

**Réfugiés dans une petite maison perdue dans la forêt, Nicolas et Léo tentent de trouver des coordonnées numériques pour décrire le passage du temps. Leurs pensées se transforment en prières informatiques et les meubles se désintègrent dans un ancien univers graphique en 3D.**

# BOOLEAN VIVARIUM

**DIMANCHE**  
**24**  
mars  
16h45  
FDI

**MERCREDI**  
**27**  
mars  
16h45  
C1

## NICOLAS BAILLEUL

Le film nous immerge dans ce monde numérique, dans un système d’animation en 3D. Nous sommes au milieu de quelque chose en construction, et nous prenons part à son développement *in medias res*.

Oui, tout à fait, *Boolean Vivarium* s’est construit de manière assez improvisée. Pour restituer le contexte de fabrication du film, Léo, mon compagnon de vivarium, est quelqu’un que j’ai rencontré quand je réalisais mon précédent film, *Les Survivants*. C’était un de mes nombreux coéquipiers de jeu en ligne et comme beaucoup d’autres, je ne l’avais jamais vu en personne, en dehors du jeu. En fait, on est devenu amis en jouant. Et c’est d’ailleurs la première personne que j’ai rencontré dans un jeu avant de la voir en « vrai », dans le hors-champ du jeu. Quand je me suis rendu chez lui, dans son appartement, il m’a raconté qu’il était assez passionné de jeu vidéo, mais surtout qu’il avait envie de fabriquer lui-même son propre jeu vidéo. J’ai eu l’opportunité de faire cette résidence à La Métrie, qui est un lieu d’art dans la Creuse. Ils m’ont invité pour que je travaille sur mon prochain projet de film, et donc j’ai invité Léo en lui disant: « voilà, on a trois semaines, on a un lieu, on ne sait pas trop où c’est, c’est un peu paumé, mais je te propose que toi tu travailles sur ton jeu, pendant que moi je travaille sur mon film, et on va travailler de manière parallèle, on va voir comment on va s’influencer l’un l’autre ». Donc à la base, c’était quand même deux objectifs différents, d’un côté, le jeu de Léo et de l’autre mon film. Mais, à l’image de la moisissure dans le film, tout est devenu très imprévisible. Progressivement, je me sentais tout autant responsable que Léo de la fabrication du jeu. On s’est aperçu qu’on avait envie de réaliser le jeu à deux. Donc le documentaire n’était plus focalisé sur Léo, mais sur nous deux. Avec ce champ contre-champ, on a d’un côté l’environnement du logiciel avec le jeu qui se développe, et de l’autre côté notre environnement physique : nous deux face aux écrans dans ce lieu étrangement vide. Je voulais aussi montrer l’interface du logiciel, la souris, les icônes, la *desktop*... Parce que pour moi, l’interface physique, c’est l’équivalent virtuel de nos bureaux, de nos écrans et de ces lieux tangibles qui font le lien entre l’espace du jeu et l’espace qu’on habite.

C’est comme si vous étiez tous les deux les personnages de ce jeu vidéo, en quelque sorte, surtout quand vous mangez un peu comme dans le jeu *The Sims*... Deux personnages ensemble entre quatre murs, alors qu’on ne voit jamais l’extérieur.

