

Les vies cachées du Monstre de Frankenstein

Quand la créature devient à son tour « marchandise »

José-Louis de Miras

Assemblée dans un laboratoire à partir des restes de cadavres, loin des regards indiscrets, la Créature de Frankenstein est par définition un *produit manufacturé*, une marchandise non conforme aux attentes de son créateur. Fantasma prométhéen d'une technoscience chimérique, de plus en plus plausible si l'on s'intéresse au mouvement transhumaniste, le Monstre s'est, au sens étymologique du terme, *montré* à plusieurs reprises au cours de ses nombreuses vies¹. Si sa descendance semble être assurée en ce que les créatures frankensteinienne ont à plusieurs reprises envahi notre imaginaire – le film *Ex Machina* de Alex Garland (2015) en est un très bon exemple – ses origines et son histoire attirent encore notre curiosité deux siècles après leur élaboration au bord du lac de Genève. Usurpant l'identité de son créateur, Frankenstein le Monstre peut dès lors faire l'objet d'une biographie relatant chaque épisode de sa triste vie.

Parler des vies cachées du Monstre, c'est proposer une biographie atypique en ce qu'elle ne se fonde plus seulement sur les écrits de Mary Shelley, mais également sur d'autres sources existantes, qu'il s'agisse, entre autres, des adaptations cinématographiques et théâtrales, mais aussi vidéoludiques, voire de la réécriture partielle ou totale du mythe. Si le Monstre nécessite désormais une biographie, c'est qu'il est devenu, comme le relève Michel Faucheux, « un mythe s'incarnant à travers de multiples facettes de notre existence, ainsi qu'à travers un grand nombre de nos productions et créations » (Faucheux 210). Notre imaginaire a en effet pris à cœur d'apporter une contribution à la construction d'une icône populaire dont le récit de l'existence fut lui aussi transformé pour répondre aux exigences d'un public toujours plus éclaté.

L'hypothèse que je me propose de développer consiste à dire qu'il est impossible de faire la biographie du Monstre sans mettre en lumière ses vies cachées. Il faut, me semble-t-il,

¹ Dans cet article, nous privilégierons l'emploi du terme « monstre » bien que le roman parle de créature. Notre objectif vise en effet à rendre évidentes les diverses utilisations de la créature et de *montrer* comment son passage sur différents supports médiatiques a pu étendre son univers au point d'envisager sa biographie sous la forme d'un palimpseste.

prendre en considération la totalité de ses voyages intermédiatiques, quel qu'en soit le format. Il s'agit également d'inclure ces voyages au sein d'une seule et même biographie, sous la forme d'un palimpseste, afin d'envisager les vies cachées du Monstre comme si elles étaient toutes reliées les unes aux autres. Bien que ce recensement ne soit pas exhaustif et puisse s'appliquer à d'autres icônes de l'imaginaire, il ambitionne à son tour, et à la suite du Docteur, d'assembler les différentes formes que la créature a prises au cours de ses aventures et ainsi de créer une sorte de *métacréature* composée de restes littéraires, cinématographiques et vidéoludiques. Le critique canadien Richard Saint-Gelais considère quant à lui que le Monstre habite dorénavant une *transfictionnalité* :

Par "transfictionnalité", j'entends le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel... La transfictionnalité met en jeu, et parfois en crise, les catégories majeures à partir desquelles nous pensons les textes, leur production et leur réception. (Saint-Gelais 7-8)

Loin d'être exhaustive, cette étude se propose aussi de dévoiler certaines aventures du Monstre, éclatées sur plusieurs médias, ainsi que ses diverses rencontres, dans des productions qui usent et abusent de son exploitation, l'exportant sans cesse telle une marchandise, un produit dérivé, dans des fictions atypiques et parfois grotesques. Structuré telle une descente aux enfers, cet article va revenir assez rapidement sur les adaptations du roman de Shelley pour s'intéresser ensuite aux voyages inédits du Monstre et se terminer autour de sa marchandisation.

