

arte



**PRENEZ LE CONTRÔLE
DE FORT MCMURRAY,
FAITES TRIOMPHER
VOTRE VISION DU MONDE !**

• FORT • MCMONEY

UN JEU DOCUMENTAIRE DE DAVID DUFRESNE
AU CŒUR DE L'INDUSTRIE PÉTROLIÈRE

**À PARTIR DU 25 NOVEMBRE SUR
ARTE.TV/FORTMCMONEY**

FORT McMONEY



PRENEZ LES COMMANDES DE LA VILLE ET FAITES TRIOMPHER VOTRE VISION DU MONDE!

Fort McMONEY est une plongée documentaire, interactive et ludique dans Fort McMurray, une ville de la démesure, où se joue une partie du sort énergétique de la planète. En dix ans, la ville est passée de quelques dizaines de milliers d'habitants à plus de 100 000. On y extrait chaque jour plus d'un million et demi de barils de pétrole. Dans moins de 20 ans, on en tirera quotidiennement cinq millions. En participant au jeu documentaire Fort McMONEY, vous serez le témoin privilégié de ces changements et l'acteur essentiel de la destinée virtuelle de cette ville hors du commun.

Entre les partisans de l'or noir et ses opposants, la tension est forte. Il est question de milliards de dollars, d'indépendance énergétique, d'écologie et d'enjeux sociaux parfois irréversibles.

Avec les sables bitumineux de l'Alberta, le Canada possède la troisième plus grande réserve de pétrole du monde. Mais cette formidable réserve a un coût environnemental. L'exploitation des sables bitumineux compte en effet pour 7 % du total des émissions de gaz à effet de serre du pays.

ET VOUS? QUE FERIEZ-VOUS?

Le jeu documentaire **Fort McMONEY** vous permet d'être virtuellement aux commandes de la ville de Fort McMurray et de décider de son avenir.

Durant quatre semaines, vous pourrez vous promener dans la ville, rencontrer ses habitants, leur poser des questions, voter à des référendums, prendre des décisions, suivre l'évolution des choix de l'ensemble de la communauté, influencer sur les changements... Vous aurez entre les mains un pouvoir de décision sur l'avenir virtuel de la ville et le film que vous suivez.

Ce jeu documentaire trilingue — anglais, français, allemand — a été créé par David Dufresne. Produit par Toxa et l'Office national du film du Canada, en association avec ARTE et en partenariat avec *Le Monde*, *Radio-Canada*, le *Globe and Mail* et *Süddeutsche.de*.

FORT McMONEY EST LA TRANSCRIPTION VIRTUELLE D'UNE VILLE BIEN RÉELLE: FORT McMURRAY, ALBERTA, CANADA, EN UN JEU DOCUMENTAIRE AU CŒUR DE L'INDUSTRIE PÉTROLIÈRE. IL Y AURA TROIS PARTIES EN TEMPS RÉEL DE QUATRE SEMAINES CHACUNE. LA PREMIÈRE PARTIE DÉBUTERA LE 25 NOVEMBRE 2013, LA DEUXIÈME LE 20 JANVIER 2014 ET LA TROISIÈME LE 24 FÉVRIER 2014.

UNE EXPÉRIENCE INDIVIDUELLE

Chaque semaine, vous explorez la ville selon une thématique différente.

Au fil des rencontres avec les habitants, de l'exploration de la ville et des informations sur les pétrolières, vous serez à même de mieux comprendre les véritables enjeux de **Fort McMONEY**.

Vous participerez en temps réel avec l'ensemble de la communauté et trois maîtres du jeu aux prises de décisions et à l'évolution de la ville.

Dès le départ, vous êtes aux commandes. La plateforme vous permet de vous faire votre propre idée grâce à un volet documentaire rigoureux et détaillé, aux témoignages, aux données, aux entrevues, aux séquences, ainsi qu'à la carte réelle des exploitations pétrolières à Fort McMurray.

