

Remakes, remaster: les poules aux œufs d'or de l'industrie

Certaines industries profitent pleinement de la possibilité de ressortir des anciens produits pour des nouveaux publics. Parmi elles: celle des jeux vidéo, des films ou encore des livres.

A chaque lancement, la même question revient: le produit est-il véritablement meilleur que son prédécesseur ? Lorsque Samsung ou Apple lancent un nouveau smartphone, les comparaisons vont bon train. Des sites spécialisés comme Les Numériques ou TechRadar analysent minutieusement les produits. Il y a cependant un autre filon à exploiter depuis des années: celui de la nostalgie. «C'est quelque chose qui fonctionne bien. On joue sur la corde sensible des personnes qui ont connu le produit lors de l'adolescence» constate Olivier Furrer, professeur en marketing au sein de l'Université de Fribourg. Les rééditions, remake et remaster font souvent écho à cette nostalgie, particulièrement présents dans les milieux du jeu vidéo, du cinéma et même de l'édition. La volonté de transmettre à une nouvelle génération peut expliquer l'engouement pour ce type de produits. Les confinements obligent des personnes de tout âge à vivre ensemble. «On parle davantage de produits hédoniques» rappelle le professeur. Ce qui fait plaisir, ce qui s'apparente aux loisirs: ce sont autant de moyens de créer l'effet «madeleine de Proust».

L'un des exemples chiffrés est celui de la bande dessinée. «Est-il possible de connaître le nombre annuel de rééditions de bande dessinées par rapport aux nouveautés?». Interrogé et répondu à cette question. Les statistiques existent uniquement au niveau francophone. [Les Bibliothèques municipales de la ville de Genève citent un rapport datant de 2016](#) . Les strictes nouveautés représentent 75.2% des 5305 bandes dessinées parues cette année-là. Les rééditions représentent de leur côté 18,2% du total. Daniel Pellegrino, [des éditions Atrabile à Genève](#), nuance le côté commercial de la manœuvre. «Beaucoup d'éditeurs proposent des réimpressions car ils adorent certains livres», affirme-t-il. Les petits éditeurs, notamment, ont envie de voir certaines œuvres disponibles pour les adeptes de BD. Tout comme des maisons d'édition estiment nécessaire d'avoir du Baudelaire ou du Maupassant en format de poche.

Le cas le plus fréquent de réédition consiste simplement à réimprimer un tome qui manque. Daniel Pellegrino évoque aussi les éditeurs qui sortent des intégrales afin que l'œuvre demeure une sorte d'actif. «Il y a un éditeur allemand très connu pour ressortir des vieux classiques de la BD européenne. Il trouve les ayants-droits pour pouvoir rééditer.» ajoute encore le patron d'Atrabile. Le coût d'acquisition varie beaucoup selon le tome voulu. «On trouve des fichiers pas très chers à l'achat, et il suffit de trouver quelqu'un pour rédiger la préface. On peut aussi devoir restaurer l'œuvre, ce qui prend beaucoup de temps, ou alors l'acheter déjà restaurée. Cela coûte par contre très cher». La sortie d'un livre ou d'une série TV pousse parfois celui qui détient les droits à réimprimer, ou créer une nouvelle édition. Réaliser une sortie purement commerciale est très compliqué dans ce milieu, et ne concerne qu'une petite partie des œuvres présentées chaque année. «Il y a l'exploitation des œuvres, oui» concède encore Daniel

Pellegrino. «Si l'on prend Tintin, il y a eu la version originale, la normale, celle en couleur, en noir et blanc et bien d'autres.»

