

Porté par :

école
supérieure
d'arts &
médias
de Caen/
Cherbourg

IMPRESIONS MULTIPLIÉES #7

**LIVRE PAPIER ET
CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE**

Avec :

LE
DŌME

casusbelli
NOT IN PARIS SINCE 2005

NXP



Dans le cadre du Festival Impressions Multiples porté par l'ésam Caen Cherbourg pour sa 7e édition, le Dôme a proposé deux journées d'atelier avec NXP et Casus Belli, afin de réutiliser et de réinventer les usages autour du livre et du numérique, en se réappropriant le prototype de la couverture connectée Gobo.

Imaginée en 2015 dans le cadre d'une démarche Living Lab au Dôme, cette couverture dissimulait des puces NFC permettant d'enrichir la lecture de la revue avec des contenus vidéos, audio, visuels auxquels le lecteur accède via son smartphone.

ET SI ON POUVAIT ...

VOIR CE QU'ON NE VOIT PAS DANS UNE IMAGE.

PARODIER LES IMAGES D'UN LIVRE.

CHOISIR LA PERSONNALITÉ ET LES ACTIONS DES PERSONNAGES D'UN LIVRE.

MÊLER LE JEU AU LIVRE POUR RÉINVENTER LA LECTURE.

VOIR CE QU'UN PERSONNAGE REGARDE.

CRÉER SA PROPRE BD.

RELIRE UN LIVRE SELON LE POINT DE VUE DE CHAQUE PERSONNAGE.

PAROLES DE PARTICIPANTS

APPRENDRE À UTILISER LES RÉGLAGES D'UN APPAREIL PHOTO GRÂCE À LIVRE-TUTORIEL INTERACTIF.

POUVOIR INFLUENCER LA PROGRESSION D'UNE HISTOIRE PAR LA RÉOLUTION D'ÉNIGMES.

AVOIR UN LIVRE JEU COLLABORATIF DANS LEQUEL LE BUT SERAIT DE FAIRE COLLABORER LES PERSONNAGES POUR SAUVER LE MONDE.

TRANSFORMER LES INTERACTIONS AVEC LE LIVRE EN FONCTION DES GESTES.

ENREGISTRER SES SOUVENIRS : LES SONS, LES VOIX, LES IMAGES À 360° ET LES SAUVEGARDER DANS UN ALBUM PHOTOS.

COLLABORER POUR ÉCRIRE UN LIVRE, ET DONNER PLUSIEURS VERSIONS À L'HISTOIRE.

UTILISER LES PUCES QUI SONT SUR LES LIVRES DANS LES BIBLIOTHÈQUES.

AVOIR UN LIVRE-JEU QUI INVITE À JOUER DANS LA VILLE.

Escape Book

Un « Escape game » au travers d'un livre, avec 5 braqueurs devant trouver un diamant. Un jeu qui peut se jouer seul ou à deux. Les différentes interactions entre le livre et le smartphone permettent de proposer des énigmes et des jeux de rapidité pour progresser dans le jeu. **Pour récupérer le diamant, le joueur doit faire un geste précis et lent avec son téléphone.**

Livre Cluedo

Un jeu de meurtre à résoudre, sous la forme d'un livre. Les joueurs doivent vérifier les témoignages des personnages en allant chercher des indices dans les pièces de la maison. **Le joueur peut bouger son téléphone sur le côté pour ouvrir le rideau puis, approcher son téléphone de la fenêtre pour regarder dans le jardin.**

La course infernale

Un jeu pour les 3-7 ans, qui comprend un pion voiture avec une puce NFC, un smartphone pour visualiser des contenus, un plateau-livre avec du relief et des textures. A chaque page du livre, se trouve un obstacle, que l'enfant doit retirer en interagissant avec le livre. **Le téléphone donne des informations visuelles et sonores à l'enfant pour l'aider dans sa progression.**

GAMIFICATION

Jeu collaboratif

L'entraide entre les joueurs et leurs actions combinées via leur smartphone permettent de passer les étapes de ce jeu de survie dans un environnement pollué, dans le temps imparti. **La position géographique du smartphone détermine les caractéristiques du personnage choisi.** Le livre véhicule la narration et permet de passer, à chaque double page, d'un monde à un autre, avec des énigmes de plus en plus complexes.

