

## Abstracts

### **David Roche: “The Re-make as (Dis)avowal: The Ambivalent Stances of the Hollywood Blockbuster Horror Remakes of the 2000s”**

The 2000s have seen a number of remakes in the horror genre. If critics have generally argued that Hollywood aims at erasing the original movie when it is foreign, the marketing strategy of domestic remakes relies on the audience's awareness of the existence of the original film. As the prefix “re-” suggests, producing a remake generally rests on the belief that a profit can be made by improving on the original in terms of technique and technology. This article attempts to foreground some of the contradictions immanent to the remake by arguing that what Thomas Leitch calls its “stance” is, in effect, a disavowal of the very terms contained in the prefix. The remakes of *The Texas Chain Saw Massacre* (Tobe Hooper, 1974)—*The Texas Chainsaw Massacre* (Marcus Nispel, 2003) and *Texas Chainsaw 3D* (Luessenhop, 2013)—will be examined as paradigmatic examples of this disavowal through a study of both pragmatic and formal levels.

### **Mehdi Achouche : « Le « reboot », hyper-remake contemporain »**

Le terme de « reboot » est très répandu aujourd'hui sans que le sens à lui donner ne soit pourtant bien clair. Objet de dérision et de critiques fréquentes, tout comme son proche parent le remake, le reboot est pourtant riche en enseignements sur l'évolution narrative et commerciale du Hollywood contemporain ; l'influence des *comic books* sur le cinéma commercial américain ; et la montée en puissance des narrations transfictionnelles et transmédia.

Although the word 'reboot' has become widespread, no one agrees on its meaning or its value, both as a word and as a phenomenon. Often derided and criticized, just like its close cousin the remake, the movie reboot has nevertheless a lot to tell us about the narrative and commercial evolution of contemporary Hollywood; the influence of comic books on commercial cinema; and the rise of transfictional and transmedia narratives and franchises.

### **Jocelyn Dupont : « Play it again, Brian. De Palma et les c/douleurs du remake »**

Cet article propose une réflexion sur l'auctorialité au second degré de Brian De Palma, réalisateur hors-norme du Nouvel Hollywood, au prisme de la poétique de ses réécritures cinématographiques de textes filmiques antérieurs. Chaque remake majeur de ce cinéaste souvent qualifié de baroque semble en effet jouer sur une gamme chromatique spécifique qui ancre visuellement le film dans sa décennie, l'autonomisant ainsi partiellement de son hypotexte. C'est la raison pour laquelle nous proposons de nous pencher très spécifiquement sur les choix de composition iconiques et chromatiques du réalisateur et de son équipe, en plaçant au cœur de notre réflexion les choix technologiques, le rapport du cinéaste avec ses directeurs de la photographie ainsi que les nouveaux régimes d'images introduits par l'irruption du numérique et des nouveaux média, saillants dans *Passion* mais littéralement explosifs dans *Redacted* (2007), inflexion majeure de l'œuvre du réalisateur et seul exemple d'autoremake au sein d'un processus créatif qui, depuis près d'un demi-siècle, a fait de la répétition l'un de ses enjeux les plus déterminants.

### **Jonathan Fruoco : « *King Kong (2005)* : remake ou sauvegarde ? »**

Le film de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack donna en son temps naissance à une figure mythologique et emblématique qui marqua de son empreinte aussi bien l'histoire du cinéma que de la ville de New York. Or le succès du film fut en grande partie le résultat du travail de Willis O'Brien dont l'animation en volume fut de bien des façons à l'origine même des effets spéciaux modernes.

Peter Jackson, dont le choix de carrière fut motivé par la découverte du *King Kong* de 1933 et par l'animation en volume de O'Brien et Ray Harryhausen réalisa ainsi son rêve en tournant une version de *King Kong* conçue non pas comme un remake, mais bien comme une numérisation. Ce faisant, il opéra la fusion entre deux mondes séparés par soixante-dix années d'évolution technologique et marqués par une seule et unique passion, à savoir filmer la huitième merveille du monde.

