

capricci présente

Un film de
ALAIN DELLA NEGRA ET KAORI KINOSHITA

THE CAT, THE REVEREND AND THE SLAVE



capricci présente

Un film de
ALAIN DELLA NEGRA ET KAORI KINOSHITA

THE CAT, THE REVEREND AND THE SLAVE

FID MARSEILLE 2009

Prix Georges de Beauregard National

Prix du GNCR

**ETATS GENERAUX DU DOCUMENTAIRE
DE LUSSAS 2009**

ENTREVUES – FESTIVAL DE BELFORT 2009

79 min – Beta Sp – 16/9 – couleur – USA/France – VOSTF – 2009 – visa n° 119 397

Dossier de presse et photos téléchargeables sur www.capricci.fr

PRESSE

Capricci / Elise Vaugeois

Tél. 01 83 62 43 81

elise.vaugeois@capricci.fr

PROGRAMMATION

Capricci / Julien Rejl

Tél. 01 83 62 43 75

julien.rejl@capricci.fr

SORTIE LE 15 SEPTEMBRE 2010

SECOND LIFE

Second Life est un monde virtuel entièrement imaginé par ses habitants.

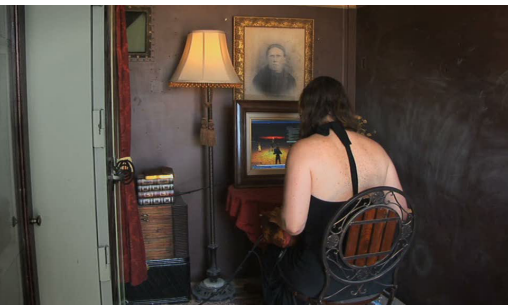
Au commencement, une grille vide. Un désert sans vie. Comme celui de Burning Man dont le créateur de SL s'est inspiré.

Le joueur doit donner vie à son avatar : concevoir son aspect, lui construire un environnement, entrer en contact avec d'autres utilisateurs.

Il n'y a pas d'objectif à atteindre. Aucun sens, pas de mission à accomplir.

Très vite, chacun se retrouve nécessairement confronté à la question existentielle : que faire de sa vie ?

Second Life est un réseau social online, une plateforme d'échanges politiques et économiques, un univers de fantasmes.





SYNOPSIS

Markus est un furry : l'animal qui sommeille en lui est un chat. Benjamin est un pasteur moderne : il prêche les évangiles dans une église virtuelle. Kris est un maître goréen : il contrôle la vie sexuelle de ses esclaves depuis sa chambre... Un documentaire sur trois communautés emblématiques de Second Life.



THE CAT

“

JE SUIS UN HOMME
AVEC DES
CARACTÉRISTIQUES
DE CHAT. J'AI
TOUJOURS
AGI COMME UN
CHAT.

”

« Notre maison sur la plage est belle... Il y a une grande surface ouverte au rez-de-chaussée, séparée par deux grosses télés. A gauche, une cuisine avec un bar-aquarium et des poissons... Toujours quelque chose sur le feu, des boissons sur la table... Voilà, en gros c'est ma vie. »

« Mon maître est un motard. Je me suis d'abord soumise à lui en ligne. La première chose que j'ai dû faire pour lui c'était par webcam : souvent le maître aime inspecter son esclave pour voir à quoi il ressemble... »

“

JODY,
JE CONTRÔLE
SA VIE SEXUELLE
DANS LA VRAIE VIE
ET DANS *SECOND*
LIFE.”





“IL EST
POSSIBLE DANS
SECOND LIFE
D'AIDER CEUX
QUI SONT DANS
LE PÊCHÉ.”

- Comment as-tu rencontré ta femme ?

- En fait, j'étais en train de traîner dans le jeu, quand elle est arrivée.

On était presque du même niveau, alors on pouvait faire équipe.

On a commencé à chatter et on est devenus de très bons amis. Une sorte de relation de frères d'armes. Et on a continué à chatter via Everquest, Yahoo, le téléphone. Ensuite, j'ai pris l'avion pour la rencontrer.

PROPOS

D'ALAIN DELLA NEGRA ET KAORI KINOSHITA

À l'origine, nous voulions faire un film sur le **rapport qu'entretient le joueur avec son avatar**. Nous avions 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 supplémentaire. 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.

(PROPOS SUITE)

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 reproduisant 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.

FILMOGRAPHIE

ALAIN DELLA NEGRA ET KAORI KINOSHITA

Alain Della Negra est né en 1975, Kaori Kinoshita en 1970. Ils vivent et travaillent à Paris. Artistes et documentaristes, ils questionnent depuis *Neighborhood* (2005) les liens qu'entretiennent les individus avec leurs doubles virtuels ou avatars.

2009 **THE CAT, THE REVEREND AND THE SLAVE**

FID Marseille 2009 : Prix GNCR et Georges de Beauregard, compétition française
Entrevues, Festival International du Film de Belfort 2009 : compétition internationale LM documentaire
Etats Généraux du Documentaire de Lussas 2009 : Incertains Regards

2008 **THE DEN (CM)**

Dans la tanière habitent des animaux velus. Mais ces animaux sont des hommes. Et ils nous racontent des histoires d'animaux.

FID Marseille 2008 : compétition nationale
Entrevues, Festival International du Film de Belfort 2008 : compétition internationale CM documentaire

2006 **NEIGHBORHOOD (CM)**

Des adeptes du jeu en réseau «Les Sims» racontent la vie de leur avatar face caméra.

Festival du Film de Vendôme 2006 : Prix Spécial du Jury, compétition nationale
Entrevues, Festival du Film de Belfort 2006 : compétition CM documentaire
Festival International du Documentaire de Lisbonne 2006 : compétition internationale

2003 **CHITRA PARTY**

Evocation du cinéma cinghalais à travers le regard de spectateurs, d'acteurs et de cinéastes du Sri Lanka.

2001 **DROPPING OUT**

Le scénario de ce film est la traduction littérale d'un scénario original écrit en anglais. Le sens du texte se déconstruit inévitablement...

EXPOSITIONS

2010 **DYNASTY** - Musée d'Art Moderne de Paris

2010 **Module LA TANIÈRE** - Palais de Tokyo

2009 **LA VIE A L'ÉPREUVE** - Institut d'Art contemporain de Villeurbanne

2005 **BURLESQUES CONTEMPORAINS** - Galerie Nationale du Jeu de Paume

FICHE TECHNIQUE

CAST

Patrick Teal A.K.A. Marcus Damone	The Cat
Benjamin L. Faust A.K.A. Benjamin Psaltery	The Reverend
Jennifer R. Faust A.K.A. Mariposa Psaltery	The Reverend's Wife
Krista Kenneth A.K.A. Lisa Yokogania	The Slave

ÉQUIPE TECHNIQUE

Réalisation	Alain Della Negra et Kaori Kinoshita
Scénario	Alain Della Negra et Kaori Kinoshita
Image	Kaori Kinoshita, Michael Pessah
Son	Rowen Burkam, Alain Della Negra
Montage	Sébastien de Sainte-Croix
Montage son	Antoine Bailly, Thomas Fourel
Mixage	Mikaël Barre
Etalonnage	Nicolas Boucher

En partenariat avec le Centre National du Cinéma et de l'Image animée, le Ministère de la Culture et de la Communication, le Conseil général de Loire-Atlantique, Télénantes, ARCADI.

Production et distribution Capricci
www.capricci.fr

