



KNIT'S ISLAND, UN DOCUMENTAIRE "IRL" ?

.....

Knit's Island est un documentaire réalisé à trois mains par Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'helgoualc'h.

Né de la rencontre de ces artistes aux Beaux-Arts de Montpellier, ce documentaire explore les liens profonds entre le jeu vidéo et le cinéma. Sa particularité est d'avoir été réalisé entièrement à l'intérieur du jeu en ligne *DayZ* (un monde ouvert dans un univers post-apocalyptique). Le film nous plonge dans une réflexion philosophique étonnante sur la nature de la réalité, et nous montre comment, au sein de ce jeu, les relations humaines transcendent la frontière, a priori immuable, entre le réel et le virtuel.

Le jeu, le cinéma, le réel

Les liens entre le jeu vidéo et le cinéma

Les jeux vidéos et le cinéma sont des amis intimes et se ressemblent sur beaucoup de points. Dans le jeu vidéo, tout comme dans le cinéma, la caméra occupe une place importante. En réalité, lorsque l'on joue, on ne fait que cadrer. Dans certains jeux cette présence de la caméra est perceptible, voire palpable. Elle apparaît à travers des éléments visuels : l'écran est ébloui par des flares lumineux, ou bien entaché par des gouttes de pluies, de boue ou de sang.

En jouant, les joueur-euses sont parfois une caméra avant d'être un personnage. Pourtant, le cadre se pense différemment. D'un côté, avec des jeux vidéo comme DayZ, il est plutôt question d'immersion, et de l'autre, avec le cinéma, il y a la volonté de *créer un film*, et d'en être l'observateur.

Avec *Knit's Island*, les réalisateurs n'ont pas joué, mais fait un documentaire. Il leur a fallu créer une nouvelle narration, une continuité, un rythme, et naturellement, les plans se sont pensé tout autrement. Pour les réalisateurs, il n'était pas question de faire du streaming, ou un enregistrement, mais bien de réaliser et scénariser un documentaire.



Une dimension métaphysique

Faire un film à l'intérieur d'une réalité virtuelle, c'est faire un documentaire dans un lieu qui n'existe pas, du moins, physiquement. C'est comme si on ne pouvait pas le raconter. Pourtant, les réalisateurs se sont vite rendu compte que cette dimension virtuelle renfermait une réalité à part entière où se manifestent d'autres formes de vécu, de sensibilité, d'expressivité passant par ce médium du jeu vidéo. Les personnes qui évoluent dans ce monde virtuel vivent, ressentent et existent à travers lui. Ainsi, au-delà de la simulation, une réalité alternative se déploie, soulevant des questions philosophiques et métaphysiques. *Qu'est-ce que l'on peut considérer comme réel ?* Le monde physique, l'expérience de nos sens et les représentations qui en découlent ? Ou bien faut-il considérer la réalité comme un vécu qui ne se cantonne pas à l'ambivalence entre un monde physique, sensible, et un monde virtuel.

Finalement, que veut dire "IRL" * ?

* *In Real Life* : "Dans la vraie vie", expression utilisée dans les jeux en ligne et de manière générale sur internet, pour désigner le monde non-virtuel.

Un documentaire virtuel

Les réalisateurs de *Knit's Island* ont fait le choix de suivre une approche documentaire "classique", en créant une mise en scène de leur recherche, avec un fil conducteur et des portraits, tout en interviewant les joueur-euses. La seule différence réside dans le fait que ce documentaire se déroule dans un univers virtuel. Les frontières deviennent floues, et si la réalisation d'un documentaire à l'intérieur d'un jeu vidéo est possible, nous sommes amené-e-s à nous demander si cet univers virtuel ne fait pas finalement partie intégrante de notre propre réalité.

Le film devient alors un jeu en soi. Un jeu où l'on recherche les failles, les bugs, où l'on tente de déceler les limites d'une réalité perçue comme illusoire. Au fil du documentaire, les couches du réel se superposent progressivement. Jusqu'où peut-on aller ? Ainsi, cette réalisation se transforme presque en une quête existentielle. Où commence le monde et où s'achève le jeu ? *DayZ* est un monde ouvert, une carte sans fin. Comme à la fin de *Truman Show*, lorsque Truman s'enfuit en bateau jusqu'aux frontières de son décor, les joueurs marchent pendant de longues heures en dehors de la carte, explorant des montagnes vides générées à l'infini, à la recherche des bords du monde.

Les réalisateurs invitent les joueur-euses à les emmener dans leurs lieux préférés, les interrogeant sur leurs souvenirs et sur ce dont ils se rappellent. Ils cherchent à mettre en lumière des expériences concrètes vécues dans le jeu et à les ancrer dans la réalité.