BD collaborative

Une BD papier dont les bulles sont vides : les utilisateurs scannent les bulles pour les remplir de contenus. L'histoire est écrite de manière collaborative. **Sur l'application, l'utilisateur peut commencer une nouvelle histoire, continuer à écrire une histoire, lire une histoire complète et en proposer une nouvelle version. Une même bande dessinée pourrait ainsi avoir plusieurs fins.**

COLLABORATIF

Memory scan

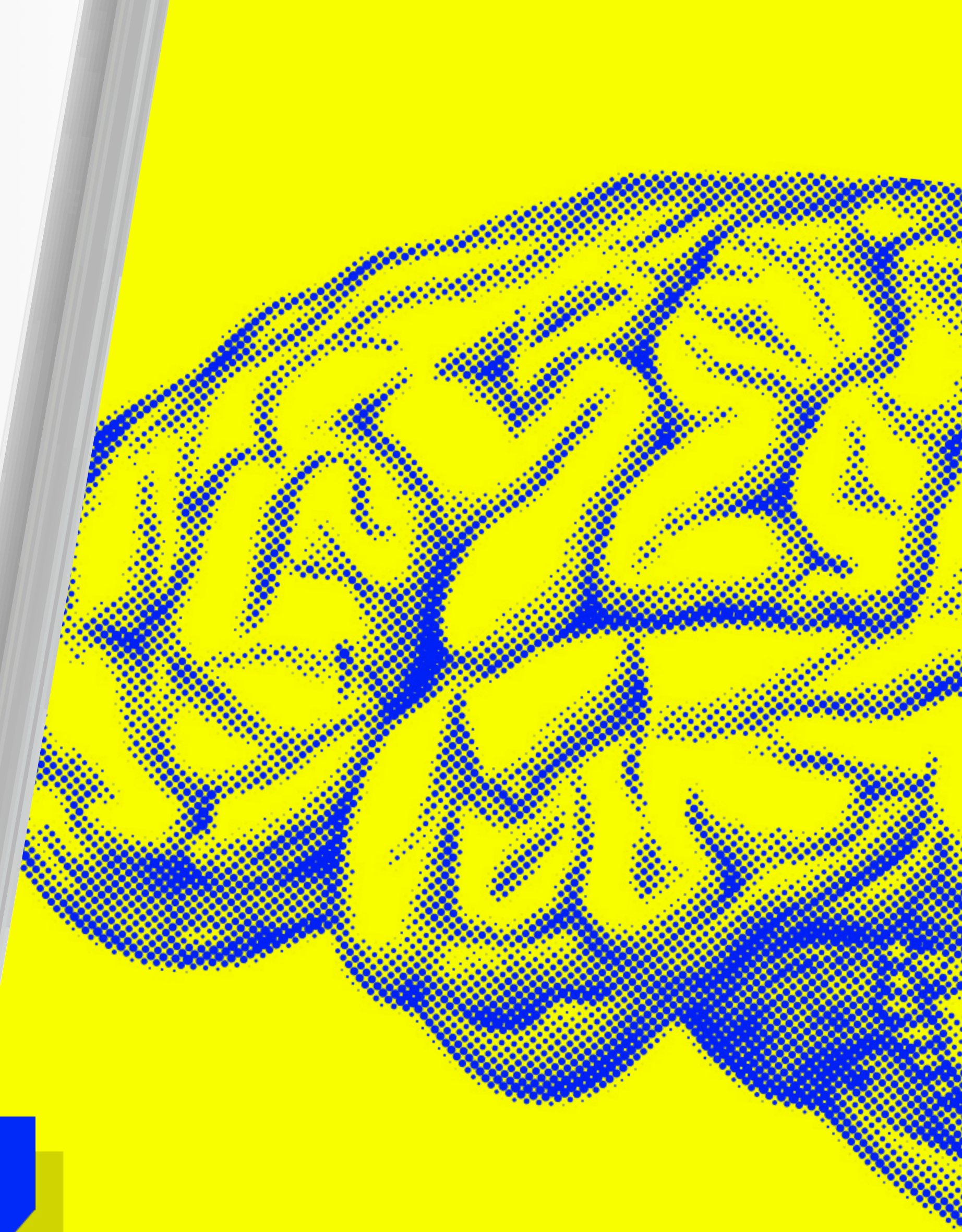
Un album de famille papier enrichi d'une sorte de base de données collaborative de souvenirs, accessible via une application sécurisée. **Sans multiplier les puces, mais les types d'interactions avec elle**, l'utilisateur a accès à plusieurs types de contenus. **En scannant horizontalement la puce l'utilisateur visualise un contenu vidéo ou audio ; en secouant son portable, une anecdote, une blague associée à la photo.**