Je pense que quand on a démarré la résidence, on ne savait pas du tout ce qu’on allait faire, on ne s’y était volontairement pas préparé. Léo avait une vague idée du film qu’il voulait faire, et moi je me disais que j’allais le filmer, c’est tout. Et le fait de se déplacer dans cet endroit vraiment très isolé, ça nous a mis dans un cadre assez vidéo ludique au final. Un ailleurs presque irréel. On a senti qu’il ne s’agissait pas seulement de construire un jeu, mais aussi d’aménager un espace de vie. Effectivement, on a essayé de faire le lien entre cet appartement virtuel qu’on essaye d’aménager et cet espace de vie qu’on essaye d’habiter. *Dans Boolean Vivarium*, la scène de choix des meubles 3D trouvés sur Unireal Marketplace me fait penser à un couple chez IKEA qui choisirait son mobilier. Pour moi, au-delà de cette envie de créer un gameplay de jeu vidéo, il y avait vraiment une volonté d’aménager un espace habitable. Et c’est aussi pour ça que le film ne prétend pas du tout raconter comment faire un jeu vidéo. C’est d’ailleurs plutôt le contraire, c’est un film qui raconte comment on ne fait pas un jeu vidéo puisque le jeu n’aboutit jamais. Par contre, il raconte quelque chose sur le fait de se projeter virtuellement dans un espace où on a envie d’habiter plutôt que de jouer.

Comme si le jeu vidéo finalement était *Boolean Vivarium*, une sorte de film-jeu où l’on peut entendre la voix des personnages dans vos voix, et où la bande sonore serait les moments où vous chantez en chœur...

Pendant le montage, j’ai commencé à comprendre l’enjeu de mon film à travers l’écoute de nos voix. Et j’ai compris qu’elles allaient être centrales dans la construction du scénario. Je pense que c’est venu du fait qu’il y avait vraiment une grande différence de statut entre Léo et moi. Léo avait les mains dans la matière parce qu’il était aux commandes de l’ordinateur, et qu’il avait la connaissance

du logiciel. Ma seule manière de me projeter dans cet appartement, de projeter mes idées, c’était en discutant avec Léo, en confrontant ma voix avec la sienne. Le développement de la moisissure pose la question du temps : comment faire vieillir cet appartement ? On s’est aperçu assez vite qu’on avait un désaccord sur cette question, qui n’a fait que grandir, qui n’a fait que se développer, comme de la moisissure. Et en fait, tous ces moments de conflit ont été un peu rééquilibrés par la présence de ces chants, qui sont des chants improvisés, lorsqu’on travaillait la nuit, chacun sur son ordinateur, assis côte à côte. Ces chants harmoniques, presque religieux, qui ont construit la bande-sonore du film, restituent une forme de terrain commun entre Léo et moi. Les chants sont une manière de donner corps à nos personnages...

À un moment donné, vers la fin, un personnage apparaît à l’intérieur du jeu vidéo. Chaque élément du film semble être une métaphore surréaliste de tout.

Pour moi, ce corps est un peu notre propre corps, qu’on essaie de projeter dans l’appartement et dont on essaye de comprendre la place qu’il doit prendre. On s’aperçoit que tout ça n’est qu’une histoire de corps et d’objets qui meublent un espace étrange qui a du mal à prendre forme. À la fin du film, on voit que la présence de ce corps humain qui peine à trouver son échelle dans l’appartement est le corps de trop qui provoque la destruction du jeu. C’est le corps qui provoque le bug final : les murs de l’appartement se retrouvent tapissés de cette texture de climatisation. Finalement ce bug devient le meilleur aboutissement du jeu, cette texture collée au mur qui se développe, c’est ce qui se rapproche le plus du comportement de la moisissure que l’on recherchait depuis le début. Et paradoxalement, cet accomplissement rend le jeu jouable et inhabitable.

**Propos recueillis Edoardo Mariani**  
**À retrouver en version intégrale sur médiapart**

**BEN RUSSELL ET GUILLAUME CAILLEAU**

**DIMANCHE**  
**24**  
mars  
19h15  
FDI

**JEUDI**  
**28**  
mars  
15h30  
C1

**À quoi peut bien ressembler la vie sur la ZAD de Notre-Dame-des-Landes, 5 ans après l’abandon du projet d’aéroport ? Ben Russell et Guillaume Cailleau nous font découvrir le quotidien de ces activistes, au rythme paisible de la nature, dans ce long-métrage qui nous rappelle qu’agir pour l’urgence climatique, c’est aussi apprendre à ralentir...**

Qu’est-ce qui vous a donné envie de faire ce film et comment le projet s’est-il concrétisé ?

