



**Titre :** Knit's Island

**Réalisation :** Ekiem Barbier,  
Guilhem Causse & Quentin L'helgoualc'h

**Durée :** 1h35min

**Pays de production :** France

**Langues :** français, anglais

Présenté en première mondiale à Visions  
du Réel en 2023, dans la Compétition  
Bruning Lights

**Recommandé à partir du Secondaire II**

## Synopsis

Quelque part sur internet existe un territoire de 250 kilomètres carrés dans lequel des individu-e-s se regroupent en communautés pour simuler une fiction survivaliste. Dans ce « jeu » vidéo, les réalisateurs de *Knit's Island* ont passé 963 heures, à la rencontre des individu-e-s qui le peuplent. À trois, ils composent un film dans cette virtualité, se présentant aux « joueur-euse-s » comme une vraie équipe de documentaristes : tournage en cinéma direct, travellings, entretiens, champ/contre-champ... Le tout crée un film fascinant, dans un dispositif qui rappellerait une version 2.0 d'un Peter Watkins, prenant place dans la « zone » de *Stalker*, de Tarkosvki. La frontière, pourtant physique et évidente, entre la virtualité et le IRL (« in real life », la vraie vie) se brouille au fil des rencontres. Si certain-e-s participant-e-s y voient ici un échappatoire à leur quotidien, d'autres y déploient leurs fantasmes les plus troublants, dans une forme de préparation inquiétante à un futur apocalyptique. Cette mission périlleuse des trois réalisateurs prend la tournure d'une enquête sur la virtualisation de nos vies, les limites et possibilités d'un métavers. – Aurélien Marsais

## Visions du Réel

**Visions du Réel** : un festival international de cinéma, créé en 1969 à Nyon. Il est reconnu comme l'un des festivals majeurs dédiés au cinéma du réel dans le monde. Il présente une majorité de films en première mondiale ou internationale et propose aux spectateur·rice·s une diversité de regards personnels, engagés et inspirés. ([visionsdureel.ch](http://visionsdureel.ch))

Une fiche dédiée à la définition de « cinéma du réel » se trouve dans l'onglet Ressources de VdR at School, ou [directement ici](#).

**VdR at School** : une plateforme VOD destinée au public scolaire et aux enseignant·e·s, proposant des films sélectionnés à Visions du Réel, classifiés par thématiques et par disciplines, et accompagnés de matériel pédagogique. ([edu.visionsdureel.ch](http://edu.visionsdureel.ch))

Cette fiche pédagogique propose des pistes d'analyse et des idées d'activités à effectuer en classe autour de la projection du film. N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires ou suggestions à l'adresse [edu@visionsdureel.ch](mailto:edu@visionsdureel.ch)

## Table des matières

Synopsis.....	1
Visions du Réel.....	2
Pourquoi montrer ce film à vos élèves .....	3
Objectifs pédagogiques .....	3
Disciplines et objectifs du PER.....	3
Secondaire II.....	3
Équipe de réalisation .....	4
Les protagonistes.....	4
Contexte et éléments de discussion avant la projection.....	5
Pistes pédagogiques .....	6
Analyse de séquence .....	6
Pour en savoir plus .....	8

## Pourquoi montrer ce film à vos élèves

Véritable plongée dans un metavers, ce documentaire permet de questionner la place du numérique dans nos vies, l'immersion dans un univers parallèle et les types de liens sociaux réels ou fictifs que l'on crée tout au long d'une vie. Multi-couches et complexe, le travail des documentaristes chamboule les codes du cinéma et du jeu vidéo. Ce film ouvre des questions identitaires (qui sommes-nous ? une somme de nos identités virtuelles et réelles, alternativement l'une puis l'autre ?), sociales (nos ami·e·s virtuel·le·s sont-ils-elles des ami·e·s ?) et sociétales (comment appréhende-t-on les pandémies - de zombies ou de Covid, comment intègre-t-on le numérique dans nos vies, quelle place prend-il ?). La forme particulière de tournage crée plusieurs niveaux d'analyse et peut servir de base pour des réflexions sur la création cinématographique.

