



**À quel jeu joue-t-on
quand on joue à
l'histoire avec Chris
Marker ?**

André Habib

Lecture et réécriture de l'histoire par le jeu dans *Level 5*

« Qu'est-ce que nous proposent les jeux vidéos, qui en disent plus long sur nos inconscients que les œuvres complètes de Lacan ? Pas l'argent ni la gloire : une nouvelle partie. La possibilité de recommencer à jouer : a *free replay*. » [1]

Je voudrais proposer ici une brève réflexion sur la relation entre le jeu vidéo et les jeux en général dans *Level Five* (1997) de Chris Marker, en tentant de la mettre en tension avec la lecture et le ré-écriture de l'histoire que ce film nous propose. Une des premières choses qui apparaît au spectateur de *Level Five*, comme une évidence, c'est la présence du jeu, en partant du « jeu de stratégie », prétexte narratif du film, créé par l'amant de Laura et qui permet de « rejouer » la bataille d'Okinawa, en passant par tous les jeux qui assurent la médiation entre les différents niveaux de cette œuvre qui en contient plusieurs, du métaphorique au sémantique, de la matière fictionnelle au traitement de l'archive. La trame audiovisuelle et narrative de *Level Five* est composée d'un tressage complexe entre l'interface numérique du jeu de stratégie et du réseau (CD-rom, DVD-rom, « jeu de rôle », séquences d'interview, « salle des masques »), des images de voyage à Tokyo et Okinawa censément tournées par le couple, du « journal filmé » de Laura, des extraits de films, des images d'archives, bien que tous ces régimes d'images orchestrés par Chris Marker finissent par se mêler et se brouiller. Le jeu néanmoins apparaît à tous ces niveaux.

Au-delà du jeu de stratégie comme tel, on remarque une série de jeux et de prolongements de la notion de jeu, intégrée à la trame de la narration. Qu'il s'agisse de ces « jouets d'un dieu fou » qui nous aurait « créé pour qu'on les lui construise » ; de Laura demandant à son amant-fantôme s'il se joue d'elle ; de ce puzzle, dont le jeu ne « renverrait qu'à lui-même » ; du jeu de Marienbad ; de la grille (matérielle et graphique) du « jeu de go » qui représente le champ de bataille d'Okinawa, et de l'île d'Okinawa elle-même, véritable « pièce sacrifiée » dans la stratégie des généraux japonais ; sans oublier le titre du film, *Level Five*, emprunté au jargon du jeu vidéo, le jeu apparaît comme le point de convergence d'un nombre important de ficelles dont cette œuvre est tissée. Le jeu du film n'est donc pas simple, et ses règles ne sont pas données d'avance, malgré les apparences.

Marker, Cronenberg : d'un jeu à l'autre

Chris Marker et David Cronenberg, pour traiter de la « réalité virtuelle » à l'ère des nouvelles technologies, sont tous deux passés par un jeu. Jeu d'immersion virtuelle dans *eXistenZ* (1999), jeu de stratégie dans le cas de *Level Five*. Dans les deux cas, il serait juste de dire que le jeu ne semble pas être le véritable enjeu de ces films, qu'il ne sert qu'à rejoindre, par la bande, des préoccupations qui hantent les deux cinéastes depuis toujours : le statut ontologique du corps et de la chair dans ses rapports déréalisants avec la technique ; les rapports entre image, histoire et mémoire. Le jeu leur offrait - pour reprendre la formule du narrateur dans *Level Five* - une « clé amusante » qu'ils n'avaient pas encore explorée : pour Cronenberg, le jeu comme matrice d'illusions prenant au piège le corps des joueurs et des spectateurs (devenus joueurs par procuration identificatoire) ; pour Marker, le jeu que lui propose Laura est un prétexte pour revenir sur la guerre du Pacifique et la bataille d'Okinawa (déjà explorée dans *Sans soleil*, 1983), à une époque, comme il le dit, où les images des autres l'intéressaient plus que les siennes.

