysémie du terme « modèle ». La version suédée met en jeu deux perspectives radicalement différentes : un enjeu lié classiquement au phénomène de réécriture d'une œuvre source (le *modèle de*) et un autre qui possède une dimension psycho-sociale (le *modèle pour*).

Le film original représente d'abord, à l'évidence, un *modèle de* (un modèle de genre filmique, de type de scène, de jeu d'acteur ...). Dans une version suédée de *Raging Bull* (1980, Martin Scorsese), la technologie est utilisée *a minima* (le noir et blanc de la version originelle est repris). Le suédage vaut alors comme travail de citation : il reprend le dialogue original, voire le jeu des acteurs marqué par une certaine diction légèrement saccadée. Ce type de suédage se veut un hommage au film originel et à son genre, ici le *biopic* et le film de boxe.

L'analyse des cadres de l'expérience de suédage montre aussi que la version suédée est un pré-texte et incarne un modèle en un tout autre sens, au sens de *modèle pour* (généralement un modèle pour faire rire par la version décalée). La version suédée de *Apocalypto* (2006, Mel Gibson), tournée avec une caméra

³ Sonia Livingstone, Peter Lunt parlent de « cadre de présentation » (LIVINGSTONE, LUNT, 1993). Jean-Pierre Esquenazi évoque, lui, un « cadre d'interprétation [...] localisation de l'acte interprétatif dans l'espace social » (ESQUENAZI, 2009 : 83).

numérique très légère, met en scène, en guise de monstre, une peluche. La musique symphonique accompagne les images d'amateur : la scène de fuite et d'attaque, ridicule, est ainsi quelque peu dramatisée. Deux effets de sens peuvent être retenus. D'une part, dans la version suédée, le son vient au secours de l'image, comme dans la version originelle (mais sans le sérieux de celle-ci). D'autre part, l'utilisation immersive de la musique dans les grosses productions est mise à distance par la mise en exergue de son caractère outré. Dans la relation entre l'original et la version suédée, l'inventivité du bricolage permet d'interroger l'œuvre source. Dans *Be Kind Rewind*, la version suédée de *Boyz N the Hood* (John Singleton, 1991), qui remplace une mare de sang par une pizza posée sur le sol, souligne la facticité de la mise en scène de la violence.

Sur le plan technologique, les versions suédées semblent éviter d'utiliser des effets spéciaux que permet pourtant le *home video*. L'utilisation du matériel ne vise pas à améliorer techniquement la version suédée, fût-elle ancienne, sans doute parce que cette amélioration est difficile à atteindre pour des amateurs, mais aussi parce que le *modèle pour* est prévalent : le ratage fait partie du jeu social que constituent le suédage et sa diffusion sur le net. Le suédage apparaît ainsi comme une « compréhension » (BAKHTINE, 1977 : 146) et un « dialogue » (ESQUENAZI, 2009 : 81) entre quatre perspectives. Celles-ci peuvent être schématisées à partir d'un jeu de pronoms : elle, la version originale – je ou nous, réalisateur(s) suédeur(s) – ça, la version suédée – tu, vous spectateur(s) du film de référence et de sa version suédée dans laquelle la technologie joue un rôle mineur. Les notions de cadre et de modèle rappellent ainsi que « tout destinataire a besoin d'un groupe, d'une communauté d'interprétation sur lesquels appuyer sa compréhension de l'objet fictionnel » (ESQUENAZI, 2009 : 84). L'utilisation basique de la technique est un signe de connivence entre suédeur et spectateur, et participe à fonder leur communauté.

1.3 Le suédage est un rite d'interaction

Afin d'approfondir la question de la technologie, le deuxième sens de « modèle » (le *modèle pour*) doit être analysé en regard de ce dialogue. Le *modèle pour* sert « de fondement pour une forme d'action » (GOFFMAN, 1991 : 49). Le suédeur met souvent son œuvre sur une plateforme et se montre autour d'elle, ou à travers elle. Autrement dit, quelle que soit la forme de la version suédée, celle-ci vaut comme une figuration (*face-work*) généralement ludique de soi, un de ces « signes du lien »

(GOFFMAN, 1973 : 181) que nécessite tout rite d'interaction. Une anecdote rappelle les enjeux de ces rites. Gregory Bateson, au cours de ses visites au zoo de Fleischacker, avait observé que les loutres ne se contentaient pas de se battre mais jouaient à se battre. Les suédeurs, eux, ne se contentent pas de filmer, mais jouent à filmer et, ainsi, à se filmer. Une telle pratique relève de la représentation de soi dans un monde médiatique, une « représentation » cette fois entendue dans le sens proposé par Pierre Glaudes : « Qu'elle soit sociale ou psychologique, la représentation, en tant que telle, est une structure d'intelligibilité : ni redoublement mimétique d'un modèle, ni vérité absolue, mais médiation imaginaire entre la conscience et le monde dont il est impossible de s'abstraire » (GLAUDES, 1999 : XXI).

