



Image promotionnelle © Playing Hard

PLAYING HARD

LE DOCUMENTAIRE À SON APOGÉE

Playing Hard est le plus récent long-métrage documentaire réalisé par Jean-Simon Chartier, œuvre réalisée sur une période de quatre années, dans laquelle une quantité phénoménale de travail a été versée. Je vous présente mon expérience de loin positive avec ce film qui explore la création de For Honor au cœur même des studios d'Ubisoft Montréal.

par **Émilie Larivée**
emilie.larivee@polymtl.ca

On connaît tous quelqu'un qui s'endort sur n'importe quel film. Cette personne, c'est moi dans beaucoup de cas. Dévouer mon attention complète sur un écran sans bouger pendant deux heures? Un exploit. S'il faut que je visionne un film ailleurs qu'au cinéma, c'est fini : soit je l'arrête avant la moitié, soit je me trouve une autre occupation en l'écoutant d'une oreille distraite. Pour les *Marvel*, c'est une autre histoire, mais en tout cas...

Entrent en jeu les documentaires : des films qui sont plutôt là pour conscientiser les spectateurs par rapport à un enjeu social, selon ma définition. Mais qu'est-ce que j'en sais? La majorité de ceux que j'ai vus sont des épisodes de *Découverte* d'il y a quelques années. Pas parce que je ne les trouve pas intéressants, au contraire; mais tant qu'à ne rien retenir comme réflexion à cause de mon manque de concentration, aussi bien trouver un article qui parle du même sujet. C'était du moins mon fil de pensée avant de tomber sur *Playing Hard*.

Future ingénieure logiciel et *gamer* avide depuis au moins une dizaine d'années, j'étais déjà in en

lisant le synopsis du long-métrage documentaire. Mon ennemi juré, me direz-vous... mais pour mon amour du jeu vidéo, il fallait que je le regarde, que j'assouvisse ma curiosité. Comment ça se passe vraiment au cœur de cette industrie? On nous présente des beaux chiffres, des tours de grands studios, des entrevues de gens haut placés lors de conférences de *gaming*, mais au final on n'en sait pas beaucoup tant qu'on ne l'a pas vécu soi-même. Ayant longtemps rêvé de travailler pour Ubisoft Montréal, je me suis dit que ce documentaire pourrait me donner une bonne idée des rouages et mécanismes derrière mes jeux préférés, au prix de m'asseoir devant mon ordinateur pendant une heure et demie.

L'expérience

Finalement, c'en est devenu quatre, presque cinq. Hypnotisée, transfixée par la première scène et le monologue qui l'accompagne, je regarde les vingt premières minutes en me disant que je ne m'attendais pas à ça. Je recommence la lecture du film, armée de mon cahier de notes cette fois, marquant minutieusement le temps où je griffonne telle observation, telle citation. Le

film avance, et mes notes se font plus rares tant je suis captivée. Je souris à un moment, les larmes me montent aux yeux à un autre... c'est vraiment ça un documentaire? J'ai dû en manquer des bouts; il faut que je le réécoute. Et je fais ça jusqu'aux petites heures.

La critique

Moi qui me disais que les films de ce genre étaient purement réalisés à des fins informatives... Il est certain que c'est un objectif qui est resté en tête lors de la réalisation de *Playing Hard*, mais ce long-métrage est surtout présenté comme une histoire, un cheminement. C'est une histoire à propos de rêves, de passion et de dévouement, et comment ces trois aspects peuvent occuper les vies entières de certains. Ça nous montre que derrière tout grand succès se trouvent l'échec, le sacrifice, la déception. À travers l'évolution du développement d'un jeu vidéo, une équipe se forme, une famille grandit, des liens se brisent. Le côté humain vu dans *Playing Hard* a une présence étonnamment forte, et c'est ce qui rend le visionnement si intéressant : à travers chaque épreuve, on ressent de l'empathie pour les person-

nages, on se met facilement dans leurs souliers.

Si vous pensez que ce film s'adresse seulement aux *gamers* ou à ceux qui veulent poursuivre une carrière dans le domaine du jeu vidéo, détrompez-vous. Les messages qui sont passés à travers cette œuvre peuvent être pris dans n'importe quel contexte, et sont dirigés envers l'ensemble des spectateurs. C'est une véritable aventure humaine, elle vaut la peine que vous ne la manquiez pas.

Pour ne pas trop en dire, ça m'a fait un peu mal de voir ce film en tant qu'adepte de jeux vidéo. Dès qu'un nouveau jeu sort sur le marché, la communauté du *gaming* s'empresse d'en faire la critique. Si une fonctionnalité est défectueuse ou pire encore, absente, ça va chauffer. Par contre, ce qui peut nous sembler banal en est rarement le cas. La quantité de travail et la pression qui sont mises derrière chaque aspect du jeu sont difficilement imaginables. *Playing Hard* remplit ce rôle de façon exceptionnelle : je vous suggère donc fortement d'aller y jeter un coup d'œil.

ENTREVUE AVEC JEAN-SIMON CHARTIER

QUELLE ÉTAIT L'INTENTION DE CE LONG MÉTRAGE? QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ DES SPECTATEURS?