Il apparaît très vite que les limites entre le jeu de Laura et le film que Chris Marker « compose » et « commente » à partir de ces fragments en vrac qu'elle dit devoir lui laisser un jour pour qu'il en fasse quelque chose, ne cessent de s'entrecroiser pour le spectateur, de la même manière que les protagonistes d'*eXistenZ* se demandent à la fin du film « *Are we still in the game* ». Le jeu, dans *Level five*, comme dans *eXistenZ*, semble ainsi déborder les balises que la diégèse semblait lui avoir fixée d'avance (fictionnelle ou documentaire), comme si la réalité du jeu et du film (fiction ou fiction documentaire) entraient nécessairement en convergence, renvoyait l'un à l'autre. C'est par le jeu - qui n'est peut-être pas au final un choix si innocent - que chacun des cinéastes redéploie des interrogations fondamentales à leur cinéma.

Le jeu se présente dans ces deux films comme une sorte d'utopie contradictoire qui astreint le joueur à interroger la nature du ludisme auquel il participe : si le jeu, dans les deux cas, présente la promesse d'une immense liberté, elle est rapidement contrainte par une réalité fatalement obstinée : contrainte avec brio du « scénario classique » pour Cronenberg (les agencements de la fable aristotélicienne) ; contrainte de la malignité du destin et des choses, obstination du jeu de l'Histoire que le joueur-usager de Marker est contraint d'obéir chez Marker. Alors que la protagoniste croyait jouer à un jeu d'histoire (permettant des variations, des nouveaux scénarios), elle se trouve *jouée* par une histoire qu'il n'est pas possible de *faire jouer* autrement. Ceci ne rend-il pas caduque la notion même de jeu dans ce cas, comme elle semblait rendre poreuse, dans le cas de Cronenberg, la distinction entre le réel et le virtuel, et le soit-disant plaisir du jeu ? On pourrait se demander si ce n'est pas le film qui, au bout de tout, se joue de nous, si l'enjeu principal de ces deux films ne consisterait pas à voir si nous acceptons de jouer leur jeu.

>>>

Level Five : retour d'histoire

Marker, qui a été assistant de Resnais sur *Nuit et Brouillard*, s'était déjà attardé, nous le disions, sur cette bataille terrible d'Okinawa, dans *Sans Soleil*, en 1983, où il prenait déjà la mesure de l'horreur qui s'y était jouée, le rôle instrumental qu'elle a pu jouer dans les bombardements sur Hiroshima et Nagasaki. La population d'Okinawa y aura perdu 150,000 civils, entre les suicidés, les soldats tués, les meurtres fratricides inimaginables qui ont décimé le tiers des habitants de cette île paisible. *Nuit et brouillard* confrontait avec une acuité glaciale la « réalité » des Camps et l'impossibilité de la représentation de l'intolérable. *Level Five*, par ses propres moyens, en fait de même avec la bataille d'Okinawa, qui appartient au second grand volet de notre condition moderne (les Bombes, les Camps). Cette fois, pourtant, c'est en épaississant les choses, puisque, pour ce faire, Marker passe par le jeu de stratégie et les nœuds du « réseau », eux-mêmes emboîtés dans une fiction amoureuse, le tout commenté, monté par Chris, personnage du film. La pratique ludique et le scénario amoureux/malheureux peuvent-ils *rendre* le tragique de l'Histoire, l'intolérable, cette fracture dans l'imaginaire et dans la mémoire collective ? C'est un peu le pari de Marker (qui n'est pas si étranger au pari de Duras/Resnais dans *Hiroshima*, ludisme en moins).