Les enjeux technologiques du suédage se trouvent ainsi déplacés, tout en jouant un rôle fondamental. L'ancrage, *via* le net, offre une visibilité de sa propre culture technique. Le suédage est, de cette manière, souvent associé à la culture *Geek*, mettant en exergue notamment la capacité d'invention et de bricolage à partir des outils informatiques. Les modes de diffusion et de réception de la version suédée font ainsi appel à des technologies de l'information et à la pratique interactive. Lors du festival *Geekopolis*, les vidéos sont mises en ligne sur la chaîne dédiée *Geekopolis* de WAT.tv. La vidéo ayant été vue le plus grand nombre de fois et ayant le plus grand nombre de *like*, *tweet* et *g+1* est déclarée victorieuse. La présentation du festival sur le site *Geekopolis* identifie la culture *Geek* : « Cette cité se présente sous une forme très particulière car, à la manière de la culture *Geek* elle-même, *Geekopolis* se divise en cinq quartiers représentant chacun un des aspects de la culture *Geek* actuelle. Ces derniers sont totalement séparés les uns des autres afin de renforcer le sentiment d'immersion grâce à des décors et des ambiances musicales en accord avec les différents univers représentés. » (Voir <http://www.geekopolis.fr/index.php>). On peut parler à cet égard d'idéologie en tant qu'effet de lecture, d'un « effet-idéologie » (JOUVE, 2001 : 10). Autrement dit : « Je suis 'Geek', donc je suéde et le montre sur le net » est le *cogito* fréquent du cadre de l'expérience de suédage. Le suédage est ainsi intégré à la culture *Geek*, comme les jeux de rôle et les « rencontres *Geek* » liées notamment à la science-fiction.

Si la réalisation et la diffusion d'une version suédée composent un jeu, le suédage n'est pas pour autant une pratique libérée. Il relève en effet des « cadres sociaux » qui « soumettent l'événement à des normes et l'action à une évaluation sociale »

(GOFFMAN, 1991 : 31). Or cette évaluation valorise assez souvent le raté réussi, en particulier sur le plan technique.

1.4 La valorisation du raté réussi

La pratique du suédage montre que « notre manière de voir les choses est aussi, littéralement, notre manière de vivre, le processus de communication est en réalité le processus de la communauté : le partage de significations communes, et donc d'activités et d'objectifs communs. » (WILLIAMS, 2001 : 55). Le titre même d'un article de Umberto Eco le dit de manière plus dense : « Social life as a Sign System » (ECO, 1973). La réalisation et les modes de diffusion de versions suédées, établis sur les interactions entre anciens et nouveaux médias, souvent intégrés à un site personnel ou communautaire, composent donc une activité sociale singulière et partagée qui ne relève pas seulement de la cinéphilie ou du remake dans sa définition habituelle. Le suédage incarne une nouvelle manière de « faire public », une participation active des spectateurs de films, multiple et ambivalente, qui les place au cœur de la médiatisation des relations sociales.

Avec la pratique du suédage, on se trouve plus précisément face à un « cadre primaire ». Selon Erving Goffman, dans ce type de cadre, « les notions de contre-performance et de contingence sont d'une grande importance » (GOFFMAN, 1974 : 43). A l'évidence, les versions suédées mettent en valeur ces deux notions. La version suédée met en effet presque toujours en avant le ratage pour lui donner une aura particulière. L'aphorisme de Georges Perros (« *Il y a très peu de vrais ratés. De ratés réussis* ») invite à explorer le sens de l'oxymore *raté réussi* pour ces versions suédées : par exemple, si le regard à la caméra peut constituer une infraction dans un remake traditionnel, ce regard, dans la version suédée, est celui d'un comédien amateur et, souvent d'un ou d'une ami(e). Sur le net, ce ratage a donc la valeur d'un signe social, vecteur de connivence. La dimension ludique est d'ailleurs revendiquée, notamment sur certains sites qui organisent des concours de versions suédées.

Le suédage utilise la technologie pour valoriser les ratés. Dans une version suédée de *Apocalypto* (2006, Mel Gibson), la caméra n'arrête pas de tressauter lors d'une course poursuite, pour mimer le film d'action, et nul effet spécial n'est employé⁴. Dans *Be kind to the future*, version suédée de *Back to the Future* (Robert Zemeckis,

⁴ Dans une autre version, au contraire, la caméra est posée sur un pied.

