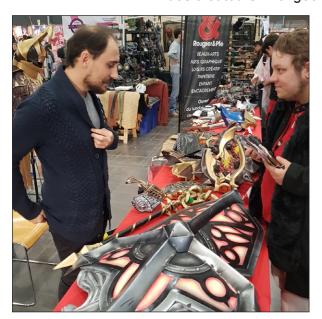


## SALON ART TO PLAY DE NANTES

## Des univers qui font rêver

La septième édition du Salon Art to play a tenu toutes ses promesses. Près de 30.000 visiteurs se sont déplacés pour découvrir les tendances des créateurs. Plongée dans un environnement alliant rêve, ingéniosité, créativité et... passion.



Les passionnés ont pu découvrir les derniers vêtements et accessoires de leurs héros préférés.



Les Maisons d'édition ont saisi l'occasion de présenter les derniers ouvrages... juste avant les fêtes.



Le Salon Art to Play constitue l'événement à ne pas louper pour les amoureux de science-fiction. Un moyen de se glisser dans la peau de personnage de légende.

e Salon Art to Play de Nantes constitue un rendez-vous ■majeur des arts graphiques de l'automne, notamment ceux liés au monde de la science-fiction et au monde de la bande dessinée. Cette année, cinq piliers ont marqué les trois jours de la manifestation : mangas, jeux vidéo, web series, Culture pop et Youtubers. Autant dire que l'événement a eu la capacité de rassembler, à la fois les véritables geeks en mal de nouvelles sensations que les plus jeunes très accrocs à ce type d'expression artistique. Les dizaines de stands présents, plus d'une centaine au total, sont venues ravir l'appétit des plus exigeants et autres fins connaisseurs, et apporter un éclairage certain auprès des néophytes. Parmi les pépites du marché, l'entreprise Cahem, éditrice de jeux vidéo en réalité virtuelle. Installée à Caen. la structure provient de la fusion de six PME. À la tête de celle-ci, Sylvain Graveleine. Créée il y a tout juste deux mois, l'entreprise brille par son approche conceptuelle étonnante où chaque responsable incarne son propre personnage dans le jeu inventé et distribué. La toile de fond est constitué d'un environnement temporel dont les aspects rappellent ceux de l'époque du Moyen-Âge. Autre pépite qui a su marquer les esprits : le « E-sport ». Représentée par le jeu FIFA 2018, la compétition organisée a permis aux visiteurs de défendre les couleurs des Canaris. Si l'attrait pour cette pratique reste encore assez timide en France, bien qu'elle représente 3,46 milliards d'euros en 2016 avec une croissance de 4 %, elle atteint des sommets dans les pays asiatiques, notamment au Pays de matin calme où les joueurs peuvent se voir attribuer une licence professionnelle sportive, d'une valeur égale à celle des meilleurs athlètes. Pour comprendre l'impact de cette fièvre, il suffit de se remémorer les chiffres du tournoi « All-Star », qui s'est déroulé à Barcelone l'an passé. Lors de ce rendez-vous aux dimensions planétaires, pas moins 40 millions de personnes ont regardé la finale du championnat du monde du jeu League of Legends.

Pour attiser le public nantais dans ses penchants « Culture pop », les organisateurs ont eu l'idée de convier des personnalités de séries télévisées à rencontrer les visiteurs. L'Anglais Dean Charles Chapman, incarnant l'un des personnages principaux de Game of thrones, était ainsi présent sur le site. Une occasion de réaliser autographes et autres selfies avec les admirateurs et adeptes du genre. Du côté du Web. l'édition 2017 du Salon Art to Play a fait la part belle aux Youtubers tels Amixem et Vodk. Ces deux figures emblématiques du Net revendiquent, à eux deux, cinq millions d'abonnés. Un score parmi les meilleurs. le sommet des fréquentations étant détenu par Cyprien, Youtubeur, qui comptabilise, à lui seul, plus de onze millions d'abonnés. Et l'écrit dans tout ça? À cette question, on peut mentionner la présence de nombreux représentants d'édition mangas venus vanter les mérites, notamment esthétiques et graphiques, des bandes dessinées imprimées au format asiatique, c'est-à-dire dont le sens de lecture se déroule de droite à gauche. Dans ce cadre, les éditions Black box ont su se distinguer par



