La mémoire en jeu vidéo dans *Level five* (1996)

Author: Thibaut Garcia

Abstract (E): The theory of digital arts today is almost always articulated around the dichotomy real/virtual. The universe of video games is generally perceived as a parallel reality, the time of play as time that can be reversed. In Level five, Chris Marker uses computer techniques highlighting their dimension of memory rather than their "virtuality": preserving the complete memory of the past, the video game about the battle of Okinawa returns the player to his own ineffaceable memory and to the inescapable character of what, in reality, "is played" once and for all. The computer memory becomes the double of the human memory.

Abstract (F): Aujourd'hui, la théorie des arts numériques s'articule presque toujours autour de la dichotomie réel/virtuel. L'univers des jeux vidéo est généralement perçu comme une réalité parallèle, le temps du jeu comme un temps réversible. Dans Level five, Chris Marker utilise les techniques informatiques en mettant en avant leur dimension « mémorielle » plutôt que « virtuelle » : conservant toute la mémoire du passé, le jeu vidéo sur la bataille d'Okinawa renvoie le joueur à sa propre mémoire ineffaçable et au caractère inéluctable de ce qui, dans la réalité, est « joué » une fois pour toutes. La mémoire informatique devient le double de la mémoire humaine.

keywords: Chris Marker, *Level five*, video game, memory, computer, digital, virtual

Article

Introduction : La réification du virtuel

À l'époque où Chris Marker réalise *Level five*, les jeux vidéos, en France, demeurent méconnus du grand public qui les appréhende avec circonspection, voire avec inquiétude, à travers le prisme de tous les fantasmes médiatiques ou fictionnels. Ravalés au rang de jouets pour enfants ou adolescents plus ou moins attardés, ils n'intéressent guère, dans le domaine de la recherche, que les psychologues et les sociologues. Les rares études présentant ces jeux sous un angle historique, technique ou ludique sont le plus souvent l'œuvre des praticiens eux-mêmes (*cf.* Le Diberder, 1993).

Avec la « démocratisation » des nouvelles technologies, cette situation a sensiblement changé. On trouve aujourd'hui des jeux vidéo ciblant tous les âges et toutes les catégories de population. Certains d'entre eux ne sont même plus vraiment présentés comme des jeux mais comme de véritables programmes d'entraînement physique ou cérébral, de *coaching* virtuel en tout genre. Parallèlement,

pour certains chercheurs, le jeu vidéo est devenu un objet d'étude appréhendé sous l'angle de ses qualités esthétiques, comme un *art numérique*.

Pour autant, si le jeu vidéo est largement démythifié à l'heure actuelle, le processus amorcé avec sa montée en puissance reste identique : un processus que l'on pourrait appeler « la réification du virtuel ». De même que le terme *virtuel*, à l'origine concept philosophique, se laisse de plus en plus souvent réduire au domaine de la simulation informatique, de même, avec le jeu vidéo, l'espace ludique se conçoit moins comme « l'espace potentiel » de Winnicott, à la limite de la vie psychique et du monde « objectif » (*cf.* Winnicott, 1971), que comme un univers pré-calculé, déjà constitué, visible, tangible, utilisant tout un arsenal d'interfaces techniques. Les « mondes virtuels » ne sont plus présentés comme des créations de l'esprit humain mais comme des univers auto-créés censés élargir le champ de notre conscience, comme si les modèles logico-mathématiques qui président à leur élaboration nous étaient étrangers : en témoigne l'appropriation du concept d'*autopoïèse* par des artistes tels que Michel Bret qui n'hésite pas à affirmer que sous certaines conditions, *"la machine* […] *accède* […] *au statut de vivant"* (cité par Saemmler, 2007 : 31).

Un tel mode de pensée est symptomatique du processus d'« aliénation » déjà décrit au XIXe siècle par Karl Marx dans *Le Capital* (*cf.* Marx, 1867) et, beaucoup plus tard, par Guy Debord et Jean Baudrillard dans leurs critiques respectives de la « société du spectacle » et des « simulacres » (*cf.* Debord, 1967 ; Baudrillard, 1981), à savoir, une coupure épistémologique qui occulte la relation entre le travail humain et ses productions. Dans *Level five*, Chris Marker fait allusion à ce même processus d'objectivation de l'intelligence lorsqu'il évoque « l'étalon-savoir » :

"L'étalon-savoir. Quant on voyait le genre de savoir qui circulait sur le Net, on pouvait sourire. Mais c'était quand même ça, leur jeu à eux : faire circuler l'information de plus en plus loin, de plus en plus vite. En d'autres temps, pour lester la puissance de la monnaie, on avait cherché une matière dense, lourde et rare qui pourrait en être le gage au fond des coffres, et on avait trouvé l'or. Maintenant, l'argent était devenu invisible et volatil, et pour gager la nouvelle puissance on avait cherché une matière invisible et volatile, et on avait trouvé le savoir. C'étaient des atomes de savoir qui traversaient nos écrans, c'étaient des trous noirs de savoir où s'engouffraient les rêves de puissance de ce siècle qui n'en finissait pas."

