

TÊTES CHERCHEUSES INVENTIONS, IDÉES À SUIVRE...



DÉVELOPPEMENT DURABLE

**LE NAVIRE DU FUTUR
SURFE SUR LA VAGUE ÉCOLO**

Plus sûr, propre, fiable et économe... Le navire de demain sera durable et il est déjà dans les cales ou presque. Afin de définir les priorités de la recherche et de la construction navale, un grand programme R&D national vient d'être lancé, sous l'égide du pôle Nord-Bretagne et de plusieurs acteurs industriels. Ce projet novateur, retenu au Grenelle de la mer, concerne les cinq marines (marchande, scientifique, nationale, de plaisance, de pêche) et doit s'appuyer sur le Conseil d'orientation de la recherche et de l'innovation pour la construction et les activités navales (Corican) créé fin janvier. « Nous avons proposé au gouvernement une dizaine de projets précis pour que la France se positionne dans les dix à vingt ans qui viennent, explique Marc Boeuf, chargé de mission pour le pôle Nord-Bretagne. Le navire du futur doit aller vers le zéro déchet, économiser l'énergie et proposer une maintenance pas chère à exploiter. Nous souhaitons faire travailler ensemble les grands groupes industriels, les PME et les laboratoires de recherche. Une démarche qui existe dans certains pays européens, mais pas encore en France. » Pour mettre en place cette stratégie, le comité opérationnel préconise la création du Centre de l'innovation et de la recherche des activités navales (Ciran) et envisage de lancer un programme de 70 millions d'euros par an pendant dix ans pour le développement des navires et la compétitivité filière. Ambitieux, le projet fera l'objet d'une table ronde lors de la Semaine de l'innovation en Bretagne.

VALÉRIE NESCOF

Semaine de l'innovation. Du 14 au 18.6. Lorient.
Table ronde sur le navire du futur, le 14.6 de 11 h à 11 h 45.



JEU DE SOCIÉTÉ

TROLL DE DRAME

Un peu à l'étroit sur leur toute petite planète, pétulantes amazones, nains poilus, elfes aux oreilles pointues, trolls, hommes-rats, zombies et autres sorciers volants s'affrontent sans pitié pour s'approprier de nouveaux territoires et y bâtir un empire. En y chassant les occupants, bien sûr, à grands coups de pouvoirs spéciaux... Déjà titulaire de nombreux prix, dont celui de l'As d'or, à Cannes, en mars dernier, le jeu de société Small World poursuit sa stratégie de conquête du public en doublant sa version « boîte » d'une adaptation « iPad ». La tablette de l'appareil devient plateau de jeu. L'écran tactile remplace le maniement des pions et des cartes. L'application se charge même automatiquement du respect des règles. Encombrement réduit, rangement facile, convivialité assurée... L'idéal pour un voyage en train. Seul petit hic : il ne se joue qu'à deux. **N. G.**

Net : daysofwonder.com



BANDE DESSINÉE

**SCHTROUMPFEMENT
FÉMINISTE !**

Se faire chouchouter par ses petits camarades, c'est sympa, mais ça a aussi ses limites. La Schtroumpfette en a ras le bonnet d'être considérée comme une écervelée « juste bonne à mettre de jolies robes et à schtroumpfer des biscuits ». Pour l'aider à changer de statut, le Grand Schtroumpf prétexte une absence et lui confie les rênes du village. Jalousie, méfiance, condescendance... La demoiselle peine à établir son autorité. Mais il faut bien se rendre à l'évidence : face aux difficultés, elle est plus efficace que ses congénères mâles. Quarante-trois ans après sa création par l'infâme sorcier Gargamel (pour semer la discorde dans le village !), les scénaristes de cette 28^e aventure des petits androïdes bleus, Thierry Culliford, le propre fils de Peyo, et Alain Jost, permettent enfin à la blondinette à talons d'accéder à l'égalité sociale avec ses semblables en pantalon. Grands Schtroumpfs de tous les pays, réfléchissez-y ! **N.G.**

La Grande Schtroumpfette (Le Lombard).

© YANNICK LABROUSSE/TEMPS-MACHINE