

## L'art du montage

### Vu au Festival des films du monde. *Level 5* de Chris Marker

Philippe Gajan

---

Numéro 90, hiver 1998

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/23735ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer ce compte rendu

Gajan, P. (1998). Compte rendu de [L'art du montage / Vu au Festival des films du monde. *Level 5* de Chris Marker]. *24 images*, (90), 50–50.

## LEVEL 5 DE CHRIS MARKER



### L'ART DU MONTAGE

PAR PHILIPPE GAJAN



Ce qui surprend peut-être le plus dans *Level 5* est sa capacité à renouveler radicalement notre façon de consommer des images. Et pour cause, l'un des multiples enjeux de ce film étant le rôle que l'image joue dans notre société. Pourtant «l'argument» premier de *Level 5* est avant tout la recherche d'informations — sous forme d'archives, de témoignages, ou d'images sur le net — sur une tragédie de l'histoire, la bataille d'Okinawa, l'un des derniers et des plus terribles épisodes de l'affrontement américano-japonais de la Seconde Guerre mondiale. Et le but de cette recherche serait l'achèvement d'un jeu vidéo sur ce même sujet. Mais, ébauché par le défunt compagnon de Laura, la narratrice, la construction du jeu devient le prétexte d'une quête infiniment plus vaste qui embrasse le passé comme l'avenir, la sphère individuelle comme la sphère collective. Le titre lui-même, *Level 5*, s'offre comme l'une des possibles clefs de décodage du film. Niveaux de sens, d'images ou de complexité, strates de la mémoire, au-delà de la signification adoptée dans leur jargon par le couple de programmeurs, *Level 5* comme note suprême

et jusqu'à présent jamais attribuée à un jeu vidéo, ce titre est déjà paré de tous les attributs qui composent cet objet-film-non-catégorisable. Documentaire, film-essai, tout cela tombe devant l'étrangeté d'une œuvre qui vient transgresser les règles de visionnement habituelles.

*Level 5* est donc à son tour un film virtuel, un «work in progress» dont le devenir contiendrait le passé, c'est-à-dire Okinawa mais aussi son rôle dans le monde d'aujourd'hui. «Okinawa mon amour», la référence à *Hiroshima mon amour* est directe et d'autant plus pertinente que le film contient en partie et poursuit la réflexion du film d'Alain Resnais. Mémoire collective, mémoire individuelle, l'entrelacement infiniment complexe de ces deux niveaux est à la base de la construction du dernier opus de Marker. Il est remarquable de voir que celui que son ami Resnais qualifiait d'homme du vingt et unième siècle continue son œuvre de révolution culturelle permanente. Son utilisation des techniques les plus élaborées de l'image: l'image virtuelle, la manipulation de l'image, l'Internet, semble déjà rendre caducs les débats éthiques qui agitent

notre société. Chris Marker est indubitablement en avance. Il suffit pour s'en convaincre d'observer l'ordinateur qui hante son film la moitié du temps. Marker affronte son image fade, déjà passée et surtout intangible. On comprend alors que l'image n'est pas une finalité en soi, dans sa perfection esthétique, mais bien un moyen, l'un des outils de la palette que s'est constituée ce chercheur infatigable.

Le spectateur est dès lors confronté à un réservoir inépuisable d'images, de sens, d'espaces et de temps virtuels ou réels, se confondant tous en une réalité construite multiforme au service d'une réflexion sans cesse mouvante et insaisissable. Il est donc acteur à part entière, puisant sa matière dans celle du film, «décrochant» à son tour de l'hypnotisme qu'engendre la contemplation pour poursuivre ou peut-être simplement amorcer son propre voyage.

L'idée de voyage est d'ailleurs importante dans *Level 5*, car le monde dans lequel évolue Marker est un

réseau dont chacun des nœuds serait forcément en résonance avec l'ensemble. Une interaction constante s'exerce entre les différents éléments qui composent ce montage vertigineux qu'est le film. Le monteur, l'un des meilleurs, est d'ailleurs acteur dans le film: Marker l'invisible, voix off qui hante les nuits alors que la narratrice investit les journées. À son tour le spectateur devient donc monteur, c'est-à-dire infatigable voyageur qui construit son propre univers dont son propre entendement serait l'unique limite.

On l'aura compris, *Level 5* est un film stimulant dans le véritable sens du terme. Cette gigantesque toile d'araignée se saisit du spectateur, d'abord témoin puis acteur à son tour de ce complexe jeu de construction. Il se pourrait même qu'il soit aussi l'enjeu même du film, car dans enjeu, il y a... jeu. ■

#### LEVEL 5

France 1996. Ré. et mont.: Chris Marker. Ph.: Gérard de Battista, Yves Angelo. Son et mus.: Michel Krasna. Int.: Catherine Belkhdja. 105 minutes. Couleur.