Si le propos de *Level five* apparaît toujours aussi moderne treize ans après sa réalisation, c'est précisément parce qu'au lieu de reconduire une mythologie d'Internet et des jeux vidéo fondée sur des thèmes plus ou moins tombés en désuétude (déréalisation, cyber-criminalité, dictature virtuelle, etc.), le film, au-delà de sa critique explicite du virtuel réifié, se fonde sur une vision du monde en rupture avec le dualisme contemporain du réel et du virtuel. Dans la vision markerienne, réel et virtuel, jeu et

réalité, ne s'opposent pas mais relèvent d'un principe de continuité : un principe unificateur qui serait la mémoire, en l'occurrence une mémoire fortement marquée par le fantasme de ranimer le passé, de le rendre à nouveau présent, et qui trouverait dans la mémoire informatique son double numérique. L'utilisation du jeu vidéo comme élément de scénario dans *Level five* peut être comprise sous cet angle.

1) Le jeu comme transgression fantasmatique des lois du temps

Dans le CD-ROM *Immemory* (1998), Chris Marker avoue sa sympathie pour le personnage de Scottie, le héros du *Vertigo* d'Alfred Hitchcock (1958), qui transgresse la « dictature » (*sic*) du temps qui passe en s'acharnant à faire revivre la femme qu'il aimait, Madeleine, sous les traits de son sosie, Judy. Dans un article consacré au même film, le réalisateur de *La Jetée* (1962) établissait un parallèle entre cette obsession et l'engouement actuel pour les jeux vidéo :

"L'idée de revivre un amour perdu touche n'importe quel cœur humain, quoi qu'il en dise ou laisse paraître. « You're my second chance ! » crie Scottie traînant Judy dans l'escalier de la tour. Personne ici n'a plus envie de prendre ces mots au sens premier du vertige surmonté : il s'agit bien de retrouver un moment englouti dans le passé, de le ramener à la vie – mais pour le perdre à nouveau. On ne ressuscite pas les morts, on ne dévisage pas Eurydice. Scottie aura reçu le plus grand bonheur qu'un homme puisse imaginer, une deuxième vie, en échange de son plus grand malheur, une deuxième mort. Qu'est-ce que nous proposent les jeux vidéo, qui en disent plus sur nos inconscients que les œuvres complètes de Lacan ? Pas l'argent ni la gloire : une nouvelle partie. La possibilité de recommencer à jouer. "Une seconde chance". A free replay.*"* (Marker, 1994 : 79-84)

Selon l'auteur, le principal attrait des jeux vidéo réside donc dans le fait de pouvoir recommencer la partie, avec la possibilité d'une issue différente. En ce sens, le jeu offrirait la possibilité d'effacer purement et simplement les erreurs du passé, ce que l'on ne peut pas faire dans la vie (tout au plus peut-on essayer de les réparer). Cette remarque, qui, soit dit en passant, peut être généralisée à tous les jeux – le jeu vidéo ne faisant que développer, de façon plus « immersive » pour le joueur, ce qui était déjà en germe dans les jeux de stratégie, effacer la défaite et s'appuyer, en même temps, sur les erreurs commises antérieurement pour améliorer sa tactique – éclaire le parti pris, *a priori* saugrenu, qui sera celui de Chris Marker dans *Level five* : évoquer un épisode tragique de l'histoire, la bataille d'Okinawa, par le biais d'un jeu vidéo fictif.

a. <u>Le jeu et la mort</u>

Nous ne pouvons que constater l'évidente parenté entre Scottie, le héros de *Vertigo*, celui de *La Jetée* et Laura, l'héroïne de *Level five*. Tous trois sont affectés par une mort qu'ils nient plus ou moins consciemment en se plongeant dans un passé qu'ils essaient de faire resurgir, de rendre présent afin de pouvoir le modifier et annuler cette mort. Chacun trouve un exutoire à son obsession dans l'accomplissement de rituels. Scottie fait revêtir à Judy les atours de Madeleine. Laura dédouble brosses à dents, serviettes et bols pour créer un « homme-écran », passe ses nuits sur les réseaux informatiques et parle à son compagnon disparu à travers une caméra. Les trois personnages hantent les lieux fréquentés autrefois en compagnie de l'être aimé. Dans ces récits, vaincre le temps qui passe équivaut à vaincre la mort qui en est le signe le plus évident et le plus irréversible.

Sur les images d'un combat de taureaux à Okinawa, le commentaire de Laura propose une conception pascalienne du jeu, celle d'un pur divertissement voué à nous distraire de notre destin de mortels :

"Ces combats de taureaux, comme à Mycènes… En Espagne, quand il y a combat, c'est pour défier la mort. Il faut regarder le soleil en face, regarder la mort en face, comme dans cet hymne franquiste, Cara al sol. *A Okinawa, c'est tout le contraire : on se dit qu'avant la mort, il reste du temps pour jouer, pas pour tuer."*