Alimenté par « l'amnésie japonaise », la pratique très répandue et un peu assommante des jeux vidéos de toutes sortes (dans la société japonaise entre autre), la blessure d'un amour perdu, et les

fantasmes cyber-techno-utopistes du début des années 1990, Marker tente de penser, à *partir d'eux*, une pratique alternative de déchiffrement de l'histoire, farouchement lucide et critique, agençant le présent et le passé historiques. S'il y parvient, c'est entre autre en détournant habilement le principe du jeu de stratégie qu'il met en scène dans son film.

L'image ludique de l'histoire : « *a free replay* »

Dans un jeu vidéo sorti il y a quelques années, *Medal of Honor*, les *gamers* devaient rejouer certaines grandes batailles de la seconde guerre mondiale (entre autre le débarquement sur la plage de Omaha, après que Spielberg en ait fait un vaste jeu de simulation). Le but du jeu consistait à reproduire au plus près des missions réelles telles qu'elles se sont déroulées (les missions sont plutôt rudes à accomplir et plus souvent qu'autrement, le *gamer* rate son débarquement en Normandie). Le jeu sur la bataille d'Okinawa proposé dans *Level Five* serait, lui, très peu viable d'un point de vue commercial et pour une raison simple : la stratégie, la logique militaire et l'enchaînement « naturel » des actions, dont les joueurs sont en général friands dans ces jeux, a totalement fait défaut durant cette bataille que le joueur est appelé à reconstituer. Or, le jeu ne permet qu'une seule façon de faire se dérouler les événements, autrement, l'ordinateur plante. La seule possibilité offerte par le jeu serait de voir l'histoire de cette bataille absurde et atroce se répéter en boucle, sans que le joueur-usager ait la liberté de modifier le cours des choses, de « rectifier les malignités de l'histoire », de « mettre de l'ordre dans tout ça ». À quoi peut-il bien servir de répéter ? Que serait l'image de l'histoire ainsi produite ?

Commençons par dire qu'une répétition n'est pas « le retour de l'identique », ne produit jamais du même mais de l'autre, puisqu'elle permet de restituer *un* possible, de rendre ce qui s'est passé une fois « à nouveau possible ». Giorgio Agamben, dans un article sur le cinéma de Guy Debord et Jean-Luc Godard analyse bien le rapport de proximité qui existe entre la répétition, la mémoire et le cinéma. Si la mémoire, comme la répétition, « restitue au passé sa possibilité », le cinéma, travaillé « par la puissance de l'arrêt et de la répétition », permet « de projeter la puissance et la possibilité vers ce qui est impossible par définition, vers le pass. » [2] C'est, si l'on veut, une telle répétition du passé par la mémoire du cinéma ou par le cinéma comme outil de remémoration, qui est au cœur du jeu de *Level Five*. Ceci nous ferait rejoindre la thèse de Rancière, pour qui l'enjeu de *Level Five*, comme de plusieurs autres films de Marker, ne consiste pas simplement à se rappeler, mais de créer une mémoire (sur de l'oubli) : rendre cette mémoire à nouveau possible [3]. Pour ce faire, le travail de Marker consiste non pas simplement à juxtaposer des images de l'histoire, mais les « remonter », les faire se télescoper, afin que, dans ce mouvement de reprise, on puisse relire l'histoire de ces images, celle qu'elles logent, ou que le montage fait surgir.

Par le biais de ce jeu-médiateur, qui offre la possibilité du *free replay*, Marker réfléchit sur le sens de l'histoire, telle qu'elle se voit ré-effectuée dans l'intermédiation entre images, sons, texte. En usant de la temporalité, de l'interface et des archétypes propres au jeu, Marker propose une lecture de l'histoire, mais qui ne se montrerait qu'*en cours de déchiffrement*, dans son écriture-lecture, tant il est vrai que le sens d'un jeu apparaît au joueur en jouant (n'est-ce pas vrai d'un film, aussi ?) C'est ainsi que, à mesure qu'on avance dans le film, dans son jeu, le film semble accomplir la reconstitution chronologique de cette bataille, à partir des ressources multiples du jeu (interview, carte, informations sur les généraux, images d'archives, etc.), en multipliant les portes d'entrées, les

apparentes fausses pistes, les zones de bifurcation. À mesure que Laura avance dans le déchiffrement du jeu, comme dans la construction d'un puzzle, elle se demande si, tout au bout, il n'y avait pas d'image finale, s'il ne s'agissait que d'un puzzle qui ne renverrait qu'à lui-même.