Entre reboot et suites : la sempiternelle adaptation d'une icône populaire

Il existe un syndrome, assez répandu en réalité, qui consiste à adapter sempiternellement les licences populaires de l'imaginaire². Qu'il s'agisse des multiples adaptations des *origin stories*, ou bien des nombreux *reboots*, *remakes* et autres suites en tout genre, les industries culturelles, telles que l'industrie du livre, de la musique, de l'audiovisuel au sens large du terme, incluant par exemple le cinéma et le jeu vidéo, entretiennent, transforment et parfois ressuscitent des êtres devenus immortels, comme cela semble être le cas pour les films des années 1980-1990, qu'il s'agisse de *Terminator*, *Robocop*, *Jumanji* ou encore *Halloween*. Les

² Dans cet article, le terme « licence » doit être accepté au-delà de ses dimensions juridiques et industrielles ; le cas de *Frankenstein* est d'autant plus important que son entrée dans le domaine public donne lieu à des utilisations diverses de la créature qui s'inspirent plus ou moins de la version de Boris Karloff. Si la créature est une icône populaire de l'imaginaire, ses nombreuses apparitions dans les différents médias nous obligent à les regrouper sous l'étiquette de « licence Frankenstein », malgré le non-sens juridique mentionné précédemment.

monstres et créatures démoniaques de la littérature et du cinéma ont eux aussi eu droit à un traitement spécial : Dracula, la Momie, Freddy ou encore Jason vivent éternellement à travers le *crossmedia* et le *transmedia storytelling*³. Cette narration éclatée sur plusieurs plateformes médiatiques, couplée à l'adaptation des licences phares de l'imaginaire, s'applique en tout point au cas frankensteinien. On peut même aller jusqu'à nommer ce syndrome, le syndrome de Frankenstein, tant l'adaptation des origines du Monstre au cinéma, à la télévision et dans les jeux vidéo, entre autres, est incroyable.

Après de multiples adaptations théâtrales dans les années 1820, époque durant laquelle le cinéma n'avait pas encore goûté au plaisir de ressusciter les êtres d'encre et de papier avec un peu de lumière et de chimie en mouvement, les origines du Monstre et de son créateur voyagèrent au-delà du roman pour trouver refuge dans des versions inédites contant avec plus ou moins de fidélité les faits relatés dans les écrits de Shelley. Autrement dit, les origines du Monstre ne dépendent plus d'un seul texte ; il faut, me semble-t-il, les envisager au prisme d'une dimension *palimpsestueuse* (Horrocks 165) qui réunirait toutes les tentatives de mise en scène du laboratoire maudit, sorte de maternité pour monstres et monstruosité. Rien qu'au cinéma et à la télévision, les origines du Monstre donnèrent lieu à plusieurs dizaines de productions qui ont participé à la construction d'une icône dorénavant reconnaissable parmi tant d'autres. C'est avec le *Frankenstein* de James Whale (1931) que la créature se dote d'une iconographie à laquelle elle va être associée pour des décennies.

Si l'apparence générale du Monstre nous est familière, en ce que ses principaux traits semblent s'inscrire dans l'inconscient collectif (Lecerclé 5), sa naissance fait quant à elle l'objet d'une éternelle réécriture⁴. Tandis que le premier *Frankenstein* de James Whale situe l'action dans une dimension quasi atemporelle, sa suite, *La Fiancée de Frankenstein* (1935), ajoute un élément biographique absent du roman en proposant au Monstre une compagne. Vingt-six ans après le film de Whale et les premières tentatives d'Universal, la Hammer renouvelle sa biographie en revenant aux sources et en lui octroyant une nouvelle dimension : la couleur. Les années 1970, 1990, 2000 et 2010 ont elles aussi *rebooté* la série pour proposer différentes versions de la naissance du Monstre : entre les titres des productions télévisuelles qui mettent en avant les origines dites « véritables », avec *Frankenstein, The True Story* (Jack Smight, 1973) et *Frankenstein, The Real Story* (David Wickes, 1992), et le cinéma qui propose des versions érotisantes en 3D, avec *Chair pour*

³ Si les nombreuses adaptations du Monstre ne font pas toutes partie d'une narration transmedia, nous rappelons que cet article en propose une lecture palimpsestueuse ; ce qui était du *crossmedia* devient donc ici une biographie transmédiatique.

