

## CONCEPTION D'UNE APPLICATION INTERACTIVE

---



**SELF-HETEROTOPIA,  
CATCHING UP WITH SELF**

**Sophie DAUPHANT  
Simon LARUE  
Marine MARSOT  
Elodie MIRAMON**

## SOMMAIRE

---

<b>SOMMAIRE</b> .....	2
<b>I. RAPPEL SUR L'ŒUVRE CHOISIE</b> .....	3
❖ L'artiste .....	3
❖ L'œuvre .....	3
<b>II. L'APPLICATION INTERACTIVE</b> .....	5
❖ Dispositif utilisé .....	5
❖ Temporalité .....	5
❖ Les différentes étapes de l'application .....	6

## I. RAPPEL SUR L'ŒUVRE CHOISIE

---

Durant la visite du CAPC, nous avons choisi une œuvre de **Hüseyin Bahri Alptekin**, intitulée **Self-Heterotopia, Catching up with self (Installation d'objets)**.

### ❖ L'artiste

**Hüseyin Bahri Alptekin** est né à Ankara en 1957 et il est mort à Istanbul en 2007. Il était artiste, écrivain, pédagogue et conservateur.

Il a étudié l'esthétique, la philosophie de l'art et la sociologie à Istanbul et à Paris, à la Sorbonne.

Il était également photographe de presse et critique de conception.

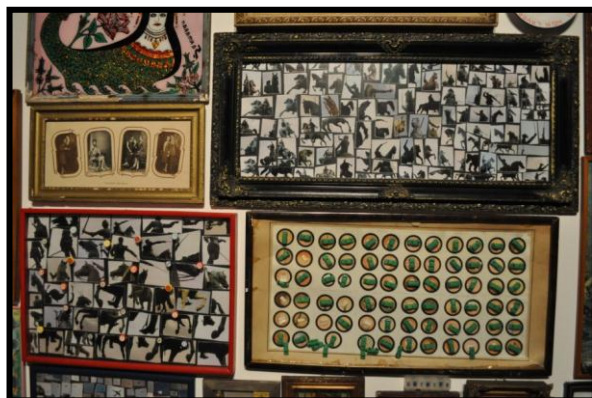
Il a réalisé des ateliers et séminaires sur l'art contemporain et le design en Turquie et à l'étranger.

Il a également enseigné la philosophie de l'art à l'Université Bilkent et à l'Université Bilgi d'Istanbul de 2000 à 2004.



### ❖ L'œuvre

L'artiste a créé cette œuvre après avoir rassemblé une foule d'**objets récoltés** lors de ses nombreux **voyages** entrepris entre 1991 et 2007. Ce sont principalement des **objets de « récupération »** (articles jetables, bon marché, matériel ou photos sans aucune valeur pour la majorité des gens.)





### SELF-HETEROTOPIA, CATCHING UP WITH SELF

#### But de l'œuvre :

Le travail de l'artiste met l'accent sur les **histoires** que racontent ses compilations d'objets surprenants, plus que sur un style ou une forme. L'œuvre nous révèle les **effets de la mondialisation** depuis la chute du Mur de Berlin (1989).

## II. L'APPLICATION INTERACTIVE

---

### "Destination Aventure"

**But de l'application : Faire comprendre l'effet de mondialisation aux visiteurs.**

L'utilisateur sera dans la peau d'un "aventurier", et devra choisir une destination et réaliser la **mission** qui lui sera confiée. L'objectif est de **collecter des objets** (souvenirs) à travers ce voyage interactif. A la fin de sa mission, l'utilisateur aura récolté plusieurs objets, et une **comparaison** avec les objets d'un autre utilisateur (qui aura fait une autre mission dans un autre pays) sera effectuée, afin de se rendre compte de l'effet de mondialisation.

- ❖ **Dispositif utilisé : borne tactile**, fixée au sol, à côté de l'œuvre, dans le musée.



*Borne tactile sous forme d'un pupitre (confort d'utilisation)*

- ❖ **Temporalité** : les missions dureront environ 6 minutes, mais le temps estimé de l'application entière sera de 10 minutes (plusieurs étapes à réaliser).

