

**Adaptation:** Processus de transposition d'une forme d'expression dans une autre forme d'expression. L'adaptation d'une œuvre littéraire (ou autre) au cinéma désigne à la fois l'ensemble des opérations complexes qui transforment l'œuvre littéraire en une œuvre cinématographique et le produit de ces opérations, le film. Une adaptation soulève deux questions. La première est celle de la façon dont l'œuvre est lue, interrogée, actualisée par le cinéma. On distingue les éléments transférables (histoire, personnages, topographie) et ceux qui le sont plus difficilement et sur lesquels intervient l'adaptation (énonciation, style... même si Raoul Ruiz tente de dialoguer avec le style proustien dans son adaptation du *Temps retrouvé* en 1999). L'autre question est celle des liens qu'elle entretient avec des adaptations antérieures de la même œuvre: par exemple, le *Bram Stoker's Dracula* de F.F. Coppola (1992) est nourri et traversé par les précédentes adaptations du texte de *Bram Stoker*, celle de Murnau, *Nosferatu, une symphonie de l'horreur* (1922), celle de Tod Browning, *Dracula* (1932), celle de Terence Fischer, *Le Cauchemar de Dracula* (1958).

**Appropriation:** Action de prendre quelque chose et d'en faire sa propriété. Elle peut relever du pillage, de l'usurpation, ou de l'emprunt. Elle peut être violente ou subreptice. C'est le cas de l'appropriation culturelle: un groupe social dominant, ou une nation, emprunte à un groupe minoritaire des éléments culturels qu'il fait siens, sans reconnaître l'emprunt et en les transformant. L'appropriation peut participer d'un échange et d'un dialogue dans le cadre des transferts culturels (v. infra).

**Citation:** Reproduction textuelle d'un énoncé préexistant. C'est à la fois l'acte lui-même et le produit de cet acte de citer. En général, la citation indique la source du texte d'un autre auteur cité. Au cinéma les formes de citation sont multiples: citation d'images, de mots, de musiques, de textes, de livres, etc. mais aussi citations d'autres films, engageant un mécanisme de reconnaissance par le spectateur. La citation peut être explicite: présence à l'écran d'un fragment de film ou d'éléments sonores. Elle est reconnaissable par des marqueurs de contexte (salle de cinéma, écrans, etc.), et elle interrompt la continuité narrative. Elle peut aussi être implicite et demande une identification de la source par le spectateur. La citation relève d'un jeu entre hommage, parodie ou relecture comme la séquence de l'escalier de la gare dans *Les Incorruptibles* (1987) de Brian de Palma, citation de la célèbre séquence de l'escalier d'Odessa dans *Le Cuirassé Potemkine* (1925) de Sergueï Eisenstein.

**Franchise** (sequel, prequel, spin-off, cross-over, reboot, midquel, sidequel):

La notion médiatique et esthétique de franchise renvoie à la création d'un univers multi-médiatique et filmique à partir d'un personnage ou d'un univers de personnages, permettant une déclinaison dans différents films, et autres médias (série, jeux, animation, etc.). Ce sont aujourd'hui les formes multiples des blockbusters de Marvel Cinematic Universe, DC Extended Universe, Star Wars, etc. Depuis le rachat des marques Marvel et Star Wars par Disney, on a vu une inflation de films et de séries autour de ces univers. Ces déploiements opèrent sur différentes stratégies:

- **Sequel:** suite de films à partir d'un personnage (Tarzan, James Bond, etc.)
- **Prequel:** œuvre (film, série, roman...) développant l'histoire qui précède celle que raconte une autre œuvre (film, série, roman...) existante. Ridley Scott réalise *Prometheus* (2012), prequel de son propre film *Alien* (1979).
- **Spin-off:** œuvre (film, série, roman, jeu...) dérivée d'un film antérieur développant un personnage. Le personnage de Wolverine devient indépendant des X-Men dans ses propres films. Loki quitte le giron de Thor pour sa propre série.
- **Cross-over:** réunion de personnages d'univers distincts. Pratique longtemps marginale au cinéma (*Alien vs. Predator*), elle est fréquente dans les Comics ou les séries télévisées. Elle se développe avec les films de super-héros.
- **Reboot:** anglicisme informatique qui désigne à l'origine un redémarrage d'ordinateur. Dans le domaine du cinéma-audio-visuel, ce terme désigne le fait de recommencer de zéro une ancienne série de films, de séries, de jeux vidéo... d'en proposer une nouvelle version en gardant certains éléments d'origine. Le reboot est fréquent dans les comics ou films de super-héros comme *Spiderman*. L'intégration de la notion de multivers vient rebattre les cartes de cette pratique, comme on peut le voir dans *Spider-Man: No Way Home* (2021) de Jon Watts.
- **Midquel:** œuvre se situant au milieu de l'histoire d'un autre film et éclairant des aspects ignorés ou tus. L'action de *Rogue One: A Star Wars Story* de Gareth Edwards (2016) se situe au sein de l'histoire de Star Wars entre les épisodes 3 (2005) et 4 (1977).
- **Sidequel:** histoire parallèle à un récit existant déjà. *Jason Bourne: L'Héritage* (2012) de Tony Gilroy est un sidequel de *La Vengeance dans la peau* (2007) de Paul Greengrass.