La notion de jeu est ici opposée à la mort, plus précisément au face-à-face avec la mort ou à l'acte de donner la mort. Chris Marker ne prend pas au hasard l'exemple des jeux vidéo dans lesquels le joueur agit le plus souvent par le biais d'un avatar numérique. Pour se connecter au réseau, Laura est invitée à choisir un masque numérique dans la « galerie des masques ». Cet épisode, qui n'est pas sans rappeler certains rites primitifs destinés à conjurer la mort, fait bien sûr référence à l'identité que chacun s'invente sur les réseaux : pseudonymes utilisés sur les forums de discussion, discours portés sur soi-même et, plus récemment, *alter ego* de synthèse dans les sites communautaires de type *Second Life*. Autant de doubles plus ou moins aboutis ou conformes à la réalité, mais dont la principale raison d'être semble résider dans la possibilité qui est offerte au joueur ou à l'utilisateur de satisfaire, par leur truchement, un fantasme d'omnipotence et d'immortalité : la possibilité de mourir et de renaître indéfiniment, à l'identique ou sous une autre identité, dans un monde où rien n'est joué une fois pour toutes. Chaque « mort » n'est qu'une renaissance, un retour en arrière qui permet de réaliser un deuxième rêve : celui de changer l'histoire. En effet, qui n'a jamais rêvé de corriger un chapitre de sa propre vie ou de changer la face de l'humanité ? Le « devoir de mémoire », largement cultivé dans nos sociétés, semble tout entier reposer sur l'idée que la mémoire du passé permet d'éviter la répétition des mêmes erreurs, qu'une seconde chance peut nous être accordée.

Que fait le joueur lorsqu'il supprime ses données de jeu, lorsqu'il abandonne la partie en cours pour en entamer une nouvelle, lorsqu'il appuie sur *reset* ou qu'il recommence après un *game over* ? Il efface la

mémoire du jeu en même temps qu'il conserve la sienne, celle des erreurs tactiques ou des maladresses qu'il lui faudra corriger s'il souhaite réussir la prochaine fois. Il tire un trait sur le passé, comme si celui-ci n'avait jamais existé, tout en en tirant les leçons. Ainsi sont réconciliés les deux grands fantasmes définis plus haut : à la fois effacer le passé et le mémoriser pour ne pas le revivre. Il est très vraisemblable que la facilité avec laquelle des données informatiques peuvent disparaître sans laisser de trace (à tout le moins, du point de vue de l'utilisateur lambda, une donnée n'étant jamais définitivement perdue), soient à la base de l'intérêt suscité par les jeux vidéo. Il est très probable, à l'inverse, qu'un jeu qui conserverait irrémédiablement la mémoire du passé, qui n'offrirait pas cette possibilité de revenir en arrière, ferait fuir n'importe quel joueur. C'est pourtant le cas du jeu inventé par Chris Marker dans *Level five*.

b. <u>Le jeu à contre-emploi</u>

En choisissant pour thème de son jeu vidéo imaginaire un épisode sanglant de l'histoire, Chris Marker tisse encore plus profondément des liens entre le jeu, le passé et la mort. En décidant d'évoquer la bataille d'Okinawa par ce biais, il flatte notre désir de refaire l'histoire, mais pour mieux le décevoir. Dans *Sans soleil* (1982), les images solarisées numériquement étaient présentées comme des images « moins menteuses », en vertu du fait qu'en rompant l'illusion mimétique, elles avouaient n'être que des images. De même, le jeu, dans *Level five*, refuse de faire illusion, mais il y parvient quant à lui en refusant de n'être qu'un jeu. Comme aucun programme ne permet de rectifier « réellement » le passé, celui-ci n'offre même pas la possibilité de le faire « virtuellement ». Lorsque Laura, veut modifier les paramètres de la bataille, l'ordinateur lui oppose systématiquement le message *"Access denied"* (« Accès refusé ») : personne n'a accès au passé. Les commentaires nous renseignent à eux seuls sur cette illusion que Chris Marker attribue aux jeux vidéo ordinaires et sur la signification de ce contre-emploi :

"Je pensais que le jeu consisterait à rectifier cette malignité du destin."
"Les jeux de stratégie, c'est fait pour regagner les batailles perdues, non ? Tu imaginais vraiment un joueur capable de passer des nuits entières à voir l'histoire se répéter, et à se persuader que son histoire à lui aussi n'avait qu'une seule façon d'être jouée ? J'ai essayé, l'autre jour, le jeu de Marienbad. Au bout de quelques coups, l'ordinateur m'a laissé un message : « J'ai déjà gagné mais on peut continuer à jouer si cela vous amuse ». La mort pourrait dire ça."

Les jeux, dans *Level five*, ne font qu'imiter le caractère inexorable du temps et de la mort. N'offrant aucune possibilité d'échapper à la réalité, ils consistent à ne pas jouer. La plupart des jeux vidéo perfectionnent constamment le réalisme visuel pour donner corps à des mondes irréels. Le jeu sur Okinawa, avec ses graphiques et ses cartes rudimentaires, s'attache à une autre forme de réalisme :

celle du monde tel qu'il est, non dans ses apparences mais dans ses lois. Il est le contraire d'un divertissement, puisqu'il rappelle au joueur son destin de mortel. L'intérêt que l'on peut y trouver ne réside pas dans ce qu'il permet de faire, mais dans ce qu'il ne peut pas faire, dans le message qu'il enferme et qui est une négation du jeu, une incitation à ne pas y entrer. Son mouvement n'est pas dirigé vers l'intérieur, selon la dynamique d'immersion propre aux jeux vidéo, mais vers l'extérieur, vers le monde réel. Les images qui avouent n'être que des images, le jeu qui ne peut être joué, sont donc un moyen de montrer la vérité en négatif. S'il est impossible de dire en quoi consiste cette vérité, les simulations ou les mensonges qui se nient eux-même permettent de dire ce qu'elle n'est pas.