### **Gilles Chamerois : « Matière de Kong : *King Kong*, 1933 et 2005 »**

L'objet de cet article est l'étude des incidences de la technologie numérique sur le *remake* de *King Kong* (1933) réalisé par Peter Jackson en 2005. La thèse qu'il défend est que la dématérialisation qui est le principe même de la technologie numérique va à l'encontre de la beauté de l'œuvre de 1933 dans ce qu'elle a de plus profond, mais que dans le même temps, par ses excès mêmes, le film de Peter Jackson offre des instants de méditation sur la technologie qui le sous-tend.

On peut voir dans la perfection calculée des effets spéciaux numériques une contradiction majeure avec ceux de l'original, qui avaient justement pour enjeu la résistance que la matière vient opposer à tout projet. En 2005, la fluidité des mouvements de Kong n'est jamais prise en défaut, et la scène de patinage, en particulier, met en scène la perfection des arabesques générées par ordinateur, et prend le contrepied exact de la démarche hésitante du Kong de 1933, qui venait apporter sa résistance à la mécanique bien huilée de la ville, présentée métaphoriquement par les rails du métro aérien.

Mais Peter Jackson est peut-être conscient de la contradiction, et les excès du film semblent en ce sens être un moyen de mettre non seulement en scène mais également en question la perfection du numérique. Par exemple, l'île que Kong a façonnée à son image n'offre pas seulement une réflexion sur le solipsisme de la Skull Island de l'original, mais également sur celui qui est inhérent à la technologie numérique.

This paper analyzes the consequences of digital technology on Peter Jackson's 2005 remake of *King Kong*. It aims to show that the dematerialization at work in digital technology runs counter to what was at the core of the original film's beauty. However, the very excesses of Jackson's film offer moments of meditation on the technology underlying it.

The calculated perfection of digital special effects can be said to be in total contradiction with the special effects of the original, whose imperfection itself exposed the resistance that matter opposes to any human project. In 2005, the fluidity of Kong's movements is flawless. The ice-skating scene, for example, allows Kong to seamlessly translate onto ice computer-generated arabesques. This comes in sharp contrast with the way the original Kong's clumsy gait disrupted the fluid life of the city, exemplified by the tracks of the elevated railway in one memorable scene.

It is not impossible that Peter Jackson is aware of the contradiction however, and the film's excesses flaunt the perfection of the digital but also on occasions expose its

pretensions. Skull Island, for example, is not only an image of Kong's solipsistic life before he met Dawn, but also an image of the solipsism that is the inherent vice of digital technology.

### **Florent Favard : « Des *Classics* à *New Who* : Renouveau et continuité dans *Doctor Who* »**

Cet article vise à explorer l'évolution de l'esthétique de la série télévisée de science-fiction britannique *Doctor Who* (BBC, 1963-1989 ; 2005-présent), en questionnant les rapports entre l'état de l'art, le maintien de la continuité et les normes spécifiques du programme ; il s'agit de démontrer comment le programme se rend intemporel en négociant extra- et intradiégétiquement l'idée d'un renouveau perpétuel. Il procède d'abord de façon générale en étudiant le fragile équilibre qui permet à la série de jouer d'une esthétique rétrofuturiste tout en faisant accepter le changement ; il chemine ensuite le long de problématiques plus précises telles que la notion de sublime, l'idée de *reboot localisé* et l'historicité réflexive de l'œuvre.

This paper deals with the aesthetic evolution of british science fiction TV series *Doctor Who* (BBC, 1963-1989 ; 2005-present), questioning issues of continuity, state of the art and the program's own specific norms; the goal is to demonstrate how the series plays with an idea of perpetual regeneration. The program's fragile balance between going retro and accepting change is explored along the lines of the sublime, the idea of *localized reboot* and a reflexive historicity.

### **Sébastien Lefait : “Avoiding the Scooby Doo Effect: Technological Updates of *Sherlock Holmes*”**

Filmic versions of the *Sherlock Holmes* stories seem to have reached an aesthetic dead end. I propose to call this phenomenon the “Scooby Doo effect”. Indeed, as self-conscious skits on Sherlock narratives, Scooby Doo cartoons elicit the risk attached to keeping Conan Doyle's plots unchanged: they may raise laughter instead of awe at the sleuth's deductive skills.