⁴ La représentation physique de la créature, telle que donnée par Whale, semble elle aussi s'évaporer, bien que certains traits morphologiques et psychologiques persistent dans le temps (électrodes, visage cylindrique, front prédominant ; une créature dénuée d'intelligence, etc.)

Frankenstein (Flesh of Frankenstein, Paul Morrissey et Antonio Margheriti, 1973), sans compter les adaptations sur d'autres supports tels que la bande dessinée, il est certain qu'on ne peut plus parler d'une seule vie possible, mais bien de plusieurs, car la version de Shelley « n'est pas [la] seule qui soit possible, ni [la] seule qui existe » (Pavel 246).

Certains *reboots* proposent de moderniser et de *montrer* les origines du Monstre, avec par exemple *Frankenstein 1970* de Howard. W. Koch (1958) dans lequel un baron torturé pendant la Seconde Guerre mondiale désire sauvegarder son patrimoine en assurant sa descendance, ou bien encore, le *Frankenstein* de Marcus Nispel (2005), une réécriture moderne et télévisée du roman dans laquelle le Monstre aide la police à traquer un tueur en série créé par le docteur ; mais il y eut aussi de nombreuses suites. La biographie de Frankenstein le Monstre se divise dès lors en plusieurs vies, plus ou moins cachées, que le cinéma et les autres industries culturelles ont pris à cœur de déployer dans des aventures l'immortalisant. En fait, le terme familier, si l'on considère le Monstre comme une créature, est l'adjectif « increvable ». Alors que dans *Le Fils de Frankenstein (Son of Frankenstein*, Rowland V. Lee, 1939) la créature est une première fois ressuscitée par Wolf, le fils aîné de Victor, puis précipitée à la fin du film dans du souffre en fusion, sa suite, intitulée *Le Fantôme de Frankenstein (The Ghost of Frankenstein*, Erle C. Kenton, 1942), parvient à la réanimer, ce qui sera le cas dans bien d'autres films. Cette éternelle résurrection du Monstre peut soit être liée aux productions antérieures, ce qui fut par exemple le cas pour les films Universal, soit être indirecte, si elle ne fait pas l'objet d'une suite. Dans *I, Frankenstein* (Stuart Beattie, 2014), par exemple, c'est une anomalie génétique qui permet au Monstre d'être toujours en vie à notre époque et de se battre pour protéger les humains, tel un super-héros dans une métropole envahie par des créatures démoniaques. Enfin, on peut sans trop exagérer dire que toute fiction intégrant d'une façon ou d'une autre le Monstre participe à sa sauvegarde, et ce, indépendamment de la forme qu'elle lui donne.

Du Cross-over intermédiatique au Nanar : les voyages du Monstre Frankenstein

Libéré d'un récit dont il fut le prisonnier, le Monstre voyage dorénavant sans cesse, fait des rencontres, vit des aventures, autant d'expériences qui alimentent sa biographie. À ce sujet, Michel Faucheux ajoute que :

Ce n'est plus dans le désert Glacé du Pôle, dans les adaptations théâtrales, cinématographiques, romanesques du roman de Mary Shelley que finit par s'échapper le monstre : c'est dans la démultiplication des univers de fiction, nés de supports multiples, qui interagissent sans fin et instantanément avec nous [...] (Faucheux 207).

L'odyssée du Monstre est donc intermédiatique, et suivre son itinéraire requiert de mobiliser certaines ressources du postmodernisme. L'une d'elles est liée au style postmoderne dont l'éclectisme donne aux productions composées de figures stylistiques empruntées à différents genres « son côté frankensteinien ». Dans ses « nouvelles du style postmoderne », Laurent Jullier mentionne également la dimension ludique, dite du *recognize and enjoy*, « évidente quand nous prenons plaisir à reconnaître les allusions, citations et pastiches » que ces productions intègrent (Jullier 1). Dorénavant dotés d'une *compétence intertextuelle*, terme développé par Umberto Eco dans *Lector in fabula*, nous sommes en mesure d'étendre la biographie du Monstre en y ajoutant de nouveaux éléments, tels que ses aventures *nanardesques* dans *Blackenstein* (William A. Levey, États-Unis, 1973) et autres *Frankenstein 80* (Mario Mancini, Italie, 1972), *90* (Alain Jessua, France, 1984) et *2000 (The Vindicator*, Jean-Claude Lords, Canada, 1985) ou bien celles en compagnie d'autres personnages et créatures fantastiques dans divers *cross-overs* : on pense notamment à la rencontre du Monstre avec les super-héros des écuries Marvel et DC⁵. Si ces *cross-overs* ont le mérite d'illustrer les nouvelles aventures du Monstre, certaines productions profitent du caractère légal de son exploitation pour créer de fausses copies plus ou moins grotesques. C'est précisément vers cette contrebande des monstres et des créatures⁶, au cinéma, à la télévision et dans les jeux vidéo, que je souhaite ici m'orienter.