Pour autant, il ne faut vraisemblablement voir, dans l'idée que l'histoire et la vie n'ont qu'une façon d'être jouées, ni fatalisme, ni volonté de déresponsabiliser qui que ce soit, seulement une façon de souligner l'erreur, voire la malhonnêteté, qui consiste à juger le passé à la lumière du présent. Le simple fait de recommencer la partie est une tricherie en regard des règles du temps : la vie ne se joue qu'une fois. Prétendre que l'on aurait agi différemment de ceux que l'on juge revient à s'octroyer tous les atouts dans une partie où l'on connaît à l'avance le jeu de l'autre. Interrogé sur le caractère atypique du récit de *Level five*, bien éloigné du documentaire historique, Chris Marker oppose sa démarche à celle du médium télévisuel :

"La télévision a changé beaucoup de choses. Toute la partie Okinawa de Level five *s'articule autour du récit d'un témoin. Imaginez-le dans un cadre "documentaire",* […] *inscrit dans la journée d'un téléspectateur, entre le récit du calvaire d'un Bosniaque, celui du calvaire d'un Rwandais, et celui d'un survivant de la Shoah. Combien de calvaires peut-il ingurgiter comme ça, en ligne, et garder à chacun son caractère unique ? Il fallait trouver autre chose."* (Entretien avec Walfisch, 1996)

S'il importe, pour Chris Marker, de considérer chaque événement comme unique, en même temps, le jeu sur Okinawa semble dire que l'histoire ne cesse de se répéter. Mais cette répétition n'est justement possible qu'en vertu de cette unicité, parce que dans la vision markerienne, aucun événement n'est comparable à un autre. Voilà pourquoi le cinéaste conclut dans *Level five* : *"Mémoriser le passé pour ne pas le revivre était une illusion du XXe siècle."*

Nous avons remarqué que recommencer la partie équivalait à effacer le passé. Le jeu de *Level five* n'offre pas cette possibilité : il ne permet que de reproduire les événements tels qu'ils se sont passés et annihile le privilège du joueur en rendant sa propre mémoire inutile. La partie est déjà jouée une fois pour toutes. La marge de manœuvre se limite à pouvoir reproduire le passé ou quitter le jeu. Malgré son savoir, Laura se trouve donc face au même dilemme que les habitants d'Okinawa : l'acceptation et la mort ou bien la mort seule, sans acceptation, c'est-à-dire se retirer du jeu avant la fin, ce qui équivaut à un suicide virtuel. Le libre arbitre subsiste dans la seule décision d'avoir le choix ou de ne

pas l'avoir. Comme le signale le jeu de Marienbad, la mort a déjà gagné, reste à choisir de jouer ou de ne pas jouer, de vivre ou de ne pas vivre, d'admettre ou de refuser que le passé soit le passé. Il semble que pour Chris Marker, ce refus, bien que stérile d'un point de vue rationaliste, soit le sens même de la vie : jouer pour perdre, plutôt que ne pas jouer du tout. Telle est la morale du récit : *"Laura avait compris que le jeu ne servirait jamais à refaire l'histoire. Il se contenterait de la répéter, en boucle, avec une obstination méritoire et probablement inutile"*.

L'histoire individuelle et l'histoire collective se rejoignent donc métaphoriquement au sein de ce jeu que l'on peut considérer, d'un certain point de vue, comme plus réaliste que tout autre. Mais une deuxième grille d'analyse, héritée du mythe d'Orphée aux Enfers, émerge de la mise en relation du film et de l'article cité plus haut : Orphée perd deux fois Eurydice, Scottie perd deux fois Madeleine, le héros de *La Jetée* est abattu, Laura disparaît. Dans chaque cas, le fait de se retourner vers le passé, de défier les lois du temps, se paie d'une vie humaine. Cet élan vital que nous venons d'évoquer s'accompagne d'une déception redoublée et, paradoxalement, de la mort.

2) Le « réel » et le « virtuel »

a. <u>Laura et Orphée : les limites d'une comparaison</u>

Plusieurs éléments pourraient nous laisser voir dans *Level five* une sorte de version cybernétique du mythe d'Orphée. En se plongeant dans la tragédie d'Okinawa, Laura pénètre le royaume des morts avec l'espoir d'y retrouver l'âme de celui qu'elle a perdu. En parcourant le jeu, en retournant à travers celui-ci sur les lieux qui virent s'aimer le couple, elle réactive une mémoire commune. O.W.L., présenté comme le réseau de tous les réseaux passés, présents et futurs, est à ce titre une interface entre la vie et la mort, le souvenir et l'oubli, et n'est pas sans rappeler la zone où transitent les personnages du film de Jean Cocteau, *Orphée* (1949). Dans cette version moderne du mythe, Cocteau remplaçait la traversée de l'Achéron par celle du miroir ; dans *Level five*, l'écran de l'ordinateur joue, métaphoriquement et dans une certaine mesure, le rôle du miroir. Il s'agit toujours de franchir une frontière incommensurable, de passer *de l'autre côté*, mais en imagination, cette fois. Le jeu et la vie, dans *Level five*, sont les deux faces d'une même réalité. Le jeu est l'univers du « virtuel », de l'au-delà, du passé oublié, mais il est aussi toute la mémoire de son créateur qui s'y trouve rassemblée et Laura avoue sa crainte de découvrir, dans le programme du défunt, quelque chose qui ne leur appartiendrait plus. La création ferait partie de la vie en même temps que la vie appartiendrait à la création comme à une réalité plus vaste. Cette réflexion s'applique au film lui-même : *Level five* n'est qu'un film dans l'œuvre de Chris Marker, mais un film dans lequel l'auteur fait un état des lieux de sa mémoire, la confrontant à l'histoire pour y trouver peut-être quelque chose qui serait *en lui, mais pas à lui*.

