

UNIVERSITÉ LAVAL
CERTIFICAT EN ART ET SCIENCE DE L'ANIMATION
PROGRAMMATION EN ANIMATION — ANI-2012

DOCUMENT DE DESIGN

APPLICATION dé[faroucher] — une cartographie d'appartenance
à *Tiohtià:ke*/Montréal - Canada

ÉQUIPE 21

Bélanger, Ariane
Steckelberg, Ludmila

HIVER 2022

Sommaire

1. Présentation de l'application	3
2. Interactivité	4
3. Fonctionnalités.....	6
4. Ressources.....	10
5. Présentation de l'équipe	11

1. Présentation de l'application

Dé[faroucher] est un projet d'application, un outil imaginé pour compléter l'exposition de fin de programme en arts visuels et médiatiques de l'artiste VahMirè, alias Ludmila Steckelberg. L'application fonctionnera comme support médiatique à des œuvres existantes ou en cours de production. L'objectif principal du logiciel est de proposer aux visiteurs une nouvelle manière d'apprécier le travail artistique lors d'une exposition physique. Il servira aussi comme témoin et document de l'œuvre de VahMirè, une fois publié sur l'Internet.

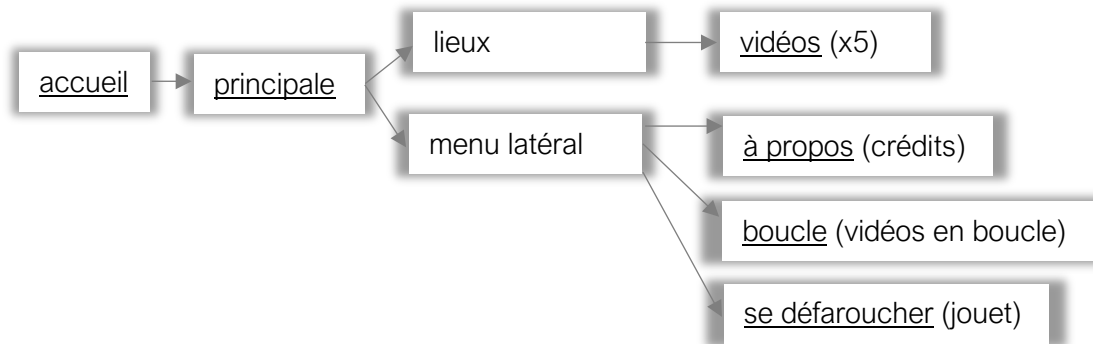
L'intention de *Dé[faroucher]* comme projet artistique est la conception d'une cartographie subjective en trois dimensions de lieux que l'artiste considère des lieux d'appartenance à *Tiohtià:ke/Montréal*. Le projet se veut un exercice exploratoire de mise en relation entre l'artiste immigrée et la ville — dans ce cas, les lieux d'adoption, ses paysages, son architecture. Concrètement, la cartographie est composée par des modèles 3D

issus d'un processus de capture numérique d'images — la photogrammétrie — de certains lieux de la ville. Ces lieux maintenant numérisés sont peuplés par des allégories de VahMirè — des avatars — également numérisées. *Dé[faroucher]* est un projet organique qui ne fera que s'accroître au fil du temps avec l'ajout de nouveaux lieux, au fur et à mesure que l'artiste se les appropriera.

En empruntant les fonctionnalités et le visuel typique d'un site Web, le logiciel est composé de différentes sections. En cliquant sur les différents liens, les visiteurs seront amenés à regarder des vidéos déambulatoires de chaque lieu d'appartenance, déjà intégré par l'artiste à la cartographie, ainsi qu'une section où toutes les vidéos seront jouées en boucle. Ils auront aussi droit à une section « jouet » où ils pourront manipuler des composants, soit le modèle 3D du Pavillon Judith Jasmin à l'UQAM ainsi que les quelques avatars de l'artiste.

