

< Entretien >

Marie-Julie Catoir-Brisson

AVEC

< Emilie TAPPOLET et Sylvain JOLY >

Designers du studio Apelab¹ (Genève)

*Sylvain Joly et Émilie Tappolet sont deux designers du studio suisse Apelab, spécialisé dans les contenus interactifs adaptés aux appareils mobiles d'aujourd'hui. Leurs projets se caractérisent par la volonté de mettre les nouvelles technologies au service d'une histoire en proposant une expérience particulière aux usagers. Le studio comprend un département R&D qui développe des systèmes brevetés. *Sequenced* est la première série d'animation sur 360° pour appareils mobiles (smartphones, tablettes iOS, Android et casque à réalité augmentée). Elle est basée sur la technologie Gaze Interactive, qui permet de construire une narration dynamique et modulaire, en utilisant le regard comme modalité narrative. Dans cette dystopie, l'histoire évolue différemment à chaque visionnement, selon l'angle choisi par l'utilisateur, à la manière d'un livre « dont vous êtes le héros ». C'est ce que les designers appellent la narration spatiale. Le projet est porté par quatre designers co-fondateurs du studio Apelab : Emilie Tappolet, directrice créative, Sylvain Joly, directeur artistique, Maria Beltrán, designer d'interaction spécialisée dans les interfaces tangibles, et Michael Martin, directeur artistique, game designer et développeur.*

*Les designers envisagent de développer *Sequenced* dans une logique de transmedia storytelling, en étendant l'univers de la série interactive sur le web et dans un jeu-vidéo. L'intérêt de leur projet est de prendre en compte les spécificités de chacun des écrans et médias qu'ils mobilisent pour proposer une expérience qui fait sens pour l'utilisateur.*

*MARIE-JULIE CATOIR-BRISSON : Pouvez-vous nous présenter votre projet *Sequenced* et ses spécificités ?*

*EMILIE TAPPOLET : *Sequenced* est une série animée interactive sur 360°. Le premier épisode se situe dans un futur proche. Il raconte l'histoire de Raven, une jeune orpheline de 14 ans, qui découvre la Terre après qu'elle ait été dévastée par une catastrophe. À la recherche de ses origines, la série raconte le voyage de la jeune fille vers la dernière ville sur terre.*

*Figure 1. Le projet *Sequenced*.*

¹ Site web du studio : <http://apelab.ch>



SYLVAIN JOLY: Chaque épisode est diffusé sous la forme d'une application mobile et de réalité virtuelle. Il est divisé en ce que nous appelons des « mémoires ». La durée d'une expérience dans un casque de réalité virtuelle n'est pas la même qu'au cinéma ou devant un poste de télévision ; la réalité virtuelle invite plutôt à des expériences courtes, de l'ordre de 10 à 20 minutes max. Le scénario de *Sequenced* nous a poussés à séparer l'application en plusieurs parties (par groupes de 2-3 scènes). Nous les appelons « mémoires » parce que dans la narration, l'utilisateur est spécifiquement appelé à visiter les mémoires (comme des souvenirs) de plusieurs personnages. Il a également la possibilité, à certains moments, d'entendre les pensées de ces personnages. Il y a neuf mémoires dans le premier épisode. L'utilisateur est invité à visiter les mémoires des personnages principaux.

M-J. C-B: Comment la technologie Gaze Interactive permet-elle de créer une interaction particulière entre l'écran, l'utilisateur et son environnement ?

S.J: *Gaze Interactive* est un système de narration interactive que nous avons créé, pour simplifier la création d'interactions à partir de l'orientation de la tête (et par extension du regard) selon des paramètres spécifiques, créés pour les besoins du projet *Sequenced*. Le système analyse en temps réel l'élément (virtuel) que l'utilisateur est en train de regarder et déclenche des animations ou des sons en conséquence, selon des paramètres spécifiques et uniques à chaque élément (durée d'observation ou de focalisation de l'élément observé, éléments vus précédemment par l'utilisateur, etc.) Il permet de rendre les personnages et l'environnement du film réactifs au regard de l'utilisateur. Par exemple, Raven doit surgir dans la scène et menacer Sam de son bâton. Elle le fera de toute façon au bout d'un moment mais l'utilisateur a la possibilité, pendant un laps de temps défini, de déclencher l'animation de Raven s'il regarde au bon endroit au bon moment. Cet exemple montre que la durée des scènes peut être influencée par les actes de l'utilisateur.

M-J. C-B: Comment tenez-vous compte de la multiplication des écrans dans votre projet ?

