

A white smartphone is held in a hand, displaying a VR application. The screen shows a black and white landscape with a wooden structure in the distance. A central black diamond-shaped overlay with a blue border contains the text 'RÉALITÉ VIRTUELLE + ARTS PLASTIQUES'. The phone's interface includes a back arrow in the top left and a gear icon in the top right.

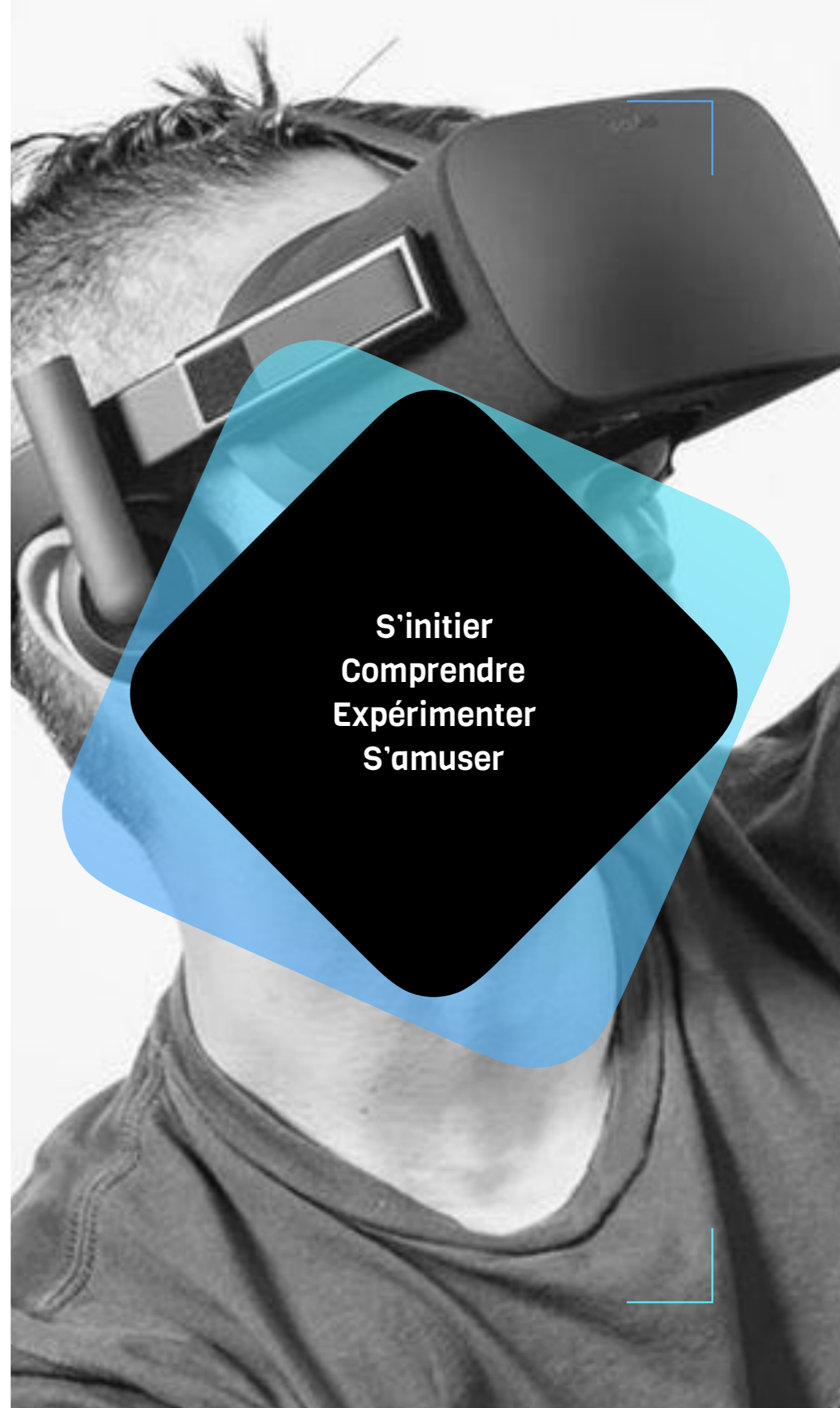
RÉALITÉ
VIRTUELLE
+
ARTS
PLASTIQUES

récit

Créer et apprécier avec la réalité virtuelle
AQÉSAP 2017

ORDRE DU JOUR

1. Présentations
2. Termes et concepts
3. Equipements et applis pour visionner
4. Equipements et applis pour créer
5. Expérimentations
6. Procédures
7. Défis
8. Ressources
9. Service national du RÉCIT arts



**S'initier
Comprendre
Expérimenter
S'amuser**



**En avez-vous
déjà fait ?**

récit

1. PRÉSENTATIONS



Andrée-Caroline Boucher

Conseillère pédagogique
Chargée de cours
Auteure du matériel didactique
Doctorante en Études et pratiques des arts. Membre du groupe de recherche en Littératie médiatique multimodale
Champs de recherche : mobilité, création et créativité, matériel didactique numérique, formation à distance, connectivisme, ludification, intelligence collective, communautés de pratique, multimodalité.

andree-caroline.boucher@recitarts.ca
@AndreCaroline



Geneviève Lefebvre

Enseignante en arts et multimédia
École Curée-Antoine-Labelle, CSDL
Scénographe de théâtre
Champs d'intérêt : technologies, danse contemporaine et théâtre
genlefebvre@cslaval.qc.ca



Marc-Olivier Lacroix

Enseignant en arts et multimédia
École Curée-Antoine-Labelle, CSDL
Directeur de chant choral
Champs d'intérêt : technologies, musique et patrimoine
molacroix@cslaval.qc.ca



3. RESSOURCES



Pour obtenir cette présentation : <http://www.recitarts.ca/Trouver-des-ressources/Domaine-des-arts/dossiers-687/le-sketchnoting/>



2. TERMES ET CONCEPTS

La réalité virtuelle • à visionner avec un casque de type oculus





2. TERMES ET CONCEPTS

Des images ou vidéo 360° ou photosphère ou photobulle • à visionner avec un casque-support de téléphone intelligent ou un Google Cardboard





2. TERMES ET CONCEPTS

La réalité augmentée • à visionner sur appareil mobile





3. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR VISIONNER

1- Des téléphones intelligents pour consulter du contenu





3. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR VISIONNER

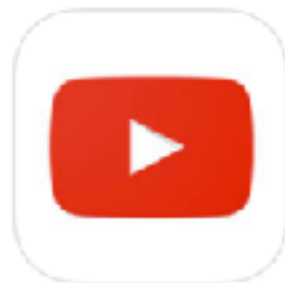
2- Des casques pour soutenir les téléphones intelligents





3. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR VISIONNER

3- Des applis pour consulter du contenu



YouTube



**Google
Cardboard**



**Google
Street View**





4. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR POUR CRÉER

4- Des appareils photos 360° pour créer du contenu



Theta V



LGR 105



Gear 360



Insta360 Nano



KeyMission 360



Insta360 Air



Giroptic iO





4. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR POUR CRÉER

4- Des téléphones intelligent pour créer du contenu





4. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR POUR CRÉER

4- Des applis pour créer du contenu



Google Street View



Google Cardboard Camera



4. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR POUR CRÉER

4- Des applications web pour publier du contenu 360



StorySphères

Publier sur Internet en géolocalisant des sons dans la photosphère.

Exemple : <http://www.ticeman.fr/lecoutelas/?p=4386>



Youvisit

Publier sur Internet en ajoutant des informations écrites dans la photosphère.

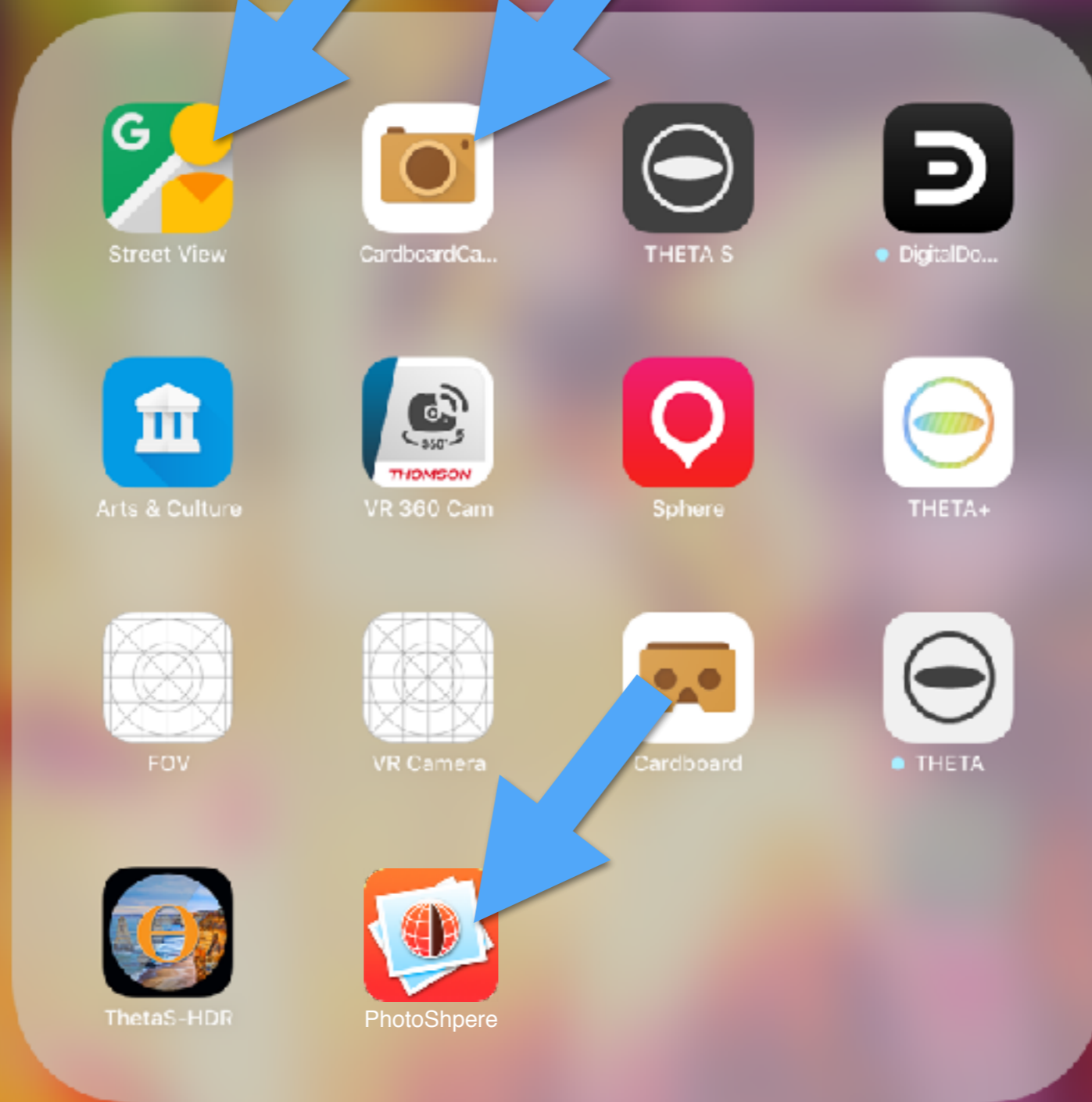
Exemple : <http://www.youvisit.com/tour/maude.lamoureux/139687?pl=v>



Facebook



Réalité virtuelle



Réalité augmentée



Metaverse



Aurasma



Découverte





5. EXPÉRIMENTATION 1 • EEI : APPRÉCIER

1. Repérer des oeuvres d'art publiques
2. Trouver de la documentation
3. Organiser une sortie culturelle
4. Choisir une oeuvre
5. Rédiger une appréciation
6. Réaliser une photo 360
7. Publier la photo et l'appréciation sur Google Map en la géolocalisation
8. Visiter les oeuvres avec les casques de réalité virtuelle en classe et un téléphone intelligent
9. Dialoguer sur les différents points de vue

SAÉ
ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE • 2^e CYCLE

DESCRIPTION

TITRE : Apprécier une oeuvre d'art public en réalité virtuelle

CYCLE : 2 PÉRIODES : 3

COMPÉTENCES

- C 1 Créer des images personnelles
- C 2 Créer des images médiatiques
- C 1 Apprécier des oeuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique...

DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION

- Santé et bien-être Médias Orientation et entrepreneuriat
- Environnement et consommation Vivre ensemble et citoyenneté

PROPOSITION

Réaliser une appréciation d'une oeuvre d'art public en exploitant la réalité virtuelle à partir de télephone intelligent ou de tablettes tactiles.

RÉPERTOIRE VISUEL ET REPÈRES CULTURELS

- Oeuvres d'art public
- Phénomène de l'art public, les 1%, les jardins de sculptures, l'art dans la vie et dans la ville.

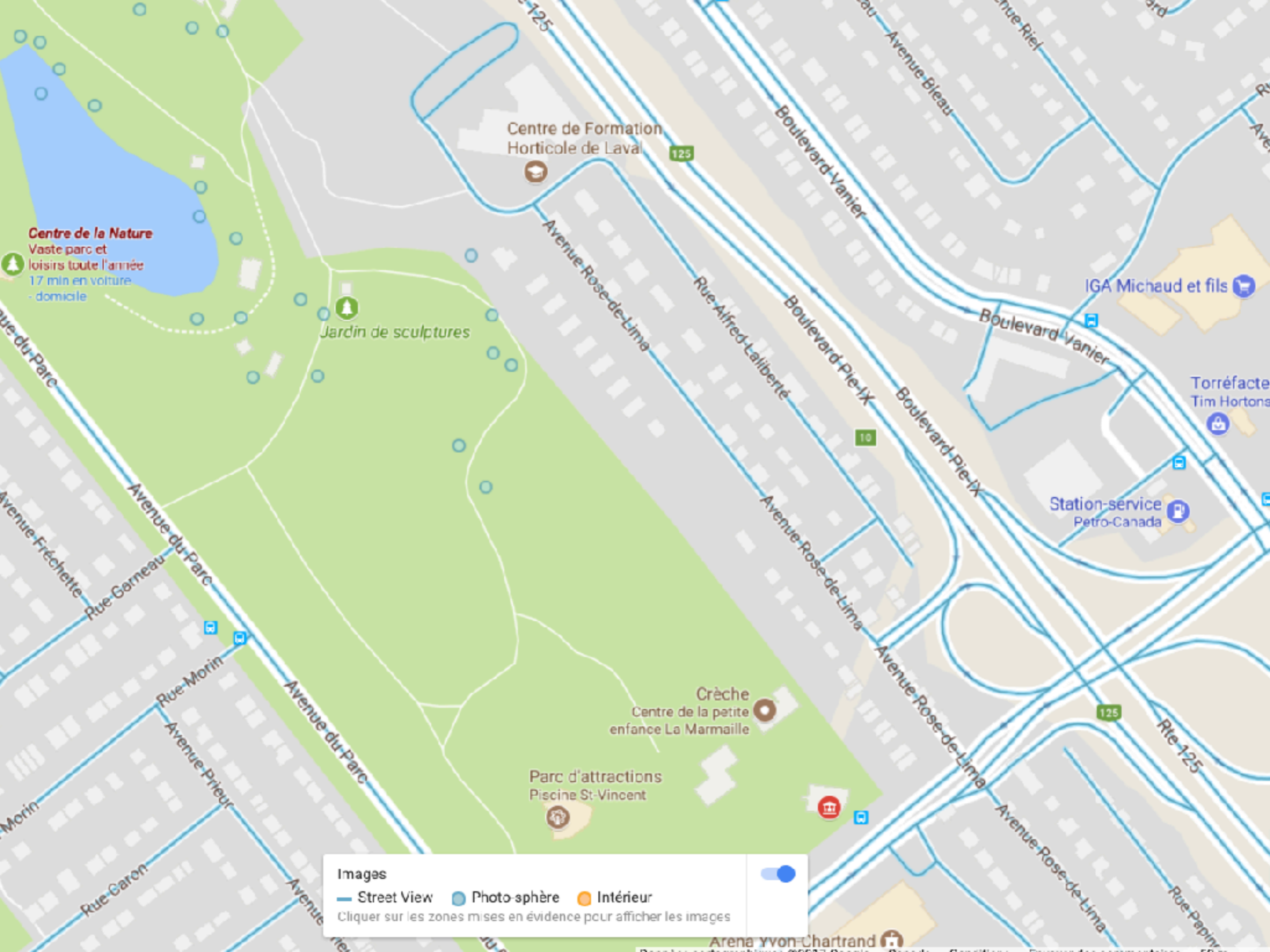
EQUIPEMENT

- 1 téléphone intelligent ou une tablette tactile par équipe (2 ou 3)
- 1 filin d'appréciation par équipe
- 1 carton blanc par équipe
- 1 marqueur fluide par équipe
- 16 lunettes de réalité virtuelle en carton pour téléphone intelligent

APPLICATIONS

Google Drive	Google Cardboard Camera	Google Street View	Google Map

1



Centre de la Nature
Vaste parc et
loisirs toute l'année
17 min en voiture
- domicile

Jardin de sculptures

Centre de Formation
Horticole de Laval

Crèche
Centre de la petite
enfance La Marmaille

Parc d'attractions
Piscine St-Vincent

IGA Michaud et fils

Torréfacteur
Tim Hortons

Station-service
Petro-Canada

Images

Street View
 Photo-sphère
 Intérieur

Cliquer sur les zones mises en évidence pour afficher les images



Masquer



Centre de la Nature



Centre de la Nature Parc, Laval, ...



Refl...



5. EXPÉRIIMENTATION 1 • EEI : APPRÉCIER

SAÉ
ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE • 2^e CYCLE

DESCRIPTION

TITRE : Apprécier une œuvre d'art public en réalité virtuelle

CYCLE : 2 PÉRIODES : 3

COMPÉTENCES

- C 1 Créer des images personnelles
- C 2 Créer des images médiatiques
- C 1 Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique...

DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION

- Santé et bien-être Médias Orientation et entrepreneuriat
- Environnement et consommation Vivre ensemble et citoyenneté

PROPOSITION

Réaliser une appréciation d'une œuvre d'art public en exploitant la réalité virtuelle à partir de télescope intelligent ou de tablettes tactiles.

RÉPERTOIRE VISUEL ET REPÈRES CULTURELS

- Œuvres d'art public
- Phénomène de l'art public, les FN, les Jardins de sculptures, l'art dans la vie et dans la ville.

EQUIPEMENT

- 1 télescope intelligent ou une tablette tactile par équipe (2 ou 3)
- 1 fiche d'appréciation par équipe
- 1 carton blanc par équipe
- 1 marqueur feutre par équipe
- 16 lunettes de réalité virtuelle en carton pour téléphone intelligent

APPLICATIONS

Google Drive

Google Cardboard Camera

Google Street View

Google Map

1

SAÉ
ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE • 2^e CYCLE

Apprécier des œuvres d'art public avec la réalité virtuelle - FICHE D'APPRÉCIATION

NOMS des coéquipiers :

TEXTE À COMPLÉTER

1 Bonjour je m'appelle (PRÉNOM) et moi, je m'appelle (PRÉNOM) :

2 Nous voulons vous présenter un œuvre dont le titre est :

3 L'artiste se nomme :

4 L'œuvre est faite de (exemple : matériaux) :

5 Elle se trouve au (exemple : Centre de la nature de la ville de Laval) :

6 Nous remarquons (exemple : angles plastiques, gestes...) :

7 Nous ressentons (émotions, découvertes, savoirs...) :

8 Nous trouvons cette œuvre (compréhension, liens, argument, sens critique...) :

9 Nous espérons que vous avez apprécié notre présentation!

4

SAÉ
ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE • 2^e CYCLE

Photos d'une expérimentation de la réalité virtuelle de la Nature de Laval avec les élèves de l'EEI de la CSDL en avril 2017.

9



5. EXPÉRIIMENTATION 2 • CAL : CRÉER

1. S'inspirer d'une proposition de création : CRASH ou autres
2. Réaliser une photo 360 avec Google Street View
3. Ajouter des filtres dans Photos Editor sur iPad
4. Dans Photoshop, insérer de nouvelles images en png
5. Dans After Effect, animer images (facultatif)
6. (animées ou non)
7. Ajouter bande sonore
8. Injecter des metadatas : Spatial Media Metadata Injector
9. Publier sur Youtube en spécifiant qu'il s'agit d'une vidéo 360
10. Vivre l'immersion avec un casque de réalité virtuelle, un téléphone intelligent et des écouteurs



5. EXPÉRIMENTATION 2 • CAL : CRÉER



<https://www.youtube.com/watch?v=Kf--X45Z2Nc>



5. EXPÉRIIMENTATION 2 • CAL : CRÉER



<https://www.youtube.com/channel/UCSsamH4szoAwdVwC8JAosgw>



5. EXPÉRIMENTATION 2 • CAL: CRÉER



<https://www.youtube.com/channel/UCK7ULKGtoE5B0j7xU9hclhw>



5. EXPÉRIMENTATION 2 • CAL : CRÉER

Problématiques rencontrées

- Insertions d'objets en premier plan
- Objets disproportionnés en 360





5. EXPÉRIMENTATION 2 • CAL : CRÉER

Vidéo importée
par Iphoto



Vidéo importée
par Theta





5. EXPÉRIMENTATION 2 • CAL : CRÉER





5. EXPÉRIMENTATION 2 • CAL : CRÉER

Contraintes

Fond noir

Le spectateur doit se déplacer

Trame sonore

Sujet libre



5. EXPÉRIMENTATION 2 • CAL : CRÉER

Problématiques

Contraster les inserts vidéos pour ne pas voir
les bordures de l'image
ou
Adoucir les contours

Kenza 350

0:32 / 1:19



5. EXPÉRIMENTATION 2 • CAL : CRÉER

Séquences « écran vert »

Les éléments entrent ou sortent du champ...
alors qu'il n'y a pas de cadre en 360 degrés