Nous avons affirmé que le mouvement du jeu vidéo de *Level five* était dirigé vers l'extérieur, qu'il ne cherchait pas à absorber le joueur vers son univers mais tendait au contraire à le maintenir dans la réalité et à se tourner lui-même vers le réel. Néanmoins, à partir d'un certain point, le jeu et la vie finissent par se confondre, le jeu se faisant métaphore de la vie, la vie apparaissant comme un jeu. Si nous nous penchons plus longuement sur la place du jeu dans la fiction, nous découvrons en fait un double mouvement : le jeu déborde sur la vie de Laura en même temps qu'il l'attire à lui. La jeune femme se rappelle les niveaux qu'elle et son compagnon avaient l'habitude d'attribuer aux gens qui leur parlaient : *"Le jeu était devenu tellement la règle que l'on ne pouvait pas s'empêcher d'attribuer des niveaux pour tout, pour toutes les choses de la vie"*.

Cette anecdote établit entre le jeu et la vie des personnages une double relation d'imbrication : le jeu faisait partie de leur vie, leur vie faisait partie du jeu, cette confusion étant rendue possible, justement, par le fait que le jeu consiste à ne pas jouer, qu'il est tellement inspiré de la vie de ceux qui l'ont créé qu'aucune distinction ni hiérarchie *de fait* n'existe entre le « réel » et le « virtuel ». Là où nombre de fictions hollywoodiennes à sensations mettent en scène un virtuel réifié, menaçant l'intégrité du monde réel (*cf. The Matrix*, de Andy et Larry Wachowski, 1999), *Level five* ne voit dans les mondes virtuels que l'émanation d'une volonté créatrice humaine, forcément ancrée dans ce réel. Une analyse de type « deleuzien » (*cf.* Deleuze, 1983-1985), dans la mesure où elle s'en tiendrait à opposer deux catégories de principe, telles que l'actuel et le virtuel, comme les deux côtés d'un miroir, échouerait donc finalement à rendre compte de l'essentiel de la vision du monde markerienne : si le jeu et la vie finissent par se confondre, ce n'est pas en vertu de l'« indiscernabilité » entre deux catégories hermétiques l'une à l'autre, mais en vertu d'une parfaite continuité.

Si la disparition de Laura à la fin du film peut laisser imaginer que l'héroïne a été happée par le passé pour avoir trop regardé derrière elle, la grille d'analyse « orphique » montre ses limites dès lors qu'on la confronte à ce qui préoccupe Chris Marker au premier chef. Au détour du commentaire de *Sans soleil*, l'artiste définit ce qu'il pense être l'enjeu de l'homme moderne : après avoir réconcilié les espaces, il lui reste à réconcilier les temps. Or, réconcilier plusieurs éléments ne consiste-t-il pas, par définition, à s'opposer à toute vision du monde qui les rende inconciliables ? Mais réconcilier les temps ne signifie pas annihiler ce qui fonde leur identité. Dans la vision markerienne, si Orphée perd une deuxième fois Eurydice, c'est finalement moins pour avoir transgressé les lois du temps qu'en vertu d'une implacable logique temporelle ; c'est moins pour avoir voulu rendre le passé à nouveau présent que parce qu'une fois présent, ce passé, pour rester le passé, ne peut que se répéter. Les différents univers diégétiques qui coexistent dans *Level five* ne s'articulent pas tant sur le modèle très en vogue des mondes parallèles « incompossibles » que sur celui des strates de temps qui communiquent entre elles : le montage, faisant redondance à la figure thématique du réseau et de ses

dialogues « en direct », simule un récit polyphonique dont les différents narrateurs (Chris, Laura, les témoins…) se situent dans des foyers temporels distincts, mais où chacun semble néanmoins reprendre et commenter les propos des autres. Laura elle-même, personnage dont la vie est racontée au passé, est pourtant aussi présente pour le spectateur que Chris, « l'as du montage », avatar fictif du réalisateur, qui, sur une injonction de son amie, récupère ses images pour en faire le film que nous avons sous les yeux. *Level five* est dénué de toute structure binaire rigide qui opposerait deux mondes dont l'un serait présent et l'autre passé, l'un réel ou actuel et l'autre virtuel. À proprement parler, le film ne brouille pas les frontières entre ces catégories, ne joue pas sur le registre de leur ambiguïté, puisqu'il en fait les deux aspects complémentaires d'une même réalité. Si en disparaissant, Laura passe dans un autre monde, cet autre monde est donc à chercher, non dans le film, mais à l'extérieur.