In this paper, I will focus on how technological re-readings of Sherlock Holmes manage to parry the “Scooby Doo effect”. The first requisite is to provide Holmes with a credible mystery to solve: to wit, one that will not lead the spectators to immediately guess the key to the enigma. I will study this first aspect through the BBC *Sherlock's* treatment of *The Hound of the Baskervilles*. The second imperative is to provide the sleuth with a convincing investigation technique. I will study this second aspect by analyzing the way CBS's *Elementary* exploits the reality-capturing, surveillance, and display capacities of modern technology. From those case studies, I will then draw conclusions regarding technological updates of the Sherlock myth, to characterize them as remakes of filmic versions that have become obsolete, but also as adaptations to contemporary visual culture.

Les versions filmiques des aventures de Sherlock Holmes sont aujourd'hui dans une impasse esthétique, à cause d'un phénomène que je propose de nommer « l'effet Scooby Doo ». Ce dessin animé reprend en effet, de manière parodique et réflexive, le mode opératoire du mythique détective, pour montrer que, faute de subir des modifications, certaines intrigues résolues par Holmes risquent de paraître simplistes, et les légendaires facultés de déduction du limier risquent de sembler banales.

Pour pallier cet effet d'attrition, certaines œuvres contemporaines proposent de relire les aventures du détective à la lumière des dernières avancées technologiques. Cela permet de confronter Holmes à une énigme qui soit à la hauteur de son talent, tout en étant plausible pour le spectateur, comme je le montrerai à travers une analyse de l'épisode *The Hounds of Baskerville* de la série *Sherlock* diffusée sur la BBC. La mise à jour technologique permet par ailleurs de préserver la crédibilité de la manière dont Holmes résout les énigmes, ce que j'étudierai à travers l'exemple de la série *Elementary*, diffusée sur CBS, où Sherlock met à profit divers dispositifs de capture et de diffusion d'images, et notamment des systèmes de surveillance. Cela me permettra de montrer que ces deux séries télévisées constituent, plus que des remakes de versions filmiques devenues obsolètes, des adaptations du mythe Sherlock Holmes à la culture visuelle contemporaine.

### **Sylvain Louet : « *Be Kind Rewind* : le suédage comme remake »**

L'article analyse comment le suédage peut constituer une pratique de la représentation de soi et d'une culture de soi dans l'environnement technologique du net. Puis il mesure en quoi les aspects technologiques contribuent aux enjeux commerciaux quand un long-métrage professionnel intègre des versions suédées. Enfin il 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 ?

### **Sarah Hatchuel : « "Brokeback Island" : Les *remakes queer* de *Lost en vidding* »**

La série télévisée *Lost* (J. J. Abrams, Damon Lindelof et Carlton Cuse, ABC, 2004-10) a fait l'objet de plusieurs montages parodiques *queer* postés sur YouTube, qui ont remanié et « refait » *Lost* à la manière de la bande-annonce de *Brokeback Mountain* (dir. Ang Lee, 2005). Si la série *Lost* a entretenu le rêve d'interactivité avec ses spectateurs par le biais de stratégies transmédiatiques officielles, les *fans* se sont aussi emparés de son matériau diégétique pour interagir de manière officieuse et transgressive avec le récit, dont ils ont déformé la vision hétéronormée. Ces détournements en *vidding* seront analysés comme productions transfictionnelles et contrefictionnelles et comme *fan fictions* de type *slash*, afin d'explorer leurs enjeux idéologiques, culturels, juridiques et économiques, pour finalement envisager leurs propres interactions avec la production officielle.

TV series *Lost* (J. J. Abrams, Damon Lindelof, Carlton Cuse, ABC, 2004-10) has been parodied and queered in fan videos posted on YouTube. These vids have remade *Lost* to make it sound and look like the trailer for the film *Brokeback Mountain* (dir. Ang Lee, 2005). If *Lost* encouraged its spectators' dream of interactivity through official transmedia strategies, fans have also appropriated the series' diegetic material to interact with the narrative in subversive, unofficial ways, challenging its heterosexual content. The "Brokeback Island" vids will be analyzed as transfictional/counterfictional productions and as slash fan fictions, in order to explore their cultural stakes. Their interactions with the original program will also be broached.