E. T: Nous utilisons les principes du « World Building », c'est-à-dire que l'univers est d'abord imaginé dans son entier: les personnages, les lieux, etc. Puis une narration est construite à l'intérieur de celui-ci. Cela nous permet de raconter de multiples histoires dans le même univers et de les porter sur différents médiums qui peuvent se répondre. Nous croyons profondément que chaque support possède son propre langage et nous essayons de comprendre au maximum les spécificités du médium en question. La narration sur 360° est pensée différemment si elle est

diffusée en immersion dans un casque de réalité virtuelle ou en mode « fenêtré » sur une tablette ou un smartphone. L'univers de *Sequenced* sera également étendu sur le web et peut-être sur console dans l'avenir. Nous reprendrons dans ce cas l'écriture depuis la base afin d'imaginer la meilleure façon de produire une nouvelle expérience utilisant le même univers.

Figure 2. L'expérience de *Sequenced* sur tablette tactile.



M-J. C-B : Peut-on dire alors qu'il ne s'agit pas de démultiplier les écrans mais bien de générer des expériences différentes en tenant compte de la spécificité des médias ?

S. J : Tout à fait. Nous essayons à chaque fois de lier le contenu à son média, il faut que ça ait du sens. Nous ne pouvons pas simplement faire du copier-coller, une adaptation est toujours nécessaire.

M-J. C-B : Quels sont les effets des écrans multiples sur votre projet ?

E. T : Nous créons les contenus pour une plateforme donnée. Chacune à ses spécificités, son propre langage que nous souhaitons utiliser. *Sequenced* sera porté sur les casques de réalité virtuelle et les téléphones mobiles. La version mobile n'a pas exactement la même utilisation que la version VR. Bien que les expériences soient similaires, nous utilisons le mobile d'une façon inhabituelle, et avons recours au gyroscope afin de raconter une histoire. Nous utilisons peu l'élément d'interaction habituel tel que le *multi-touch*. Par contre, les utilisateurs étant peu habitués à une interaction « passive » sur tablette, nous devons ajouter des indications et des feedbacks dont nous n'avons pas nécessairement besoin en mode VR (réalité virtuelle). Pour la VR, c'est encore plus logique d'utiliser l'interactivité sur 360°, mais le fait de visualiser en 3D demande aussi une adaptation. Toutes les indications que nous avons ajoutées sur mobile font brouillon et nuisent à la lecture, il faut donc repenser la navigation par rapport au mobile.

M-J. C-B : Comment opérez-vous ce travail de traduction d'un écran à l'autre du point de vue du design d'interaction ?

S. J : On teste un maximum de choses avec le public (amis, famille, expositions). C'est un des seuls moyens fiables pour se rendre compte de ce qui fonctionne bien ou non. On se pose la question du support, de ses spécificités (gyroscope, taille de l'écran, multitouch) de son affordance et également des habitudes des utilisateurs déjà existantes. La notion de feedbacks est importante quand on passe d'un support à un autre, elle n'est pas la même. Il n'est souvent

pas possible de passer le même contenu d'un support à un autre, il faut l'adapter et le penser pour le support sur lequel il existe.

M-J. C-B: Comment envisagez-vous l'interaction entre le dispositif, le spectateur et l'environnement de l'utilisateur lors de la conception du projet ?

E. T : *Sequenced* est issu d'un travail de fin d'études (IDNA, une courte histoire sur tablette). Les principes de base en sont donc issus, même si beaucoup d'éléments ont été modifiés, améliorés, complexifiés. Les premiers casques sur lesquels nous avons travaillé n'avaient fondamentalement pas plus de fonctionnalités qu'une tablette, outre un sentiment d'immersion tout autre. Dernièrement, nous avons transposé l'expérience sur le HTC Vive, un casque autorisant les déplacements dans l'espace, qui permet de faire quelques pas, de s'approcher des personnages, jusqu'à parfois sortir des limites que nous avons prévues et avoir un aperçu de « l'envers du décor ». Il est possible qu'au fur et à mesure des innovations matérielles, nous décidions d'implémenter de nouvelles fonctionnalités. Cependant, le principe d'interaction de base de *Sequenced* reste – et restera – une expérience contemplative, ou le spectateur ne franchit pas la frontière du jeu, même s'il s'en approche.

Figure 3. Expérience de Sequenced sur casque à réalité augmentée.



S. J : C'est aussi par son aspect contemplatif que nous privilégions les plans fixes, mais pas seulement: il est très déroutant de regarder des plans mobiles en VR, surtout s'ils ne correspondent pas à nos mouvements. De ce fait, nous limitons les plans mobiles à certaines scènes très spécifiques, dont la mobilité virtuelle est justifiée et conçue de manière à ne pas perturber l'utilisateur ni provoquer un phénomène de « motion sickness ».

M-J. C-B: Quel est l'apport du spatial storytelling en termes d'expérience utilisateur ?

