

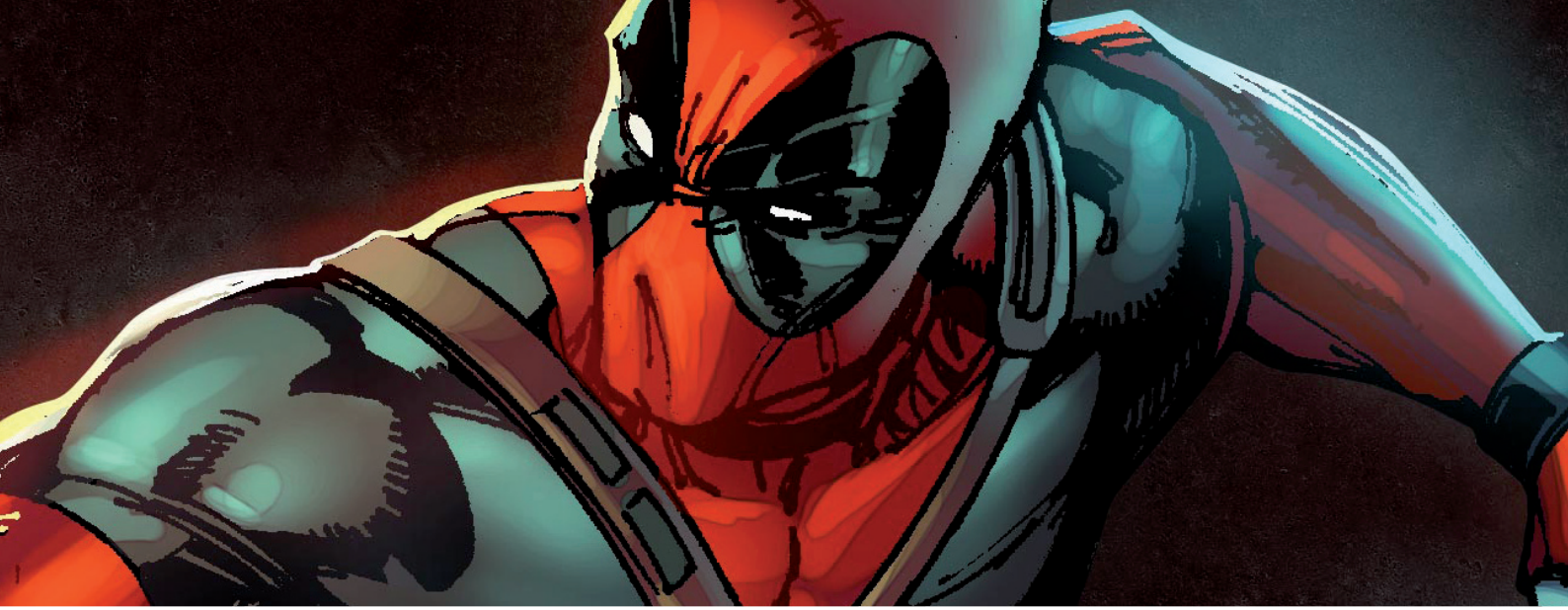
ANIM' ACTION

BANDE DESSINEE INTERACTIVE

Etienne Laviolette
Minh-Tam Nguyen
Raphael Kovacic
Aurélien Delval



S128 - ECRITURE INTERACTIVE



SOMMAIRE :

- 1 - Synopsis
- 2 - Budget
- 3 - Ressources médias
- 4 - Structures et navigation
- 5 - Formes et degrés d'interactivité
- 6 - Choix techniques et difficultés
- 7 - Storyboard
- 8 - Scénario
- 9 - Mode de fonctionnement et réalisation
- 10 - Conclusion



SYNOPSIS

Concept :

Repenser la bande dessinée numérique. Proposer des expériences utilisateurs interactives (son/image/action) à un public spécifique. À mi-chemin entre la bande dessinée et le dessin animé. Créons la bande animée interactive !

Public Cible :

Tout public.

Objectifs :

Une histoire (comics) existante que l'on va animer, redécouper afin de mettre en avant le côté interactif de la BD. Le but est d'axer notre projet sur l'expérience utilisateur. Animer, rendre interactive une BD existante. Plus qu'une simple liseuse de BD standard.

On récupère des planches existantes que l'on va ré-organiser et animer afin de construire un récit vivant au fur et à mesure que l'utilisateur va expérimenter et vivre la BD.