Ben Russell : Pour la faire courte, je vis en France depuis quatre ans et, il y a environ trois ans, j’ai entendu parler pour la première fois d’un collectif anarchiste militant. La description était un peu floue, mais l’essentiel était qu’ils et elles avaient été victorieux-euses dans leur lutte contre le gouvernement en s’opposant à un projet d’aéroport. A ce moment-là, j’avais déjà fait un certain nombre de films sur des groupes de personnes et autour des idées d’utopie, et cela m’a semblé être un alignement très net de ces deux idées. J’étais donc très curieux de visiter cet endroit et de comprendre à quoi pouvait ressembler une telle victoire et comment elle était vécue.

Guillaume Cailleau : De mon côté, j’avais également déjà fait et produit des films sur des questions sociales. Ben et moi avions déjà collaboré en 2011 sur un court-métrage, un court portrait d’Exarchéia, le quartier anarchiste d’Athènes. Ains, lorsque tu [Ben] as proposé d’aller voir ce qui se passait à la ZAD, j’étais très intéressé. Aussi parce que je viens de la région, j’ai étudié à Nantes, qui est très proche de la ZAD. Mais je n’y étais pas allé pendant les manifestations contre l’aéroport parce que je vis à Berlin depuis 20 ans. Plusieurs de mes amis es étaient passés-es par là, alors j’étais encore plus curieux, même si j’étais peut-être initialement un peu méfiant car je pensais que tout avait été fait ou dit autour de la ZAD. En tant que Français, j’étais plus informé, mais quand Ben m’a expliqué que ce n’était pas vraiment connu en dehors de la France, cela m’a intéressé davantage. De plus, lors de notre visite, on a compris qu’il serait très intéressant de faire quelque chose sur la situation actuelle, car le film est le produit d’aujourd’hui, de la ZAD d’aujourd’hui. Ce n’est pas une histoire de la ZAD et de la lutte contre l’aéroport.

Comment se sent-on quand on rentre chez soi après avoir passé quelques jours sur place et s’être imprégné de tout.

quand on revient à une vie « normale » ?

B.R. : On travaillait beaucoup. Un des éléments de ce mode de cinéma d’observation signifie qu’on ne prend pas de pause. On essayait vraiment de faire le portrait de tous les membres de la ZAD. C’était l’idée de départ. Il y a tellement de groupes. Il y a tellement d’histoires et de positions qu’il nous a semblé plus intéressant d’envisager un portrait du lieu comme un moyen d’appréhender sa composition sociale. On a vraiment essayé de rencontrer tout le monde pour voir si tout le monde participerait et « tout le monde », ça représente plus de 150 personnes. Bien sûr, tout le monde ne veut pas figurer dans un film, tout le monde ne veut pas participer. Mais cela signifiait qu’on allait constamment d’un endroit à l’autre, qu’on rendait visite aux gens, qu’on attendait qu’on nous rappelle, qu’on essayait d’organiser les choses, qu’on réfléchissait au moment où les différents événements auraient lieu. Je ne dirais pas que c’était épuisant, mais c’était un non-stop. Oui, le retour à la maison a toujours été un choc, car cet espace est un environnement remarquable. Le type de réseau écologique qui existe là-bas est vraiment profond. Guillaume et moi avons été profondément affectés par notre séjour là-bas. Le niveau de discours dans lequel tout le monde est engagé. J’ai trouvé que toutes les personnes avec lesquelles on a parlé étaient incroyablement bien informées, positionnées... je ne dirais pas éduquées parce que cela implique une sorte de jugement, mais tout le monde était très articulé sur qui ils étaient, pourquoi ils étaient là et ce qu’ils faisaient. L’espace était également très articulé dans la définition de sa fonction même par rapport aux humains et aux non-humains qui l’habitent.