1985), le *home video* est employé en tant que simple enregistreur de bricolages ingénieux, mais ratés selon les normes techniques des films professionnels. Le suédeur ne fait pas appel à quelque technique de montage élaboré. Les versions suédées font ainsi dominer les trucages profilmiques sur les trucages cinématographiques⁵. Dans la version suédée de *Alien* (Ridley Scott, 1979), l'horreur devient un gag : l'alien qui sort du ventre d'un personnage humain est interprété par une main recouverte d'une gaze. On rit ainsi de l'horreur. Comme dans les versions originelles, la version suédée joue sur l'attente mais celle-ci est, cette fois, double : d'une part, le spectateur se demande quand l'alien apparaîtra et quelle forme il prendra, d'autre part, il cherche à deviner comment des amateurs vont parvenir à le créer tout en ratant cette création sur le plan technique. Le spectateur sait, d'avance, que la version suédée ne parviendra pas à recréer l'alien. Cette double attente est sans doute ce qui fait le succès de cette pratique. Le goût du raté réussi culmine sans doute dans une version suédée de *North By Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959), où un avion en papier est accroché derrière le personnage, au bout d'un fil de fer au-dessus de son dos : le danger est déjà-là, symbolisant Némésis, mais la mort, littéralement aux trousses, demeure un artefact. Ainsi mis à distance, le danger devient encore plus clairement un jeu avec le spectateur. L'utilisation du minimum de technologie permet de rendre hommage à Alfred Hitchcock qui avait inclus les spectateurs au centre de l'écriture de ses films. On peut à ce titre, parler de « films faussement ratés » (BOURGATTE, 2012).

En outre, on assiste à quelques tentatives d'intégrer le suédage au sein des films professionnels.

II Les enjeux technologiques du suédage dans les productions professionnelles

Le suédage peut être valorisé sur le plan commercial et trouver sa place dans une production professionnelle. D'une part, les réalisateurs et producteurs constituent ainsi une communauté autour de films sources bien connus, généralement récents, dont ils intègrent les versions suédées dans la fiction qu'ils promeuvent. A travers le suédage, le film vise ainsi explicitement un public urbain et plutôt jeune (de fait,

⁵ Les trucages profilmiques sont réalisés devant la caméra (collages, cartons découpés pour figurer des moyens de locomotion, cascadeurs, doublure, trompe l'œil, par exemple). Les fondus, les caches, les iris, notamment, représentent des trucages cinématographiques. Pour cette distinction, voir METZ, 1971 : 171-192.

même sur le net, ce sont souvent les mêmes films qui sont suédés par de jeunes amateurs). D'autre part, avec internet, la pratique du remake amateur peut devenir un support publicitaire de la version suédée professionnelle. Ainsi, pour la sortie de *Be Kind Rewind* de Michel Gondry, le site *Dailymotion* avait lancé un concours de films suédés (« Soyons sympas, rembobinons ». Les versions suédées retenues sont diffusées par le DVD du long métrage). Par la suite, les versions suédées présentées dans les bonus ont pris la valeur d'un épilogue ludique du film de référence. Elles constituent désormais une « parenthèse », apparentée à « une soirée de clôture – où les artistes reçoivent des télégrammes d'encouragement, des fleurs » (GOFFMAN, 1991 : 248).

Il faut ici présenter la notion de *fandom*, propice à une meilleure compréhension du phénomène. Depuis les années 1970, le terme *fandom* (contraction de *fan kingdom*, ou « royaume des fans ») désigne le regroupement de personnes qui, avec un centre d'intérêt commun, partagent des informations le concernant. De ce point de vue, pour le suédeur, faire un remake peut consister à rembourser une dette puisque « le *fandom* pourrait être une manière de réaménager un espace social d'échange. En effet, la pratique du *fanart* rappelle le 'don compétitif'⁶, dans la mesure où le don fait par l'artiste ne peut (ni ne doit) être rendu. Payer sa dette consiste à aider à la diffusion de l'œuvre » (PRUVOST-DELASPRE, 2013 : 88). Les versions suédées constituent un produit d'appel de *Be Kind Rewind*, d'autant plus qu'elles sont annoncées d'avance sur la toile à travers le concours. Parmi celles-ci, la version suédée de *King Kong* reprend l'idée de maquette de la version de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack, mais le monstre est joué par un vrai chat. Le choix commercial a donc valorisé la qualité de la réalisation, la renommée du film original et l'utilisation minimale de la technologie valant comme un hommage cinéphilique. Chacun peut devenir un suédeur semble le leitmotiv implicite d'une telle pratique.

