

***Knit's Island* : filmer la réalité d'une île imaginaire**

À première vue, *Knit's Island* semble s'inscrire dans une tradition documentaire qui, de Wiseman à Wang Bing, cherche à capter les gestes, les paroles, les communautés humaines dans leur quotidien. Mais ici, c'est dans un monde virtuel, celui du jeu *DayZ*, que l'équipe de réalisation — Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'helgoualc'h — plante sa caméra. Une île numérique, désertée, aux allures de fin du monde, où chaque rencontre est une énigme. Il y a une forme d'ironie subtile à vouloir saisir l'humanité dans un univers conçu pour sa survie la plus brute, au milieu de ruines post-apocalyptiques. Le projet rappelle ainsi les récits d'île, de *Lost* à *L'Île mystérieuse*, où un espace clos devient le laboratoire fragile d'autres manières de faire société, d'inventer de nouvelles formes de lien. Ici, l'île virtuelle devient un théâtre où rejouer l'épreuve de l'autre, dans un monde où la norme serait l'isolement et la disparition.

Pourtant, ce n'est pas la simple curiosité du dispositif qui porte *Knit's Island*. Le film travaille une matière bien plus instable : la question de ce que veut dire "filmer la réalité" lorsque l'espace lui-même est une fiction. Chaque plan est gagné sur le monde, au prix d'une attention extrême aux contraintes physiques du jeu. Grimper une montagne pendant des heures pour obtenir une vue aérienne, entretenir un feu pour éviter que la vapeur s'échappant de la bouche des personnages ne brouille l'image. C'est bien la réalité physique du jeu que les réalisateurs doivent prendre en compte pour prendre une vue. Dans leur entretien pour *Critikat*, les réalisateurs insistent : il ne s'agit pas de mimer la réalité, mais de **filmer l'expérience vécue** dans ce monde autre. Ce geste rejoint l'intuition de Chris Marker : la vérité du documentaire ne réside pas dans l'illusion d'une captation objective du réel, mais dans la restitution sensible d'une expérience. *Knit's Island* ne documente pas un espace géographique : il saisit une densité affective, une texture de solitude, de fraternité fugitive, de mélancolie suspendue car ce qui est vite sensible dans le film est ce désir de rencontre humaine des joueurs qui ont parfois passés des années dans le jeu. Ainsi, certains y viennent davantage pour discuter autour d'un feu et écouter le bruit de la végétation artificielle et de la pluie qui tombe.

La présence fantomatique des joueurs — souvent émus, parfois hagards — donne au film une tonalité crépusculaire. Beaucoup évoquent ce monde comme un refuge, un espace de reconquête du lien social que la réalité tangible ne leur permet plus. Comme dans *Kairo* de Kiyoshi Kurosawa, où les fantômes finissent par peupler les ruines du monde, *Knit's Island* capte ces présences fragiles, mi-réelles, mi-imaginaires, qui témoignent d'une humanité persistante malgré tout.

À travers ce dispositif paradoxal, le film pose en creux une question métaphysique : **la réalité est-elle affaire de matière, ou bien d'expérience partagée ?** Et si le documentaire ne cherchait pas à capturer le réel dans son immédiateté, mais à habiter des formes mouvantes de réalité — qu'elles soient physiques ou



numériques ? En filmant ce qui se joue dans cet interstice, *Knit's Island* invente **une nouvelle manière d'exister entre les mondes** : fragile, décalée, mais intensément vivante.