Deux types de *cross-overs* réunissant les différents monstres et créatures de l'imaginaire peuvent dans un premier temps être délimités : ceux dont l'objectif est d'hybrider plusieurs univers connus afin de créer de nouvelles histoires, comme dans *Frankenstein rencontre le Loup Garou (Frankenstein Meets the Wolf Man*, Roy William Neill, 1943) et *La Maison de Frankenstein (House of Frankenstein*, Erle C. Kenton, 1945) dans lequel le Monstre partage l'affiche avec Dracula et le Loup Garou ; et ceux qui exploitent les icônes afin d'obtenir le *roster*⁷ le plus étoffé et ainsi offrir des affrontements épiques entre les différentes créatures. Entre les deux, certains films et séries adaptent ce rassemblement monstrueux au jeune public : les films d'animation *Hôtel Transylvania* (Genndy Tartakosky, 2012, 2015 et 2018) et *Mad Monster Party* (Jules Bass, 1967) mettent par exemple en scène une réunion festive et amicale entre les différentes créatures, tandis que la série télévisée *Beetleborg (Big Bad*

⁵ En 1948, le Monstre affronte Batman dans le numéro 135 de *Detective Comics* (mai 1948) ; en 1961, il se retrouve face à Superman et Bizarro dans le numéro 143 de *Superman* (février 1961). Chez Marvel, on peut citer l'affrontement entre le Monstre et Spider-Man dans *Marvel Team Up #36* (août 1972) et Captain America dans *The Invaders #31* (août 1978).

⁶ Le terme « contrebande » est ici utilisé pour désigner l'importation douteuse des monstres et autres créatures de l'imaginaire dans des productions culturelles qui en abusent au point de créer de fausses contrefaçons facilement identifiables.

⁷ Le *roster* peut être défini comme le *casting* d'un jeu vidéo, souvent « de combat ». Il permet de désigner le nombre de personnages jouables du jeu. L'intérêt d'un tel type de jeu est d'avoir une grande variété de personnages aux compétences et au physique différents.

Beetleborg, Haïm Saban, 1996-1998) reprend les codes de *Power Rangers* pour conter la rencontre de trois enfants avec un vampire, une momie et le Monstre dénommé Frankenbeans. Enfin, citons *The Monster Squad*, film américain réalisé par Franck Dekker en 1987, qui n'est autre qu'une version détournée des *Goonies* (Richard Donner, 1985) dans laquelle un groupe d'enfants considérés comme des *losers* déjoue le plan machiavélique de Dracula et de ses confrères (la Momie, le Loup-Garou, le Monstre et la Créature du Lac Noir). Si ces productions ajoutent un élément biographique supplémentaire au Monstre de Frankenstein en ce qu'ils nous informent de son amitié ou du moins de sa complicité avec les autres créatures, certains films et jeux vidéo ont pour seul dessein de mettre en scène leur affrontement.