E. T : Le spatial storytelling apporte une certaine magie à être transposé au centre d'un récit. Le récit réagit aux mouvements de l'utilisateur qui sont aussi naturels que de déplacer une caméra (ou sa tête). Le spatial storytelling permet ainsi une expérience individuelle et unique. Personne ne verra l'histoire de la même façon. En intégrant des mécaniques narratives et ludiques propres au 360°, nous justifions son utilisation afin qu'elle ne soit pas un gadget mais bel et bien un langage réfléchi au service de la narration.

M-J. C-B: Comment Sequenced réinterroge selon vous la terminologie et le rapport à l'écran ?

S. J : L'écran est mobile mais c'est surtout son contenu qui de ce fait, le devient également. Nous pouvons croire durant quelques instants que nous faisons partie réellement du récit et que l'on y participe. Avec la version mobile (tablette), le rapport à l'écran est distancié par rapport au casque à réalité augmentée. On tient une fenêtre vers un autre monde. Ce n'est pas pour autant le « parent pauvre » de la VR, c'est simplement une expérience différente. Le point faible de la version mobile est l'aspect parfois un peu trop physique : bouger n'est pas toujours évident avec un Smartphone ou une tablette. Dans un parc, il est facile de se déplacer, de se retourner, d'effectuer des rotations avec son appareil ; dans le métro, c'est une autre histoire. D'où l'ajout d'une fonctionnalité optionnelle permettant de naviguer avec le doigt.

M-J. C-B : Avez-vous envisagé cette fonctionnalité optionnelle suite à des tests utilisateurs ?

E. T : Oui, cette fonction a été influencée en grande partie par les tests utilisateurs. Même si le mode d'interaction par défaut est de pivoter la tête, nous ne voulons pas priver l'histoire à ceux qui n'ont pas envie de bouger physiquement, c'est pourquoi nous proposerons aussi cette option.

S. J : Avec le casque à réalité augmentée, le rapport à l'écran est très différent. On ne sait plus où l'on se trouve, le monde extérieur n'existe presque plus, de manière sensorielle. Notre présence est transposée dans l'expérience que nous regardons et écoutons. L'écran d'un casque n'est pas ressenti comme tel, puisqu'il devient notre champ de vision tout entier.

M-J. C-B : le développement de Sequenced sur un casque à réalité augmentée de type oculus Rift était-il lié à la volonté de pousser plus avant l'expérience immersive ? Quel est l'enjeu de ce dispositif en termes de responsive design ?

S. J : Nous sommes avides de technologie et testons tous les appareils que nous avons à disposition. Et dès les premiers tests de l'Oculus Rift, la transposition de *Sequenced* nous est apparue comme une évidence. Le casque est plus immersif car l'écran se confond (de manière perceptible) avec notre champ de vision, mais ce n'était pas un objectif en soi. Nous restons convaincus que le mode « fenêtré » des tablettes est un mode d'interaction différent, et non une version « au rabais » de l'expérience avec un casque de réalité virtuelle.

M-J. C-B : Comment votre projet engendre-t-il un autre rapport à l'image voire une nouvelle forme d'interaction avec les images ?

E. T : L'interaction par le regard est une idée nouvelle, et qui peut paraître étrange au premier abord. Le monde de l'interaction est d'origine digitale, tactile. On peut même aller jusqu'à dire que les mains entraînent depuis la nuit des temps des modes d'interaction plutôt actifs, alors que le regard est plutôt considéré comme un récepteur. L'un des défis du projet est de faire accepter et comprendre au public ce nouveau mode d'interaction qui peut se résumer ainsi : « Vous n'avez besoin que de vos yeux pour interagir. »

M-J. C-B : Quelles sont les valeurs (parti-pris artistiques ou de conception) qui vous tiennent à cœur dans votre démarche ?

E. T : L'animation japonaise est une influence indéniable (les films du studio Ghibli, notamment), même si *Sequenced* s'inspire également du cinéma de science-fiction, de la fantasy et de la bande dessinée.

S. J : Je crois que nous ressentons le besoin de revenir à la 2D, surtout dans le domaine interactif. La 3D aurait pu paraître logique dans un projet sur 360°, mais les dessins traditionnels

ressortent non seulement magnifiquement dans le casque, et apportent aussi un aspect artisanal qui peut être rassurant, en contraste avec l'aspect novateur du médium.

M-J. C-B : Quelle est votre vision du design d'interaction à travers le projet Sequenced ?

S. J : Nous vivons une période passionnante, avec de perpétuelles innovations matérielles et donc de perpétuelles demandes de nouveaux modes d'interaction. Le jeu vidéo est à la fois une énorme industrie portée par des sociétés multimilliardaires, et un foyer d'innovations souvent proposées par des équipes réduites, voire une seule personne. Les plateformes de développement deviennent accessibles au plus grand nombre, les formations dans les écoles se multiplient.

E. T : *Sequenced* est une sorte d'hybride, que l'on pourrait qualifier de « cinéma interactif », mais je pense que le public actuel est suffisamment habitué aux nouvelles expériences pour l'adopter.