

Quand le livre devient une autre réalité

La série transmédia genevoise «Téo & Léonie» fait un aller-retour du papier aux pixels et captive les enfants de 5 à 9 ans, en variant les plaisirs de la découverte

Françoise Nydegger

On n'arrête pas le progrès! Avec la nouvelle série des voyages fantastiques de Téo & Léonie (cinq volumes à ce jour), le livre n'est plus seulement un bel objet relié contenant un récit et des images. Il offre désormais la possibilité à celui qui s'y plonge d'entrer plus loin encore dans l'histoire grâce à la technologie de réalité augmentée et l'aide, bien sûr, d'une tablette numérique.

Si certains parents se grattent encore la tête pour comprendre ce que tout cela peut bien signifier, les enfants, eux, pigent tout de suite l'intérêt de la chose. Le livre en main, ils téléchargent aussitôt l'application mise à leur disposition, et vive l'aventure! Ils deviennent ainsi acteurs de ces voyages à travers le temps, en compagnie des jeunes Téo et Léonie et du patriarche Léonard de Vinci. Au fil des pages qu'ils scannent, les enfants accèdent à des éléments en réalité augmentée et peuvent manipuler des objets en 3D, s'amusant à piloter les engins du célèbre inventeur, ouvrir des coffres à trésor ou donner vie à des créatures légendaires.

Ces aventuriers en herbe s'amusent au passage avec différents jeux, genre puzzles, memory ou labyrinthes. Et ce n'est pas tout: s'ils ont envie de se laisser bercer par la musique et écouter la voix de Benoît Allemand leur raconter l'histoire, le livre se fait audioanimé. La totale, en quelque sorte. Pas tout à fait! Reste encore la partie pédagogique, à la fin de chaque tome, qui donnera aux jeunes curieux les informations sur la civilisation ou l'époque dans laquelle l'histoire se déroule. Cette grande aventure transmédia a vu le jour à Genève il y a plus d'un

lustre et se développe à la bien nommée route des Jeunes, dans les studios Kenzan, spécialistes en création de contenus 3D et de leur intégration sur diverses plateformes médias, des écrans tactiles aux casques de réalité virtuelle. C'est l'un des créateurs de ces studios, Pascal Conicella, qui, avec Mélanie Corbat, a eu l'idée en 2009 de ce livre d'un nouveau type pour les enfants. Le réalisateur Pascal Montjovent les a rejoints sur ce projet il y a trois ans. Et ces trois-là sont rapidement parvenus à créer un produit de leur temps qui fait un véritable tabac auprès du jeune public et des familles.

Comment se répartit le travail? Les deux Pascal écrivent les textes, Mélanie s'occupe de la partie pédagogique et les équipes de dessinateurs et de spécialistes en nouvelles technologies font le reste. Les studios comptent une trentaine de personnes dont la moyenne d'âge ne doit pas dépasser les 30 ans.

Le livre au cœur du dispositif

Même si les compléments en réalité augmentée et virtuelle rendent cette série particulièrement attrayante pour les jeunes, le livre en reste néanmoins l'élément central. «L'enfant est toujours obligé de s'y référer pour continuer l'expérience digitale» relève Pascal Montjovent.

Et ce livre raconte une histoire. Celle de Téo et Léonie, deux frère et sœur vivant pendant la Première Guerre mondiale dans un joli manoir rouge. Une demeure qui fut aussi la dernière maison de Léonard de Vinci. Les petits curieux découvrent dans le grenier un collier magique aux pouvoirs extraordinaires qui leur permet de remonter le temps. C'est ainsi qu'ils feront connaissance de l'illustre savant. Avec lui, ils vont faire des voyages fantastiques dans le temps et l'espace. Le

tome V se passait en Chine? Le prochain conduira la petite équipe chez les Incas. La terre étant vaste, les explorateurs ont encore du pain sur la planche. «Nous aimons bien mélanger réalité et fiction, en y glissant beaucoup de fantaisie et de fantastique», souligne le coauteur de la série. «Mais on le fait à des endroits avec des gens et des événements qui ont un rapport avec la réalité.»

Léonard de Vinci au top

Mélanie abonde. «Nous nous déplaçons souvent pour faire de petits reportages sur les lieux où vont se dérouler les prochains voyages. On y fait des repérages pour les dessinateurs, on cherche des personnages qui pourraient intervenir dans l'histoire. Et puis on constitue un dossier pédagogique qui viendra compléter le livre.» Et pourquoi avoir choisi Léonard de Vinci comme personnage central? «Il est artiste, architecte, inventeur, et incarne la curiosité humaine! Cette figure éveille la curiosité des enfants», explique Pascal Montjovent. «Et puis cela nous permet de jouer avec le temps: le passé de Téo et Léonie, c'est son futur...»

Présentée pour la première fois au Salon du livre de Genève en 2016, la série a vite trouvé son public, en réalisant des ventes records. Ce printemps, les amateurs attendaient de pied ferme la nouvelle parution et les animations du stand de Kenzan Studio, où les décors des voyages étaient reproduits et où ils pouvaient tester des jeux de réalité virtuelle. Et pour ne pas en rester là, l'équipe genevoise annonce qu'un long-métrage et une série TV sont en préparation. Longue vie à Téo et Léonie!

«Les voyages fantastiques de Téo et Léonie» Kenzan Studios