Privilégier
les fondus entrants
et sortants

ou

L'image peut disparaître
ou apparaître au loin





5. EXPÉRIIMENTATION 2 • CAL : CRÉER

Logiciels Vidéo:

After effects Ratio 2:1

Final Cut pro Ratio 2:1

Spatial Média Metadata Injector

RICOH THETA

Applis:

Google street view

Google drive





5. EXPÉRIMENTATION 2 • CAL : CRÉER

Conseils et recommandations

- avoir conscience du point focal
- filmer à hauteur des yeux
- penser à un cadre de référence
- ne pas bouger la caméra



5. EXPÉRIMENTATION 2 • CAL : CRÉER

Difficultés rencontrées

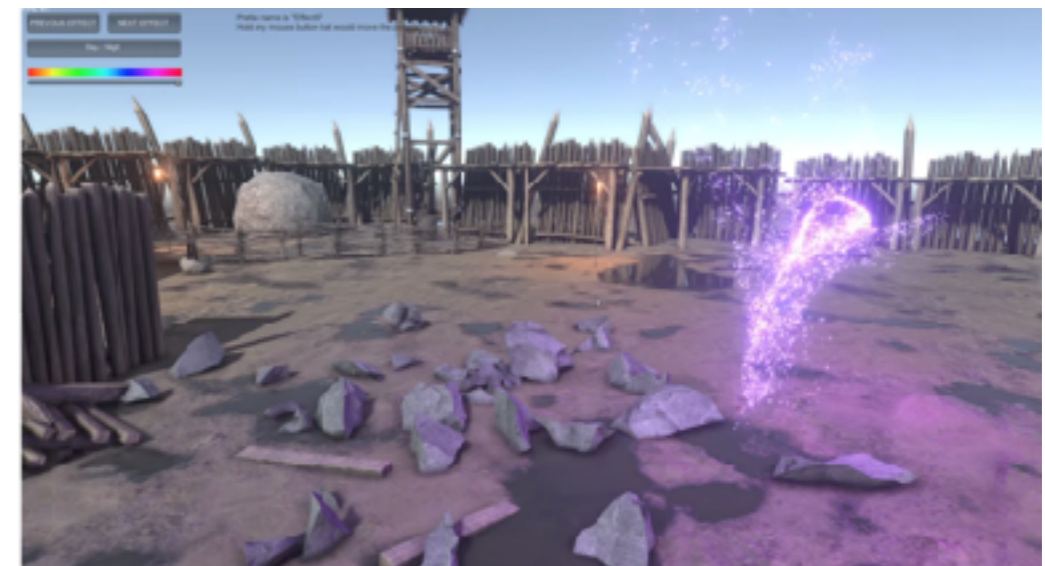
- Pour utiliser Google Street View, on doit passer par un cellulaire ou ipad. C'est un «app», donc on doit faire appel aux appareils des élèves ou avoir une permission spécial si l'école interdit les cellulaires. (Nous ont a accès au ipad)
- Dans Google Street View, attention aux «coutures» des photos entre elles. Il est difficile de ne pas avoir de coupures dans les éléments photographier. Aussi, faire attention aux éléments en mouvement (passants, voitures, autobus...)
- Pour réaliser un projet, l'élève doit voyager son image dans plusieurs logiciels. Facile de s'y perdre ou d'oublier une étape. Il y a aussi une duplication de l'image ou de la vidéo une fois les métadatas injectées. Ne pas se tromper d'image.
- La diffusion des projets. Doit absolument publier sur youtube pour le 360. Doit créer une chaine spécialisée pour la classe. Tous les élèves doivent se connecter sur la même chaine. Limite de vidéos publiés par jour. Donc tous les élèves ne pouvaient pas uploader la même journée (surtout s'il y a plusieurs groupes dans la même journée)
- Difficulté de regarder les projets. Doit absolument visionner les projets sur un cellulaire. Presque tous les élèves ont un cell, mais n'ont pas tous des données cellulaire! Pas de wifi accessible aux élèves dans l'école, donc pas de visionnement!



5. EXPÉRIMENTATION 3 : CRÉER



1. S'inspirer d'une proposition de création : le jeu
2. Réaliser un monde en 3D avec Unity 3D
3. Vivre l'immersion avec un casque de réalité virtuelle de type GearVR Oculus
4. Partager son expérience sur les médias sociaux



5. EXPÉRIMENTATION 4 : CRÉER

1. S'inspirer d'une proposition de création : déjouer les limites entre réalité et virtuelle inspiré de l'installation de PunchDrunk au centre PHI
2. Écrire un scénario pour une courte immersion dramatique
3. Construire une pièce facile à mémoriser
4. Filmer dans la pièce une séquence dramatique
5. Monter la séquence
6. Faire vivre l'immersion avec un casque de réalité virtuelle et des écouteurs une personne à la fois.
7. Partager son expérience sur les médias sociaux

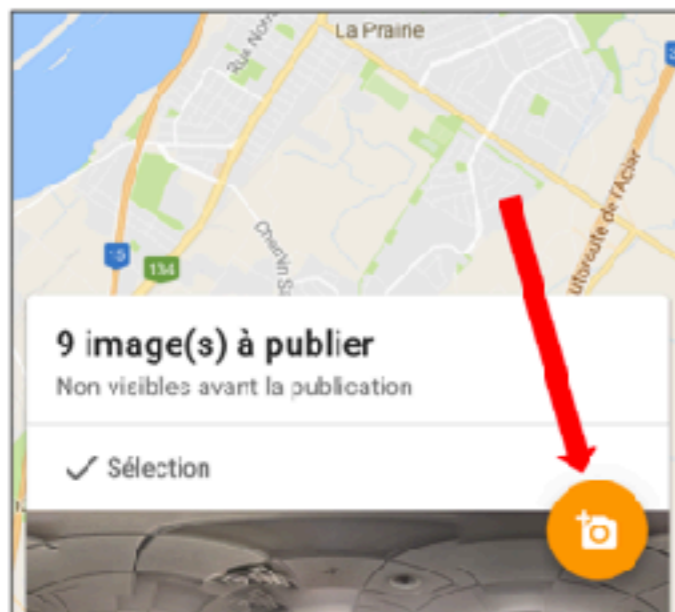




6. PROCÉDURE 1 : PRENDRE UNE PHOTOSPHÈRE AVEC GOOGLE STREET VIEW

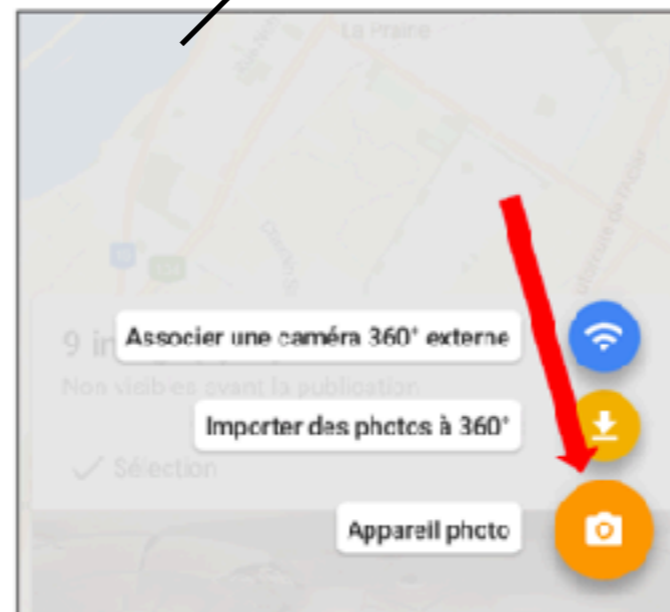
1

Cliquez sur la caméra dans Street View



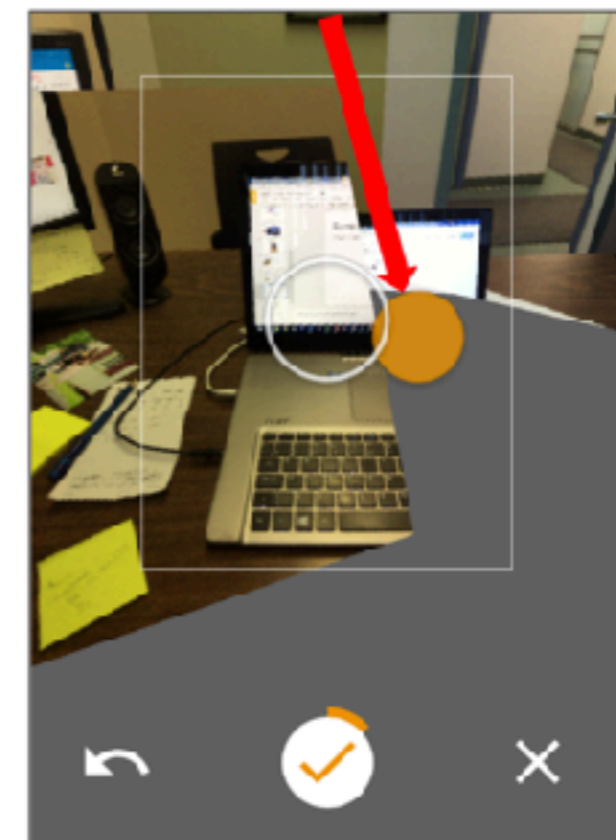
2

Sélectionnez « Appareil photo »



3

Visez le cercle et prenez les photos*

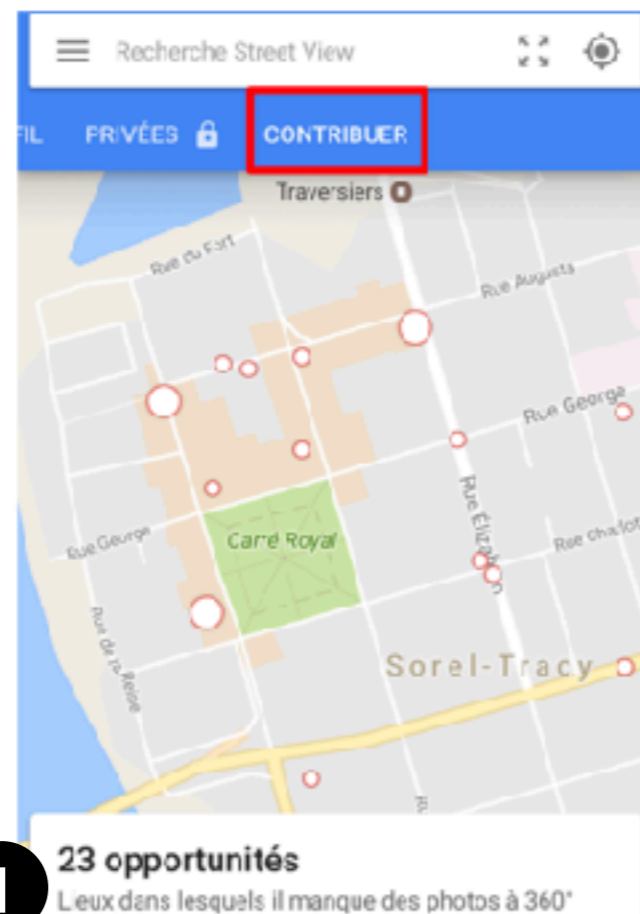


***L'accès à Internet n'est pas nécessaire pour la création de photos-sphères**



6. PROCÉDURE 2 : PUBLIER UNE PHOTOSPHÈRE DANS GOOGLE STREET VIEW

- Utilisez l'onglet « **Contribuer** » pour ajouter des photos à 360° à des lieux qui n'en n'ont pas encore sur Google Street View