En outre, sur le plan de la théorie économique, l'intégration de remakes amateurs dans un film professionnel constitue une tentative de customisation de masse. La customisation correspond à une transformation d'un objet standard effectuée par un individu. La customisation de masse, elle, est définie comme « un processus par lequel les entreprises appliquent les technologies et méthodes de management pour apporter de la variété au produit et de la personnalisation à travers une flexibilité et

⁶ La notion de don compétitif renvoie à Marcel Mauss (MAUSS, 1995 : 142-279).

une capacité de réponse rapide » (SURESH, 1995 : 22). Les travaux académiques en marketing abordent fréquemment la thématique de la personnalisation. Ce terme est utilisé aussi bien pour parler d'individualisation de la communication, de la relation-client que d'individualisation de l'offre elle-même. Or ces trois critères se retrouvent dans le film de Michel Gondry : l'individualisation de la communication et de la relation-client est perceptible dans le concours organisé lors de la sortie du film (chacun est invité à proposer sa version suédée). L'individualisation de l'offre est perceptible dans le film quand des clients du vidéo-club réclament de voir telle ou telle version suédée. La customisation de masse est visible de manière éclairante dans la séquence de tournage de différentes versions suédées. Dans ce plan-séquence de *Be kind rewind*, les acteurs font du suédage pour la population locale. Le film professionnel utilise alors des moyens techniques importants pour réaliser un plan-séquence complexe : la caméra se déplace longuement, sans doute équilibrée par un *Steadicam*, devant des dispositifs à la machinerie compliquée. La notion de *modèle de* reçoit une nouvelle application : ce n'est pas seulement le film originel qui est le modèle, mais la pratique du suédage en tant que telle qui est, cette fois, filmée avec des moyens professionnels. *Be kind rewind* valorise ainsi le remake amateur, plutôt que les versions originelles, et sublime cette pratique en utilisant des moyens techniques qui ne sont pas accessibles à un amateur. Le film de Michel Gondry se montre ici en train de s'élaborer et renoue avec le jeu des décors qui, au théâtre, jusqu'au dernier quart du XIX^{ème} siècle, se modifiaient sous les yeux du public. Dans cette séquence, le suédage opère de cette manière une archéologie du regard spectatorial. La vision professionnelle des versions suédées nous fait retrouver un mode de spectaculaire disparu. Le long métrage adapte ainsi des classiques à travers une customisation de masse.

Enfin se pose la question de la définition du suédage en regard des enjeux technologiques.

III. Une version suédée est-elle un remake ?

Dans quelle mesure une version suédée mettant en œuvre la technologie du *home video* est-elle un remake ? La notion de remake doit être considérée en regard du cadre élargi de la transtextualité, définie comme « tout ce qui met un texte en relation, manifeste ou secrète, avec un autre texte » (GENETTE, 1982 : 7). Un remake

entretient avec le film original une relation hypertextuelle. Gérard Genette définit celle-ci comme une relation qui unit un texte B, l'hypertexte, à un texte A, antérieur et source, l'hypotexte, « sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire » (GENETTE, 1982 : 11-12). Gérard Genette propose une classification des pratiques hypertextuelles, en distinguant deux modes de dérivation (la transformation et l'imitation de l'hypotexte) et trois régimes (satirique, ludique, sérieux). Ainsi il obtient six catégories : la parodie, le pastiche, le travestissement burlesque, la charge, la transposition et la forgerie (sorte de suite ou transposition).

C'est à partir de cette classification que l'on définit habituellement le remake. Ainsi, selon Raphaëlle Moine, le remake et la version source sont « unis par une relation de transformation, réalisée dans un mode qui n'est ni ludique, ni satirique » (MOINE, 2007 : 27). Raphaëlle Moine résume ce point de vue en disant : « un remake n'est pas parodique, et une parodie n'est pas un remake » (MOINE, 2007 : 27). Un remake serait donc, en reprenant la terminologie de Gérard Genette, une simple « transposition ».

La notion de remake ainsi posée, de deux choses l'une concernant la notion de suédage : soit on doit considérer que la version suédée ne peut constituer un remake (ce qui paraît surprenant en regard de la réécriture fortement hypertextuelle que constitue le suédage), soit on admet qu'un remake peut entretenir avec son film source une relation de bricolage ludique (ce qui est évident avec la plupart des versions suédées). D'ailleurs Gérard Genette souligne

La porosité des cloisons entre les régimes [qui] tient surtout à la force de contagion, dans cet aspect de la production littéraire, du régime ludique. À la limite, aucune forme d'hypertextualité ne va sans une part de jeu, consubstantielle à la pratique de remploi de structures existantes. [...] L'hypertexte à son mieux est un mixte indéfinissable et imprévisible dans le détail, de sérieux et de jeu (lucidité et ludicité), d'accomplissement intellectuel et de divertissement. (GENETTE, 1982 : 453).