2. Interactivité

L'application est divisée en dix différentes sections :



Les sections peuvent être accédées de façon interactive à l'aide d'une souris ou d'un clavier :

- section « accueil » → bouton « entrer » → survoler → transparence bouton
- section « accueil » → bouton « entrer » → cliquer → section « principale »
- section « principale » → bouton lieu → survoler → changement couleur texte
- section « principale » → bouton lieu → cliquer → vidéo
 - section vidéo → bouton « < » (retour) → cliquer → section « principale »
 - ou
 - section vidéo → barre d'espace clavier (retour) → section « principale »

- section « principale » → bouton « > » → survoler → animation menu latéral
- menu latéral → lien « à propos » → cliquer → section « à propos »
 - section « à propos » → bouton « < » (retour) → cliquer → section « principale »
ou
 - section « à propos » → barre d'espacement (retour) → section « principale »
- menu latéral → lien « boucle » → cliquer → section « boucle »
 - section « boucle » → bouton « < » (retour) → cliquer → section « principale »
ou
 - section « boucle » → barre d'espacement (retour) → section « principale »
- menu latéral → lien « se dé[faroucher] » → cliquer → section « se dé[faroucher] »
 - section « se dé[faroucher] » → avatar → appuyer souris → déplacer avatar
 - section « se dé[faroucher] » → avatar → relaxer souris → arrêter déplacement avatar
 - section « se dé[faroucher] » → lieu → flèches clavier → déplacer lieu
 - section « se dé[faroucher] » → barre d'espacement → retourner positions initiales – lieu et avatar
 - section « se dé[faroucher] » → bouton « < » (retour) → cliquer → section « principale »

3. Fonctionnalités

3.1. Texte statique

- 3.1.1. Dans les sections « accueil » et « à propos » — titres : police *Pokemon Classic*;
- 3.1.2. Dans les sections « accueil » et « à propos », pour les sous-titres et les textes, et tout autre texte de toutes les sections (boutons, menu, instructions) : police *Daytona-Regular*.

3.2. Texte dynamique

- 3.2.1. Dans la section « principale » : les textes des boutons changent de couleur lorsque la souris les survole ;
- 3.2.2. Dans la section « à propos » : deux textes proviennent de fichiers externes (.txt).

3.3. Dessin vectoriel

- 3.3.1. Dans les sections « accueil » et « principale » : rectangles pour les boutons des lieux et pour le menu latéral ;
- 3.3.2. Dans la section « principale » : lignes pointant vers les boutons des lieux ;
- 3.3.3. Dans la section « principale » : points au bout des lignes ;
- 3.3.4. Dans les sections « principale » et secondaires : carré (menu latéral ou bouton retour vers la section principale)
- 3.3.5. Dans les sections « principale » et secondaires : triangles dans les carrés des boutons (menu latéral et bouton retour).

3.4. Traitement d'image

3.4.1. Dans la section « accueil » : traitement par filtre — flou et noir et blanc de l'image d'arrière-plan ;

3.4.2. Dans la section « principale » : traitement par filtre — noir et blanc de l'image d'arrière-plan.

3.5. Séquence d'images

3.5.1. Dans la section « principale » : animation d'oiseaux qui volent au-dessus de la ville et la traverse, en boucle.

3.6. Interface

3.6.1. Dans toutes les sections : bouton « entrer », boutons des lieux, boutons de retour vers la section « principale » ;

3.6.2. Dans la section « principale » : menu dévoilé/animé lorsque la souris survole le bouton et le survole (si le curseur sort du menu, il disparaît).

3.7. Sections

3.7.1. Section « accueil » ;

3.7.2. Section « principale » ;

3.7.3. 5 sections de lieu — présentation des vidéos ;

- 3.7.4. Section « à propos » — texte et crédits ;
- 3.7.5. Section « boucle » — un montage de toutes les vidéos qui joue en boucle ;
- 3.7.6. Section « se dé[faroucher] » — « jouet », déplacement d'avatars sur l'image d'un lieu.