Tant que toutes les animations d'une planche ne sont pas toutes effectuées, on ne passe pas à la suivante ...

Orienter l'ordre des choix à l'utilisateur. Afin que l'on construise l'ordre de l'histoire telle qu'on la veut exactement (pas de choix multiple).

Pédagogie.. 0%

Récit.. 40%

Interaction.. 60%



Type de planche à construire

Une planche (passive) : vectoriser les éléments, les faire s'agréger au passage de la souris (déconstruire le récit existant puis reconstruire l'histoire avec la souris).

Exemple de planche passive :

Au défilement de la souris, faire rouler une voiture sur la route, faire tomber un héros d'un étage immeuble.

Une planche (active) : au début, à la fin : faire agir l'utilisateur, cliquer sur des éléments, faire exploser des voitures, drag&drop ...

Exemple planche active :

Son de téléphone. Faire apparaître le DRIIIIING + ajouter du son + animer le téléphone. Cliquer sur le téléphone, éteindre le son.

2 - BUDGET

Comme beaucoup de groupe de SI28, nous n'avons et ne disposons d'aucun budget pour la réalisation de notre application. Notre seule force motrice sera l'investissement des membres de notre groupe.

3 - RESSOURCES MÉDIAS

Pour réaliser cette BD interactive nous allons utiliser essentiellement des ressources graphiques et sonores.

Les ressources graphiques sont essentielles et évidentes. Nous nous



engageons dans le domaine de la BD et son essence même est l'art graphique. Nous voulons rester fidèle à ce code premier de la BD afin de rester le plus réaliste possible.

La valeur ajoutée du son est double : à la fois être complémentaire du graphisme en suggérant de manière plus prononcée les actions effectuées ou à effectuer tout en nous permettant des types de récits ou d'actions différents (éliminer les bulles pour que les dialogues soient "parlés" par les personnages après avoir effectué une action).

Le graphisme couplé à l'animation nous amène à une réalisation à la frontière entre l'image et la vidéo. Plutôt une sorte "d'image-animée" nous transportant entre la BD et le dessin animé, notre volonté première.

4 - STRUCTURES ET NAVIGATION

Lors de nos premiers entretiens nous avons décidé de sélectionner la structure arborescente pour notre projet. En effet, une page d'accueil, regroupera un tutoriel d'utilisation de l'application, une page des crédits de réalisation et plusieurs "story" possibles. L'objectif est de proposer, à long terme, un choix de 3 BD interactives : une bande dessinée franco-belge, un comics et un manga.

Ainsi chaque histoire est une séquence de cases de BD, laissant la possibilité d'avancer ou de reculer dans le récit ou bien de revenir, à tout moment, à la page d'accueil.

Le "lecteur-utilisateur" rencontrera deux types de cases : soit une case passive dans laquelle il vivra simplement la BD sans interaction, soit une case active dans laquelle il sera obligé d'accomplir toutes les actions de la page avant de passer à la suivante.



Nous avons choisi de faire apparaître les cases l'une après l'autre afin d'amener l'attention du spectateur à respecter l'ordre chronologique de l'action. Nous utiliserons pour ce faire l'outil parallaxe de CSS afin de faire apparaître les cases de la BDD les unes après les autres au scroll du lecteur.

Cela offre l'avantage :

- D'éviter les spoils dus à l'attraction qu'exerce les éléments visuels forts d'une planche sur notre regard;
- D'éviter les perturbations dans le fil narratif en supprimant les errances de notre regard;
- De réduire la quantité d'information soumise au lecteur.

5 - FORMES ET DEGRÉS D'INTERACTIVITE

Notre BD interactive se veut simple d'utilisation. Le menu ne sera pas surchargé et nous voulons le concevoir intuitif pour l'utilisateur. L'interaction sera double : nous utiliserons la souris ainsi que les flèches directionnelles.

Les flèches directionnelles sont l'outil par défaut de l'interactivité sur internet. Elles se prêtent parfaitement au concept de "tourne-page" d'une BD papier que nous voulons reproduire de manière numérique ici.

Lorsque l'utilisateur arrivera sur une case active sur laquelle il devra devenir acteur de la BD et ainsi réaliser les tâches demandées. La "manipulation de l'espace" de la bande dessinée prend tout son sens avec la souris : des clics sur des objets, des drag&drop ainsi que différentes actions sont prévus à la souris comme au clavier.