Sans doute, au sujet du suédage serait-il judicieux de parler de « travestissement », défini par Gérard Genette comme une « transformation à fonction dégradante » (GENETTE, 1982 : 45). Quoi qu'il en soit, pour essayer de définir le suédage en regard des enjeux technologiques, continuons à le comparer aux définitions traditionnelles du remake.

III.1 Une version suédée fait-elle oublier l'original ?

Raphaëlle Moine indique que « [l]e remake travaille [...] en général à gommer ses emprunts à un film originel » (MOINE, 2007 : 29). Selon Jacqueline Nacache, le remake est ainsi « un puissant générateur d'oubli » car « il estompe sa ressemblance en se voulant le plus différent possible de l'original » (NACACHE, 1979 : 78-79).

Or le suédage, lui, ne suit pas cette voie. En effet, tout un appareillage référentiel est convoqué par les auteurs amateurs pour faire exister leur production. L'utilisation *a minima* de la technologie va évidemment dans ce sens. Le suédage met plutôt en pratique la notion de *voir-comme*. Wittgenstein distingue ainsi le *voir* et le *voir-comme* : *Voir* c'est voir quelque chose ; *Voir-comme* c'est faire un rapprochement et voir une ressemblance, un trait commun entre deux choses. Quand on voit, on n'interprète pas, on ne formule pas d'hypothèses : comme le remarque Wittgenstein, « nous regardons la photographie, le tableau sur notre mur comme l'objet lui-même (homme, paysage, etc.) qui est représenté sur eux » (WITTGENSTEIN, 1961 : § 486). *A contrario*, quand on regarde une version suédée, on ne découvre pas tant des personnages que l'on ne voit des comédiens amateurs-*comme* des personnages déjà connus. On ne voit pas des monstres, mais des objets ou des amateurs-*comme* des monstres répertoriés dans une culture commune. La version suédée ne fait donc pas oublier l'original, bien au contraire. Le suédage de *No Country for Old Men* (2007, Joel et Ethan Coen) qui reprend le duel entre Anton Chigurh, un tueur psychopathe engagé pour récupérer de l'argent, et le shérif Bell, un homme vieillissant et désabusé, rappelle celui qui oppose Javier Bardem et Tommy Lee Jones. Les comédiens amateurs ne sont pas très ressemblants. La technologie, basique, se met au service de ce décalage, sans essayer de le gommer.

Cela montre que suéder n'est pas imiter, mais faire allusion. L'allusion relève du jeu, comme le suggère l'étymologie du mot : *allusio*, qui a un rapport étroit avec *ludus*, *ludere*. John Biguenet a, du reste, rappelé l'importance du rôle de l'allusion dans les remakes (BIGUENET, 1998). Sur le plan rhétorique, l'allusion est une figure par laquelle certains mots ou tournures éveillent dans l'esprit l'idée d'une personne ou d'un fait dont on ne parle pas expressément. Les différences entre la source et la version suédée sont parfois si importantes que les liens entre les deux ressortissent à l'allusion. Précisons encore les enjeux techniques du suédage entendu comme la copie bricolée d'un original dégradé.

III.2 La copie bricolée d'un original dégradé

Une version suédée assume d'être une sorte de copie de copie. Dans *Be Kind Rewind*, la version suédée est d'ailleurs définie comme une copie de copie, et plus précisément comme une copie bricolée d'un original dont la copie, sur une cassette VHS, a été effacée. Précisons que le film de Michel Gondry fait assez souvent l'éloge des versions suédées au détriment des films originaux qui sont décrits, eux, comme consensuels, normés, relevant souvent des *blockbusters*. Dans ce cas, le film original est lui-même perçu comme une copie dégradée d'un cinéma qui, lui, serait idéal, créatif. La version suédée est alors jugée apte à redonner de la créativité à la version originale dépréciée. En ce sens, la diffusion ultérieure des versions suédées sur le net fait de celui-ci un *fandom*. Comme le souligne le spécialiste des récits de fans (*fanfiction*) Henry Jenkins, la *fanfiction* permet de se réapproprier les mythes devenus la propriété de groupes commerciaux. Le phénomène du *fandom*, qui existe depuis longtemps aux États-Unis, apparaît avec la sous-culture⁷ de la science-fiction, et prospère à travers les clubs des étudiants américains. L'histoire de ces clubs a été étudiée par Henry Jenkins (JENKINS, 1992) qui voit dans ces pratiques une réappropriation des grands récits, un court-circuit des schémas de circulation habituels, une forme de défi lancé aux industries culturelles. Et ce d'autant plus que, comme le remarque à juste titre Raphaëlle Moine, « [l]e remake, surtout quand il est hollywoodien et qu'il peut être référé à l'organisation industrielle et aux pratiques commerciales des studios, devient l'expression caricaturale de la nature industrielle du cinéma. » (MOINE, 2007 : 85). Toutefois, au sujet des versions suédées particulièrement bricolées, on ne peut parler d'*Arte Povera* car être un artiste *Arte Povera*, c'est adopter un comportement qui consiste à défier l'industrie culturelle et plus largement la société de consommation, selon une stratégie pensée sur le modèle de la guérilla. Les versions suédées, elles, font entrer au Panthéon les œuvres auxquelles elles se réfèrent à travers des matériaux pauvres, mais utilisés de manière ludique. Ainsi, dans la version suédée de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) présentée par *Be Kind Rewind*, le cyborg est incarné par Jerry ganté, portant des Moon-Boots et recouvert de pièces de voiture qui abat les méchants avec un sèche-cheveux.