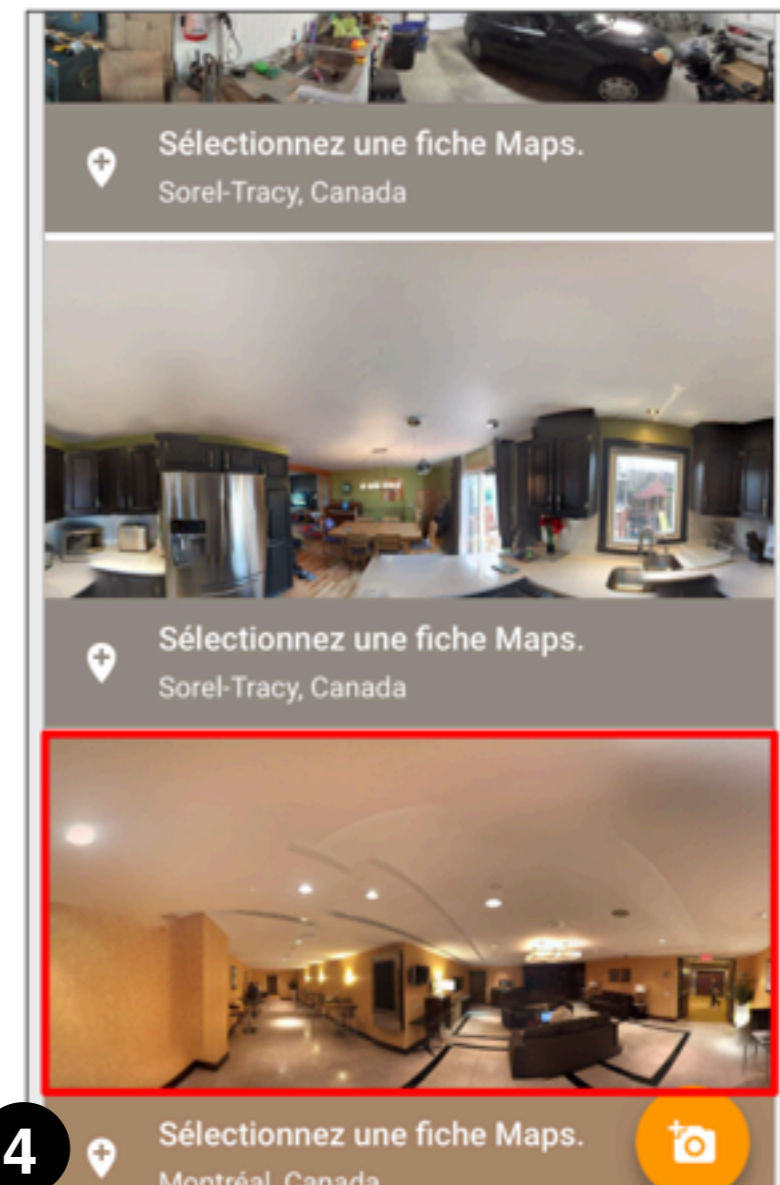
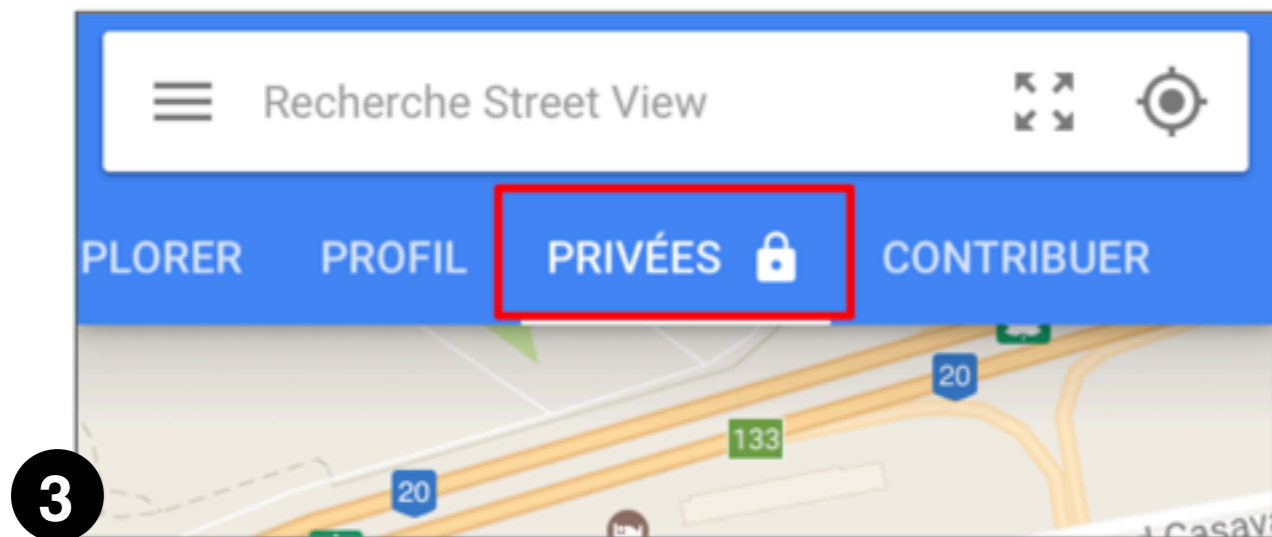
1



2

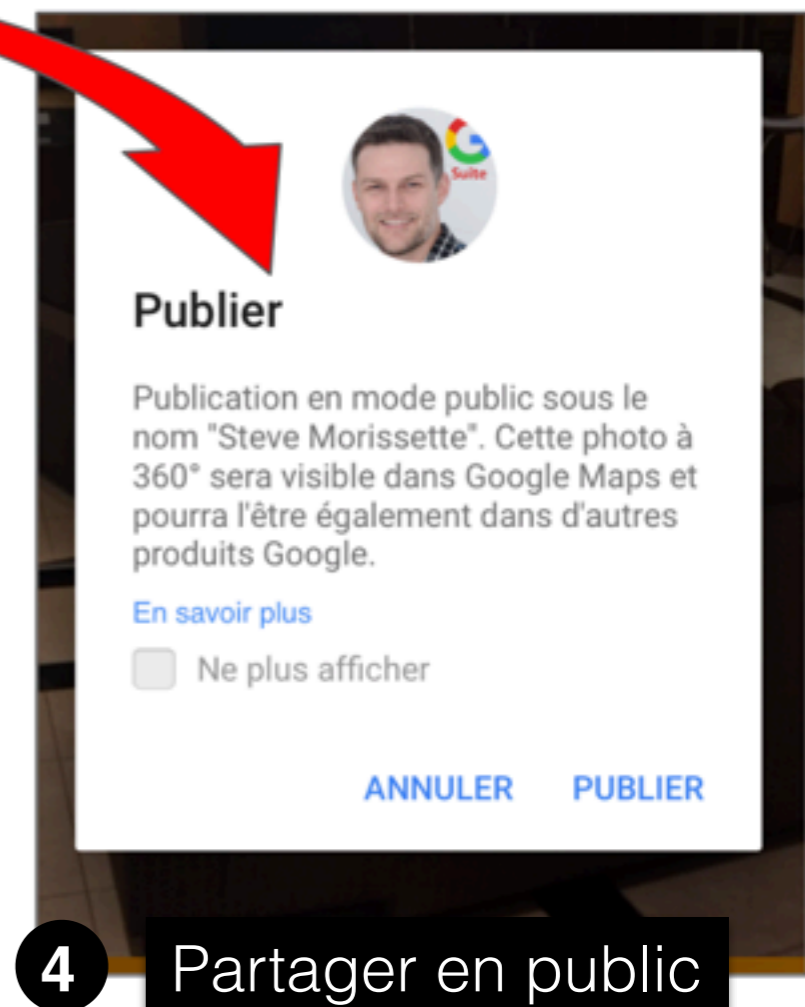
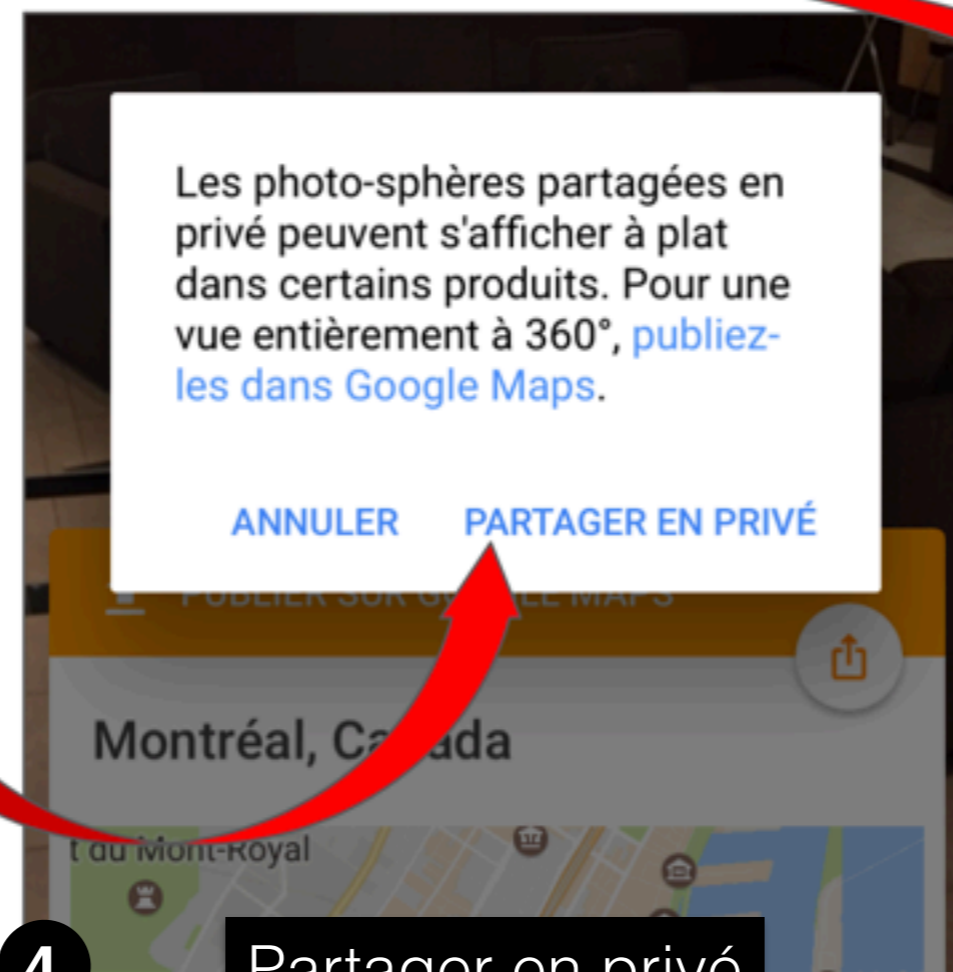
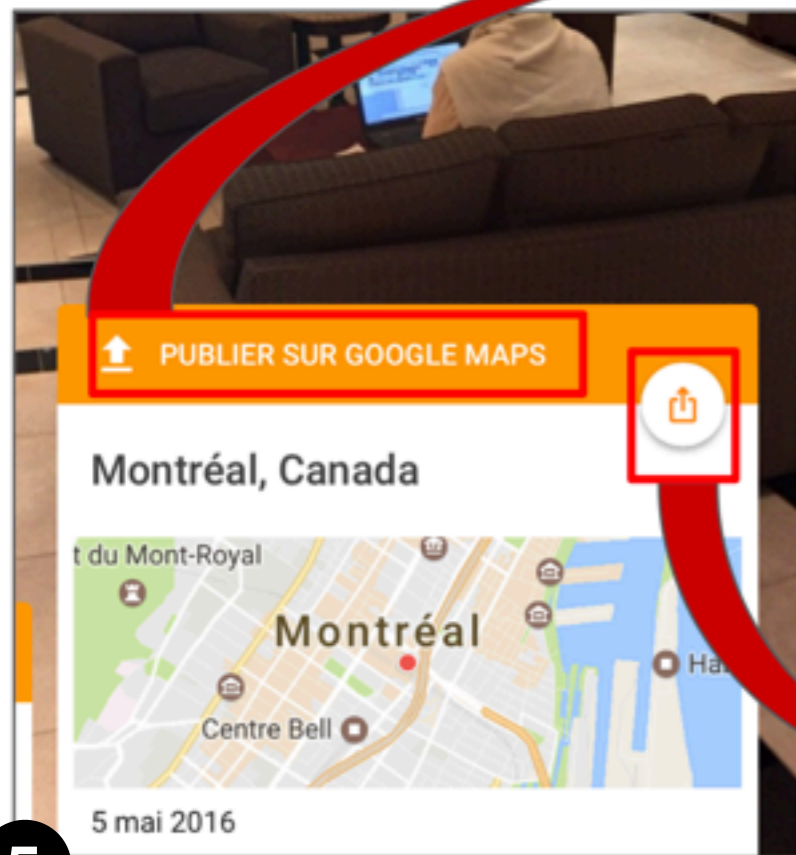