b. <u>Le sens du dénouement</u>

En se terminant sur une disparition, le récit offre, à première vue, une fin on ne peut plus ouverte. Plusieurs pistes sont possibles en fonction des indices que le spectateur aura retenus. Laura a-t-elle été enlevée par ceux qui semblaient l'espionner sur le réseau ou a-t-elle subitement décidé de disparaître ? Qu'avait-elle découvert ? Toutes les extrapolations semblent permises, d'autant que l'auteur ne fournit aucune explication :

"Il y a les niveaux du Jeu, ceux qu'ils utilisent métaphoriquement pour classer les choses et les gens, et la façon dont Laura entre elle-même dans le Jeu. A quoi elle pense au juste à la fin, moi je n'en sais rien. Au spectateur de se débrouiller." (Entretien avec Walfisch, 1996)

La question est donc de savoir s'il est permis de proposer une interprétation du dénouement d'un film alors même que le cinéaste affirme n'avoir voulu lui donner aucun sens précis. Il ne s'agira pas ici de se livrer, pour le plaisir, au petit jeu cinéphilique du débat exégétique mais de s'interroger sur l'utilité d'une telle fin ouverte en regard des préoccupations et de la vision du monde qui se font jour dans l'œuvre de Chris Marker, ce qui doit, peu ou prou, conduire à une hypothèse d'interprétation qui concerne moins la « réalité » fictionnelle, toujours subjective et artificielle, que le *propos* du film, beaucoup plus facile à appréhender dans une relative objectivité, en fonction des indices fournis par l'auteur. Or, ce qui, dans une œuvre, a valeur d'indice, indépendamment des déclarations d'intention, fort utiles par ailleurs, s'avère bien souvent être ce qui semblait au prime abord « gratuit », dans la mesure où ces éléments, apparemment discordants, rapportés, sont autant de figures remarquables qui appellent à être rattachées au reste de l'œuvre dont on cherche à cerner la cohérence globale.

Ces indices ne manquent pas dans *Level five*. En premier lieu, l'un des thèmes récurrents est celui de la disparition inexpliquée : celle de Laura, bien sûr, mais également la mort de son compagnon « dans

des circonstances jamais vraiment définies ». Le commentaire fait à plusieurs reprises mention du niveau cinq et évoque un passage à la limite : la jeune femme demande : *"Faut-il être mort pour atteindre* Level five *?"* et dans l'épilogue, le commentaire de Chris suggère qu'elle arrive, avec le jeu, à un point de non-retour :

"Elle en parlait maintenant avec détachement, comme si elle avait atteint une limite. Au-delà, le jeu ne lui appartenait plus, ni l'histoire. J'ai su qu'elle passait des nuits dans la conversation avec les masques. Je lui demandais ce qu'elle cherchait, elle répondait : « Level five*, bien sûr », sur un ton qui me faisait croire qu'elle allait mieux, que pour elle, au moins, la guerre était finie. Mais bien sûr, je me trompais…"*

Un peu plus tôt, Laura confiait avoir eu une étrange conversation sur le réseau avec un mystérieux interlocuteur qui semblait tout savoir sur elle, sur son compagnon disparu et sur le jeu. Inquiète, la jeune femme avait demandé à cette personne de dévoiler son avatar numérique et avait alors découvert son propre visage sur l'écran, avant de se voir interdire subitement, sans raison apparente, l'entrée sur le réseau, l'ordinateur ne reconnaissant plus son empreinte biométrique.

De retour à l'atelier, Chris trouve les lieux comme si Laura venait de les quitter. Il tape le nom de son amie sur le clavier de l'ordinateur encore allumé. Celui-ci, intarissable sur le passé, ne sait plus « comment Laura », comme si, en disparaissant, son utilisatrice s'était évanouie de sa mémoire.

Il existe plusieurs manières d'interpréter la disparition de Laura en fonction de ces indices. La première consisterait à appréhender le film sous l'angle du *thriller* en invoquant une sorte de théorie du complot : Laura aurait été enlevée, voire « effacée », parce qu'elle aurait découvert une vérité qui aurait dû rester cachée. Mais une telle dramatisation de l'intrigue s'accorde assez mal à la tonalité générale de ce film intimiste comme à son propos. Si Chris Marker n'a de cesse de révéler les mises en scène et autres manipulations qui se cachent derrière les grands symboles historiques, comme le planter de drapeau à Iwo Jima ou l'homme-torche Gustave, c'est moins pour dénoncer la mystification du public par les pouvoirs politiques que pour démontrer que toute image est le produit d'une manipulation. La croyance en la vérité de l'image « brute » est d'ailleurs critiquée par l'auteur dans un de ses ouvrages :

"Au nom de quoi la photo d'identité, prise à l'improviste sous une lumière crue avec un modèle inhibé, serait-elle plus réaliste et plus significative que le portrait longuement travaillé, utilisant toutes les ressources de la technique photographique pour mettre en valeur la personnalité du modèle ? Le maquillage qui souligne la beauté d'un visage le rend-il moins véridique ? La vérité c'est l'artifice." (Marker, 1952 : 44)

La deuxième explication serait que Laura aurait choisi de disparaître, de se retirer d'un monde dans lequel elle ne pouvait plus vivre en sachant ce qu'elle savait. Mais une telle hypothèse a l'inconvénient de laisser l'épisode de la mystérieuse conversation sur le réseau et des dysfonctionnements qui s'ensuivent au rang d'élément rapporté, d'événement sans suite.