**Imitation (ou mimesis):** Grande question classique de la pensée artistique depuis Platon et Aristote, qui considèrent l'art comme une mimesis, c'est-à-dire une imitation par l'homme du monde qui l'entoure, une reproduction de la nature.

Pour Platon, cette reproduction est une tromperie qui détourne de la vérité. Pour Aristote, cette reproduction est proche de la réalité dans la mesure où elle imite les mécanismes de la nature (matière, forme, mouvement). La nature est un modèle à interpréter. Il ne s'agit pas de la recopier servilement. La mimesis est le moyen qui permet à chaque artiste de donner sa propre vision du monde.

**Intertextualité:** Notion développée par le théoricien de la littérature Gérard Genette dans *Palimpsestes* (1982). Gérard Genette formalise un ensemble complexe de cinq paradigmes de relations mimétiques entre les textes: la paratextualité désigne la relation du texte aux éléments qui l'entourent (titre, préface, notes, etc.); l'architextualité interroge le rapport du texte au genre auquel il se rattache; la métatextualité désigne le rapport du texte au commentaire critique extérieur; l'hypertextualité désigne la relation d'un texte nouveau (hypertexte) à un texte antérieur (hypotexte), qu'il transforme ou imite; enfin, l'intertextualité se définit par la présence effective d'un texte dans un autre ou la coprésence de deux ou plusieurs textes (citation, emprunt, plagiat, allusion...).

**Métafilm:** film prenant pour thème et cadre le monde du cinéma et mettant en scène les figures de ce milieu (acteurs, cinéastes, scénaristes, producteurs, etc.) et les moments de la fabrique d'un film (préparation, tournage, financement, trucages, cascades, etc.). Le métacinéma est donc autoréférentiel. Ces œuvres peuvent se développer sur des projets de films et de cinéastes fictifs comme *The Bad and The Beautiful* (1952) de Vincente Minnelli, ou sur des cinéastes et scénaristes de films réels à l'exemple de *Mank* (2020) de David Fincher ou de *Citizen Welles* (1999) de Benjamin Ross, deux œuvres qui retracent la gestation de *Citizen Kane* (1941) d'Orson Welles.

**Mise en abyme:** expression inventée par André Gide et signifiant l'enchâssement d'un récit dans un autre. Par extension (et approximation), l'expression désigne l'existence d'une structure seconde dans une représentation. On montre alors dans un film le tournage d'un film, comme dans, *Le Mépris* (1963) de Jean-Luc Godard.

**Parodie:** référence à un film précis ou aux mécanismes d'un genre pour le déplacer, le détourner et parfois le ridiculiser. Le plaisir affiché est celui d'une joyeuse transformation d'une œuvre par une dégradation comique. L'imitation est déplacée par grossissement, décontextualisation, mise en scène par l'absurde, etc. Certains cinéastes pratiquent la parodie au cinéma comme Abbot et Costello, Mel Brooks, le trio ZAZ (Zucker, Abraham, Zucker) ou Keenen Ivory Wayans. *Le Grand Frisson* (1977) de Mel Brooks est une parodie des films d'Hitchcock. La parodie est assumée à partir du modèle Hitchcock, à qui est dédié le film.

**Pastiche:** imitation fidèle d'un auteur et de son univers (son style, ses tics). À la différence de la parodie, le pastiche n'est pas caricatural mais cherche à se rapprocher du modèle imité. Lorsque Jean-Pierre Melville reprend dans son cinéma les codes du film noir, on peut parler de pastiche.

**Plagiat:** appropriation frauduleuse. Il s'agit d'utiliser l'œuvre d'un autre auteur (structure, phrase, etc.) mais en cachant la source. On ne cite pas, on ne fait aucune référence à l'œuvre antérieure, et surtout on cache ce geste. Cela pose des problèmes d'ordre moral mais également d'ordre légal (la contrefaçon d'un droit de propriété intellectuelle est un délit). Le plagiat diffère donc de la parodie ou de l'inspiration qui reconnaissent leurs sources.

**Réécriture:** nouvelle écriture d'une œuvre existante. La réécriture est soit une reprise à l'identique de l'écriture première, soit une modification, partielle ou totale. La réécriture pose la question de l'imitation et de la création. Traduction, transposition, réécriture des mythes, adaptation, parodie... sont des types de réécriture.