Le Salon Art to Play a rassemblé plusieurs dizaines de milliers de visiteurs dont une bonne partie de jeunes.

l'originalité de leurs produits. L'entreprise s'est en effet spécialisée dans la réédition de bandes dessinées sorties des réseaux de distribution grand public. Le concept séduit aussi bien les jeunes soucieux de conforter leur culture du manga que les nostalgiques en quête de retrouver les héros de leur ieunesse. Un marché qui, s'il sait séduire, sait aussi provoquer des vagues. Preuve en est, le point de vue de la ministre Ségolène Royal

qui, dès 1989, est partie en croisade contre l'industrie graphique asiatique au motif que les personnages des dessins animés affichaient une contagieuse violence nuisible à l'éducation des jeunes. La détermination a été telle qu'elle a tout simplement contribué à faire disparaître l'une des plus emblématiques émissions dédiée à la jeunesse, le Club Dorothée. Autant dire qu'au-delà des histoires attrayantes et des graphiques

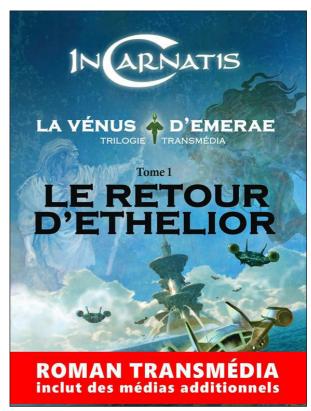
du futur, l'industrie du jeu vidéo, des mangas et de la Pop culture possède cette faculté d'aviver les craintes de ceux qui perçoivent en elle le spectre d'un instrument au service d'une puissance commerciale. Dans le même temps, elle constitue, pour les autres, une formidable expression de créativité au profit d'une jeunesse de plus en plus connectée et attachée aux univers virtuels.

Vincent GAUTIER

## **FOCUS**

## À la découverte du roman transmédia

ors du salon Art to Play 2017, l'auteur Marc Frachet a présenté sa grande aventure Incarnatis. Cet écrivain signe ici Le retour d'Ethelior. Il s'agit du premier tome d'une trilogie réalisé dans un format des plus étonnants, qualifié de transmédia. Projet de longue date, l'auteur a usé des arcanes du Net pour mener à bien sa création. En l'occurrence, c'est par le jeu d'une campagne de financement participatif (crowdfunding) que son travail a pu gagner les étals des libraires pour être diffusé par l'intermédiaire d'ACCI Entertainment. Dès les premières lignes, le roman donne accès à un monde inédit. Le lecteur est aisément happé par une aventure baignée dans un univers alternatif. L'histoire ressemble à un voyage. Après avoir connu une période aux phénomènes naturels cataclysmiques, l'Humanité réapprend à vivre dans un monde aux itours néo-moyen-âgeux. F accompagner le lecteur dans sa déambulation spatio-temporelle, le livre est doté de code QR, un type de code-barres en deux dimensions très facilement repérable par sa forme carrée façonnée de points noirs et blancs. Présents dans l'ensemble des 280 pages. ces carrés permettent d'obtenir des informations via l'utilisation des smartphones ou tablettes qui les lisent. Au fil de la lecture, des contenus additionnels sont dispensés octroyant ainsi aux lecteurs les moyens d'une véritable plongée dans le fantastique. Le roman, ainsi enrichi de ces compléments,



offre une immersion aux accents musicaux, narratifs mais aussi historiques grâce à la visualisation d'objets et autres plans du passé. Par cette prouesse technologique, le roman ravira aussi bien les fins connaisseurs que les néophytes en quête d'émotions. Les lecteurs pourront déambuler dans cette histoire en compagnie des voix des Français Odile Schmitt et Benoit

Allemane, les doublures « officielles » des stars Eva Longoria et Morgan Freeman. Enfin, pour ne pas se perdre en route, l'auteur a enfin prévu un précieux glossaire pédagogique permettant d'appréhender sereinement l'ouvrage.

Grégory Koch

Incarnatis de Marc Frachet. 304 pages. Prix

L'Écho de l'Ouest [3] **24 novembre 2017**