## Objectifs pédagogiques

- Analyser les différents niveaux narratifs d'une œuvre complexe
- Discuter de la place du numérique dans la vie sociale et la construction de l'identité
- Comprendre le mode de tournage d'un documentaire créé dans une réalité alternative

## Disciplines et objectifs du PER

### Secondaire II

#### Anglais

Comprendre des productions orales complexes, sans ancrage visuel (visage, expressions) des interlocuteur·rice·s.  
Comprendre différents accents.

#### Histoire

Appréhender un récit d'anticipation post-apocalyptique.  
Faire le lien entre un récit fictif et les événements de la « vraie vie », comme la pandémie de Covid.

#### Arts Visuels

Analyser l'esthétique d'un jeu vidéo, comprendre le mode de création d'un documentaire filmé et monté à partir d'un mode *stream*.

#### Philosophie

Discuter de la place du numérique dans la vie quotidienne, dans la construction de nos imaginaires.  
Questionner la notion de « réalité ».

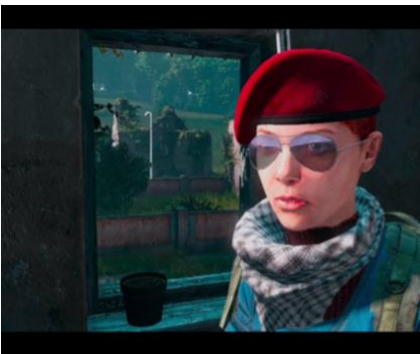
## Équipe de réalisation

Guilhem Causse, Ekiem Barbier et Quentin L'helgoualc'h se sont rencontrés lors de leurs études. Ils ont déjà réalisé un premier court métrage dans le cadre d'un jeu vidéo, *Marlowe Drive*. Guilhem Causse décrit ainsi les particularités d'un tournage de ce type, ici dans *Knit's Island* : « The technical challenges were mostly to keep the camera going. The camera is an avatar that has needs, like water, meat, and especially medecine so that it doesn't sneeze, because otherwise the camera moves all the time, it's a hell of a thing. And if the avatar has lost blood, the camera switches to black and white. So we had to be very careful with that. ». (Traduction: Le challenge principal était de garder la caméra en état de fonctionner. La caméra est incarnée par un avatar qui a besoin d'eau, de viande, et surtout de médicaments, sinon l'avatar se met à éternuer, et fait bouger la caméra, c'est un enfer. Si l'avatar a perdu du sang, la caméra passe en noir et blanc. Nous devions être très attentifs.)

## Les protagonistes



Guilhem, Ekiem et Quentin gardent leurs vrais noms dans le film et se présentent comme des documentaristes.



Une femme dont l'avatar s'appelle Feesh. Elle est capitaine d'un cartel. Dans la vraie vie, elle a un enfant et un chien.



Cet avatar s'appelle Chill Pilgrim. Le joueur est un homme sud-africain qui travaille dans la pub.



Slug et Macro sont les avatars d'un couple australien. Il et elle habitent et jouent ensemble.



Cet avatar est le Reverend Stone, qui s'occupe d'une église dont le Dieu prend la forme d'un loup. Cela fait trois ans que ce joueur évolue dans le jeu.

## Contexte et éléments de discussion avant la projection

Avant la projection, nous proposons d'ouvrir une discussion sur les jeux vidéo et la notion d'immersion. Les élèves jouent-ils-elles au jeux vidéo ? Si oui, à quel type de jeux ? Combien de temps par jour ou semaine ? Comment vivent-ils-elles l'immersion ? Est-ce que l'immersion dans un autre monde leur fait du bien, du mal, les aide à mieux vivre la réalité ? S'ils-elles n'y jouent pas, est-ce qu'ils-elles connaissent d'autres types de loisirs qui créent des réalités parallèles immersives (lecture, séries, méditation, etc.) ? Regardent-ils-elles des chaînes de streaming de jeux vidéo, comme Twitch ?

Il peut aussi être intéressant de présenter le concept de *machinima*. Ce mot-valise réunissant « machine » et « cinéma » décrit un genre de film, souvent fictionnel, créé avec des séquences de jeux vidéo. Il s'agit d'une utilisation détournée du jeu vidéo à des fins artistiques. Ici, le concept est poussé plus loin en investissant l'univers du jeu *DayZ* pour rencontrer les joueur-euse-s qui se cachent derrière les



avatars. Des ressources sur ce sujet sont proposées dans la partie « Pour en savoir plus ».

