



Revue de web

PAR FLORELLE GUILLAUME & CHARLOTTE ULLMANN

L'ART DU RÉCIT 2.0

Qu'il s'applique à la science-fiction ou à la BD, à l'histoire du XX^e siècle ou à celle de l'art, le numérique propose des modes de narration inédits pour nous propulser dans des mondes nouveaux quoique étrangement familiers. Sélection.



PHILIP K. DICK VIDÉOLUDIQUE **

Total Recall, *Minority Report* ou encore *Blade Runner*, c'est lui. Largement popularisé par Hollywood, l'univers culte dystopique (c'est-à-dire contre-utopique) créé par Philip K. Dick dans les années 1960 et 1970 à travers ses romans est aujourd'hui décliné dans un jeu vidéo d'aventures coproduit par Arte. Dans *Californium*, vous incarnez un jeune écrivain californien, sorte d'avatar de K. Dick lui-même, paranoïaque et dépressif, qui découvre peu à peu l'existence de quatre réalités alternatives qu'il va devoir explorer. Une superbe esthétique comics et une construction de la narration très fidèle dans sa complexité à l'esprit de K. Dick font l'intérêt de ce jeu ambitieux qui se boucle néanmoins en quelques heures. On ne pouvait imaginer meilleur hommage qu'un jeu vidéo pour celui qui disait à ses étudiants : «Le réel, c'est ce qui existe même quand on cesse d'y croire.»

Californium - disponible en version courte sur Arte Creative (gratuit) et longue sur la plateforme Steam (9,90 €) - <http://californium.arte.tv/fr>

LORSQUE LA BANDE DESSINÉE DÉFILE ****

Voilà une idée simplissime et pourtant révolutionnaire : la bande défilée ! S'inspirant des formes ancestrales de narration comme les tentures ou les rouleaux japonais, l'artiste Marietta Ren exploite comme personne tout ce que la tablette tactile peut aujourd'hui offrir à la BD. Avec le doigt, on fait se dérouler horizontalement un long bandeau qui déploie l'histoire d'Audrey. Cette jeune fille souffrant d'un trouble rare tente d'en percer les secrets en se prêtant à une expérience scientifique qui va bouleverser son existence et l'amener à découvrir l'étrange mythe des hommes-baleines... Un drame psychologique et fantastique tout en noir et blanc dans lequel on s'immerge totalement grâce à la simplicité du dispositif et à l'enchaînement très fluide des scènes. Mais aussi grâce à la technique de la parallaxe, un effet d'animation subtil qui donne l'impression d'une profondeur de champ. Un léger habillage sonore finit d'imposer au récit son rythme haletant et son atmosphère inquiétante. Bluffant et captivant !

Phallaina de Marietta Ren - application en téléchargement gratuit sur l'App Store et Google Play - disponible en français et anglais

UNE FICTION SUR LES ŒUVRES SPOLIÉES ***

Destinée aux 15-18 ans, cette série de bande dessinée numérique publiée par les musées d'Angers passionnera tout autant les adultes. L'histoire est celle d'une adolescente de 15 ans, Iris, et de sa mère, Léa. Suite à la réception d'une lettre, cette dernière replonge dans son passé, entre secrets de famille et blessures à vif. Ressurgit alors le souvenir du portrait de sa grand-mère, peint par un célèbre artiste en 1935 puis caché, mais finalement spolié. L'œuvre pourra-t-elle être retrouvée et sera-t-elle rendue à la famille ? Au lecteur de le découvrir grâce aux cinq épisodes et à plus de 500 dessins. Un projet passionnant, qui a l'intelligence de s'ancrer dans notre époque pour parler de la guerre et pour mieux capter l'attention des adolescents, qui n'auront aucun mal à s'identifier aux protagonistes de cette histoire.

Le Portrait d'Esther de Romain Bonnin & Pierre Jeanneau
À lire sur www.portrait-esther.fr - gratuit

CHRONIQUES DE L'OCCUPATION ***

L'Album de Rachel et Hannah raconte le quotidien de deux jeunes filles juives à Paris durant la Seconde Guerre mondiale. Créé pour l'usage des scolaires par le Mémorial de Caen, ce site Internet se décline également sur Facebook, Twitter et Instagram. À travers les réseaux sociaux, les élèves d'écoles primaire ou secondaire qui suivent les aventures de ces jeunes sœurs peuvent leur poser des questions telles que «comment faites-vous pour envoyer des colis à votre père qui est au front sans avoir son adresse ?» ou «pourquoi devez-vous apporter un masque à gaz à l'école ?». Le ton est juste, simple, les détails de la vie quotidienne sont passionnants et rendent les jeunes filles très attachantes. Le tout s'accompagne fort à propos de nombreux documents, de quiz, de jeux et activités pédagogiques... Une réussite.

<http://rachel-hannah.fr>

PETITES HISTOIRES DE L'ART À EMPORTER ***

On ne présente plus Artips, cette «dose d'art au quotidien» validée par d'éminents historiens de l'art qui arrive directement dans votre boîte e-mail tous les jours. Mais 2016 apporte son lot de nouveautés avec une application sur smartphone riche en anecdotes. Téléchargeable gratuitement, elle donne accès à dix petites histoires de l'art associées à un musée ou une exposition. Pour découvrir les suivantes, il faut payer. Le prix ? 1,99 € pour les anecdotes écrites, et 2,99 € en version audio. L'application a pu être créée grâce à une campagne de crowdfunding lancée en 2015. Coup de chapeau pour ce guide de visite original très bien réalisé, dont la navigation est agréable et innovante.

Artips - disponible sur l'App Store et Android Market - version gratuite ou payante