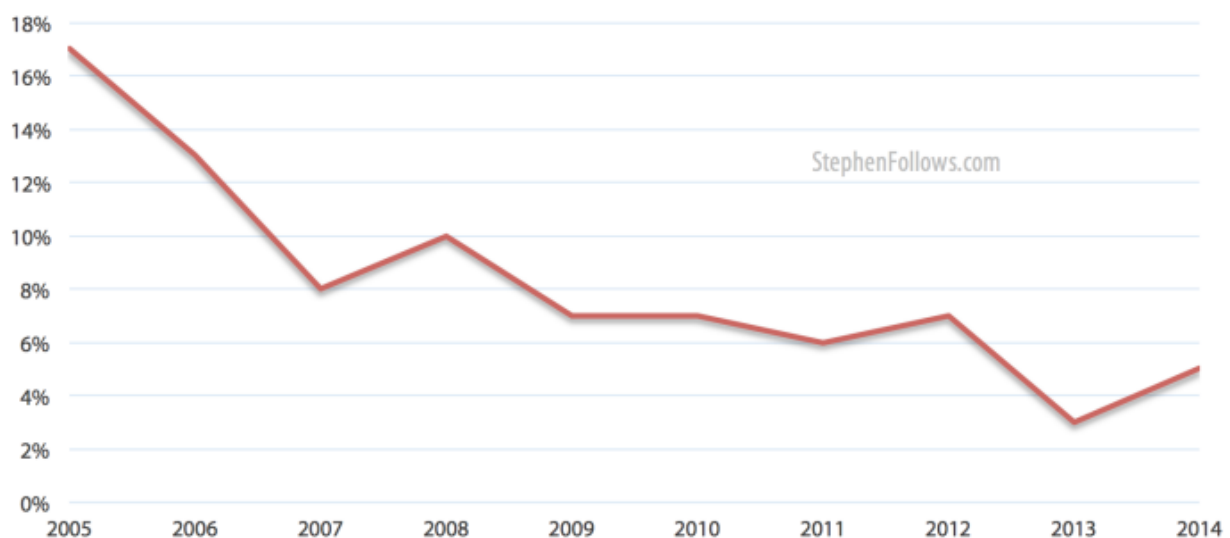
L'apport d'une technologie

Le cinéma ne déroge pas à cette vague de nostalgie. La puissance des licences n'est plus à prouver. Disney, un groupe qui brasse un chiffre d'affaires de 65 milliards (2020), ressort régulièrement des classiques. Ses films d'animation retrouvent les étagères des magasins sous un nouveau packaging, de nouveaux films sortent régulièrement. Les personnes qui se sont émerveillées devant Mulan et Le Roi Lion ont pu découvrir ces mêmes films tournés en motion capture ces dernières années. Le budget pour Mulan s'élevait à 200 millions de dollars, tandis que les revenus directs liés aux cinémas et aux achats à travers les plateformes de diffusion ont atteint environ 75 millions de dollars au total, selon [The Numbers](#). Ces résultats sont bien moins élevés que les attentes, à cause du Covid-19 notamment.

Disney n'est pas un cas isolé, et l'industrie du cinéma dans son ensemble a profité de cet attrait des licences. Presque un film sur 5 (17%) découle d'un autre film déjà existant. [Stephen Follows](#), chercheur de données sur le cinéma, recense sur son blog la proportion de *remakes* ou de *reboots*. Il les définit ainsi:

- Un *remake* reprend la même histoire que le précédent film. Par exemple: Les Infiltrés est un *remake* de «Infernal Affairs», un classique sorti à Hong Kong en 2002.
- Un *reboot* consiste à supprimer la construction du monde et de ses personnages pour les réimaginer. C'est par exemple ce qu'a fait Christopher Nolan avec Batman ou Martin Campbell avec Casino Royale, le James Bond.

Percentage of the 100 highest grossing films which were remakes or reboots of an existing film