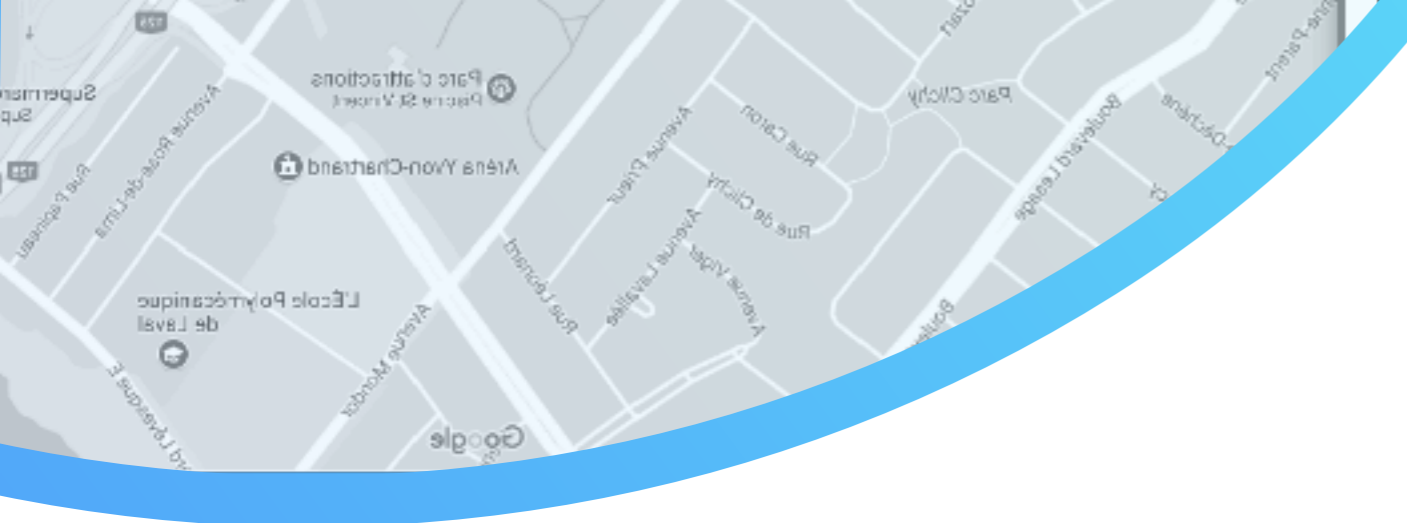
6. PROCÉDURE 2 : PUBLIER UNE PHOTOSPHÈRE DANS GOOGLE STREET VIEW



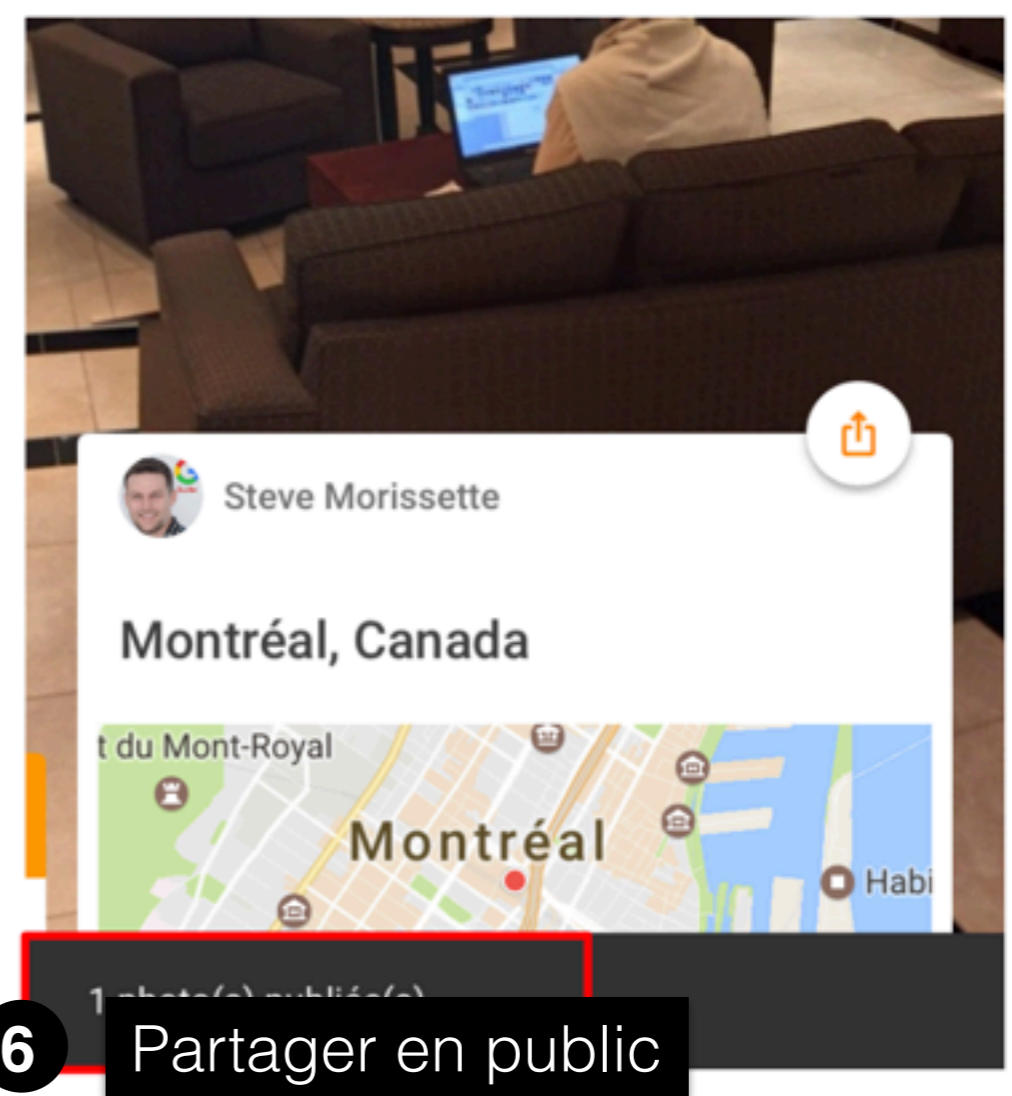
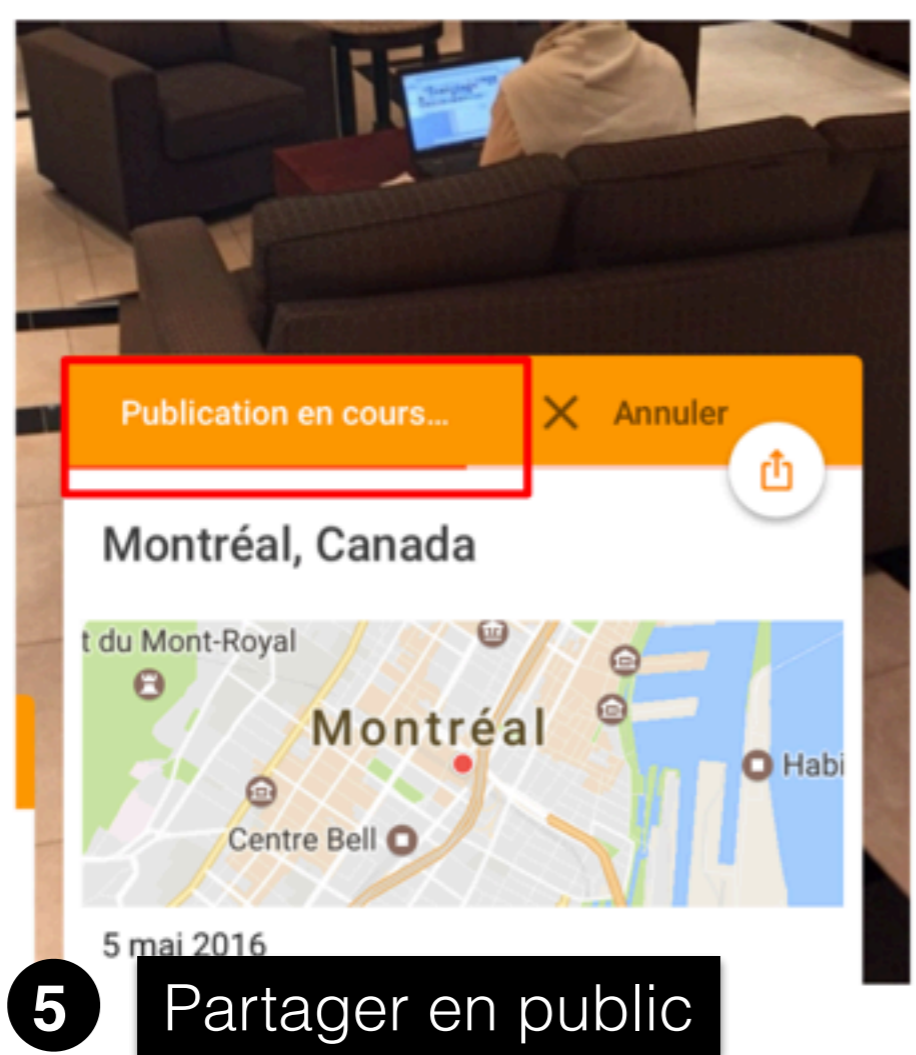