3.8. Clavier

- 3.8.1. Dans la section « se dé[faroucher] » : appuyer sur les flèches haut-bas-gauche-droite pour déplacer l'arrière-plan et appuyer sur la barre d'espace pour replacer les éléments (arrière-plan et avatars) à leur position initiale ;
- 3.8.2. Dans les sections des vidéos et « à propos » : appuyer sur la barre d'espace pour revenir à la section « principale ».

3.9. Souris

- 3.9.1. Dans la section « accueil » : cliquer avec la souris sur le bouton « entrer » pour ouvrir la section « principale » ;
- 3.9.2. Dans la section « principale » : cliquer avec la souris sur les boutons des lieux pour ouvrir les sections vidéo ;
- 3.9.3. Dans toutes les sections secondaires : cliquer avec la souris sur le bouton de retour pour ouvrir la section « principale » ;
- 3.9.4. Dans la section « se défaroucher » : déplacement des avatars (*drag and drop*) ;
- 3.9.5. Réaction des boutons :
 - 3.9.5.1. Dans la section « accueil » : bouton – transparence lorsque la souris le survole ;
 - 3.9.5.2. Dans la section « principale » : boutons lieux – changement de la couleur du texte lorsque la souris le survole ;
 - 3.9.5.3. Dans la section « principale » : menu latéral apparaît/s'anime lorsque la souris survole le bouton et la section du menu disparaît lorsque la souris quitte sa surface.

3.10. Collection

3.10.1. Tableau (*array*) pour la gestion des vidéos ;

3.10.2. Tableau (*array*) pour la gestion des images d'avatars (section « se dé[faroucher] ») ;

3.10.3. Tableau (*array*) pour la gestion des images de l'animation des oiseaux ;

3.10.4. Tableau (*array*) pour la gestion des textes provenant des fichiers *.txt*.

4. Ressources

- L'image de la carte de *Tiohtià:ke* / Montréal a été achetée dans le site *Web IStock by Getty Images* (<https://www.istockphoto.com/photo/montreal-from-above-gm1271276507-373916851?clarity=false>) pour le projet artistique en date de 4 février 2022 ;
- L'image de l'oiseau (*Transparent Flying Birds* #1580212 — *license : Personal Use* — pgn) a été récupérée du site *Web Clipart Library* (<http://clipart-library.com/clip-art/transparent-flying-birds-22.htm>) gratuitement et manipulée sur *Photoshop* dans les deux autres positions de vol par Ludmila Steckelberg ;
- Le restant du contenu visuel a été créé par Ludmila Steckelberg entre 2019 et 2022. Cela inclut :
 - Les vidéos ;
 - Les photographies/captures d'écran ;
 - La bande sonore (prise de son et montage) ;
 - Textes.

5. Présentation de l'équipe

5.1. Ariane Bélanger

Ariane Bélanger est finissante au certificat en art et science de l'animation, ainsi qu'au baccalauréat multidisciplinaire en art. Son parcours éclectique inclut également un certificat en gestion des documents et des archives, des attestations en gestion des documents numériques et en gestion de projets, une formation complémentaire en relations industrielles et en gestion, un DEC

en techniques de muséologie et un DEC en arts — cinéma. Elle occupe à temps plein un poste d'archiviste et de greffière adjointe pour une municipalité, pour laquelle elle est également responsable de l'accès à l'information et la protection des renseignements personnels. Dans le cadre de ce projet, Ariane s'est occupée de la rédaction du code de l'application.

5.2. Ludmila Steckelberg

Ludmila Steckelberg alias VahMirè est une artiste multimédia brésilienne installée à *Tiohtià:ke* (Montréal) depuis 2009. Ludmila détient un baccalauréat en arts visuels, une maîtrise en muséologie et poursuit en ce moment des études dans le programme de la maîtrise en arts visuels et médiatiques à l'UQAM. Elle a participé à plusieurs expositions en Europe, au Canada, en Chine et dans son pays d'origine. Son travail a paru

dans diverses publications nationales et internationales et fait également partie de collections de particuliers et de musées un peu partout dans le monde. Pour ce qui est de ce projet, Ludmila s'est occupé du design, de la conception visuelle et du contenu du logiciel.