*"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 les joueurs existent, ils sont nombreux derrière leur écran à vivre leurs expériences, à générer une culture qui est finalement propice au documentaire."*¹ - Ekiem Barbier

*L'organisation du tournage est surprenante. En filmant avec 8 écrans simultanés, chacun des réalisateurs avait un rôle attribué : le reporter, allant à la rencontre des joueur-euses, le cadreur, dont le point de vue permettait de filmer les inserts et plans d'ensembles, ainsi que le régisseur, chargé de "garder en vie" les deux autres. Il avait notamment pour mission de leur apporter de la nourriture, et de les protéger des zombies. En effet, *DayZ* reste un jeu survivaliste, et tout en filmant, les réalisateurs devaient "jouer" eux aussi !*



Le rapport humain et social

Remettre en question les règles du jeu (et du documentaire ?)

Les premières explorations et les premiers tests avant le tournage ont été réalisés non pas dans *DayZ*, mais dans l'univers de *GTA**. Dans ce jeu, il ne s'agit pas de survivalisme et de zombie mais plutôt d'argent, de vol, d'adrénaline et de violence exacerbée servant d'exutoire. Dans *GTA*, nous n'avons pas d'autre choix que d'être un gangster.

Pourtant, dans ce jeu, les réalisateurs ont trouvé un personnage menant des actions finalement plus anti-conformistes, que celles des autres joueur-euses. Au milieu du chaos, il marchait, lentement, sans activer son micro et sans répondre aux questions des documentaristes, qui se sont alors mis à le suivre. Dans un moment suspendu, il a marché jusqu'à la mer, devant laquelle il s'est immobilisé un moment, sans rien faire, jusqu'à disparaître en se déconnectant. C'est cette rencontre, finalement très poétique, qui a motivé les réalisateurs à orienter leur documentaire vers ces joueurs suivant leurs propres règles. Celles et ceux qui s'accaparent l'espace, qui vont à l'encontre de ce qui est encouragé, ou qui expérimentent le jeu de manière non-conforme, en inventant d'autres histoires, notamment par le *Role-Play*.

* *Grand Theft Auto* : série de jeux vidéo créée par David Jones et Mike Dailly.

Des relations humaines

"Il existe quelque chose d'insaisissable dans les relations sociales avec un avatar". Dans le film, certains personnages fonctionnent comme des alter ego fantasmés et imaginés. Pourtant les réalisateurs n'ont pas cherché à les dénaturer ou à les déconstruire, prenant part à leurs scénarios et tenant leurs personnages comme des personnalités à part entière.

Dans *DayZ*, les joueur-euses font partie d'une communauté plus restreinte et peut-être plus intime que celle de *GTA*, évoluant dans un tout autre registre. Le jeu laisse place à l'imagination, à la création et au jeu de rôle. Il est fascinant de voir comment les joueur-euses s'approprient leur espace et le monde dans lequel évoluent leurs avatars. Ils/elles proposent autre chose, recréent leurs propres scénarios à travers le médium du jeu vidéo. Ils/elles écrivent leur propre film, avec par exemple le groupe chaotique des tueurs et leur cheffe, en guerre contre les cultivateurs de poivrons, ou encore une secte de cow-boys cannibales vénérant une entité-loup. Ces inventions sont propres aux joueur-euses, on se demande ce que ces histoires révèlent sur elles et eux.

Derrière son avatar cannibale, un joueur affirme être végétarien. Mais faut-il vraiment que cela révèle quelque chose ?

"Les jeux que nous utilisons n'ont pas d'histoire, c'est davantage un contexte : il y a donc la possibilité de s'ennuyer. Et par l'ennui, ou l'envie, les joueurs imaginent des histoires, des personnages. Ils font du jeu de rôle, rencontrent des amis. Tout tourne finalement autour du social : même les solitaires attendent ces rencontres dans le monde virtuel. Nous voulons montrer ce qu'est le jeu vidéo aujourd'hui : c'est un réseau social mais avec un contexte différent car nous sommes face à des avatars virtuels qui discutent entre eux." - Guilhem Causse

Conclusion

Là où le jeu s'achève, les relations humaines débutent. En fin de compte, *Knit's Island* cherche à mettre en lumière les rapports humains, les relations et les connexions entre les joueur-euses qui partagent des expériences communes, des amitiés et des souvenirs dans le même monde "virtuel", et ce, même s'ils/elles résident aux quatre coins de la Terre. Le tournage a d'ailleurs débuté pendant le confinement, peu de temps après l'allocution présidentielle, à une époque où les interactions sociales ont dû se réinventer en dehors du monde réel.

"Nous sentions une tension, une angoisse de nos générations par rapport à un futur proche, et l'endroit pour en parler était le jeu vidéo. Nous avons choisi, pendant le confinement, de nous regrouper et de continuer à tourner [...] Il y a finalement un regroupement dans le virtuel qui est impossible actuellement dans le réel, et ça amplifie le sens que nous souhaitons donner au départ". - Ekiem Barbier

¹ Les propos et les citations de ce dossier ont été recueilli au cours d'une conférence des réalisateurs avec les lycéen-ne-s de spécialité cinéma du lycée Jean Moulin de Pézenas, disponible sur Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=CRPhKqQ145M> (première partie) ainsi que d'un entretien avec le CNC : https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/knits-island-le-cinema-sinvite-dans-le-jeu-video_1141563