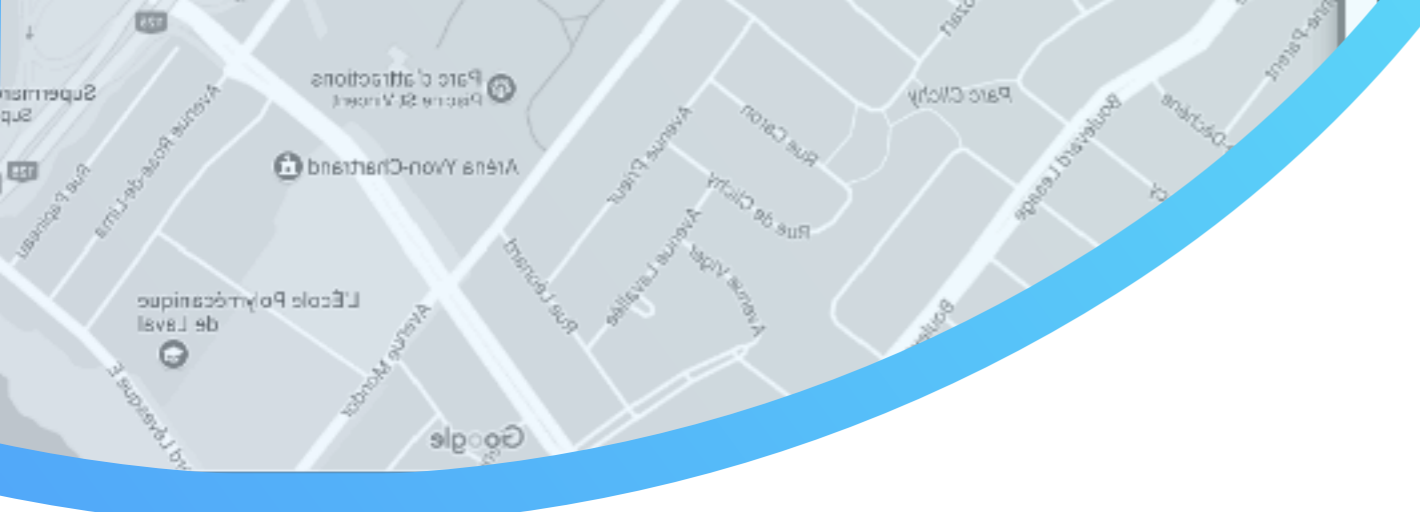
6. PROCÉDURE 2 : PUBLIER UNE PHOTOSPHÈRE DANS GOOGLE STREET VIEW



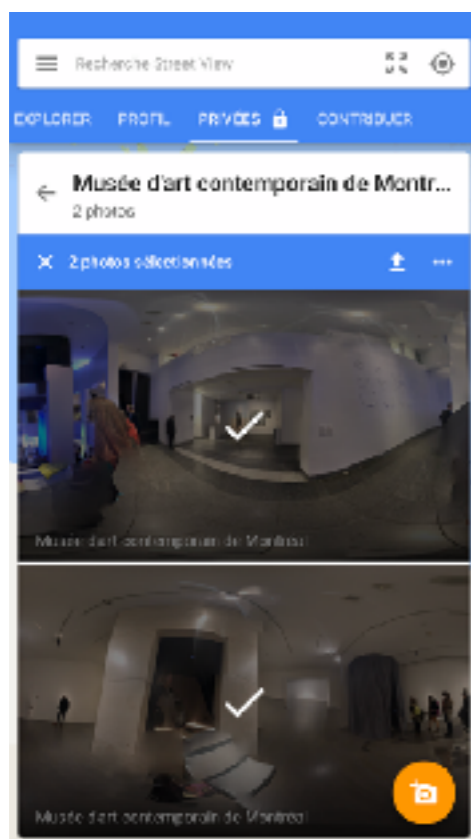


6. PROCÉDURE 2 : PUBLIER UNE PHOTOSPHÈRE DANS GOOGLE STREET VIEW

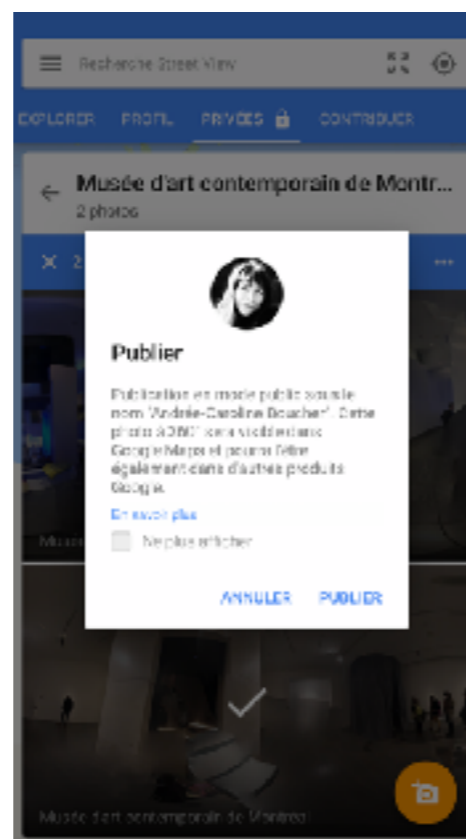




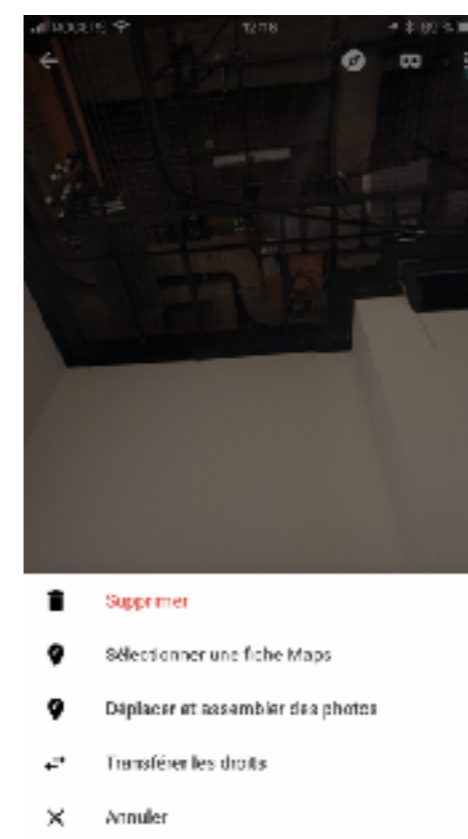
6. PROCÉDURE 3 : ASSEMBLER LES PHOTOSPHÈRES POUR CRÉER UN TRAJET GOOGLE STREET VIEW



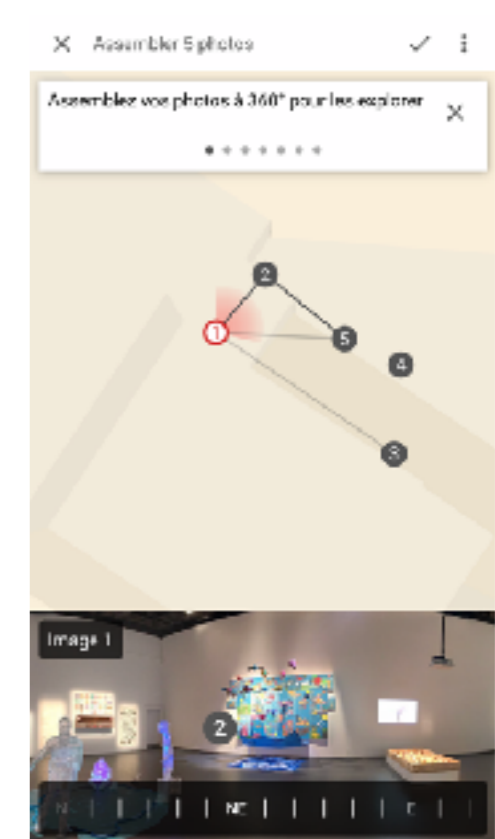
1 Sélectionner toutes les photos du même endroit.



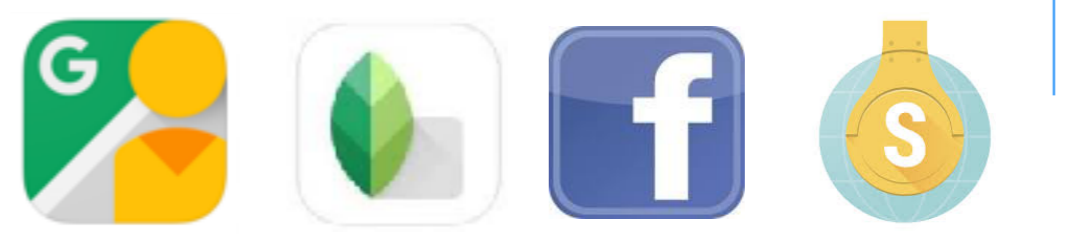
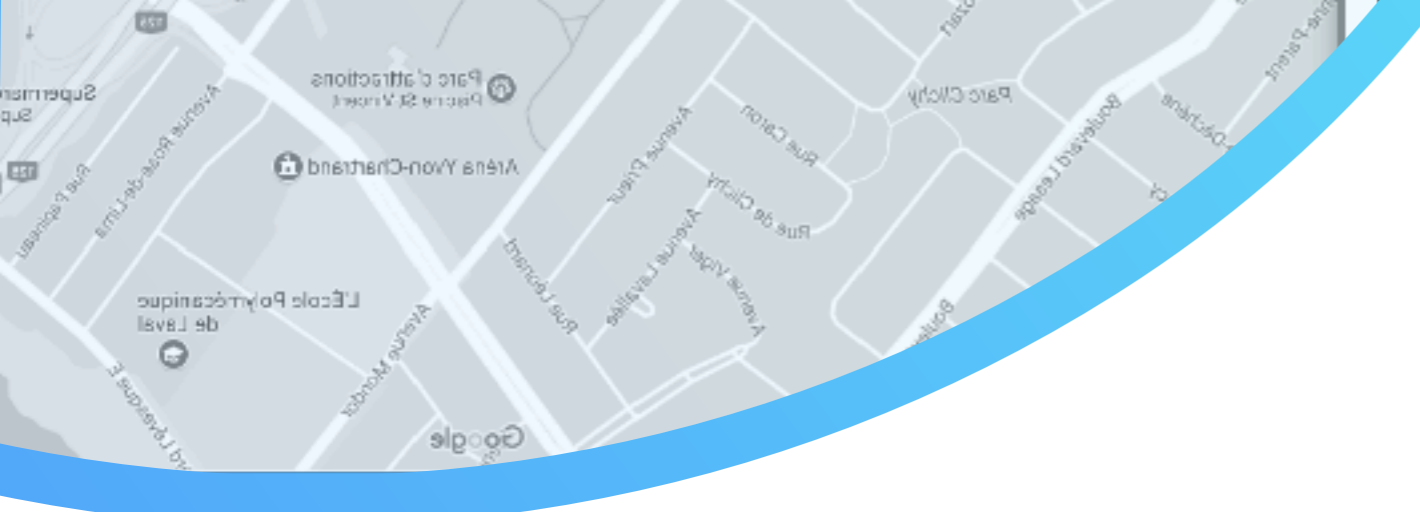
2 Les publier.



