

À quoi sert de vivre ?



Propos d'Alain Della Negra et Kori Kinoshita, 2010

À l'origine, nous voulions faire un film sur le rapport qu'entretient le joueur avec son avatar. Nous avons l'idée d'un film d'anticipation. Nos vies futures se joueront peut-être sur des mondes du type de *Second Life*, sur des plateformes de jeux vidéo. Déjà, aujourd'hui, nous avons tous des identités online, un avatar, un pseudo, un compte sur un réseau social... Si *Second Life* nous attire particulièrement c'est qu'il redonne de l'incarnation à ces identités virtuelles. Il faut réellement faire vivre une vie à son avatar, mais, contrairement au jeu vidéo, il n'y a pas d'objectif à atteindre, on se retrouve assez vite face à la question « à quoi sert de vivre ? » qui mène naturellement à la fiction. Aujourd'hui les héros se multiplient, notamment par le biais du virtuel. Ce sont ceux que nous voulions rencontrer. En retour, ce qui nous passionne c'est le phénomène complémentaire : la transformation du fictif en réel, travail, relations, argent, langage. Nous jouons alors sur les similitudes avec la réalité. D'avantage que le sensationnel, c'est le quotidien des simples résidents qui est passionnant. La façon dont un joueur récurrent raconte la vie de son avatar peut être très émouvante, et demande un réel effort d'imagination à celui qui l'écoute. Dans notre film, nous voulons montrer comment un événement, ayant pris place sur le réseau, peut avoir des conséquences dans la vie réelle. Comment ces deux vies se mélangent (l'argent, l'amour, le social) ?

Les personnages que l'on filme, sont en effet de parfaits exemples avec des histoires tristes, comme des histoires heureuses. Les joueurs de *Second Life* parlent sans distinction de leur vie et de celle de leur avatar. Pour eux, "seconde vie" ne signifie pas "vie simulée", mais "vie prolongée", déployée comme un moyen de communication et de partage d'expérience supplé-mentaire. Aussi, n'y a-t-il pas vraiment de distinction nette à faire. Un événement ayant existé sur le réseau, a forcément des conséquences dans la vie réelle. C'est au spectateur de jouer entre ce qu'il voit - des personnages dans la vie réelle - et ce qu'il entend - des personnages qui parlent de leur vie virtuelle.

Nous étions trois sur le tournage : l'un au son, l'autre à la caméra, le dernier au volant. Nous avons sillonné les Etats-Unis pendant trois mois. Nous filmions 2h par jour - la taille du disque dur de notre caméra. Nous avons rencontré une trentaine de joueurs, sans jamais retourner au même endroit. Une sorte de road-movie par l'internet. Auparavant, nous avons passé une année et demie dans *Second Life*, et nous avons une liste de contacts assez longue. Le dispositif que nous avons mis en place était tellement excitant, que nous avons vite été gagnés par la frénésie de toujours repartir rencontrer le personnage suivant. L'idée du film s'estompait pour laisser place à la collecte, à l'expérience de la rencontre. Passé le petit choc de la rencontre réelle, nous étions vite à l'aise. Tout avait été déjà pas mal préparé sur *Second Life*, où Capricci Films, notre producteur, avait loué une salle de cinéma pour présenter des rushes ou des courts métrages. Nos personnages voyaient bien où se situait notre intérêt, et le jeu de la mise en scène prenait naturellement place dans leur quotidien. Le montage a été un vrai casse-tête. Trop de personnages, trop de conversations incompréhensibles pour un non-initié. Au départ, nous voulions un film reprodui-sant notre parcours sur *Second Life*, passant très vite de l'un à l'autre... or, le film devenait vite épuisant et difficilement compréhensible. Aussi, nous avons opté pour une version plus simple et plus pédagogique, présentant les personnages à tour de rôle, du matin au soir, chacun dans son quotidien. C'est plutôt dans la vie du joueur que se mêlent les situations, à cause de l'extension que représente sa seconde vie, dont il doit aussi assurer le quotidien.