G.C. : Je suis d’accord. Pour moi, revenir prend toujours une journée entière parce que j’habite à Berlin. C’est donc une journée entière de train pour aller de Nantes à Berlin. Cela m’a toujours donné l’impression de revenir un peu sur ce qu’il venait de m’arriver. Comme Ben l’a dit, cela a eu une grande influence sur ma façon de voir le monde ou de voir mon travail, de passer du temps avec les gens de la ZAD - à cause de l’écosystème qu’ils sont, de la façon dont ils se rescent

**« Dramatize the production of nothing — empty rooms, and silence, and lives reduced to waste » — Saidiya Hartman, *Venus in Two Acts* (2008).**

*Silence of Reason* est la troisième réalisation de Kumjana Novakova. Il revient sur le procès du camp de viol de Foča (Macédoine du Nord, Bosnie-Herzégovine). Grâce aux 132 témoignages, le Tribunal Pénal International pour l’ex-Yougoslavie (TPIY) est le premier à reconnaître le viol systématique et l’esclavage sexuel comme crime de guerre contre l’humanité.

**LUNDI**  
**25**  
mars  
17h  
C1

**MERCREDI**  
**26**  
mars  
19h15  
BULAC

**MERCREDI**  
**27**  
mars  
21h  
FDI

# KUMJANA NOVAKOVA

# SILENCE OF REASON

Kumjana Novakova : pour moi, de manière générale, la réalisation d’un film revient à de la recherche. Je me considère comme une travailleuse du cinéma : cinéaste, curatrice et conférencière, toute mon activité est fondée sur la pratique de la recherche. Le cinéma est expérimental comme un laboratoire. Comparé à *Disturbed Earth*, mon précédent film avec Guillermo Carreras-Candi, le cadre de production initial était différent : j’ai reçu une très petite subvention pour réaliser un court essai, qui est ensuite devenu *Silence of Reason*. C’était ma première rencontre avec les archives du TPIY. Ouvertes à tous, elles préservent la plus douloureuse histoire récente et les mémoires collectives de l’espace géographique d’où elles proviennent. Mais elles restent des archives judiciaires : ordonnées juridiquement, situées géographiquement hors de la région, rédigées en langues étrangères ; ainsi elles nous appartiennent en même temps qu’elles nous échappent.

Par quels choix artistiques et narratifs s’incarne une matière archivistique aussi froide et neutre que les expertises médico-légales ?

Cela fait plusieurs années que je projetais de mener une expérience féminine de l’histoire, hors du regard masculin. Le travail archivistique croisé avec ce sujet m’a menée vers ces archives en particulier. Les archives d’un procès sont polarisées entre l’accusation et la défense. Je voulais redonner le pouvoir aux témoins, qui sont les vrais sujets de cette affaire : ce sont elles qui ont infléchi le cours de notre présent et de notre avenir politiques. Ce procès a changé le système juridique. Je l’ai donc ré-archivé avec pour protagonistes les femmes qui ont témoigné, et toutes les sources organisées dans le respect de cette logique. Mes premières recherches brassaient large ; mais un jour, je suis tombée sur l’une des témoins les plus présentes dans le film, la n°87. J’ai lu son témoignage en entier et ce fut si fort qu’il ne pouvait plus s’agir d’autre chose. Il y a aussi les témoins manquantes ; dans les archives des

présences marquées par le silence et l’absence, comme AB dont le corps reste introuvable. Nous avons donc mis en lumière une autre subjectivité pour les témoins, où elles ont la charge de ce à quoi elles ont survécu. En effet, l’espace filmique a transformé les témoins de victimes en survivantes.

