

## L'Année dernière à Marienbad, un jeu de remontage.

Dossier réalisé par Nina Da Silva dans le cadre du parcours « Archives et devenir des images », dirigé par Emmanuelle André, Université Paris Diderot - Paris 7.

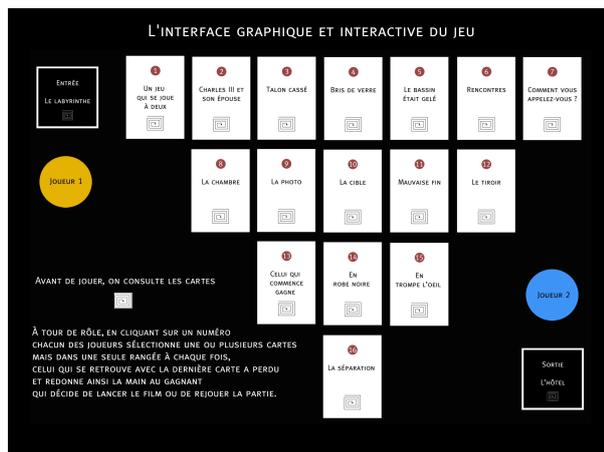
Avril 2015

### Présentation :

Mon objectif 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 est une pratique qui se développe, le Mash-up en est l'exercice type, or le Mash-up se limite souvent au détournement d'images. Je voulais, au contraire, extraire l'essence d'un film en le rendant manipulable.

*L'Année dernière à Marienbad* d'Alain Resnais et d'Alain Robbe Grillet m'a paru être le film idéal pour une application numérique d'un jeu de remontage, le but étant d'augmenter les possibilités d'interprétations, de donner aux joueurs une expérience de montage, de mémoire, d'imagination et d'analyse de film.

On reprend la structure et les règles du jeu existant dans le film et on les adapte pour reproduire une station de montage ludique.



Le film est prédécoupé et disposé comme le jeu de Marienbad.



Consultation d'une carte, d'une scène.

### Fonds consultés :

Dans ce jeu on considère le film comme l'archive principale d'une œuvre en devenir, comme une version 0 des multiples versions possibles. Avant de jouer et de remonter le film on consulte les cartes des scènes prédécoupées, chacune contient des morceaux d'images du script de tournage annoté par Sylvette Baudrot ainsi que des petits remontages de la scène en question. Dans un style métonymique, ces pièces d'un puzzle incomplet guident ou induisent en erreur le joueur-monteur.

En complément au jeu on peut visionner « S'approprier Marienbad », une vidéo que j'ai réalisée à partir d'archives télévisuelles et photographiques (Ina.fr, Ina Média Pro, Iconothèque de la Cinémathèque Française) pour comprendre la genèse du film du point de vue des auteurs, ainsi que la réception du public lors de sa sortie.

### Problématique dégagée :

En 1961, Resnais et Robbe Grillet invitaient les spectateurs au jeu de l'association libre d'idées, mais le jeu ne pouvait être que virtuel, mental. Les auteurs voulaient-ils partager leur autorité avec le public ? Était-ce une posture artistique pour la promotion du film ?

L'application de jeu que je propose concrétise et teste ce projet de cinéma interactif. Il semble réellement augmenter et actualiser les potentialités narratives préexistantes du film. Pour réduire le nombre de possibilités et les rendre ainsi plus significatives, on définit un système de combinaisons qui interdit et favorise certains montages. Une intelligence collective et hybride se

met en place : les deux auteurs, les deux joueurs, l'auteur du jeu qui programme l'analyse des choix de montage et met en scène des documents qui influencent les joueurs.

**Les pistes à étudier :**

L'ergonomie et le design graphique de l'interface du jeu sont à développer.

On pourrait chercher encore plus de photos de tournage, d'indications scénaristiques et d'annotations qui aident à comprendre le film ou à remarquer certains détails.

L'application des combinaisons autorisées et interdites est à perfectionner au niveau de la programmation purement informatique.

Étudier la faisabilité de ce genre de projet quant à la question des droits d'auteur et des ayants droits.