Une hypothèse plus fertile sur le plan de la compréhension du « projet markerien » serait d'appréhender l'ensemble de la diégèse comme une mémoire informatique dont le jeu sur Okinawa ne serait que la mise en abyme. Une remarque de Laura suggère cette idée lorsqu'elle imagine quelque obscur informaticien qui régirait le cours de nos vies depuis le futur : *"Comme si mon programmateur avait tout prévu, ce qui est arrivé et ce qui aurait pu arriver"*. Les étranges interlocuteurs du réseau, qui savent tout sur tout, ne seraient-ils pas, précisément, ceux qui ont tout créé ? De l'héroïne qui nous confie ses états d'âme face caméra ou de l'inconnue invisible qui lui parle sur le réseau en arborant son visage en guise de masque, qui est l'original et qui est l'avatar numérique ? La jeune femme serait prise dans la situation inextricable de celui qui est à la fois personnage et conscience, joueur et jouet d'un autre, qui agit en même temps qu'il *est agi*. Le monologue d'ouverture du film évoque d'ailleurs la fiction cartésienne du « mauvais génie » : *"Est-ce que tout cela peut être autre chose que les jouets d'un dieu fou qui nous a créés pour les lui construire ?"*.

Considérer la fiction de *Level five*, dans son ensemble, comme un jeu vidéo, Laura comme un personnage de ce jeu, expliquerait pourquoi celle-ci disparaît du film aussi facilement que le « programme Laura » s'efface de l'ordinateur, comme le suggère la dernière image. Reste à savoir quel est le but du jeu. À bien des égards, il y est question de rédemption. On notera les multiples évocations du thème des fantômes : le film *Laura* d'Otto Preminger (1944), la ville de Naha décrite comme « peuplée de fantômes », les parents des enfants noyés qui viennent « consoler les âmes », etc. Le jeu est hanté par des fantômes : ceux du passé, les victimes d'Okinawa, qui se rappellent à la mémoire des vivants, et ceux du présent, les survivants, les personnages condamnés à errer tant qu'ils n'auront pas accepté le deuil. Pour s'en sortir, il n'existe que deux solutions : soit se retirer du jeu, comme le fait Michel, le suicidé qui parle à Laura avant de s'endormir pour toujours, soit emporter la victoire sur soi-même. Le dernier monologue de l'héroïne suggère que celle-ci est parvenue à ce stade d'acceptation sans réserve. En se réconciliant avec le passé, elle aide les âmes des morts à trouver la paix. Sa mission accomplie elle est effacée du jeu et seul demeure son *alter ego* de chair et d'os, du côté invisible de l'écran, dans un monde ou le couple n'a peut-être jamais été séparé.

Conclusion : le « hors-film », le dialogue à travers le temps, la mémoire du futur

Qu'apporte une telle interprétation du dénouement à la compréhension du projet markerien défini plus haut : la réconciliation des temps ? Il faut d'abord se rappeler que la réalisation de *Level five* est quasiment contemporaine de la conception du CD-ROM *Immemory* dans lequel l'artiste déclare :

"Non seulement le multimédia est un langage entièrement nouveau, mais c'est le langage que j'attendais depuis que je suis né." (Marker, 1998 : texte de la jaquette)

Dans l'une des rares interviews qu'il ait accordée, Chris Marker justifie une telle affirmation en expliquant que le CD-ROM *"est la seule technique qui permette de simuler le caractère aléatoire et capricieux de la mémoire – ce que, par définition, le film ne peut pas"* (propos recueillis par Frodon, 1997 : 31). Mais c'est surtout la volonté de rompre avec une conception linéaire du temps, celle du récit, en lui substituant une conception géographique faisant coexister tous les temps, qui semble motiver le choix de ce *medium* :

"Dans nos moments de rêverie mégalomaniaque, nous avons tendance à voir notre mémoire comme une espèce de livre d'Histoire : nous avons gagné et perdu des batailles, trouvé et perdu des empires. A tout le moins nous sommes les personnages d'un roman classique ("Quel roman que ma vie !"). Une approche plus modeste et peut-être plus fructueuse serait de considérer les fragments d'une mémoire en termes de géographie. Dans toute vie nous trouverions des continents, des îles, des déserts, des marais, des territoires surpeuplés et des terrae incognitae. *De cette mémoire nous pourrions dessiner la carte, extraire des images avec plus de facilité (et de vérité) que des contes et légendes."* (Marker, 1998 : jaquette)

Il est fort plausible que de telles préoccupations aient déjà été présentes au moment de la réalisation de *Level five* et éclairent le choix de faire de l'ordinateur un personnage à part entière de la fiction, voire son principal moteur. Mais de même qu'une vision cartographique de l'espace implique une prise de distance, une vision cartographique du temps, au sein d'un récit filmique irrémédiablement linéaire, ne peut être suggérée que par distanciation. Inciter à concevoir la fiction cinématographique comme une mémoire informatique n'est-il pas le meilleur moyen de contourner la linéarité du récit en lui opposant un modèle radicalement différent, d'autant plus facile à appréhender que ce modèle est présenté comme analogue à la mémoire humaine et qu'en dernière instance, le film n'existe que dans et par la mémoire du spectateur ? Si le personnage de Laura est éminemment présent par l'image et la parole tout au long du film, Chris Marker parvient néanmoins à obtenir des images *au passé* en privilégiant l'image-mémoire sur l'image-mouvement, le résultat sur le processus. La disparition de Laura est le préalable à cette évocation au passé.