Bien sûr, l'utilisateur reste "esclave" de la BD qu'il est en train de lire puisqu'il est contraint par les choix que nous avons programmé pour lui. Nous pouvons imaginer, à terme, que cette interaction soit une forme de création, permettant à l'utilisateur de s'embarquer dans des récits différents en fonction de ses choix ou de l'ordre de ceux-ci. Que la réalisation d'une action d'une case nous projette directement trois pages plus loin ou dans une histoire différentes. Pour des questions de simplicité de réalisation et pour rester dans le cadre d'un prototype pour SI28 nous gardons ces idées en tête sans les développer.

6 - CHOIX TECHNIQUES ET DIFFICULTÉS

Afin de répondre la plus aisément possible à nos envies traduites en objectifs, nous avons décidé de réaliser notre projet de bande dessinée interactive à l'aide à la fois des technologies web récentes ainsi que deux des logiciels les plus populaires de la suite Adobe.

Ainsi, notre bande dessinée 2.0 se présentera sous la forme d'une application web. Le langage HTML5, pour sa facilité d'apprentissage, son universalité et la puissance dégagée par sa nouvelle version, constituera la brique principale de notre développement.

Le design de notre application web sera pris en charge par les technologies CSS3 et Javascript. Leur choix fut une évidence. En effet elles sont parfaitement complémentaires entre-elles ainsi qu'avec la dernière version d'HTML.

Afin de re-travailler les planches de bande dessinée que nous avons sélectionné pour notre projet, Adobe Photoshop sera notre meilleur atout. Grâce à nos connaissances personnelles ainsi qu'aux tutoriaux introductifs suivis dans le cadre des TD de SI28 nous avons déduits que ce logiciel incluait tous les outils nécessaires aux réalisa-



tions graphiques sous-jacentes à notre projet.

Puisque nous avons choisi d'allier l'image au son, nous comptons nous servir d'Audacity pour créer et gérer les effets sonores de notre bande dessinée. Nous comptons, comme pour Photoshop, sur les exposés sur le logiciel pour nous donner les bases pour la réalisation des quelques effets sonores que nous envisageons d'incorporer à notre récit interactif.

La dernière brique technologique est celle nous permettant d'animer de manière simple et efficace les planches de bande dessinée que nous aurons retravaillées. Pour ce faire, le logiciel Adobe Edge Animate est celui que nous avons choisi.

Ce logiciel nous permet, autant que Flash, de créer des animations élaborées, en intégrant du code javascript. On peut exporter à la fin un fichier html avec des fichiers javascripts, que l'on pourra ainsi intégrer à nos pages webs.

Puisque nous avons sélectionné des technologies web, notre bande dessinée interactive ne sera disponible qu'en ligne et pour l'instant simplement sur ordinateur. HTML5, CSS3 et Javascript étant des langages universels, compris par 100% des navigateurs, notre réalisation sera visualisable sur chaque ordinateur disposant d'un navigateur web (et, à terme, d'une connexion internet).

La première difficulté que nous avons rencontrée fut de sélectionner les deux planches de BD adéquates. En effet, c'est ce choix qui conditionne complètement les animations que nous allons créer. Afin de rester dans le domaine du possible et du réalisable avec nos compétences respectives nous avons décidé de sélectionner deux planches de BD selon trois critères simples :



- BD déjà numérisée;
- Présence de scènes d'actions conséquentes et possibilité d'animation;
- Unanimité du choix.

Nous avons mis de côté les BD papiers pour éviter de nous rajouter des contraintes de numérisations HD. Enfin le point essentiel fut que notre choix devait nous convenir entièrement à chacun, afin que chaque membre du groupe se sente investi et libre de proposer à son gré les animations qu'il souhaitait.

La seconde difficulté est celle que nous rencontrons actuellement. Notre groupe étant hétérogène, il nous faut mettre à niveau les compétences de chacun sur les différentes technologies utilisées.

La dernière difficulté sera celle de la réalisation de la première planche. En effet elle sera notre pilote et nous permettra de juger la vitesse de notre réalisation et la qualité de celle-ci. Malgré la simplicité, chacune des 3 étapes de réalisation d'une planche présente des difficultés. Que ce soit lors du design de chaque case avec Photoshop, lors de la création des animations avec EDGE ou de l'intégration avec les technologies web, il faudra être très attentif à aller au plus simple pour éviter d'ajouter des difficultés inutiles.

+Mots clés : lecture augmentée, immersion, engagement...