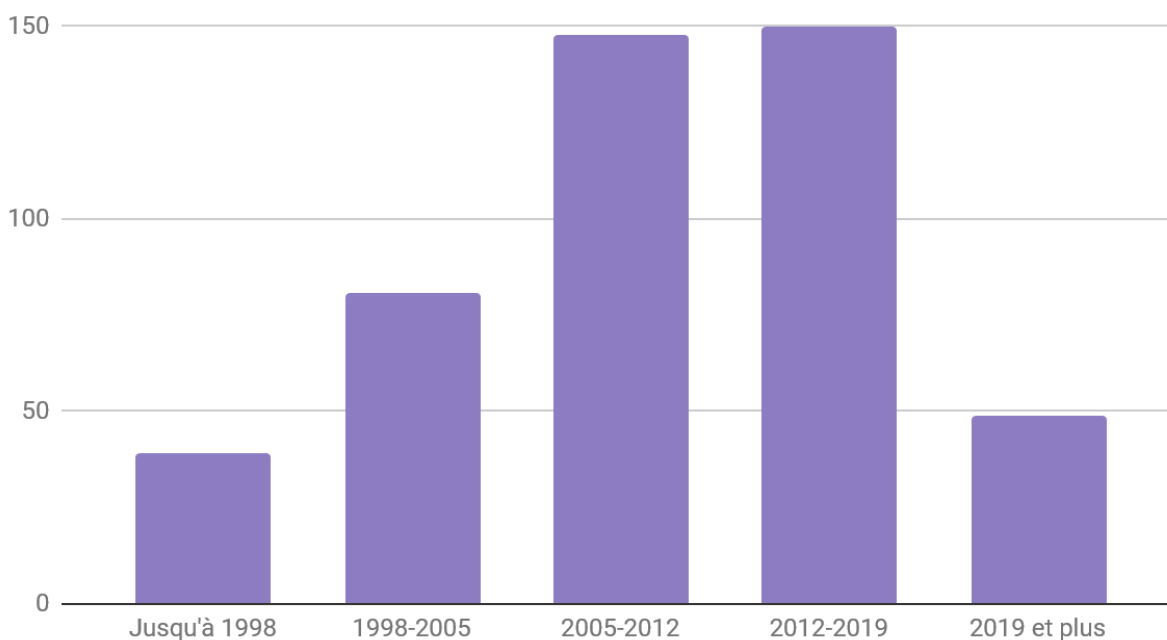
224px;"></div> <div style=" background-color: #F4F4F4; border-radius: 4px; flex-grow: 0; height: 14px; width: 144px;"></div><p style=" color:#c9c8cd; font-family:Arial,sans-serif; font-size:14px; line-height:1.7px; margin-bottom:0; margin-top:8px; overflow:hidden; padding:8px 0 7px; text-align:center; text-overflow:ellipsis; white-space:nowrap;">Une publication partagée par PlayStation (@playstation)</p></div></blockquote> <script async src="//www.instagram.com/embed.js"></script>

L'autre alternative est de complètement refaire le jeu. L'un des grands exemples de l'an dernier réside en Final Fantasy 7: Remake. Square Enix a revu le système de combat, les graphismes sont totalement différents et l'histoire est scindée, de manière à proposer un second jeu. Un jeu mobile a également été développé en parallèle. «Il y a une sorte d'essorage de la licence» constate Ivan Gaudé. Simplement, les joueurs qui n'ont pas eu l'occasion de jouer à ce jeu considéré comme mythique à l'époque peuvent désormais le faire sur des plateformes récentes. Ce nouveau public à fidéliser achète ainsi le même jeu que des nostalgiques qui souhaitent le redécouvrir.

https://youtu.be/LOy_MEL8pvo

Comme dans le cas du cinéma, il y a une logique très simple derrière cette exploitation des licences. Créer de nouveaux mondes requiert de nombreuses personnes. «Une nouvelle licence peut coûter entre 80 et 200 millions d'euros» précise le directeur de publication, qui voit plutôt les studios indépendants amener du renouveau et de la créativité. Les mastodontes du secteur vont plutôt fidéliser les clients déjà acquis en ajoutant régulièrement du contenu, et en leur proposant de plonger plus profondément encore dans l'univers qui a été créé.

Nombre de remakes et remastered par période



Source: Wikipédia.

Le [New York Times](#) a lui aussi écrit un article sur cette nostalgie. Il évoque Capcom, l'éditeur de Resident Evil 2. Ce jeu est sorti en 1998, il est ressorti en 2019. Résultat: plus de 7 millions de copies vendues jusqu'à fin décembre. Le journal américain précise que pour le remake du

troisième opus, des économies considérables sont possibles. «Le level design est la partie compliquée, tandis que l'art est relativement peu coûteux, probablement 30% du coût du jeu. S'ils réutilisent 20% de l'art, c'est une économie de l'ordre de 6%» estime Michael Pachter, un analyste de Wedbuch Securities cité dans l'article.