Marchandise non conforme issue d'une production chaotique, le Monstre s'est vendu aux plus offrants, passant sans cesse d'un univers à un autre tel un objet que l'on aurait chiné. Avec les films de série B et les *nanars*, c'est un tout nouveau chapitre de sa vie qui s'est ouvert à lui, donnant lieu à moult expériences dont le seul objectif, en réalité, est de réunir les icônes emblématiques de l'horreur, du fantastique et de la science-fiction, afin qu'elles s'affrontent, telles des bêtes féroces enfermées trop longtemps en cage, dans des fictions transformées en arènes de combat illégales. Ce *cross-over* d'univers monstrueux n'est pourtant pas spécifique au cinéma : on trouve de nombreux cas en bande dessinée, par exemple dans *Freddy versus Jason versus Ash* (James Kuhoric, Jason Craig, novembre 2007 à mars 2008, 6 numéros) qui réunit les univers créés par Wes Craven, Victor Miller et Sam Raimi ; dans *Aliens versus Predator versus The Terminator* (Mark Schultz, avril-juillet 2000, 4 numéros) dans lequel Ripley se bat aux côtés des Predators pour affronter une nouvelle race de Terminators dont l'ADN a fusionné avec celui des Aliens ; ou encore dans *Robocop versus The Terminator* (Frank Miller, mai 1992, 4 tomes) qui voit Alex Murphy affronter Skynet. Au cinéma, les affrontements se font généralement en un-contre-un, comme dans *Aliens vs Predator* (Paul W.S. Anderson, 2005) et sa suite, *Aliens vs Predator : Requiem* (Greg et Colin Strause, 2007), ou bien dans *Freddy vs Jason* (Ronny Yu, 2003).

Hormis quelques affrontements cinématographiques dans les années 1940 avec le Loup-Garou et Dracula, le Monstre s'est principalement illustré en compagnie d'autres créatures dans des films de série B, Z et autres *nanars* à la qualité discutable. Budget limité, voire inexistant, jeu d'acteur médiocre et faux raccords en pagaille accompagnent ces piètres productions devenues, contre toute attente, cultes. Dans le film japonais *Frankenstein us Baragon* (*Furankenshutain tai chitei kajû Baragon*, Inoshirô Honda, 1965), le Monstre, transformé en *kajû* à la suite du bombardement d'Hiroshima, devient immensément grand et affronte une version non officielle de *Godzilla* et d'Oodako, une pieuvre géante vue dans le précédent film de Honda, *King Kong contre Godzilla* (Inoshirô Honda, 1962). Après la

Seconde Guerre mondiale, c'est la conquête spatiale qui sert de théâtre d'affrontement, dans *Frankenstein Meets the Space Monster* (Robert Graffney, 1964), qui met en scène la confrontation de Frank Saunders, un androïde astronaute transformé en créature à la suite d'une attaque de Martiens, et le monstre de l'espace, Mull, sorte de gorille portant un masque en caoutchouc. Suite à son combat contre Dracula, à la fin de *Dracula vs Frankenstein* (Al Adamson, 1971), dans lequel il meurt démembré par un vampire à la voix robotique et à la bague magique qui lance des rayons mortels, le Monstre a poursuivi sa carrière de combattant dans les années 2000-2010, en affrontant une créature mi-homme mi-poisson, attirée par les femmes en maillot de bain, dans *Frankenstein vs. The Creature from Blood Cove* (William Winckler, 2005), et la momie, dans *Frankenstein vs. The Mummy* (Damien Leone, 2015), dans un combat de deux minutes pour un film qui en fait à peu près cent vingt. Ironie mise à part, ces films illustrent avec merveille certaines vies cachées, pour ne pas dire gâchées, du Monstre. Profitant de la crédulité des spectateurs, ils agissent comme des saltimbanques, en promettant des affrontements épiques, en réalité énigmatiques, écornant bien plus le prestige des icônes de l'imaginaire qu'ils n'en exaltent la réputation. La marchandisation du monstre atteint ainsi son paroxysme à la télévision dans *Monster Brawl* réalisé par Jesse Thomas Cook en 2012 et sorti en *DTV (Direct to DVD)*. Dans ce *nanar volontaire*, huit monstres, dont la créature de Frankenstein, la Momie et le Loup-Garou, s'affrontent jusqu'à la mort dans un tournoi de catch retransmis à la télévision. Toute cohérence avec les origines du monstre est mise de côté : Victor Frankenstein se transforme par exemple en *coach* sportif tandis que sa créature, attristée par la mort de son géniteur lors de son combat contre *Zombie Man*, révèle tout son potentiel. On évitera également de trop s'attarder sur l'existence du film *Chillerama* (Joe Lynch, Adam Rifkin, Tim Syllvan 2011) dans lequel Hitler découvre le journal de Frankenstein et crée une version mi-juive mi-nazie du Monstre. On peut sans trop exagérer dire que ces surenchères nanardesques effacent toute profondeur aux créatures qu'elles exploitent, ne laissant sur leur passage que des coquilles vides. Finalement, Frankenstein le Monstre est redevenu une marchandise.

