



LES RÉALISATEURS NOUS RACONTENT

Knit's Island, L'Île sans fin

■ Un film d'Ekiem Barbier, Guilhem Causse
et Quentin L'helgoualc'h

1h37 | France | 2023

Produit par Les Films Invisibles | Distribué par Norte Distribution

Réalisé avec le soutien du CNC, de La Région Occitanie, de la Région Sud,
de Montpellier Méditerranée Métropole, de la Procirep-Angoa, du CNAP,
du MO.CO Montpellier Contemporain et de la SCAM.

Synopsis — Quelque part sur internet existe un espace de 250 km² dans lequel des individus se regroupent en communauté pour simuler une fiction survivaliste. Sous les traits d'avatars, une équipe de tournage pénètre ce lieu et entre en contact avec des joueurs. Qui sont ces habitants ? Sont-ils réellement en train de jouer ?

UN ESPACE DE FICTION

On va suivre quelques joueur-euse-s, parmi la centaine à évoluer simultanément dans cet univers, qui vont de villages en usines désaffectées, de forêts en déserts. L'imprévu peut surgir de partout. À la fois violemment pour défendre un territoire, une maison, une prison abandonnée mais aussi pacifiquement pour partager nourriture, médicaments et feu de bois. De quoi survivre.

« *Le jeu ne propose pas de scénarios préétablis, chaque joueur et joueuse compose son propre récit et interagit comme il l'entend avec l'univers du jeu et les autres* » expliquent les réalisateurs. « *Face à la menace d'un monde qui se délite, le virtuel ouvre un espace comme le fait la fiction depuis la nuit des temps.* »



UN DOCUMENTAIRE EN IMMERSION

Depuis les années 90, on a vu fleurir une expression, IRL, *in real life*, dans la vraie vie, pour l'opposer à celle, virtuelle, des pratiques numériques en réseau. Sauf que les frontières sont poreuses. Les réalisateurs sont partis du principe que le jeu est une réalité et qu'ils doivent la filmer en tant que telle. « *Notre dispositif garde un lien de parenté avec le cinéma direct, dans sa manière d'aborder et de filmer les joueurs et les joueuses, de rester proche du sujet, en immersion et en interaction avec lui* », expliquent-ils. Le tournage s'est déroulé en 2020 et 2021, pendant les différents confinements comme une échappatoire à l'enfermement de la vie réelle. La création de liens avec les personnes rencontrées a nécessité de prendre du temps. Dans un jeu, il se compte en heures, 963 le cas présent.



MARCHER À LA RENCONTRE

À l'arrivée, 170 heures de rushes, et trois réalisateurs qui se sont répartis les rôles au tournage. Ekiem Barbier est en interaction, questionne les participant·e·s, Quentin L'helgoualc'h filme et Guilhem Causse gère la logistique. Chacun est devant son écran et les trois sont porteurs d'une caméra dans le jeu. « À l'arrivée, on monte comme pour du « vrai cinéma » avec ces différents points

de vue » explique Quentin L'helgoualc'h. « Il fallait réussir à parler aux spectateur·rice·s n'ayant jamais joué à un jeu vidéo. » Le regard du monteur, qui ne connaissait pas cet univers, Nicolas Bancilhon, a été précieux. Le temps nous est donné de nous y installer, d'y marcher à la rencontre de personnalités qui vont partager avec nous leurs visions de la virtualité et la recherche d'une dimension poétique.

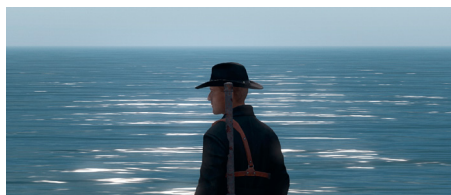
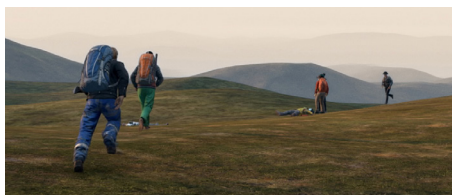


IN REAL LIFE À ALÈS ET MONTPELLIER

Les rencontres ont eu lieu IRL à Montpellier et en Occitanie. Boris Garavini, l'un des cinq associé·e·s de la société de production créée à Alès en 2014, *Les Films Invisibles*, rencontre au centre d'art la Panacée, Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'helgoualc'h en 2017. À leur sortie du MO.CO, l'école des Beaux-Arts de Montpellier où ils se sont connus, ils y présentent leur premier court-métrage *Marlowe Drive*, également tourné à partir d'un jeu vidéo, pour l'exposition « Retour sur *Mulholland Drive* ». Le long-métrage *Knit's Island, L'île sans fin* a été finalisé au cœur de Cairn, studios de post-production montpelliérains.

RENDRE VISIBLE L'INVISIBLE

En cours de développement pour ARTE de la série documentaire *La Vraie Vie*, les trois auteurs poursuivent leur recherche d'équilibre entre virtualité et réalité, toujours accompagnés par *Les Films Invisibles*. « Ce n'est pas parce qu'on ne voit pas cet univers qu'il n'existe pas. Et ce n'est pas parce qu'il est imaginaire - ou soit disant irréel -, qu'il n'est pas plein de réalité car ces joueur·euse·s existent », affirme Ekiem Barbier. « Ils et elles sont nombreux·ses derrière leur écran à vivre leurs expériences, à générer une culture qui est finalement propice au documentaire. »



LE JARDIN SECRET DE VIES PARALLÈLES

Quelquefois on entend un chien ou un bébé qui pleure *in real life*, dans la pièce d'à côté. Le réel s'immisce par le son dans le film comme dans le jeu. Et les avatars parlent alors un peu de qui ils sont dans l'autre monde, de leurs enfants, de leur métier et du temps qu'il fait au Canada, en Afrique du Sud, à Berlin ou en Finlande.

La communauté de joueuses et de joueurs, estimée à 12 millions au total, est tellement vaste que les façons d'investir le jeu et ses paysages sont très différentes. Certain-e-s tirent à vue, d'autres contemplent. « *Nous avons décidé de nous concentrer sur les personnes qui avaient un attachement émotionnel à cet endroit et aux autres joueur-euse-s. Ce lieu est comme un jardin secret* », confie Guilhem Causse.

Les joueurs et joueuses peuvent devenir véritablement ami-e-s, se fabriquer des souvenirs communs, mais avec la possibilité de disparaître du jour au lendemain. L'un d'entre eux fait le parallèle avec « *le bar du coin où l'on retrouve des habitué-e-s que l'on peut aimer ou détester* ». Et expérimenter, dit-il, ce qu'il ne vaut mieux pas faire « *en vrai* », se confronter à ses propres « *parts d'ombre* ». « *Il y a quelque chose de terriblement intime dans le monde du jeu en ligne et c'est tous les chemins de traverse entre ces deux mondes que nous avons voulu explorer* » souligne Ekiem Barbier.

Si la plupart des joueur-euse-s font la distinction entre le réel et le virtuel, toutes et tous avouent que souvent la notion du temps s'efface. Et que dans la nuit réelle, il leur arrive de rêver en virtuel.