Vous maîtrisez ensuite le développement économique, politique, environnemental et social de la ville. Vos choix conditionnent le récit. Chaque expérience sera unique.

UNE PARTICIPATION COLLECTIVE

Les actions de la communauté agissent sur le déroulement du jeu. En cours de route, le maître du jeu diffuse de l'information pertinente en fonction de l'évolution de la partie en cours.

Chaque joueur ou joueuse doit trouver des indices et des lieux, répondre à des sondages et participer à des missions collectives avec d'autres joueurs (p. ex., organiser des manifestations ou des forums). Pour chaque action, chaque rencontre, chaque découverte, chaque mission, vous remportez des « points d'influence ». Plus vous accumulez de points, plus vos arguments et vos votes auront de poids dans l'orientation du projet.

CHAQUE SEMAINE, UN RÉFÉRENDUM

Au terme de chaque semaine, un référendum collectif influera sur la suite du jeu. Vous aurez la possibilité de faire valoir votre vision et de convaincre les autres joueurs. Quelle sera votre position? Allez-vous prioriser l'économie? Favoriser l'héritage écologique des générations à venir? Tout n'est pas noir, tout n'est pas blanc. Les solutions ne sont pas évidentes et la nuance est la clé pour comprendre les enjeux de l'exploitation pétrolière.

DES CONSÉQUENCES VIRTUELLES

Chaque action a une influence sur votre expérience et sur celle des autres utilisateurs.

Les résultats des sondages quotidiens et des référendums hebdomadaires influent sur la ville qui aura été modelée par les idées des uns et les convictions des autres. Chaque décision à prendre est prétexte à un débat entre les membres de la communauté. Au bout du jeu, chaque joueur ou joueuse sera prêt à porter un regard global sur l'exploitation des sables bitumineux à Fort McMurray et comprendra à quel point la situation a un impact universel.

Conçu pour le Web et la tablette numérique iPad, cette expérience sociale, réellement collective, s'adresse autant aux internautes passifs et spectateurs qu'aux joueurs plus expérimentés. **Fort McMONEY** est définitivement un projet qui pousse plus loin toutes les limites atteintes dans l'univers des documentaires interactifs.





LE RÉALISATEUR DAVID DUFRESNE

David Dufresne est journaliste indépendant et cinéaste. Il est l'auteur et co-réalisateur avec Philippe Brault du webdocumentaire *Prison Valley* (2010, Upian/Arte), qui a reçu de très nombreuses récompenses internationales: Meilleure œuvre non linéaire de l'année au World Press Photo 2011, meilleur webdocumentaire à Visa pour l'image 2010 (Perpignan, France), Mention spéciale du Jury au Doc/Fest de Sheffield (Angleterre), Best cross-media production (AIB, Londres), Prix Crossmedia 2010 à Bellaria (Italie) et Prix Italia (Turin, Italie).

David Dufresne a aussi cosigné le film *Quand la France s'embrase* (France 2, 2007). Il a longtemps été reporter pour Libération et le site d'investigation Mediapart.fr. Il a publié une dizaine d'ouvrages d'enquête. Il est aussi un acteur de l'Internet à la française de longue date (premier webzine, *La Rafale*, en 1995). Il a publié en mars 2012 *Tarnac, magasin général* (Calmann Lévy), salué comme « un petit chef d'œuvre » par Le Monde. Il vit à Montréal.

<http://www.davduf.net>

**DIRECTEUR
DE LA PHOTOGRAPHIE**

PHILIPPE BRAULT

Photographe et chef opérateur, membre de l'agence VU, il est le co-réalisateur avec David Dufresne de *Prison Valley*

EXPO FORT MCMONEYy

Une quinzaine de photographies de Philippe Brault sera exposée du 12 au 14 décembre à la Galerie Myriam Bouagal

20 rue du Pont au Choux
75003 Paris



« UN ROAD-MOVIE LÀ
OÙ LA ROUTE S'ARRÊTE
ET OÙ LA BATAILLE
COMMENCE »