L'application sera réalisée à l'aide de photos interactives et animations visuelles et sonores de qualité.

❖ **Les différentes étapes de l'application :**

**Création d'un pseudo :** au tout début de l'application, l'utilisateur devra entrer le pseudo de son choix, qui sera utile pour faire la comparaison à la fin de sa mission.

**Choix d'une destination :** l'utilisateur "aventurier" aura le choix entre 4 destinations différentes (Alaska, Amazonie, Himalaya et Australie), marquées d'un point coloré sur un globe terrestre. La mission donnée par la suite changera en fonction de la destination choisie.

**Attribution d'une mission :** après avoir choisi une destination, l'utilisateur se retrouve dans un moyen de transport et se voit confier une mission.

**Réalisation de la mission :** l'utilisateur va devoir mener à bien sa mission, en suivant différentes étapes (choix d'une direction à prendre, d'un objet à prendre, d'une action à faire).

**Comparaison des objets récoltés :** à la fin de sa mission, le contenu du sac à dos de l'aventurier est comparé à celui d'autres aventuriers (d'où l'utilité d'avoir entré un pseudo), qui auront réalisé une mission, mais dans un autre pays. Des similitudes dans le contenu des sacs seront visibles et **l'utilisateur pourra alors se rendre compte de l'effet de mondialisation.**

**Repérage des similitudes sur une carte géographique :** afin d'accentuer l'effet de mondialisation, l'utilisateur pourra voir sur une map monde des points colorés représentant des autres utilisateurs, à l'endroit où ils auront réalisés leur mission, avec une légende correspondant au niveau de similitudes remarquées.

Afin d'illustrer notre application (petite maquette), nous avons réalisé plusieurs écrans interactifs, avec Power Point.

### Le scénario avec des choix prédéfinis :

"Vous avez choisi de partir en Alaska dans la peau d'un aventurier. Nous allons donc nous envoler pour l'Alaska. Durant ce vol, vous allez recevoir des indications sur un écran vous expliquant le but de votre mission.

#### **Etape 1 : (couverture)**

→ L'aventurier monte dans l'avion, allume l'écran devant lui, mets ses écouteurs et écoute attentivement les instructions :

« Votre mission est la suivante : vous devez arriver au sommet de la plus haute montagne d'Alaska, North Peak, situé à 5904 mètres d'altitude. Pour y parvenir, vous aurez 6 étapes à franchir.

Attention, vous avez 6 minutes pour réaliser ce défi. Bon courage ! »

*(L'aventurier range les écouteurs dans son sac à dos et voit une couverture sous son siège, il se dit que cela pourrait lui être utile pendant son périple et la met également dans son sac et attend la fin du vol)*

#### **Etape 2 :**

→ L'aventurier descend de l'avion et reçoit de nouvelles indications :

Pour réaliser sa mission, il doit choisir une ville étape :

- Tok
- Delta JCT

*(L'aventurier décide de se rendre à Tok en 4x4. Ensuite il décide de prendre l'appareil photo et suit les prochaines instructions).*

#### **Etape 3 : (photo de paysage)**

→ L'aventurier n'a plus aucun moyen de transport et doit terminer son périple à pied. Il décide de prendre son appareil photo afin de photographier quelques vues du paysage qui s'offre à lui.

#### **Etape 4 : (utilisation de la couverture de survie)**

Durant son ascension, la nuit commence à tomber et un froid polaire envahit le sommet ... Il va devoir prendre des précautions. Il choisit la couverture. Grâce à elle, il survit au froid.

#### **Etape 6 :**

L'aventurier atteint le sommet après plusieurs jours de marche et remporte le défi lancé. Pour finaliser ce périple, la dernière mission pour l'aventurier est de vider le contenu de son sac. Comparaison avec le sac d'un autre aventurier, qui a réalisé une mission dans un autre pays.

C'est à ce moment-là que l'utilisateur se rend compte des effets de la mondialisation."

## Arborescence du scénario de la maquette