7 - STORY-BOARD

Première planche

Case 1 :

ACTIF

- Découpage de la case en 2;
- Première partie de case : ANIMATION DU JET : balancer le contenu (essence);
- Ciel étoilé (briller);
- Seconde partie de case : Bruit de liquide versé;
- Son d'ambiance "forêt nuit, le soir".

Case 2 :

PASSIVE

- Faire bouger les étoiles du ciel au passage de la souris;
- Faire apparaître le personnage de droite au clique (Ainsi que sa bulle);
- Plan fixe des 4 personnages de fond avec le ciel;
- Animation de l'oeil (suivre le mouvement de la souris);
- Animation de la fumée de la cigarette.

Case 3 :

ACTIVE

- Son de forêt tropicale (un peu stressante);
- Faire briller les yeux en jaune;
- Apparition du personnage de droite au clique;
- Faire cligner les yeux du personnages principal;
- Son de claquement de dents pour le personnage montrant ses dents à droite + Faire briller ses yeux en jaune au passage de la souris;
- Ajouter le son effeuillage et claquements de dents.



Case 4 :

ACTIVE

- Son de flamme la nuit, son du fusil;
- Animer les flammes (sans action);
- Animer les étoiles (sans action);
- À l'arrivée sur la case, faire apparaître par un mouvement "de bas en haut" les personnages de dos sur le bas de la case;

Case 5 :

PASSIVE

- Faire bouger de gauche à droite (grâce à un timer) la tête du personnage de droite;
- Une fois fini (grâce au timer) faire apparaître la seconde personne de haut en bas (ou bien synchroniser les deux);
- Puis tour à tour jouer les dialogues audio. Ou bien les retravailler de manière stylistique et jouer sur l'effet de la bulle ..;
- Faire apparaître les textes au passage de la souris.

Case 6 :

PASSIVE

- Transition de retournement ou d'inversement. Puisque cette case est "le miroir" de la case précédente !
- Ainsi découper la bouche du personnage en rouge et animer sa bouche en fonction du dialogue jouer (de manière grossière..);
- Pendant qu'il parle faire monter son bras gauche;
- Cligner les yeux du personnage en fond ? Ou le faire froncer les sourcils;



Seconde planche :

Case 1 :

ACTIVE

- Fond sonore de forêt (reprendre un des sons précédents ou un autre);
- Fond noir par défaut;
- Apparition de la branche de la flaque au clique.

Case 2 :

PASSIVE

- Pendant la lecture du dialogue ou l’affiche du dialogue, animer la fumée et faire un son de rechargement de fusil;
- Ambiance de nuit;
- Animation de la fumée de la cigarette.

Case 3 :

ACTIVE

- Bruit d’une personne touchée (“AIE”);
- Drag and drop de la cigarette;
- Décaler les cartes pour créer un mouvement;
- En cliquant sur les cartes, les faire rentrer dans le corps + apparition du sang;
- Faire des animations de sang (certaines pas tous).

Case 4 :

PASSIVE

- Griser l’arrière (les 3 premières cases);
- Faire lire le dialogue et bouger la case de gauche à droite ou bien animer la bouche du personnage (et sa main) qui parle à chaque déplacement de souris.



Case 5 :

PASSIVE

- Animer les yeux et la bouche au fur et à mesure que le dialogue apparait. Peut être le rendre billant en fonction d'une lecture orale et animer la bouche sur le même modèle.

Troisième planche :

Case 1 :

ACTIVE

- Découper la case au milieu (frontière entre le blanc et le bleu);
- Créer deux cases : une première avec le personnage lançant des cartes (animer le lancement de carte dans l'espace au clique droit et faire un effet pour que les cartes se propagent vers la droite. Créer un effet dynamique de gauche à droite);

- + Bruit de vent (des cartes), impression de vitesse;
- + Faire briller les yeux du lanceur de carte avec une expression orale "AHHHHHHH";
- + Animer les feuilles en dessous du personnage;

- Dans la seconde case : Les cartes atteignent leur cible, bruit perçant des personnes touchées ou bien bruit des balles qui atteignent leur cible.

Case 2 :

ACTIVE

- Faire défiler le train "indéfiniment" de gauche à droite ou inversement avec bruit de ligne électrique;
- Faire gicler le sang de la tête du personnage.



Case 3 :

PASSIVE

- Bruit d'un avion qui va se crasher;
- Animation (automatique) de la fumée se dégageant de l'avion en perdition;
- Bruit de balle sortant du pistolet du personnage principal;

Case 4 :

PASSIVE

- Bruit de l'eau;
- Animation de l'eau qui bouge;
- Faire briller le soleil;
- Son de fin de journée, couché de soleil au bord de mer.