Le jeu d'Okinawa (comme *Level Five*, le film) n'aboutit pas à *une image* de la Bataille, dont elle en serait l'emblème (d'ailleurs Laura abandonne le jeu avant qu'il ne soit complété, sans que nous sachions si elle s'y est perdue ou si elle n'était, depuis le début, qu'un produit du jeu). Ce que Marker présente, c'est l'histoire d'une série d'images et des sons, l'histoire d'un processus de déchiffrement de l'histoire, une *lecture*, même si, ce qu'il s'agit d'apprendre à lire, c'est le fait qu'on ne peut pas *lire* ça, qu'on ne peut pas dire l'intolérable. C'est ce « on ne peut pas dire ça » - dont Duras a déjà parlé à propos d'Hiroshima - qui constitue l'horizon tragique dont le film tente de faire l'histoire à travers ces séries d'images, fragmentées, partielles, en ruines, comme les morceaux d'un puzzle, nous renvoyant toujours à l'histoire pour essayer de la comprendre, sans jamais la totaliser. De la sorte, le jeu dans le film, ne cesse de nous renvoyer au jeu du film, que nous sommes appelés à déchiffrer, à re-lire, à répéter à notre tour. Lire est toujours de l'ordre du faire ; re-lire l'histoire, est une façon d'exercer un droit de mémoire, de rendre cette mémoire possible. Le principe du jeu markérien dans *Level Five* nous permet ainsi d'aborder un ensemble de problèmes épistémologiques, historiographiques et, au-delà, tout un rapport entre le social, le mémoriel et le politique. Par le jeu - révélée sous la loupe du jeu intelligent de Marker -, c'est un peu de notre condition historique et de notre rapport à l'histoire qui se montre, et qui nous permet de *nous* déchiffrer.

Dans *Sans Soleil*, Marker lançait cette remarque qui recoupe bien ce qui a été dit sur le jeu que nous propose *Level Five* :

« l'indépassable philosophie de notre temps est contenue dans le *Pac Man* : peut-être parce qu'il offre la plus parfaite métaphore graphique de la condition humaine. Il représente à leur juste dose les rapports de forces entre l'individu et l'environnement, et il nous annonce sobrement que s'il y a quelque honneur à livrer le plus grand nombre d'assauts victorieux, au bout du compte, ça finit toujours mal [4]. »

La « nouvelle possibilité » que nous offre le jeu du cinéma de Marker, le « *free replay* » ne permet pas de modifier l'inéluctable de l'histoire (« ça finit toujours mal » est la certitude par excellence du mélancolique qu'est Marker), mais nous donne peut-être les moyens, les outils, une mémoire, pour nous retrouver sur son vaste échiquier. Cela empêchera-t-il l'histoire de se répéter ? Cela, le jeu ne nous le dit pas...

↳ [1] Chris Marker, « A free replay (sur *Vertigo*) », *Positif*, n° 400, juin 1994, p. 84.

↳ [2] Giorgio Agamben, « Le cinéma de Guy Debord » [1995], dans *Image et mémoire. Écrits sur l'image, la danse et le cinéma*, Paris, Desclée de Brouwer, coll. « Art et esthétique », 2004, p. 91, p. 94

↳ [3] Jacques Rancière, « La fiction documentaire : Marker et la fiction de mémoire », dans *La fable cinématographique*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Librairie du XXI^e siècle », 2001, p. 201.

↳ [4] Chris Marker, « *Sans soleil* (commentaire) », *Trafic*, n° 6, 1993, p. 89.