## Pistes pédagogiques

Nous proposons un ou plusieurs exercices d'analyse de séquence centrés sur un personnage. Il s'agit de comprendre comment le film présente les joueur·euse·s et leurs avatars, et quels liens le montage crée entre leurs « vraies » vies et les moments **passés** dans le jeu.

Avant la projection : proposer aux élèves de regarder le film et de penser à choisir leur personnage préféré.

Après la projection : les élèves répondent aux questions par rapport au joueur-avatar qui les a le plus interpellé, et expliquent leur choix. Si besoin, formez des groupes affinitaires par rapport aux choix des personnages. L'exercice peut être reproduit pour d'autres personnages du film.

## Analyse de séquence

### Séquence 1 : 38'05" à 41'47"

**Qui est le personnage présenté dans cette séquence ? Quel rapport cette joueuse entretient-elle avec ce jeu ?**

*Il s'agit d'une femme, sûrement américaine, qui a un enfant et un chien, dont l'avatar s'appelle Feesh. Dans ce jeu, elle aime le fait qu'il faille construire toute sa vie en commençant de rien. Ce jeu donne un sens à sa vie, elle y a compris le fait qu'elle peut mourir à tout instant. Elle vit au jour le jour, fait toutes les aventures si elle en a l'opportunité.*

**Quelle vision cette joueuse a-t-elle de la « réalité » ?**

*La joueuse explique que dans la « vraie vie » (in real life) elle doit s'occuper de son enfant. Si elle doit aller chercher sa fille, elle doit abandonner son clavier (« go AFK », c'est-à-dire « away from keyboard », loin du clavier) et donc son avatar. Sa vision de la réalité est très terre à terre, elle sépare le jeu de sa vraie vie, bien qu'elle admette que ce jeu exerce une influence sur sa façon de vivre.*

**Quels effets produisent les images de fin de cette séquence, lorsque la joueuse va s'occuper de sa fille ?**

*On entend la joueuse qui s'éloigne de son ordinateur et qui parle à sa fille, les lèvres de l'avatar bougent encore quelques fois avant de se fermer. On devine au loin les sons provenant de sa maison, tout en contemplant l'avatar qui continue à respirer machinalement, les yeux fixés dans le vide. La joueuse a mis son existence dans le jeu en pause, son avatar est désincarné. Il existe sans exister, puisqu'il n'est plus piloté par la joueuse. Cette séquence permet de prendre conscience de la multiplicité des identités que l'on vit et comment elles sont construites.*

## **Séquence 2 : 47'50'' à 58'40''**

**Qui sont les personnages présentés dans cette séquence ? Quel rapport ces joueur-euse-s entretient-ils-elles avec ce jeu ?**

*Slug et Macro sont les deux avatars d'un couple australien basé à Berlin et se connaissent depuis 15 ans. Elle est artiste et il est chercheur. Les deux jouent ensemble dans la même pièce de leur appartement, ne prennent pas le jeu trop sérieusement, essaient de le détourner, de trouver ses failles.*

**Quelle vision ces joueur-euse-s ont-ils-elles de la « réalité » ?**

*Slug utilise le jeu pour se rappeler de sa vie en Australie, de l'environnement sauvage qu'elle pouvait explorer. Les deux apprécient « mettre en pause » la vraie vie pour se plonger dans un univers qui leur permet de vivre des choses différentes (par exemple tuer des gens ou des animaux, alors que leur mode de vie réel est vegan).*

**Quels sont les dangers liés à l'immersion dans les jeux vidéo dont parlent les joueur-euse-s ?**

*Ce couple prend de la distance avec l'immersion produite par les jeux vidéo et considère que celle-ci peut déteindre sur la qualité de vie, en rendant les expériences réelles moins intéressantes, moins intenses. Macro décrit un monde futuriste cauchemardesque où les machines pourraient satisfaire tous nos besoins vitaux et dans lequel nous passerions tout notre temps dans un métavers. Selon lui, le fait d'avoir des ami-e-s dans la vraie vie, des loisirs, des choses qui nous donnent envie de vivre et de sortir, est indispensable.*