3 Cliquer sur l'une d'elle et choisir les 3 petits points en haut, choisir Déplacer et assembler des photos.



4 Vérifier les lignes de trajets et les angles avec le curseur du bas.



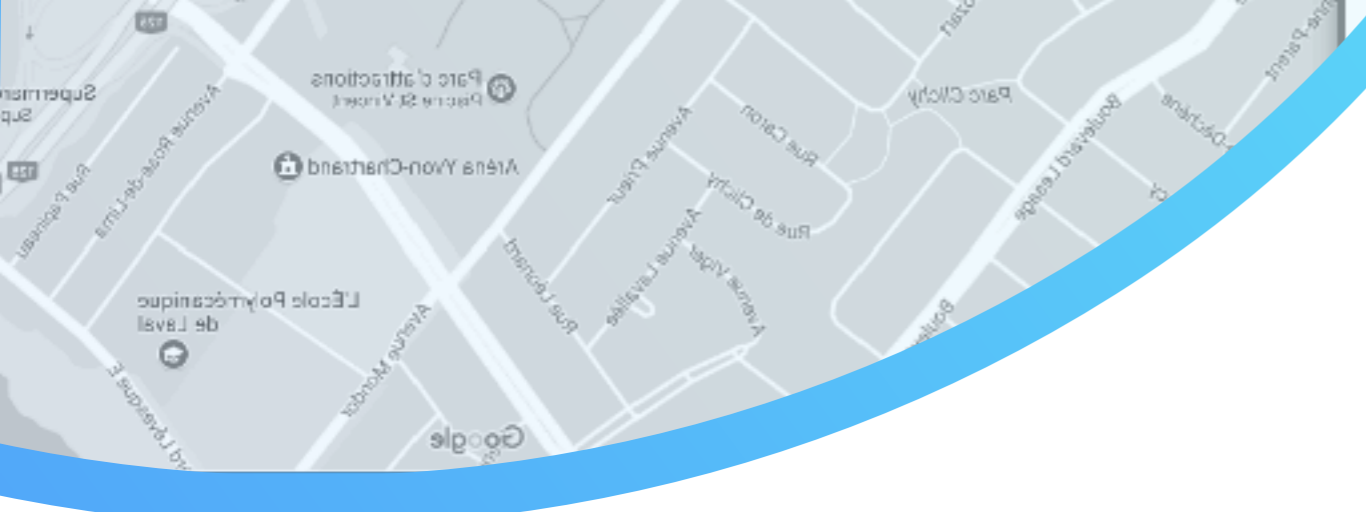
6. PROCÉDURE 4 : RETOUCHER LES PHOTOSPHÈRES ET LES PUBLIER SUR FACEBOOK OU STORYSPHÈRES



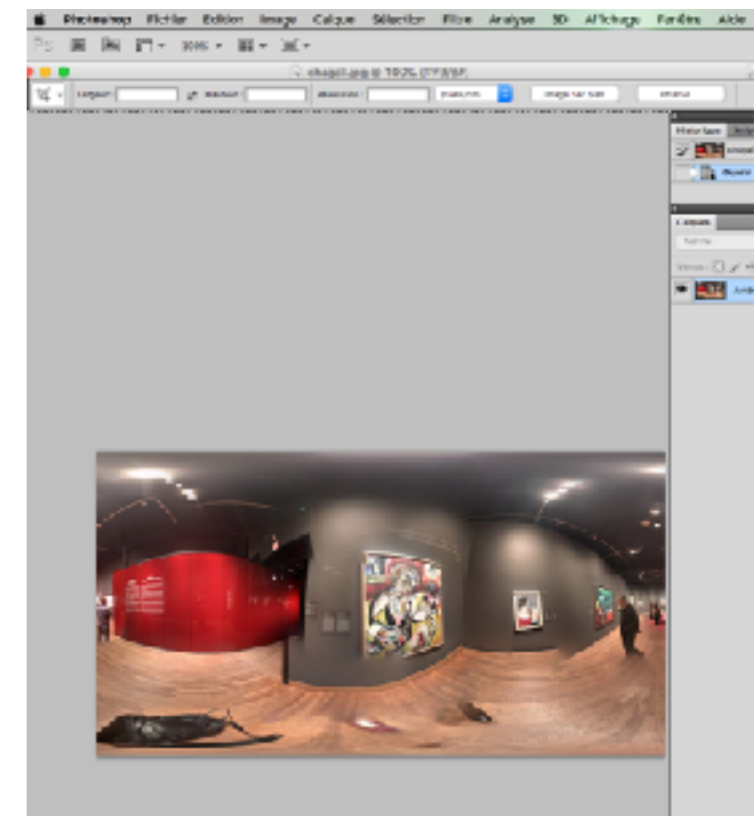
1 Après avoir pris sa photosphère, la publier en privé dans sa pellicule photo (Enregistrer l'image).

2 La retoucher dans Snapseed et la redéposer dans la pellicule photo (Exporter).

3 La publier dans Facebook ou dans StorySpheres. Les métadonnées de 360 devraient être préservées.



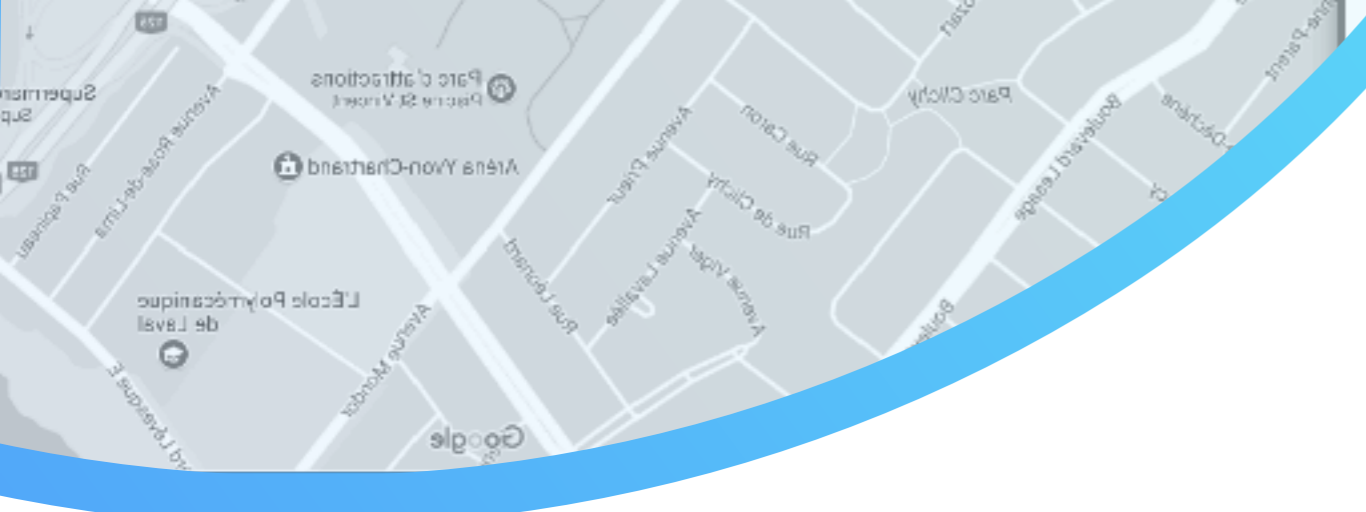
6. PROCÉDURE 5 : RETOUCHER DES VIDÉOS 360 ET LES PUBLIER SUR YOUTUBE



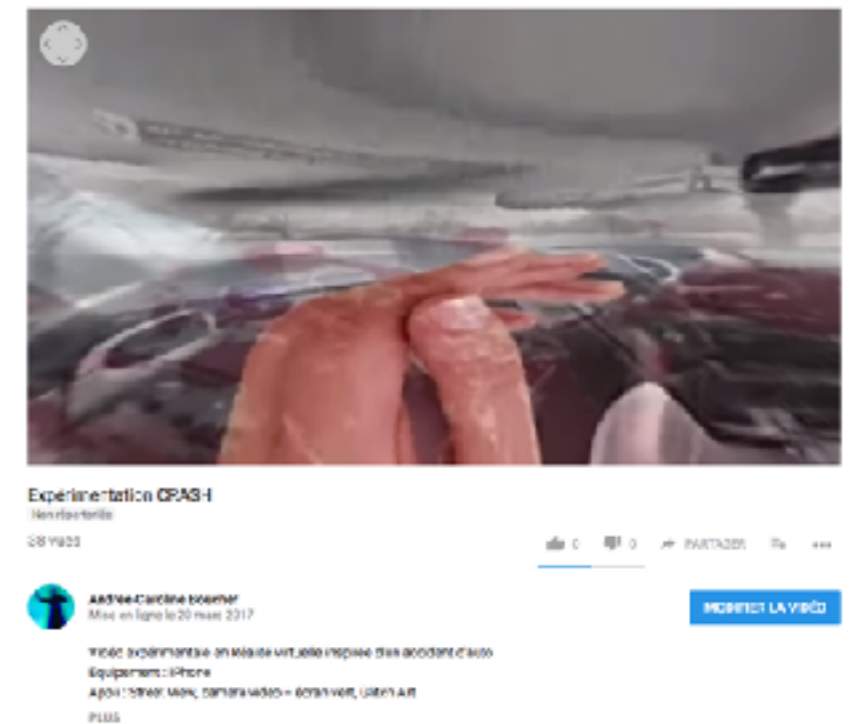
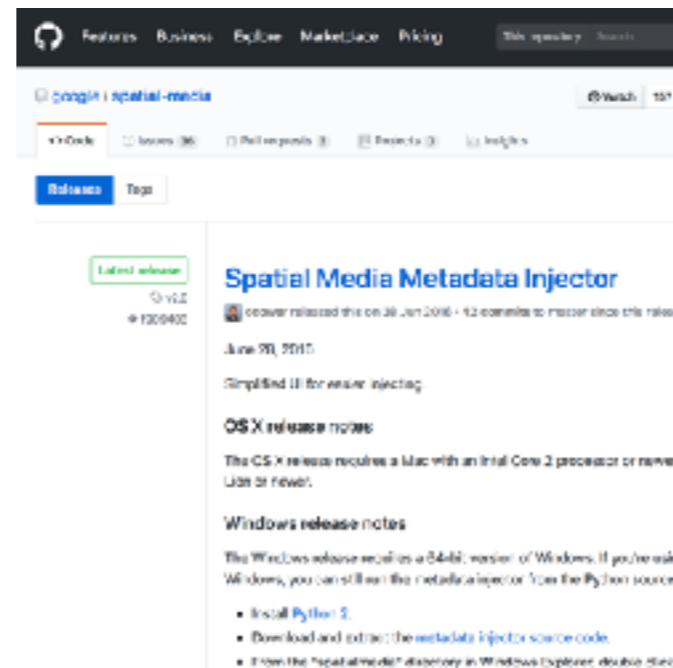
1 Prendre une photo 360 avec Google Street View ou la caméra Ricoh Theta.