Retour au SAV : quand le Monstre redevient marchandise

Usé par le temps tel un jouet laissé trop longtemps entre les mains d'enfants turbulents, le Monstre a été renvoyé au service après-vente pour être recyclé et de nouveau commercialisé. Présent au cinéma, à la télévision, dans les jeux vidéo, sur les couvertures de livres et de bandes dessinées : Frankenstein est partout. Il est devenu, pour reprendre les termes de Michel Faucheux, « un produit de consommation courante » (Faucheux 204), une marque qui s'est empressée de se diversifier à tel point qu'il n'est pas rare de mettre la main sur des voitures Hot Wheels, figurines Pop ou autres gourmandises estampillées Frankenstein.

Disposant d'une « identité et d'un positionnement spécifiques avant [même] d'apparaître dans la scène d'un film » (Lehu 54), la *marque* Frankenstein fait aussi l'objet d'une exploitation vidéoludique associée à d'autres licences monstrueuses dans le but d'obtenir le *roster* le plus étoffé possible.

Très répandu dans les jeux vidéo de combat, le *roster* permet au joueur de sélectionner son personnage favori parmi une liste de combattants aux styles et aux compétences uniques. Après plusieurs années à se battre contre des créatures plus ou moins connues, le Monstre intègre donc des championnats, des *Mortal Kombat* ; il devient un *challenger* et n'est plus au centre de l'action, à moins que le joueur ne le sélectionne. Sa carrière vidéoludique est de fait principalement centrée sur des et au sens médiatique affrontements virtuels réunissant des célébrités issues du monde réel et de l'imaginaire. Dans *Darkstalkers*, jeu de combat en deux dimensions développé et édité par Capcom en 1994, le Monstre, dénommé Victor von Gerdenheim, affronte des versions non officielles de Dracula (Demitri Maximoff) et du Loup-Garou (Jon Talbain), dans un jeu au *gameplay* et à la direction artistique similaires à *Street Fighter*, saga vidéoludique elle aussi éditée par Capcom. Dans *Killing Zone* (Acclaim, 1996), le Monstre, rebaptisé Drake, remonte sur le ring pour affronter le Loup-Garou (Gush) et la Momie (Rem) dans des combats en trois dimensions inspirés du *Tekken* de Namco Bandai, avant de rencontrer de nouveaux adversaires en 2003, dans *MTV Celebrity DeathMatch* (Gotham Game, Take Two, 2K Play, 2003), adaptation vidéoludique d'une émission de télévision parodique qui mettait en scène des combats de catch entre plusieurs célébrités. Outre la présence du Loup-Garou et de la Momie, d'autres combattants étaient susceptibles de croiser le chemin du Monstre : on peut noter, par exemple, la présence de Marilyn Manson, Tommy Lee, Mr. T, Carmen Electra et du boys band américain NSYNC. En 2018, un *fan made* a même fait l'objet d'un financement participatif : intitulé *Terrordrome : Reign of the Legends*, ce jeu amateur avait pour ambition de créer le plus grand *cross-over* vidéoludique jamais vu. Au programme, des affrontements terribles entre le Monstre, Dracula, Van Helsing, la Momie, le Loup-Garou, et Mr. Hyde, dans des arènes inspirées de leurs univers tels que le laboratoire de Frankenstein.

Tout ceci participe à dynamiser la biographie transmédiatique du monstre, en ce que son univers peut, comme le relève Henry Jenkins « être exposé au public par le jeu vidéo ou transformé en expérience vivante dans un parc d'attraction ou de loisir » (Jenkins 119-120). Et l'auteur d'ajouter qu'une « bonne franchise transmédia fait en sorte d'attirer de multiples publics en adaptant le contenu, parfois différemment, à chaque média [...] » (Jenkins 120). Si le Monstre fait l'objet d'un recyclage et d'une marchandisation permanente, c'est qu'il est devenu une valeur sûre pour celles et ceux qui l'utilisent et parfois le transforment pour le meilleur et pour le pire. De plus, il faut, me semble-t-il, rappeler que l'expansion d'une

licence ou d'une franchise au-delà de son format initial n'est pas spécifique au Monstre de Frankenstein : qu'il s'agisse de *Dracula*, de *Harry Potter* ou bien de *Star Wars*, toutes ces créations sont ancrées dans une production de masse capitaliste génératrice de bénéfices.

