

PLAN DÉTAILLÉ « JEU DE MARIENBAD »

Nina Da Silva, Master 1 études cinématographiques

Atelier archives et devenir des images

DIAPO 1

Note d'introduction :

Mon objectif dans ce séminaire était de trouver une manière de valoriser une œuvre en permettant à un public une appropriation créative et significative de celle-ci. Le remontage de films par des amateurs ou des cinéphiles est une pratique qui se développe, le mash-up en est l'exercice type. Or le mash up se limite souvent à un simple recyclage d'images, des images qui se retrouvent parfois vidées de leur sens originel. Je voulais au contraire extraire l'essence d'un film tout en le manipulant. En re-voyant *L'Année dernière à Marienbad* on s'aperçoit qu'une adaptation du film en jeu numérique de remontage est possible et même évident. Le film possède déjà une nature hybride, il est à la fois une œuvre du nouveau roman et de la nouvelle vague, rajoutons-lui une nature « nouvelle technologie ».

La difficulté principale étant de définir les paramètres du jeu. Il faut éviter l'arbitraire et l'aléatoire, tout est calculé et orienté. Les règles sont strictes et la stratégie est claire : respecter une œuvre tout la repoussant vers ses limites. Un petit montage d'archives audiovisuelles complète le jeu pour aider à comprendre les enjeux sous-jacents à ce projet de remontage collectif.

DIAPOS 2 à 10

1- Les intentions des deux auteurs du film

Les auteurs voulaient que l'on regarde le film comme on regarde une sculpture, en expérimentant plusieurs angles de vue. Robbe Grillet parlait déjà de co-autorat avec le public dans la bande annonce du film (visible sur Daily Motion). Mais en 1961, cette invitation au jeu de l'association libre d'idées et d'images ne pouvait être que virtuelle, mentale, écrite ou orale.

(Voir le montage d'archives « S'approprier Marienbad », 9mn)

Est-ce qu'un auteur a le droit de demander au spectateur une participation active sans lui en donner les moyens ? La limite du programme formel et originel du film se trouve probablement dans cette frustration du spectateur qui ne peut pleinement réaliser ce qu'on lui demande de faire : interpréter une histoire qui finalement demeure irrésolue. Quand on voit l'attachement de Robbe Grillet à sa part d'auteur on peut se demander si les auteurs voulaient vraiment partager leur autorat, ou si ce programme de « co-autorat » était juste une posture artistique pour la promotion du film. (Voir aussi coupure de journal Le Monde).

DIAPOS 11 à 17

2- Reprise du jeu : remonter le film pour tester les intentions originelles du film.

L'idée est d'augmenter encore plus les possibilités d'interprétations que les deux auteurs avaient déjà créés.

Nous considérons le film comme une archive manipulable qui permet à un public d'avoir une expérience de montage, de mémoire, d'imagination, d'analyse de film. Nous reproduisons une station de montage ludique composée de 2 monteurs, on reconstitue une collaboration artistique entre deux auteurs.

Le film et les documents autour du film acquièrent un même statut pour servir le jeu, celui de trace, d'indice. La méthode appliquée au jeu de remontage est déductive, suggestive, fragmentée.

Avant de jouer on consulte les cartes pour se remémorer le contenu des scènes mais sous la forme de puzzles avec des pièces manquantes, l'oubli fait partie du jeu, puisque l'idée est de redécouvrir le film à la fin.

En haut, des extraits de scénario annotés et illustrés, cadrés de manière parcellaire, métonymique (moitié de phrases, trou entre deux scènes).

En bas, des mini remontages à l'intérieur de la séquence d'environ 30 sec. Les images et les sons sont remaniés plan par plan, il s'agit d'une vision subjective et incomplète de la part du concepteur du jeu. Le joueur est à la fois guidé et induit en erreur.

Le jeu serait alors une sorte de grande bande annonce interactive d'un film en devenir et polymorphe. La question ici posée étant celle du devenir des images dans leur ensemble. Un document est une image, une image est un document.

DIAPOS 18

Les combinaisons servent à réduire le nombre de possibilités car elles sont innombrables et surtout à éviter des faiblesses de montages. Le film a certes une structure fragmentée et assemble des images mentales mais il possède aussi une progression dramatique qu'il faut respecter en certains points, nous avons par exemple identifié les mauvaises positions des séquences peu mobiles.

Conclusion :

Une des interprétations du film serait que le personnage principal soit conscient de sa condition de personnage de cinéma et que sa prison serait le film, une fiction répétitive où il n'existe pas d'émotion. Il décide alors de s'échapper de ce lieu en prenant le contrôle du film et en imposant une histoire d'amour. Il remet en question des situations et corrige en direct certaines images du film. Il devient le maître d'un langage cinématographique.

Avec le jeu, c'est enfin au tour du spectateur de manipuler le film et d'échapper à sa condition de passivité.

Le jeu s'adresse à un public cinéphile (étudiants en cinéma, professionnels du cinéma) et met à l'honneur l'expérience du montage. D'un côté on permet au joueur de transformer la structure globale du film, et d'un autre côté, le concepteur du jeu expose sa vision du film avec les micro- montages internes des séquences proposées en consultation.

C'est une intelligence collective qui devient effective : celle des joueurs, du concepteur du jeu, du programme qui calcule les corrections et bien sûr des auteurs originels. On réalise alors peut-être les vœux des auteurs.

En annexe au power point :

Un montage d'archives audiovisuelles sur les auteurs du film, 9mn.

18 mini-montages correspondant aux 18 blocs créés pour le jeu, pour la consultation.

Un lien web pour tester le jeu et visionner de nouvelles versions du film.