

Jeu-documentaire interactif *Genterville*

Gaëlle Engelberts

Numéro 793, novembre–décembre 2017

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/86734ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Centre justice et foi

ISSN

0034-3781 (imprimé)

1929-3097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

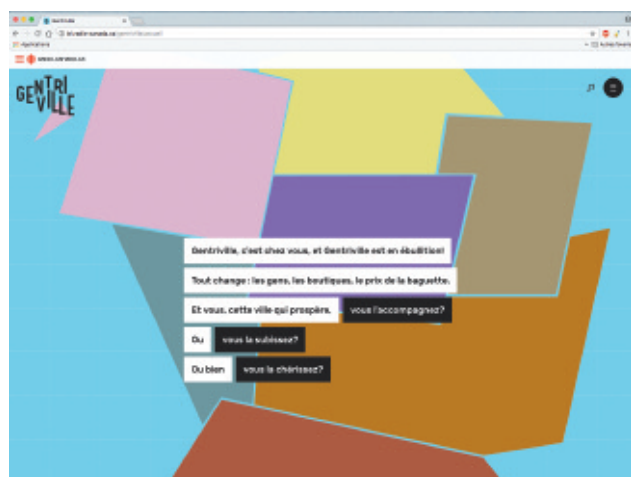
Engelberts, G. (2017). Compte rendu de [Jeu-documentaire interactif / *Genterville*]. *Relations*, (793), 49–49.

Gentriville

Réalisation : Marie Sterlin
et Emmanuelle Walter
Production : Akufen
Canada, 2017.

<ici.radio-canada.ca/gentriville>

D’entrée de jeu, *Gentriville* nous donne une mission : choisir son camp par rapport à l’embourgeoisement. Ce court jeu documentaire réalisé par Marie Sterlin et Emmanuelle Walter nous invite ainsi à explorer les multiples facettes de la gentrification, un sujet d’actualité, mais aussi un enjeu de société à la fois complexe et intime puisqu’il touche personnellement ceux et celles qui le vivent en affectant leur chez-soi, là où une vie prend racine.



Le documentaire explore ce processus tel que vécu par les Montréalaises et les Montréalais, en y abordant notamment les actes de vandalisme qui ont fait les manchettes dans les quartiers Hochelaga-Maisonneuve et Saint-Henri, mais l’analyse pourrait facilement s’appliquer à toutes les grandes métropoles. Au fil du temps, celles-ci se transforment sous l’influence des promoteurs immobiliers, artistes, étudiants et jeunes familles qui migrent d’un quartier en vogue à l’autre. Les commerces se transforment et les loyers augmentent. Tandis que certains y voient des occasions en or, d’autres sont forcés de plier bagages.

Gentriville illustre habilement les effets de cette réorganisation en proposant aux utilisateurs d’explorer sept dimensions de la gentrification. Chacune d’elles prend la forme d’un quartier au nom évocateur : «tropher-cher-mais-trop-bien», «j’étais-là-avant», «surfer-sur-la-vague», «je-revitalise»,

«plus-pour-longtemps», «j’y-suis-j’y-reste», et «j’ai-pas-fait-exprès». Au fil des quartiers, nous sommes invités à visionner de courtes entrevues où nous rencontrons des experts, mais aussi des protagonistes de cette transformation.

Ce sont nos décisions qui déterminent le contenu présenté. Impossible, donc, de choisir la neutralité, puisque la navigation repose sur une série de questions auxquelles il faut répondre pour progresser. «Et vous, cette ville qui prospère, vous l’accompagnez ? Ou vous la subissez ? Ou vous la chérissez ?» Chaque clic contribue à bâtir peu à peu notre «profil» et permet, en fin de parcours, de nous catégoriser dans l’un des sept groupes de *Gentrivillois* créés par les auteures. En plus de l’embourgeoisement, *Gentriville* explore ainsi la façon dont

nous percevons ce processus.

L’œuvre repose sur ce qu’Internet fait à la fois de mieux et de pire : la personnalisation. En nous laissant le choix d’explorer les thèmes qui nous intéressent le plus, *Gentriville* nous permet d’ignorer certains enjeux. Cette non-exhaustivité a aussi une conséquence directe sur la durée de l’œuvre. Se façonnant sur l’air du (manque de) temps, le parcours peut être fait en moins de dix minutes. Heureusement, pour les curieux, il est possible de recommencer l’expérience en prenant de nouvelles décisions ou, pour les systématiques, de visionner tout le contenu vidéo en visitant la «gentrithèque». En tout, le documentaire propose 40 expériences différentes.

Comme c’est le cas pour la majorité des projets interactifs au Canada, *Gentriville* accompagne une œuvre linéaire. Dans son cas, il s’agit de *Quartiers sous tensions*, un documentaire télévisuel de 52 minutes réalisé

par Carole Laganière qui explore le même sujet et présente, en grande partie, les mêmes protagonistes. Diffusé en août sur les ondes de Radio-Canada, il est maintenant disponible sur Tou.tv, le service de vidéo sur demande du diffuseur public.

C’est à la lumière de la comparaison avec son pendant linéaire qu’on voit clairement la grande force de *Gentriville* : sa forme éclatée reflète particulièrement bien le processus complexe qu’est la gentrification. Le jeu documentaire permet une exploration beaucoup plus riche en facilitant la découverte et la remise en question de nos propres attitudes par rapport à l’embourgeoisement, mais aussi en donnant la voix à plus de protagonistes. La version interactive aborde une série d’éléments carrément passés sous silence dans *Quartiers sous tensions*, tels que les efforts des petits commerçants pour assurer l’accessibilité de leur commerce à toutes les populations d’un quartier, la relation complexe entre le féminisme et la gentrification et la situation actuelle dans d’autres grandes villes, comme Vancouver ou Paris.

Le documentaire interactif, qui n’existe dans sa forme actuelle que depuis une décennie, est parfois considéré comme un sous-genre du documentaire ; *Gentriville* prouve qu’il peut faire aussi bien et parfois même mieux qu’une œuvre linéaire.

Gaëlle Engelberts