⁷ En sociologie, en anthropologie et dans les *cultural studies*, une sous-culture est une culture (revendiquée ou cachée) partagée par un groupe d'individus, se différenciant ainsi des cultures plus larges auxquelles ils appartiennent. Il faut entendre « sous-culture » non dans un sens péjoratif, mais au sens de l'anglais *subculture*, c'est-à-dire souterrain, ou *underground*, en marge de la culture officielle, voire contestataire.

Avec le suédage, il s'agit avant tout de montrer que l'on connaît un peu le cinéma et que l'on sait faire à peu près la copie d'une partie d'un film. Cette notion de l'*à-peu-près* est fondamentale. L'*à-peu-près* doit être pris au pied de la lettre car il devient une marque de fabrique de la version suédée. La version suédée descend l'original à hauteur d'homme car l'amateur ne peut rivaliser avec lui sur un plan technique. Michel Gondry, un réalisateur professionnel, fait ainsi du suédage une pratique humaniste. Cette place de choix donnée ou redonnée à l'homme et à son image, avec leurs imperfections, explique en partie pourquoi la technologie est généralement mise entre parenthèses dans les versions suédées. La première version suédée qui apparaît dans *Be Kind Rewind*, celle de *Ghostbusters* (Ivan Reitman, 1984) est ainsi un assortiment de trucs et de ficelles visant à mettre en exergue l'*à-peu-près*, source de rire et de joie, et le ciment d'une communauté qui s'élargit peu à peu au fil du film car chacun apporte de quoi suéder. Mais cette notion d'*à-peu-près* ne suffit pas à rendre compte des enjeux du suédage. Il faut aussi considérer que la version suédée est un film troué.

III.3 Un film troué : le spectateur interprète des versions suédées

Comme on l'a vu, les versions suédées se tournent vers « un spectateur averti sachant 'reconnaître et apprécier' » la réécriture (JULLIER, 9). A partir du film original, ces versions figurent, en effet, soit seulement une scène, soit un ensemble de scènes qui peuvent parfois comporter des ellipses importantes. Dès lors, la pratique cinéphilique permet de combler les manques sans que la technologie ne vienne suppléer ces défauts. De manière générale, la version suédée n'est pas sans rappeler le texte théâtral troué, tel que le définit Anne Ubersfeld quand elle affirme que l'une des caractéristiques les plus étonnantes du texte théâtral, la moins visible, mais peut-être la plus importante, c'est son caractère incomplet (UBERSFELD, 1996). De ce point de vue, le texte de théâtre est incomplet, « illisible », sans la représentation qui achève de lui donner sens. Le texte théâtral est donc un texte « troué », qui exige du metteur en scène et du spectateur une interprétation.

De même, la version suédée apparaît comme une interprétation de la version originelle, qui est représentée sur la scène du net. Assez souvent, on constate en effet un écart considérable entre l'original et la version suédée. Le spectateur devient un traducteur : dans la version suédée, le spectateur voit ou entend quelque chose qu'il peut traduire dans la forme du film original. Le plus souvent, la traduction donne

une impression comique. Du coup, le spectateur utilise sur un mode singulier la fameuse suspension du scepticisme (*suspension of disbelief*) qui opère non pas pour servir la vraisemblance de la fiction (de toute manière, on n'y croit pas), mais pour servir la vraisemblance de la pratique fictionnelle des amateurs. Autrement dit, le spectateur ne croit pas à ce que l'on voit, mais pense : ce film, vraisemblablement, se réfère bien à la version originale, même si je le perçois de loin. La version suédée alimente ainsi notre désir de « voir-comme ».

Conclusion

Le corpus que j'ai visionné, d'une vingtaine de versions suédées, semble montrer que la pratique du suédage se concentre essentiellement sur des morceaux d'anthologie. Ce sont souvent les mêmes films ou les mêmes scènes qui sont suédés.