Le but de ce projet avec l’équipe était de créer une nouvelle archive qui parle à travers les voix des survivantes de violences sexuelles à nos futures nous-mêmes. Nous descendons de générations de corps violés ; nous sommes aussi des survivantes, à qui l’on a refusé la transmission. Pourquoi devrions-nous faire ce film ? Une question politique très importante que la monteuse Jelena Maksimović m’a posée. Nous avons toutes les deux une expérience personnelle très proche : nous descendons de grands-mères qui ont survécu à des violences sexuelles. Ce qui nous lie aussi, c’est ce même droit refusé de nous souvenir d’elles en survivantes. Nous avons été élevés et éduqués dans un système de victimes et de procureurs.

Qu’est-ce qui implique votre double rôle de réalisatrice et de productrice dans votre engagement ?

Il y a de moins en moins de place pour les pratiques critiques et indépendantes. *Disturbed Earth* et *Silence of Reason* sont des films impossibles pour l’industrie du cinéma. Très difficiles à financer, ils proviennent d’une région dépourvue de marché — la Bosnie est une sorte d’impossibilité dans le paysage de la production européenne, sans divertissement. La seule façon pour nous de faire un film est donc de tisser un réseau de solidarité et de considérer le film comme une œuvre d’art collaborative, tant sur le plan artistique que sur le plan de la production. D’un côté, je ne suis pas fière de reproduire le système qui agit sur moi en demandant à mes amis du

temps et du travail. Mais d’un autre côté, j’espère que ce genre de collaborations, d’amitiés et d’amour nient le fait que la seule façon de créer est celle du marché. Je ne cédera jamais sur les méthodologies et les langages auxquels je crois au prix d’un plan de financement. Pour moi c’est primordial et tous les collaborateurs avec lesquels je travaille partagent cette conviction — comme mon amie Jelena Maksimović. Il relève de chacun d’entre nous, compatriotes créatifs, de faire front commun. Parce que c’est une lutte.

Je pense que nous vivons une crise particulière, où se manifeste l’absoluescence de nos paradigmes, oppressifs et extractivistes ; et les sciences manquent d’imagination et de liberté pour rompre avec eux. Je vois dans l’art un espace qui œuvre pour ce que les sciences échouent à faire. Dans cette idée, le documentaire est plus efficace que d’autres formes d’art en tant qu’il met en présence des connaissances très distinctes. L’aridité de ma réflexion n’a de limites que celles que le système repousse sur le plan éthique, politique et social. En ce moment même, nous vivons le pire des crimes imaginable : un génocide d’enfants. Je ne sais pas si les artistes s’en sortent mieux, mais du moins pouvons-nous encore revendiquer une liberté au nom de l’imagination. Ma génération couve un potentiel que nous devons tenter d’activer, parce que tout le reste est en train de faire défaut : il en va de notre responsabilité de ne pas seulement dénoncer cette défaite. Je ne veux pas être pessimiste ; nous devons essayer de changer les systèmes scientifiques, juridiques et politiques depuis l’extérieur. Les réseaux tissés par la force de l’imagination entre des espaces alors inconcevables ensemble, sont autant de promesses pour faire naître l’espace de notre survie, de notre avenir.

**Propos recueillis Emma Chauprade-Ricard**  
**À retrouver en version intégrale sur médiapart**

**Hazem arrive en Belgique après un voyage douloureux depuis Gaza. À la même période, Elettra arrive aussi à Bruxelles pour y étudier le film documentaire. Leur rencontre initiale suscite le désir de se comprendre à travers le cinéma.**

Comment est né ce projet de film ?

Hazem : En 2020 nous avions déjà fait un court-métrage intitulé *Old Child*, également présenté à Cinéma du réel. *The Roller, the Life, the Fight*, était une façon de prolonger ce précédent projet, parce qu’un film de 16 minutes ne peut pas expliquer ce que nous vivons. Notre idée était d’enregistrer notre vie quotidienne et les difficultés que nous avons rencontrées dans nos vies. Pendant cinq ans, nous avons enregistré beaucoup de moments, plus nous avons commencé à choisir ceux que nous voulions montrer dans le film. C’est sur cette base que nous avons réalisé le film.