2 Filmer une courte séquence avec un écran vert.

3 Dans Photoshop, retoucher la photo 360.



6. PROCÉDURE 5 : RETOUCHER DES VIDÉOS 360 ET LES PUBLIER SUR YOUTUBE







4 Dans Final Cut, intégrer la vidéo à écran vert sur la photo 360 en respectant le ratio 2:1 pour la dimension de l'image. Rendre cette image fixe en un film d'au moins 30 secondes. Ajouter le son.

5 Exporter le film puis lui injecter des métadonnées dans Spatial Media Metadata Injector.

6 Publier le film sur Youtube.



7. DÉFI 1 : CRÉER UNE PHOTO COLLECTIVE AVEC LA RV

1	Écrire sur un bout de papier une attitude ou une émotion;	
2	Se placer en grand cercle et interpréter l'attitude choisie en exagérant et en restant parfaitement immobile;	
3	Un seul photographe prend une photosphère avec Google StreetView en lien;	
4	L'éditer avec SnapSeed en ajoutant des effets, des filtres, etc;	
8	Partager son expérience sur les médias sociaux avec les mots-clic suivants : #art_VR #réalitévirtuelle_art #recitarts_RV #aqesap2017	 



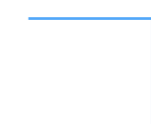
7. DÉFI 1 : TÉLÉCHARGER DES APPLIS



Google Street View
pour iPhone



SnapSeed





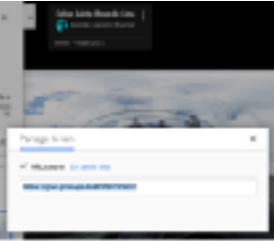


7. DÉFI 2 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE AVEC LA RV

1	Se placer en équipe de 2, un comédien et un photographe;	
2	Choisir une attitudes ou une émotion à mettre en relation; planifier la scène où le comédien sera présent à au moins à 2 endroits; anticiper ces 2 endroits où le comédien devra se regarder lui-même, en jouant les 2 attitudes différentes l'une après l'autre.	
3	Le photographe prend une photosphère avec Google StreetView en balayant son appareil de haut en bas, afin de permettre au comédien de se déplacer au moins une fois.	
4	Dans l'onglet Privé, choisir la photo, puis choisir PARTAGER EN PRIVÉ; Enregistrer l'image dans la pellicule photo;	
5	Éditer la photosphère dans SnapSeed en ajoutant des effets, des filtres, etc;	
6	Enregistrer l'image dans la pellicule photo;	
7	Partager sa photosphère sur la Page Facebook du RÉCIT ARTS, puis partager l'URL sur les médias sociaux avec les mots-clic suivants : (sinon envoyer par courriel andree-caroline.boucher@recitarts.ca #art_VR #réalitévirtuelle_art #recitarts_VR #aqesap2017	  





7. DÉFI 3 - EXERCICE À LA MAISON : APPRÉCIER AVEC LA RV

1	Se placer en équipe de 2;	
2	Trouver une oeuvre d'art public dans l'environnement proche;	
3	Inscrire sur une affichette les informations de l'oeuvre et demander à son co équipier de poser en la tenant;	
4	Prendre une photosphère de l'oeuvre d'art public avec Google StreetView;	
5	La géolocaliser et la publier;	
6	Se connecter à Google Maps et choisir Vos contributions\Photos;	
7	Retrouver votre photo 360 et cliquer sur les 3 petits points, choisir Partager le lien en URL courte;	
8	Partager son expérience sur les médias sociaux en collant l'URL et en ajoutant quelques mots clés résumant son appréciation. Exemple : JPRiopelle, admiration, chaleur, métal, organique et les mots-clic suivants : <ul style="list-style-type: none"> • #art_VR • #réalitévirtuelle_art • #recitarts_VR • #aqesap 	 

8. RESSOURCES



360-degree video and virtual reality on YouTube

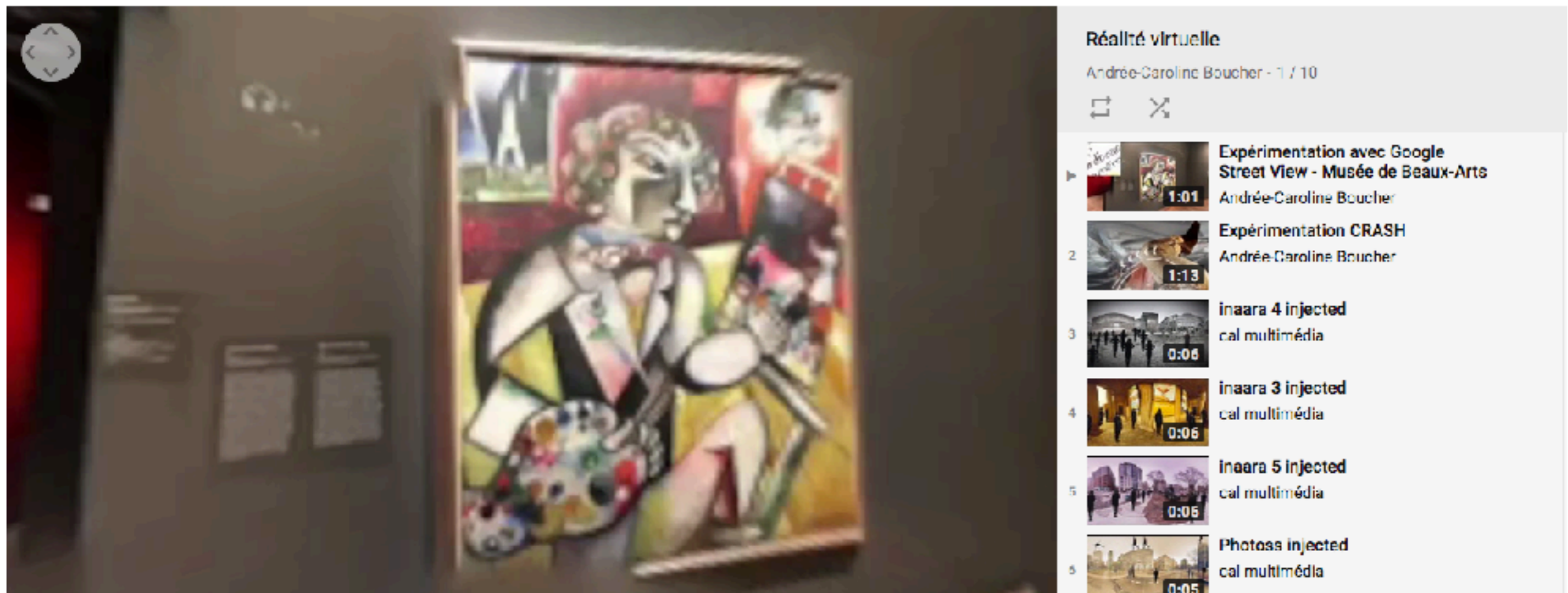
creatoracademy.youtube.com

360-degree video and virtual reality are changing how audiences can experience video. This course will get you acquainted with this new technology, help you decide

...

Source : <https://creatoracademy.youtube.com/page/course/360video>

9. SERVICE NATIONAL DU RÉCIT ARTS



The image shows a virtual reality interface. On the left, a large painting is displayed, featuring a figure in a dark suit and a palette, set against a colorful, abstract background. On the right, a sidebar contains the following information:

- Réalité virtuelle**
- Andrée-Caroline Boucher - 1 / 10
- Icons for full screen and close
- Video playlist with 5 items:

Item	Thumbnail	Duration	Title	Author
1	[Thumbnail]	1:01	Expérimentation avec Google Street View - Musée de Beaux-Arts	Andrée-Caroline Boucher
2	[Thumbnail]	1:13	Expérimentation CRASH	Andrée-Caroline Boucher
3	[Thumbnail]	0:06	inaara 4 injected cal multimédia	
4	[Thumbnail]	0:06	inaara 3 injected cal multimédia	
5	[Thumbnail]	0:05	inaara 5 injected cal multimédia	
5	[Thumbnail]	0:05	Photoss injected cal multimédia	



Chaîne YouTube : <https://goo.gl/MVufSW>

9. SERVICE NATIONAL DU RÉCIT ARTS



The screenshot shows the 'récit ARTS' website interface. On the left is a dark sidebar with navigation options: 'SUIVRE une formation', 'VIURE un projet', 'TROUVER des ressources', 'REJOINDRE la communauté', 'COMMUNIQUER avec nous', and 'FORUMS'. The main content area has a breadcrumb trail: 'Accueil de la communauté > Trouver des ressources > Domaine des arts > Dossiers > La réalité virtuelle > La réalité virtuelle'. Below the breadcrumb are buttons for 'Ajouter une rubrique' and 'Ajouter un article'. The title 'La réalité virtuelle' is followed by a 'Modifier' link and a VR headset icon. A section header reads '1. QU'EST-CE QUE LA RÉALITÉ VIRTUELLE ?'. The text explains that virtual reality is a computer technology that simulates a user's physical presence in an artificially generated environment. It notes that VR reproduces an artificial sensory experience (visual, auditory, haptic, etc.). The objective is to allow one or more people to live an immersive experience (or not), which is a sensorimotor and cognitive activity in a numerically created world (imaginary, symbolic, or a simulation of real-world aspects). The source is cited as Wikipedia. Below the text is a small image of a person wearing a VR headset.



Dossier : <https://goo.gl/R58efT>



9. SERVICE NATIONAL DU RÉCIT ARTS

récit
ARTS

SUIVRE
une formation

VIURE
un projet

TROUVER
des ressources

REJOINDRE
la communauté

COMMUNIQUER
avec nous

FORUMS

Formulaire d'inscription 1 de 2

Nom et Prénom

Nom d'utilisateur

N.B. Évitez les espaces, les symboles spéciaux et les accents.

Mot de passe

Choisir un mot de passe avec au moins 6 lettres et/ou chiffres.
N.B. Pas d'accent ni d'espace dans votre mot de passe.

Confirmer votre
mot de passe

Courriel

Continuer



Dossier : <https://goo.gl/Qzshvw>





9. SERVICE NATIONAL DU RÉCIT ARTS

Chantiers à venir :

- poursuite des expérimentation en réalité virtuelle
- expérimentation en réalité augmentée en lien avec la compétence apprécier

Pour participer à une expérimentation écrire : andree-caroline.boucher@recitarts.ca

MERCI À :

**Benoît Petit, Steve Morissette, Steve Quirion, Maude Lamoureux,
Claudie Vanasse, Marc-André Lacroix, Geneviève Lefebvre,
Stéphanie Marcoux et
Patrick Fleury,
pour leur collaboration généreuse à ce chantier.**