Le suédage refonde en partie la définition du remake. Il me semble que le remake peut relever d'une pratique ludique, incluant la parodie ou le pastiche légèrement décalé. A la différence du remake traditionnel, le suédage peut donc tendre à l'iconoclasme. Cet iconoclasme n'empêche pas de définir une version suédée comme un remake. Il s'agit alors de tenir compte des notions de *dialogue* et de *théâtralité*, d'*à-peu-près* ou de *bricolage* qui jouent un rôle fondamental dans le suédage amateur comme pratique sociale, et dans le suédage professionnel comme pratique artistique et commerciale. Loin de faire oublier la version originale, le suédage se fonde toujours sur un jeu entre l'œuvre de départ et la version suédée. Ce jeu est divers. Il peut consister à essayer de (faire) reconnaître ce qui a été suédé. D'autres fois, le suédage produit avec le film originel une fausse désinvolture qui rappelle l'ancienne *docte ignorance* (le phénomène est flagrant avec un réalisateur aussi chevronné que Michel Gondry).

Sur le plan technologique, outre la simplification qui a été notée, on repère la prise en compte du format du petit écran (la version suédée tend à privilégier les cadres serrés, pas nécessairement pour éviter d'afficher le manque de moyens financiers, mais pour correspondre au format final de circulation sur le net). La caméra est souvent portée, sans *steadicam*. La prise de son est approximative (on sait que c'est le parent pauvre de la pratique filmique amateur). Le montage met l'accent sur le plan-séquence fixe, ou le champ / contre-champ. L'objectif général est de se moquer

de certaines techniques cinématographiques mises en œuvre par les studios américains (le scénario, les types de dialogues, l'utilisation de la musique notamment) et de l'inflation technologique (l'emploi d'effets spéciaux).

Avec le suédage, le numérique fait sa révolution dans l'espace qu'il réserve à l'amateur. Mais, là encore, la technologie est mise en veilleuse. L'amateur s'affranchit ainsi des droits d'auteur des œuvres originelles pour se réapproprier leur contenu et les diffuser largement sur le net. Il n'existe, en vérité, pas une figure-type de l'amateurisme mais plusieurs degrés de réappropriation (FLICHY, 2010 ; HENNION, 2009 ; JENKINS, 2008). Avec le suédage, surtout, les frontières sont brouillées : les professionnels côtoient les amateurs. Dans *Be Kind Rewind*, film dont le DVD est agrémenté de films réalisés par des amateurs, un professionnel comme Michel Gondry met en scène la figure du *pro-am* (professionnel-amateur). Il est toutefois symptomatique que, de manière générale, les versions suédées par des amateurs n'utilisent pas la spécificité du numérique : sa réversibilité. Alors que l'argentique est basé sur le phénotype, le numérique se fonde sur le code, le génotype. Le numérique remet ainsi en cause l'idée de linéarité (RITCHIN, 2009). Or, dans la plupart des cas, le suédage opte bien pour l'utilisation la plus simple qui soit des avancées technologiques.

Bibliographie

- BAKHTINE, Mikhaïl (N. V. Volochinov), *Le Marxisme et la philosophie du langage. Essai d'application de la méthode sociologique en linguistique* (1929) traduit du russe et présenté par Marina Yaguello, Préface de Roman Jakobson, Paris, Minit, Collection « Le sens commun », 1977, 232 pages
- BIGUENET, John, « Eight—Double Takes. The Role of Allusion in Cinema », in Andrew HORTON, Stuart Y. MCDUGAL (dir.), *Play It Again, Sam. Retakes on Remakes*, Berkeley, University of California Press, 1998, p. 131-145
- BOURGATTE, Michaël, « Le suédage comme modalité de mise en circulation du cinéma », in Christophe GELLY, David ROCHE (dir.), *Théories de la réception et cinéma. Etudes et panorama critique*, Presses Universitaires Blaise Pascal, coll. « Littératures », 2012, p. 103-114
- ECO, Umberto, « Social life as a Sign System », in David ROBEY (dir.), *Structuralism : An Introduction. Wolfson College lectures 1972*, Oxford, Clarendon Press, 1973, 154 pages
- ESQUENAZI, Jean-Pierre, *La vérité de la fiction. Comment peut-on croire que les récits de fiction nous parlent sérieusement de la réalité ?*, Paris, Lavoisier, 2009, 201 pages