Livres à usage thérapeutique

Comment aider les personnes ayant des problèmes de mémoire ? Le groupe a imaginé la création d'un livre pour les usages du quotidien, et un livre de stimulation. Le premier se met dans une poche et contient des mémos interactifs, une aide pour simplifier les appels d'urgence ou retrouver les objets.

Le livre de stimulation de la mémoire se présente comme un album photos avec des sons, des jeux de mémoire et il permet d'évaluer dans le temps l'évolution de la perte de la mémoire.

MÉMOIRE





HORS-CHAMP

Un livre, des lectures

Les puces NFC permettent plusieurs lectures d'un même livre. Le smartphone permet d'enrichir le support papier avec l'envers d'un décor ou le point de vue d'un autre personnage.

Les contenus enrichis pourraient être proposés en réalité virtuelle. Le groupe s'est aussi interrogé sur la manière de transposer l'idée du hors champ à du texte : lire entre les lignes ? secouer un texte

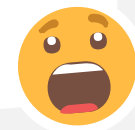
En dehors des pages

Avant de commencer à lire, l'utilisateur pose son téléphone sur la première page pour sélectionner un des personnages dont le point de vue sera adopté pour la lecture de l'histoire.

L'idée du hors champ est exploitée tout au long de la lecture. Voir ce qu'un personnage montre ou regarde. Faire sortir un personnage d'une page pour passer à une autre ou envoyer le personnage dans un autre endroit pour avoir une autre vision d'une scène. Faire communiquer un livre avec un autre livre.

DÉVELOPPEMENT DES BRIQUES TECHNIQUES

Et si on pouvait connecter plusieurs téléphones pour synchroniser leurs actions, combiner le NFC avec d'autres capteurs comme la caméra ou la boussole.



Et si on envisageait des suites d'actions en utilisant le stockage de la puce NFC ou d'associer plusieurs antennes sur un plateau de jeu.

Les développeurs de l'équipe de NXP et Casus Belli ont codé des blocs communs aux scénarios proposés par les participants, qui pourront permettre de réaliser des prototypes :

Connecter 2 téléphones entre eux sans passer par le wifi du Dôme.
Ce premier développement permet d'imaginer toutes sortes d'échanges : s'envoyer une vie, transmettre à un joueur un tag qu'il n'a pas.

Utiliser la position géographique du téléphone, le nord, le sud, l'angle du téléphone. Ce développement pourrait permettre de créer un personnage différent selon l'orientation du téléphone, de déclencher une action uniquement si le téléphone est dans un sens.

Modifier l'affichage d'un média selon le mouvement du smartphone.
Ce développement pourrait être complété et utilisé pour d'autres usages, comme l'affichage un texte au fur et à mesure que l'utilisateur bouge le téléphone.