**Reenactment:** forme de récréation par reconstitution ou réactivation d'œuvres vivantes passées. On rejoue ou refait une action passée (bataille historique, ballet, performance, séries de télé-réalité historiques, phénomènes culturels, expositions muséales, jeux vidéo et univers virtuels). Cela peut prendre la forme d'une reconstitution jouée, c'est-à-dire un retour à un état initial (la reconstitution) et son dépassement à travers le jeu et l'interprétation.

Le terme anglais est composé du verbe "enact", qui signifie "jouer" et du préfixe "re-", qui indique un retour à un état antérieur, un changement de direction ou la répétition d'une action.

**Référence (allusion):** présence indirecte d'une source artistique (filmique, littéraire, picturale ou autre) dans une œuvre, présence d'un personnage, d'un objet métaphorique ou métonymique qui indique une source filmique. La référence n'interrompt pas la continuité narrative. On trouve par exemple de nombreuses références à certains films d'Hitchcock dans *Halloween* (1978) de John Carpenter (nom de lieu ou de personnage, procédé formel, nature du personnage, etc.).

**Remake (et autoremake):** terme anglais signifiant "refaire" et désignant un film reprenant un film antérieur de manière plus ou moins explicite. Le nouveau film utilise généralement l'histoire du film antérieur, et surtout sa notoriété. La répétition d'un geste cinématographique antérieur est souvent masquée par la notion d'adaptation littéraire. Le remake prend souvent l'alibi d'un nouveau public mais aussi d'un nouveau contexte culturel, idéologique ou générique pour envisager une nouvelle forme cinématographique. *Les Sept Mercenaires* (1960) de John Sturges est le remake américain du film japonais *Les Sept Samourais* (1954) d'Akira Kurosawa.

L'auto-remake désigne le remake que fait un cinéaste d'un de ses propres films. On peut citer à titre d'exemple Leo Mc Carey avec *An Affair to Remember* (Elle et lui, 1957, couleur), autoremake de *A Love Affair* (Elle et lui, 1938, noir et blanc).

**Répéter:** redire une même phrase, recommencer une même action. C'est une logique de reproduction, de répétition, de redoublement. Répéter, au théâtre comme au cinéma, c'est à la fois apprendre et mettre en place ce que l'on doit jouer et mettre en scène. C'est également expérimenter des propositions de jeu.

**Reprise thématique:** un cinéaste peut de film en film prolonger, approfondir sans l'épuiser, un thème ou une situation, situant son travail entre création et recreation, reprise et variation. Dans *Le Caporal épinglé*, en 1962, Jean Renoir reprend et déplace son propre film *La Grande Illusion* de 1937. On peut reprendre un élément d'un film antérieur (thème, motif, situation, voire acteur) et travailler cette référence pour construire une nouvelle œuvre: par exemple la figure du vampire reprise et reformulée par Abel Ferrara dans *The Addiction* (1994). Dans cette reformulation se construit un échange, un dialogue avec l'œuvre antérieure.

**Reproduction:** action d'imiter une œuvre originale par des moyens techniques posant des questions esthétiques et culturelles sur la valeur et la signification de l'original. Dans *Psycho* (1999), Gus van Sant a joué avec les cadres du cinéma en reproduisant *Psychose* (1960) d'Hitchcock, plan par plan à l'identique en couleur et avec des comédiens contemporains.

**Sérial:** pratique cinématographique née dans les années 1910, consistant à feuilletonner une œuvre en plusieurs épisodes. *Les Vampires* de Louis Feuillade (dix épisodes entre novembre 1915 et juin 1916) est un sérial. La même logique s'impose pour certaines œuvres contemporaines (*Le Seigneur des anneaux* de Peter Jackson).

**Suite:** le succès commercial d'un film conduit régulièrement les productions à accompagner la réussite publique par des prolongements cinématographiques, à commencer par la récurrence du ou des personnages principaux dans de nouveaux contextes. Le film *Die Hard (Piège de cristal, 1988)* de John McTiernan a connu de nombreuses suites (6 films), formant une série ou saga.

**Transferts culturels:** migrations (ou dynamique des migrations) d'objets artistiques d'un espace culturel à l'autre et les transformations qui résultent du passage d'un contexte à un autre. C'est une dynamique de circulation et de passage des personnes, des œuvres, des images et des idées d'une sphère à une autre. Le remake peut s'inscrire dans cette logique en passant d'une nation à une autre. C'est aussi le passage de talents d'un pays à un autre, comme par exemple l'émigration d'artistes et de techniciens allemands vers Hollywood en particulier dans les années 1930.