

Multimédias

Numéro 771, mars-avril 2014

La retraite : une responsabilité collective

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/71276ac>

[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

(2014). Compte rendu de [Multimédias]. *Relations*, (771), 41–41.

FORT McMONEY

JEU-DOCUMENTAIRE INTERACTIF

FORT MCMONEY

RÉALISATION : DAVID DUFRESNE
 PRODUCTION : TOXA/ONF/ARTE,
 CANADA/FRANCE/ALLEMAGNE, 2013.
 <FORTMCMONEY.COM>

Fort McMoney nous propose une incursion au cœur de l'industrie des sables bitumineux albertains, une entreprise aux dimensions pharaoniques, «comparable à la construction des pyramides d'Égypte», pour utiliser les termes de Stephen Harper repris dans la séquence d'ouverture de ce jeu-documentaire interactif. Le premier ministre canadien ne croyait pas si bien dire, car c'est au spectacle à la fois désolant et fascinant d'une humanité qui creuse son tombeau auquel nous convie le réalisateur David Dufresne.



L'œuvre est elle-même une entreprise colossale – toutes proportions gardées – tant elle enchevêtre de multiples strates de contenu. En tout, 60 jours de tournage répartis sur deux hivers auront été nécessaires pour recueillir des dizaines d'entrevues avec les gens qui composent cet écosystème nourri au pétrole lourd qu'est Fort McMurray. Ce qui impressionne dans le travail de Dufresne et son équipe, ce n'est pas seulement la quantité d'information et de témoignages qui donnent un portrait réaliste de la vie dans cette ville-champignon du nord de l'Alberta; c'est aussi la façon dont la plateforme informatique reproduit cet écosystème, au cœur duquel est plongé le spectateur qui n'en est plus un. Cherchant à tâtons le sens à donner à la démesure pétrolière, en multipliant les rencontres et en cumulant les pièces à

conviction, celui-ci devient l'acteur principal du jeu-documentaire, qui prend ultimement la forme de sa quête. Car tous les parcours sont uniques, et chaque décision façonne l'expérience de jeu. Du coup, la perspective de chaque participant est différente au terme de l'exercice.

La dimension participative ne s'arrête cependant pas là. C'est d'ailleurs ce qui distingue ce jeu-documentaire des œuvres précédentes du réalisateur, notamment *Prison Valley*, qui lui a valu le premier prix World Press Photo pour le meilleur projet non linéaire en 2011. Ici, l'exploration de Fort McMurray, la ville réelle, se double d'une représentation virtuelle façonnée – pour ne pas dire fantasmée – par les joueurs: Fort McMoney. Un tableau de bord interactif permet aux participants de prendre part à des sondages et à des référendums sur différents enjeux (par exemple la taxation des compagnies pétrolières, la nationalisation des hydrocarbures, etc.). Les résultats de ces consultations influencent ensuite l'évolution de la ville virtuelle. À travers leurs échanges et leurs débats, les joueurs construisent ainsi une sorte d'interprétation collective de l'œuvre documentaire – et de la ville réelle.

C'était d'ailleurs un des partis pris du réalisateur que de garder une certaine neutralité pour laisser les participants se faire leur propre idée sur les conséquences de l'exploitation des sables bitumineux. Ainsi, il tend le micro tant aux environmentalistes qu'aux porte-paroles de l'industrie – sans pour autant fermer les yeux sur l'omniprésence des pétrolières dans les moindres interstices de la vie collective. Des programmes sociaux aux activités culturelles en passant par la construction d'infrastructures et même la mise sur pied d'organismes de surveillance environnementale, l'industrie pétrolière finance tout à Fort McMurray.

Devant cette réalité, et devant les images saisissantes qu'on nous présente – où la blancheur bleutée de l'hiver boréal contraste avec les teintes ocre de la dévastation causée par les

mines de pétrole –, difficile de rester de glace. Difficile, aussi, de ne pas rester perplexe devant les témoignages de ces femmes et de ces hommes qui expriment le désir, tout légitime soit-il, de fonder une communauté vivante et



organique dans cette ville déstructurée, en proie à la logique du boom, avec les problèmes sociaux qui l'accompagnent. Surtout, se demande-t-on, comment se fait-il que la destruction de l'environnement, les émanations toxiques liées à l'activité industrielle et la hausse anormale des taux de cancer dans certaines communautés de la région ne suffisent pas à les convaincre qu'il y a quelque chose de monstrueux dans l'avidité qui nourrit l'expansion sans limites de la production pétrolière?

Les joueurs de la première partie de *Fort McMoney*, qui a pris fin le 22 décembre dernier, eux, semblent avoir été convaincus. Au terme de cette première joute de quatre semaines (trois joutes sont prévues au total), au cours de laquelle 4 référendums et 12 sondages ont été menés, les internautes ont opté pour restreindre la production pétrolière à un point tel qu'elle n'était plus rentable, provoquant du même coup l'effondrement économique de la ville virtuelle de Fort McMurray. Une issue qui semble forcer un constat implacable: la protection de l'environnement est foncièrement incompatible avec un modèle économique fondé sur le pétrole, de surcroît celui des sables bitumineux... Mais les choix à faire n'en sont pas moins difficiles pour autant.

EMILIANO ARPIN-SIMONETTI