J'espère qu'ils vont se reconnaître dans l'aventure humaine vécue par Luc, Stéphane et Jason. J'espère qu'ils vont y trouver leurs faiblesses, leurs espoirs, leurs peurs, qu'ils vont se voir dans les conflits qu'on perçoit dans le film. À la base, c'est ça, le documentaire. J'ai construit cette histoire là, mais je l'ai construite autour de gens qui existent, qui ont vraiment vécu ça. Le documentaire doit aller chercher l'empathie des gens, parce que c'est d'eux qu'on parle. C'est ce que j'espère, qu'ils vont se voir dans le film, et qu'ils vont sortir avec des questions, des réflexions, et que ça va créer la discussion.

QUELLES AUTRES DIFFICULTÉS AVEZ-VOUS RENCONTRÉES?

À tous les moments, il y a eu des difficultés. Ces gens, leur priorité, c'est d'avancer dans le développement de leur jeu. Ils sont en compétition envers tous les autres projets à l'intérieur même du studio d'Ubisoft. C'est à moi à m'adapter à leur réalité, à prendre la caméra et dire : « On va être là demain, est-ce que c'est correct si on arrive à telle heure? » On fait notre affaire et eux continuent à faire la leur. Ils n'ont pas le temps pour être là avec nous. En salle de montage, c'est d'autres difficultés, parce qu'il faut travailler avec beaucoup de matériel et raconter une histoire à travers tout ça. Par contre, j'ai seulement la salle de montage à gérer. Plus besoin des aspects coordination, tournage, être là au bon moment, embarquer sur un avion, partir à Los Angeles, à Seattle, ou ailleurs.

COMMENT AVEZ-VOUS RÉUSSI À PRENDRE CONTACT AVEC L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE FOR HONOR?

Il faut comprendre que c'est une industrie qui est très au secret : les développeurs qui travaillent sur les jeux ne peuvent pas parler de ce sur quoi ils travaillent à leur famille, à leurs amis avant qu'il y ait une annonce officielle. De permettre à une équipe documentaire d'avoir accès à des secrets, ça ne s'est jamais fait avant. J'ai réussi à avoir un premier meeting avec des gens en communication qui ont écouté poliment ce que j'avais en tête. Ça a été un non, un autre meeting, puis finalement, le projet évolue un peu. Je réussis à avoir accès à une petite équipe (ils sont une trentaine) qui travaille sur un jeu en développement, une nouvelle propriété intellectuelle. Luc Duchaine, le directeur aux communications d'Ubisoft, est devenu directeur de marque sur cette équipe. On s'est reparlé, puis il m'a dit : « Viens tourner un peu sur le plancher, on verra comment ça va aller. » J'ai pu tourner pendant 6 mois, jusqu'à temps qu'il me dise : « Tu ne peux plus continuer à tourner, parce que [la] présence [de l'équipe de tournage] nous dérange. On ne peut pas se permettre d'avoir des distractions. » Ça a pris un autre 6 mois avant que je puisse réintégrer le plancher. Je suis resté pendant les trois autres années.

AVEZ-VOUS EU DES MOMENTS QUI ONT PLUTÔT ÉTÉ ENRICHISSANTS?

Tout est enrichissant, quand on travaille sur un projet comme celui-là, parce qu'on se donne à 100%. Les relations que j'ai développées avec les personnages, l'évolution de leur dévoilement, de leur confiance qu'ils avaient en moi, c'est enrichissant. Ce dans quoi ils avancent, c'est en même temps divertissant et touchant. Ce sont deux choses que je recherche, dans la réalisation d'un documentaire. J'aime les documentaires qui sont des réflexions, mais je pense aussi que le documentaire doit être divertissant, c'était mon objectif. En même temps, j'ai aussi accès au secret, je suis dans la forteresse, je vois comment ça se passe. J'apprends énormément, pas seulement sur les aspects de la création et du marketing de blockbusters, mais aussi sur les interactions entre les individus. C'est de l'aventure humaine, au sens large; c'est d'être en contact avec les gens, de s'en inspirer, d'en apprendre et d'en apprendre sur soi en le faisant.

QUI EST-IL?

Jean-Simon Chartier a débuté sa carrière en publicité. Après avoir parcouru l'Amérique du Sud en tant que journaliste, il fonde MC2 Communication Media. Six documentaires lauréats produits par MC2 ont paru au cinéma et auront été présentés à des festivals tels que IDFA, Hot Docs, DOK.fest, RIDM.

Jean-Simon Chartier est notamment connu pour avoir réalisé les films *Alleluia*, *Marchands de bonheur*, *Encounter with Burning Man* et *Playing Hard*, parmi d'autres.



Jean-Simon Chartier
© Lien Multimédia

SORTIE EN SALLE

Playing Hard sera présenté en salle à partir du vendredi 21 septembre dans certains cinémas sélectionnés. Une présentation spéciale aura lieu au Cinéma du Parc au cours de la soirée, mais faites vite, les places sont limitées!

QU'EST-CE QUI VOUS A PORTÉ À ALLER VERS LES JEUX VIDÉO?

En fait, je suis toujours à l'affût de ce qui se passe autour de moi, les enjeux sociaux comme des flashes sur des histoires. C'est un peu ça mon métier, d'une certaine façon. Dans le cadre de ce projet, mon bureau est à deux coins de rue du studio d'Ubisoft Montréal, dans le Mile End. Ça fait 8 ans que je vois la faune de geeks, de développeurs d'Ubisoft prendre d'assaut tout le quartier. Je me suis dit que j'irais voir dans la forteresse, si je peux réussir à trouver une histoire et parler d'une industrie qui est devenue la plus importante dans l'entertainment. C'est plus gros qu'Hollywood maintenant, le jeu vidéo. Et c'est à deux coins de rue, donc...