## **Séquence 3 : 59'33'' à 1'06''40**

**Qui est le personnage présenté dans cette séquence ? Quel rapport ce joueur entretient-il avec ce jeu ?**

*Ce joueur est un homme qui habite en Afrique et qui travaille dans la publicité. Il a habité au Canada et parle un peu français. Il joue à ce jeu depuis 12'000 heures. Son avatar s'appelle Chill Pilgrim. Il explique qu'après une longue journée de travail, il vient passer plusieurs heures dans ce jeu, il se balade dans l'obscurité, il profite du calme. Parfois, il ne parle à personne. Il voit ce jeu comme un terrain d'expérimentation, comme un bar dans lequel on retrouve ses ami-e-s, ses ennemi-e-s, comme un tiers-lieu qui lui permet de s'évader. Il explique aussi que son accès au jeu est limité par ses moyens financiers, l'internet de bonne qualité dans son pays étant cher. Son identité virtuelle est ainsi conditionnée par son capital financier.*

**Quelle vision ce joueur a-t-il de la « réalité » ?**

*Pour ce joueur, ce jeu est « as real as you make it » (aussi réel que vous le voulez/le rendez). Il voit cet espace comme un univers des possibles pour développer son identité, essayer d'être qui il veut. Il décrit ce jeu comme une « expérience sociale », qui peut être tout à fait réelle ou liée à la vraie vie, si on le souhaite.*

**Quels effets produisent les images de fin de cette séquence, dans lesquelles on voit des paysages sur lesquels se superposent la voix du joueur ?**

*Le joueur habite à côté d'une montagne célèbre (Table Mountain, en Afrique du Sud), abritant une vie sauvage riche (des serpents, des gros mammifères, des porcs-épics). Malgré cette proximité, il explique rester dans son salon, devant son ordinateur, en short et t-shirt. Il est 3h30 du matin, il fait chaud et il y a un peu de vent. Pendant son monologue, le film montre une prairie agitée par le vent, puis l'avatar dans un immeuble délabré. Les deux récits se superposent, l'un nous est accessible uniquement par le son, l'autre uniquement par l'image. Le montage crée un troisième récit, qui réunit les deux identités du joueur-avatar. Le joueur a beau être physiquement dans son salon devant son ordinateur, il vit aussi en même temps une rencontre avec l'équipe du film dans le jeu vidéo. La réalité que vit ce personnage est composée de ces deux identités, de ces deux récits.*

**Un lexique d'analyse se trouve dans l'onglet Ressources de VdR at School, ou [directement ici](#).**

## Pour en savoir plus

Discussion entre l'équipe du film et des étudiant·e·s en enseignement de spécialité cinéma-audiovisuel. Genèse du film, influences, liens entre cinéma et jeux vidéo, processus de création, explications techniques du mode de tournage et de montage.

1<sup>ère</sup> partie : <https://www.youtube.com/watch?v=gG-LpTKOb48>

2<sup>ème</sup> partie : <https://www.youtube.com/watch?v=CRPhKqQ145M>

Forum des idées – Knit's Island, un film tourné dans un jeu vidéo

<https://www.rts.ch/play/tv/forum/video/forum-des-idees-knits-island-un-film-tourne-dans-un-jeu-video?urn=urn:rts:video:13938403>

Pour approfondir les questions numériques, il peut être pertinent de visionner *En attendant les robots* de Natan Castay (2023), disponible sur VdR at School : <https://vdratschool.ch/film/en-attendant-les-robots/> . Ce film explore le travail ingrat des « turkers », des travailleur·euse·s digitaux·ales condamné·e·s à être progressivement remplacé·e·s par des machines.

Pour mieux comprendre en quoi consiste le concept de *machinima*, une sélection de films est proposée sur Arte : <https://www.arte.tv/fr/articles/machinima>

Pour aller plus loin, une publication présente des démarches artistiques autour du jeu vidéo : <https://www.merianverlag.ch/en/produkt/kunst/radical-gaming/3892485b-c725-47db-b06b-b53ef13d7f12.html>



**Impressum**

Rédaction : Ludivine Barro

Copyright : Visions du Réel, Nyon, 2023