DAVID DUFRESNE,
RÉALISATEUR

NOTE D'INTENTION

Nous avons terminé *Prison Valley* et je crois bien que c'est mon complice à la caméra, Philippe Brault, qui m'avait parlé le premier de cette petite ville, au bout du monde, Fort McMurray, et de l'« autoroute de la mort » qui y mène, comme on l'appelle. Une ville de la ruée vers l'or noir, qui tourne comme le monde tourne : à plein régime. Au départ, j'étais sceptique. Nous avons déjà donné dans la ville mono-industrielle et Fort McMurray avait fait l'objet d'un bon nombre de films. Et puis, on est partis. Et le voyage s'est transformé en périple, et le périple en une succession de rencontres, des barons du pétrole aux petites mains de l'industrie, des danseuses nues au trappeur romantique, des sans-abri aux lobbyistes, de la maïresse aux pêcheurs en colère devant les poissons déformés par le cyanure et le vent mauvais craché par les usines.

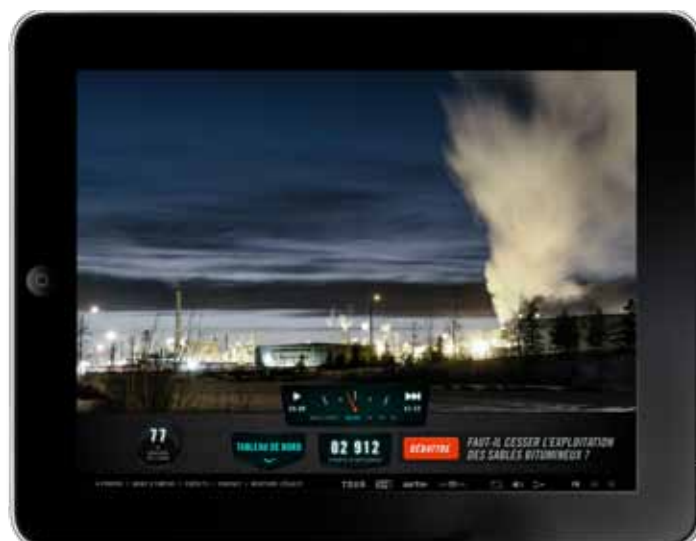
Le parti-pris était simple: aller des deux côtés — industriels, environnementalistes — comme sur une ligne de front, où il importait d'écouter les logiques des uns et les convictions des autres. Et d'y aller dans le froid; montrant Fort McMurray comme il n'est jamais montré, neige blanche, noir bitume, soleil d'hiver. À cette dimension lunaire, désaturée, il fallait en superposer une autre: le jeu. Le jeu comme vecteur d'intérêt, comme levier pour débattre, outil de confrontation, et de délinéarisation totale. Avec cette envie folle: offrir une exploration de la ville à l'image de son exploitation, sauvage, sans limites.

Au-dessus de nous, il se trouvait toujours un ou deux corbeaux, de ces oiseaux de malheur qui pullulent dans la région, bouffant la ville; comme les pétrolières, le sol. La question revenait sans cesse: et si la danse de la charogne, ce n'était pas avant tout la nôtre? L'interrogation en appelait d'autres: comment notre soif de pétrole nous a-t-elle conduits à trouver intelligent de devoir dépenser un baril d'énergie pour en produire deux? Comment notre société peut-elle foncer tête baissée dans cette richesse colossale, immédiate, vertigineuse, mais dévastatrice et sans retour?

Deux ans plus loin, Fort McMoney est là.
Il est à vous. Écrivez le film.

David Dufresne

MANUEL DE JEU



VOTRE BUT

Contrôler le destin de **Fort McMoney**, le jumeau virtuel de Fort McMurray. Chacun de vos gestes augmente votre influence dans le jeu.

VOS MODES D'ACTION

EXPLORER. Accéder à tous les recoins de ville, progressivement, et jusque dans les endroits les plus reculés. Plus vous progressez, plus vous accumulez de points d'influence sur la ville.