SCÉNARIO

Notre bande dessinée numérique se trouve sur une page d'accueil que nous avons souhaité similaire à une bibliothèque.

Dans cette page d'accueil, plusieurs choix sont proposés à l'utilisateur. Un premier niveau contient un lien vers le tutoriel permettant de se familiariser avec l'environnement et de comprendre le fonctionnement de notre projet.

Un second niveau (semblable à une seconde étagère) contiendra la première de couverture du comics que nous avons souhaité animer. A terme, l'idée est de regrouper sur chaque étagère les bandes dessinées par genre (comics, manga, franco-belge).

Enfin, le dernier niveau contiendra un lien vers les crédits.

L'utilisateur aura donc plusieurs choix à sa disposition une fois arrivée sur la page d'accueil.



Le comics animé sera composé de deux planches lors desquels l'utilisateur pourra exercer, alternativement, des actions plus ou moins poussées.

Il rencontrera des cases de comics passives, où les interactions seront sommaires et limitées.

Au contraire, des cases actives lui proposeront de réaliser de nombreuses actions différentes (plus ou moins guidées). La liste des interactions que nous avons sélectionné sera présenté dans la partie suivante (storyboard).

A chaque case, l'utilisateur aura la possibilité de revenir au menu principal ou à la case précédente.

Une fois la bande dessinée terminée, il lui sera proposé le choix de revenir au début ou bien de revenir au menu principal.

MODE DE FONCTIONNEMENT ET RÉALISATION :

Tutoriel découpage et vectorisation Photoshop/Illustrator :

- Création team illustrator (Aurélien, Minh-Tam).

Tutoriel animation edge :

- Création team illustrator (Raphael, Etienne).

Idée globale :

Tout le monde sait tout faire mais on veut profiter des compétences de chacun pour que le développement soit le plus efficace possible.

Déroulement :

Étape 1 : découper/vectoriser.

Étape 2 : animer.



CONCLUSION :

A travers cette UV très intéressante, tant par le contenu de ses cours que par le côté pratique offert par les TDs, nous avons pu travailler sur un projet d'envergure autour d'un thème passionnant : celui de la BD.

Bien que notre réalisation nous satisfasse grandement, nous aurions aimé pouvoir exprimer notre créativité à un degré plus important. En effet nous avons en tête de nombreuses interactions possibles. Le souci majeur étant que la plupart d'entre-elles demandaient de nombreuses heures de programmation.

Ainsi bien que nous soyons content de notre réalisation finale, il pourrait être intéressant de la poursuivre (ou de la faire poursuivre) à temps plein dans le cadre d'un projet de grande ampleur afin de transformer notre prototype en une application pleinement utilisable.

Sur le plan personnel nous avons pu trouver en ce projet de nombreuses satisfactions. En effet seulement quelques membres du groupe étaient familiers avec les outils de la suite Adobe et ce fut l'occasion pour les autres de se plonger dans cet univers. Notre groupe étant composé d'étudiants d'horizon différents (GM, Master, GI) nous avons pu, chacun, apporter notre expertise sur un ou plusieurs points précis tout en se nourrissant des connaissances des autres. C'est grâce aux compétences complémentaires de chacun que les tâches ont pu se répartir de façon homogène. Au final, l'émulation fut certaine et positive.

En conclusion, notre plus gros travail a été basé sur la gestion de ce qui était réalisable et du temps que nous avons à disposition pour le réaliser. Nous avons au départ la prétention de réaliser de nombreuses planches ce qui a peut-être été un choix, a priori, ambitieux. En effet, on a compris plus tard que le plus important était l'expérience



apportée par ce nouveau mode de lecteur de BD que nous espérons novateur. Peut être aurait-il fallut se restreindre encore plus afin de pousser l'interaction à son maximum, quitte à laisser de côté l'aspect quantitatif du projet.

Notre participation à un projet qui part d'une feuille blanche jusqu'au prototype final, et ce dans un domaine de réflexion (l'interaction) complètement nouveau pour nous, nous a permis de réfléchir notre appréhension des outils numériques d'une manière toute autre que ce qu'elle était avant de suivre SI28. Nous avons pu mettre le doigt sur des concepts enrichissants et ainsi développer notre vision et notre compréhension du numérique dans sa globalité. SI28 constitue une révolution de notre perception numérique.