L'autre problématique de *Level five* semble être la suivante : comment faire en sorte qu'une fiction qui s'est attachée à nous dévoiler l'envers des images et de la mémoire dévoile aussi son propre envers, qu'elle s'avoue purement fictive et refuse de faire illusion, à l'instar du jeu qu'elle met en scène ? Concevoir l'ensemble de l'univers diégétique comme une simulation informatique permet de rompre l'illusion référentielle de la diégèse sans recours à la construction d'un « réel » tout aussi fictif – procédé employé dans de nombreux films hollywoodiens comme le fameux *Matrix* évoqué plus haut – les hypothétiques concepteurs de ce programme, rencontrés sur O.W.L., restant pour ainsi dire « hors-film ».

Enfin, il s'agirait d'inscrire le spectateur « en creux » dans la fiction pour l'inciter à se réapproprier une mémoire dont le film ne serait que le support transitoire. Les propos du concepteur d'*Immemory* dénotent une telle conception dynamique. Tout se passe chez lui comme si la mémoire n'était qu'une affaire d'images, de glissements d'une image à une autre :

"Mais mon vœu le plus cher est qu'il y ait ici assez de codes familiers (la photo de voyage, l'album de famille, l'animal fétiche) pour qu'insensiblement, le lecteur-visiteur substitue ses images aux miennes, ses souvenirs aux miens, et que mon Immémoire ait servi de tremplin à la sienne pour son propre pèlerinage dans le Temps Retrouvé." (Marker 1998 : jaquette)

La disparition de Laura, dans le sens où nous l'interprétons, permettrait à Chris Marker de conférer au dialogue à travers le temps, leitmotiv du film, sa forme inachevée, l'ouvrant à un temps figuré en creux auquel lui-même, personnage resté dans le film, n'a pas accès : le temps du « hors-film », celui des interlocuteurs sur le réseau, mais aussi celui du spectateur, instance postérieure à la réalisation du film, incarnation de la « mémoire du futur », en perpétuel devenir, que le cinéaste appelle de ses vœux et dont le film ne serait qu'une partie, un ensemble d'images parmi d'autres images, ni réelles, ni virtuelles, simplement *mémorielles*.

Bibliographie

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

DEBORD, Guy, *La société du spectacle* [1967], Paris, Gallimard, 1996.

DELEUZE, Gilles, *Cinéma*, t. I : « L'image-mouvement », t. II : « L'image-temps », Paris, Minuit, 1983-1985.

FRODON, Jean-Michel (propos de Chris Marker recueillis par), « Je ne me demande jamais si, pourquoi, comment… » *in Le Monde*, 20 février 1997, p. 31.

LE DIBERDER, Alain, LE DIBERDER Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, La Découverte, 1993.

MARKER, Chris, « A free replay (notes sur *Vertigo*) » *in Positif*, n° 400, juin 1994, p. 79-84.

MARKER, Chris, *Giraudoux par lui-même* [1952], Paris, Seuil, 1960.

MARKER, Chris, *Immemory* [CD-ROM], Paris, Centre Georges-Pompidou, 1998.

MARX, Karl, *Le Capital : critique de l'économie politique. Livre premier : le procès de production du capital* [1867], Paris, PUF, 1993.

SAEMMLER, Alexandra, *Matières textuelles sur support numérique*, Université de Saint-Étienne, 2007.

WALFISCH, Dolores, interview de Chris Marker *in The Berkeley Lantern*, novembre 1996.

WINNICOTT, Donald Woods, *Jeu et réalité : l'espace potentiel* [1971], Paris, Gallimard, 1975.

Thibaut Garcia est docteur en cinéma de l'Université Paul-Valéry – Montpellier III où il a enseigné sa discipline pendant trois ans comme ATER, puis comme chargé de cours. Il est l'auteur de *Qu'est-ce que le « virtuel » au cinéma ?* (L'Harmattan, 2009), ouvrage qui reprend les principaux thèmes de sa thèse de doctorat dirigée par Frank Curot, professeur, et Catherine-Berthet-Cahuzac, MCF-HDR, et dans lequel il propose une définition « conceptuelle » et dialectique du virtuel, élargie au-delà de son acception informatique actuellement dominante. La plupart de ses articles sur le cinéma et les jeux vidéo ont été publiés dans la revue universitaire *Prismes* (www.revueprismes.blogspot.com). Son mémoire de maîtrise, soutenu en 2001 sous la direction de Marion Poirson-Dechonne (MCF, Montpellier III), avait pour thème la quête du passé dans *Level five* de Chris Marker.

Contact : garcia_thibaut@yahoo.fr