INTERROGER. Allez à la rencontre des acteurs de la ville et obtenez des réponses à vos questions lors de face à face avec eux. Chaque dialogue est unique et renforce votre compréhension. Chaque question que vous posez conditionne la suite du dialogue.

ACCOMPLIR DES MISSIONS. Participez à des événements locaux, parcourez des ponts de glace, réussissez à entrer dans une mine ultra-surveillée d'extraction de pétrole, et plus encore. Certaines missions s'accomplissent à plusieurs joueurs, vous devrez faire preuve de collaboration.

PILOTER. Consultez régulièrement votre tableau de bord: il vous indique les missions à entreprendre, l'état de la ville façonnée par vous et par tous les autres joueurs, votre parcours dans l'expérience. Il vous donne accès à votre inventaire de contenus visionnés dans le jeu documentaire et aux actualités — réelles — de Fort McMurray.

DÉBATTRE. Faites partie d'une communauté de joueurs qui vont déterminer le destin de **Fort McMoney**. L'espace de débat est le champ de discussions du jeu et l'endroit idéal pour gagner en influence, afin de convaincre les autres joueurs que votre vision du monde mérite de triompher.

VOTER. Chaque semaine, prenez position à un référendum et répondez à plusieurs sondages. Ils vont façonner votre expérience et le destin de **Fort McMoney**. Plus vous accumulez de points d'influence, plus votre voix a du poids.



Votre profil récapitule votre parcours dans le jeu et vous permet de consulter votre position dans le classement général des joueurs.

Votre inventaire vous permet d'accéder à tous les personnages, vidéos et indices accumulés au fil de votre expérience. Chacun peut ensuite être utilisé comme élément de preuve pour appuyer vos arguments dans le débat.

Le GPS de la ville vous offre une vue d'ensemble des différents lieux visités, intégralement ou non, au cours de votre exploration de Fort McMurray dans le documentaire.

Le fil de discussion vous permet, via Twitter, de poser des questions en direct au maître de jeu ou d'échanger avec les autres joueurs.

Des missions vous sont assignées tout au long de votre parcours.

Dans **votre fil de nouvelles**, vous trouverez les dernières actualités réelles de Fort McMurray, de même qu'un point régulier sur l'évolution du jeu et les alertes qui influencent votre expérience.

Les sondages vous permettent d'influer rapidement sur Fort McMoney à propos de questions environnementales, sociales ou économiques, liées directement à la ville.

Vos points d'influence s'accumulent pour chaque action que vous posez dans le jeu. Ils vous permettront d'améliorer votre classement parmi les autres joueurs et d'augmenter le poids de votre voix lors des référendums hebdomadaires.

Pour chacune des quatre semaines de jeu, une question fondamentale est posée. Ce sont **les grands référendums**. Vous avez l'occasion de débattre avec les autres joueurs et de voter pour ce qui vous semble être la meilleure manière d'envisager le futur de Fort McMoney.