Elettra : Nous avons beaucoup filmé, peut-être 60 heures de rushes au fil des ans. Cela s’est cristallisé peu à peu, nous avons laissé de côté quelques histoires, quelques personnages, pour nous concentrer sur nous et la partie sur la régularisation parce qu’elle a pris une place vraiment importante dans nos vies. C’est ainsi qu’au début du film, nous apprenons à nous connaître et que, plus tard, nous essayons de faire face à ce gros souci qui occupe nos vies.

Hazem : Nous avons fait ce film pour changer les choses, pour parler de l’immigration, pour expliquer les difficultés que nous avons pu rencontrer. Bien sûr, notre objectif est de changer les idées sur la migration, la façon dont nous vivons. Dans nos pays, on nous dit souvent qu’en Europe tout est mieux, que c’est le paradis. Mais nous arriviez ici et que vous découvrez la réalité, c’est autre chose.

Elettra : Nous avons essayé de mettre en lumière ce thème de la migration, mais d’un point de vue très intime, en partageant nos émotions. C’était également pour montrer comment les gens vivent vraiment cela, pour toucher les gens à l’intérieur. C’est important pour nous d’essayer de penser aux différentes choses que nous pouvons faire chaque jour pour éviter la division. Les humains se sont toujours déplacés et continueront toujours, la question est de voir comment on peut rendre cela fertile, agréable et beau.

# THE ROLLER, THE LIFE, THE FIGHT

# ELETTRA BISOGNO ET HAZEM ALOQADDI

**LUNDI**  
**25**  
mars  
21h  
C1

**MARDI**  
**26**  
mars  
13h30  
BULAC

**MERCREDI**  
**27**  
mars  
14h  
MK2

les uns les autres. Tout le monde est pris en compte dans la manière dont on compose les uns avec les autres, dans toutes ces configurations. C’était très intéressant et intense. Revenir à la maison... c’est la maison, mais c’est toujours une transition à accomplir en douceur. Revenir de Sainte-Soline... c’était encore une autre histoire. Comme pour beaucoup, beaucoup de gens qui étaient à cette manifestation, ce fut un retour très difficile. Parce que c’était très dur, d’abord, d’être à la manif et de ressentir la répression et la violence, mais aussi de rentrer à la maison et de voir le discours dans les médias ou de la part des politiques qui ne correspondait pas à ce que nous avions vécu. Ce fut pour moi un moment très difficile dans cette année de tournage. Il y a eu cette dissociation qui s’est produite entre ce que j’ai vécu et ce que j’ai lu par la suite.

B.R. : Oui, ce moment est intéressant parce que lors de notre visite après Sainte-Soline, on a vu des gens qui étaient inquiets pour nous parce qu’ils disaient « vous êtes justes partis. Nous n’aviez pas reçu le soutien de la communauté, vous n’avez pas pu parler de cet événement traumatisant, vous avez juste pris ce moment et l’avez emporté avec vous », ce qui est l’une des leçons que les activistes ont apprises, à savoir l’importance de la solidarité et du collectif. Il faut se soutenir les un-es les autres lorsqu’on traverse ce qui, dans notre expérience, a été une situation incroyablement violente et répressive de la part du mouvement français à l’égard des manifestants. Comme le dit Guillaume, il y avait un tel décalage entre ce que nous avons vécu et la façon dont le ministre français de l’agriculture a immédiatement désigné la violence comme la police comme le principal problème, ainsi que les dommages causés à la propriété privée... Toutes ces choses semblaient vraiment fabriquées, comme des constructions visant à désamorcer ce qui nous a semblé être une expérience très puissante et assez effrayante.

**Propos recueillis par Inès Katz**  
**À retrouver en version intégrale sur médiapart**

Tous les entretiens sont disponibles sur le blog hébergé par Médiapart