***Frankenstein 2.0* : un Monstre protéiforme**

Si l'on reprend la définition générale de l'intertextualité proposée par Julia Kristeva en 1969, stipulant que « tout texte est absorption et transformation d'un autre texte » (Kristeva 145), il est possible d'affirmer que le *Frankenstein* de Mary Shelley est la source à partir de laquelle de nouvelles œuvres proposent des versions inédites du Monstre qui lui seront plus ou moins fidèles, créant ainsi d'innombrables vies cachées *possibles*. Plus encore, si l'on prend la définition de la transtextualité proposée par Gérard Genette, c'est-à-dire « tout ce qui met un texte en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (Genette 7), on s'aperçoit que la créature est elle-même une œuvre transtextuelle au sens organique du terme, puisque composée de multiples textes (les membres et organes des différents cadavres qui la constituent), et au sens médiatique également, car déployée sur divers supports médiatiques qui transforment et parfois modifient son code génétique et son identité.

En proposant d'établir une biographie transmédiatique et transtextuelle du Monstre, nous agissons tel le docteur Frankenstein, en créant une nouvelle créature postmoderne et protéiforme composée des multiples versions, elles-mêmes disséminées sur différents supports médiatiques. Si chaque entrée de la franchise doit être indépendante, de sorte qu'il ne soit pas nécessaire, comme le relève Henry Jenkins, de « voir le film pour aimer le jeu vidéo, et vice-versa » (Jenkins 120), c'est précisément parce que les vies cachées du Monstre constituent ici des *mondes possibles* indépendants les uns des autres, mais qui s'entrecroisent pour faire de lui une créature palimpsestueuse. La naissance du Monstre, à Ingolstadt, en Allemagne, « par une lugubre nuit de novembre des années 1790 » (Aziza ii), n'est plus qu'un fragment de son histoire parmi tant d'autres disséminés à travers les médias. Le monstre est ainsi promis, comme le relève Faucheux, « à une éternelle résurrection et cette biographie à une absence de fin » (Faucheux 195).

Bibliographie

Aziza, Claude. *Dictionnaire Frankenstein*. Paris : Omnibus, 2018.

Eco, Umberto. *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*. Trad. Myriam Bouzaher. Paris : Éditions Grasset, 1979.

Faucheux, Michel. *Frankensteins, une biographie*. Paris : Éditions de l'Archipel, 2015.

Genette, Gérard. *Palimpsestes*. Paris : Seuil, 1982.

Jenkins, Henry. *La Culture de la Convergence. Des médias au transmédia*. Trad. Christophe Jaquet. Paris : Armand Colin, 2013.

Jullier, Laurent. « Des nouvelles du style postmoderne ». *Positif*, 605-606 (juillet-août 2011). [Laurent.jullier.free.fr](http://laurent.jullier.free.fr). Web. Consulté le 10 janvier 2018, http://laurent.jullier.free.fr/TEL/LJ2011_Postmoderne.pdf

Horrocks, Jamie. “‘Plainly stitched together’: *Frankenstein*, neo-Victorian fiction, and the palimpsestuous literary past.” *Adapting Frankenstein: The Monster’s Eternal Lives in Popular Culture*. Eds. Dennis R. Cutchins and Dennis R. Perry. Manchester: Manchester University Press, 2018. 161-177.

Kristeva, Julia. *Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*. Paris : Seuil, 1969.

Lecerle, Jean-Jacques. *Frankenstein : mythe et philosophie*. Paris : Presses Universitaires de France, 1988.

Lehu, Jean-Marc. *La Publicité est dans le film. Placement de produits et stratégie de marque au cinéma, dans les chansons, dans les jeux vidéo...* Paris : Éditions d'Organisation, 2014.

Pavel, Thomas. *Univers de la fiction*. 2^{ème} édition. Paris : Seuil, 2017.

Saint-Gelais, Richard. *Fictions transfuges*. Paris : Seuil, 2011.