PROTAGONISTES

VENEZ À LA RENCONTRE DES PROTAGONISTES DU JEU DOCUMENTAIRE

JEAN-MICHEL GIRES	PDG de Total Canada	JOHN O'CONNOR	Docteur
TRAVIS DAVIES	Porte-parole de la Canadian Association of Petroleum Producers	ALLAN BRADLEY	Directeur d'hôpital, Vice-président des services de santé Alberta Zone Nord
KEN CHAPMAN	Directeur du Groupe de développeurs des sables bitumineux	TIM REID	Responsable du plus grand centre récréatif d'Amérique du Nord
TRACEY WOSLEY	Directrice de communications chez Suncor	BOB COUTURE	Chef de police de Fort McMurray
PIUS ROLHEISER	Porte-parole Imperial oil	GLEN SEMEMCHUCK	Directeur du CEMA
SANJAY PATEL	Cadre chez Syncrude et auteur de « Future of Oil »	SCOTT CLEMONT	Directeur de l'aéroport de Fort McMurray
DIANA McQUEEN	Ministre Environnement et développement des ressources, Alberta	MARQUESA SHORE	Serveuse de restaurant et vendeuse automobile
MELISSA BLAKE	Mairesse de Fort McMurray	KIMBERLY CHRYSAL	Gérant de camping
RUSSEL THOMAS	Responsable du Keyano College + conseiller municipal	ADAM ALLAN	Chef autochtone de Fort Chip
JOHN VYBOH	Ex-conseiller municipal	RAY LADOUCEUR	Pêcheur de Fort Chip
SIMON DYER	Responsable du Pembina Institute	GARY QUEVILLON	Directeur du bar Showgirls
DAVID CAMPANELLA	Responsable du Parkland Institute	RICHARD PAGE	Charpentier
JEAN-MARC GUILLAMOT	Directeur de six hôtels dans la ville	THERESA WELLS	Journaliste indépendante
ALLAN DENEVE	Ouvrier chez Suncor	ARIANNA JOHNSON	Directrice de la banque alimentaire
ALAIN PRUD'HOMME	Coordinateur de construction, Suncor	CARL VALDOCK	Sans-abri
DAVID WOOD	Gérant d'un camp de travail	RANDY MERCIER	Sans-abri
JASON BUECKERT	Responsable du syndicat CLAC	EDDY PICHÉ	Travailleur social
PATRICE PROVENÇAL	Propriétaire du magasin d'uniformes de travail Coverhall	HAMID BUTT	Responsable de la mosquée Markez-ul Islam
BRIGITTE DENEVE	Mère au foyer	ANDREW NIKIFORUK	Auteur de « Tar Sands »
		JIM ROGERS	Trappeur
		DON SCOTT	Député de Fort McMurray

FORT McMONEY EST LE FRUIT DE PLUS DE 2 ANS D'ENQUÊTE, 60 JOURS DE TOURNAGE, PRÈS DE 50 ENTREVUES, 1940 HEURES DE DÉVELOPPEMENT ET 5 MOIS DE MONTAGE.

FORT McMONEY, CE SONT 22 LIEUX À EXPLORER DANS LA VILLE, 32 INDICES, 515 CHOIX DE DIALOGUE, PLUSIEURS CENTAINES DE PARCOURS POSSIBLES, 9 SONDAGES, 4 RÉFÉRENDUMS

FICHE TECHNIQUE

AUTEUR-REALISATEUR **DAVID DUFRESNE**
DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE **PHILIPPE BRAULT**
DIRECTION ARTISTIQUE > **MAUDE THIBODEAU**
DÉVELOPPEMENT FLASH > **DOMINIC MERCIER**
MONTAGE > **SÉBASTIEN GOYETTE**
CONCEPTION DE JEU > **GUILLAUME PERREAULT ROY**
MUSIQUE > **RAMACHANDRA BORCAR**
ASSISTANTE À LA RÉALISATION > **CLAUDIE GRAVEL**
DÉVELOPPEMENT TECHNIQUE > **AKUFEN**

UNE COPRODUCTION
TOXA
PHILIPPE LAMARRE
RAPHAËLLE HUYSMANS
PAULINE BOISBOUVIER
CLAUDIE GRAVEL

OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA (ONF) :
HUGUES SWEENEY
DOMINIQUE WILLIEME

EN ASSOCIATION AVEC ARTE FRANCE :
GILLES FREISSINIER
MARIANNE LEVY-LEBLOND
ALEXANDER KNETIG



arte

CONTACT PRESSE

AGNÈS BUICHE MORENO / CÉCILE BRAUN - 01 55 00 70 47 / 73 43
A-BUICHE@ARTEFRANCE.FR / C-BRAUN@ARTEFRANCE.FR



ARTE.TV/FORTMCMONEY

UNE PRODUCTION DE **TOXA**  EN ASSOCIATION AVEC **arte** AVEC LA PARTICIPATION FINANCIÈRE DE **CMF** 
Le Monde **THE GLOBE AND MAIL*** **Stiddeutsche.de** **ICI RADIO-CANADA**  .ca