- FLICHY, Patrice, *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, La République des idées, 2010, 112 pages
- GENETTE, Gérard, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, collection « Points », 1982, 467 pages
- GLAUDES, Pierre, « Introduction », dans Pierre GLAUDES [dir.], *La Représentation dans la littérature et les arts. Anthologie*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 1999, p. I-XXV
- GOFFMAN, Erving, *La mise en scène de la vie quotidienne. 2. Les relations en public [Relations in Public]*, traduit par Alain Kihm, Paris, Les Editions de Minuit, coll. « Le sens commun », 1973, 368 pages
- GOFFMAN, Erving, *Les rites d'interaction [Interaction Ritual]*, traduit par Alain Kihm, Paris, Les Editions de Minuit, coll. « Le sens commun », 1974, 230 pages
- GOFFMAN, Erving, *Les cadres de l'expérience (Frame Analysis. An Essay of the Organization of Experience, 1974)*, traduit par Isaac Joseph, Michel Dartevelle, Pascale Joseph, Paris, Les Editions de Minuit, coll. « Le sens commun », 1991, 576 pages
- GOUMARRE, Laurent, Jean-Marc LALANNE, « Reprise de Remakes », *Cahiers du cinéma*, n° 584, Paris, novembre 2003, p. 75-76
- GUNTHER, André, « L'image partagée. Comment internet a changé l'économie des images », *Etudes photographiques*, n° 24 | novembre 2009, p. 182-209
- HENNION, Antoine, « Réflexivités. L'activité de l'amateur », *Réseaux*, vol. n° 153, no 1, 2009, p. 55-78
- JENKINS, Henry, *Textual Poachers : television fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, « Studies in culture and communication », 1992, 352 pages
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2ème édition révisée, 2008, 368 pages
- JOUVE, Vincent, *Poétique des valeurs*, Paris, PUF, coll. « Ecriture », 2001, 176 pages
- JULLIER, Laurent, *L'écran post-moderne: un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, Collection : « Champs visuels », 1997, 204 pages
- LIVINGSTONE, Sonia, LUNT, Peter, « Un public actif, un téléspectateur critique », *Hermès*, n° 11-12, 1993, p. 145-157
- MAUSS, Marcel, « Essai sur le don », in *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, 1995, p. 142-279
- METZ, Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, II, Paris, Klincksieck, 1971, pages
- MOINE, Raphaëlle, *Remakes. Les films français à Hollywood*, Paris, CNRS Editions, 2007, 207 pages
- NACACHE, Jacqueline, « Comment penser les remakes américains », *Positif*, n° 460, Paris, juin 1999, p. 76
- PERROS, Georges, *Pour ainsi dire*, Bordeaux, Finitude, 2004, 192 pages

- PRUVOST-DELASPRE, Marie, « Autour de *Neon Genesis Evangelion* de H. Anno : le *fandom*, ou la gratuité revendiquée » in Catherine NAUGRETTE (dir.), *Pratiques et esthétiques. Le coût et la gratuité*, tome 3, Paris, L'Harmattan, coll. « Arts & Médias », 2013, p. 83-94
- RITCHIN, Fred, *Au-delà de la photographie. Le nouvel âge* (2009), traduit de l'américain par Hugues Lebailly, Paris, Editions Victoires, 2010, 199 pages
- SCHERER, Eric, *Meta-Media, Cahier des tendances méta-médias*, n°4, automne-hiver 2012-2013, p. 22-26.
- SURESH, Kotha, « Mass Customization : Implementing the Emerging Paradigm for Competitive Advantage », *Strategic Management Journal*, 16, été 1995, p. 21-42
- UBERSFELD, Anne, *Lire le Théâtre*, tome 1, Paris, Belin, coll. « Belin Sup Lettres », 1996, 240 pages
- WILLIAMS, Raymond, *The Long Revolution* [1961], Canada, Broadview Press, 2001, 399 pages
- WITTGENSTEIN, Ludwig, *Tractatus logico-philosophicus*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1961, 378 pages

Sitographie

<http://www.geekopolis.fr/index.php>
<http://www.youtube.com/user/bekindrewind>
<http://www.rembobinez.com/sueder.html>

Versions suédées de :

Alien : http://www.dailymotion.com/video/x4ujwg_alien-suede_shortfilms

Apocalypto :

Image tressautante :

http://www.dailymotion.com/video/x4uazv_apocalypto-suede_shortfilms

Image plus académique :

<https://www.youtube.com/watch?v=HHnGtSgT8Hs>

Back to the Future :

<https://www.youtube.com/watch?v=H1B2GRz09hg&list=FLb8bhT6Mstg2GXT8Aa1KNdQ>

No Country for Old Men :

<https://www.youtube.com/watch?v=0xsON0CkhLE&list=FLb8bhT6Mstg2GXT8Aa1KNdQ>

North By Northwest :

http://www.dailymotion.com/video/x4rwz1_north-by-northwest-la-mort-aux-trou_shortfilms

Raging Bull : <https://www.youtube.com/watch?v=vLlhWNxvzlk>