

► **Information générale**

| Cours | |
|--------------------------------------|--|
| Titre | Atelier de Musique visuelle immersive |
| Nombre de crédits | 1 |
| Sigle | MUS6316 |
| Site StudiUM | MUS6316 |
| Faculté / École / Département | Faculté de musique x Société des arts technologiques de Montréal |
| Trimestre | Automne |
| Année | |
| Mode de formation | Présentiel |
| Déroulement du cours | À déterminer |

| Enseignant·e·s | |
|-----------------------|--|
| Nom et titre | Myriam Boucher, professeure adjointe |
| Coordonnées | Courriel : myriam.boucher@umontreal.ca Bureau B-665 |
| Disponibilités | Prendre rendez-vous par courriel |

| Description du cours | |
|---|---|
| Description | Atelier de création dirigé. Étude des concepts fondamentaux et des techniques régissant la production visuelle dans un contexte immersif : dôme, réalité virtuelle, multi-écrans. |
| Place du cours dans le programme | Atelier à option. Préalable : MUS3314X-6314X et/ou MUS3315X-6315X ou l'équivalent (connaissance de production vidéo - captation, mappage, synthèse). |

► Apprentissages visés

Objectifs généraux

Étudier et appliquer les principaux concepts régissant la production et la création de visuels en contexte immersif

Se familiariser aux dispositifs de visuel immersif

Faire une utilisation créative des outils technologiques

Acquérir des notions de création pour les expériences immersives

Explorer différents dispositifs et supports de diffusion

Sujets abordés

Dispositifs : dôme, réalité virtuelle et mult-écrans

Mappage vidéo

Rendus, formats, codecs

Mise en espace

Projecteurs

► **Calendrier**

| Séances (dates et titres) | Contenus | Activités | Lectures et travaux | Évaluations formatives | Évaluations |
|------------------------------|----------|-----------|---------------------|------------------------|-------------|
| <i>A déterminer</i> | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Attention ! Exceptionnellement, l'enseignant(e) peut apporter des modifications aux dates des évaluations. Le cas échéant, l'enseignant(e) doit obtenir l'appui de la majorité des étudiant(e)s de sa classe. Veuillez vous référer à l'[article 4.8 du Règlement des études de premier cycle](#) et à l'[article 28 du Règlement pédagogique de la Faculté des études supérieures et postdoctorales](#).

► Évaluations

| Méthodes | Objectifs d'apprentissage visés | Critères d'évaluation | Dates limites | Pondérations |
|---|--|--|---|--------------|
| Présence et participation | Présence en classe. Participation aux discussions et aux exercices réalisés en classe. | Maîtriser et comprendre les différents outils servant à la création de visuels immersifs. | - | 40% |
| Étude pratique de création visuelle pour dôme | Se familiariser à la création de visuels pour dôme de projection. Mettre en pratique différentes notions vues durant l'atelier. Partage des connaissances. | Respect du support et du format. Compréhension des outils employés. Qualité technique et artistique. | À déterminer – l'étude sera présentée à la Satosphère de la Société des arts technologiques de Montréal | 60% |

Attention ! Exceptionnellement, l'enseignant(e) peut apporter des modifications à la pondération relative des évaluations. Le cas échéant, l'enseignant(e) doit obtenir l'appui de la majorité des étudiant(e)s de sa classe. Veuillez vous référer à l'[article 4.8 du Règlement des études de premier cycle](#) et à l'[article 28 du Règlement pédagogique de la Faculté des études supérieures et postdoctorales](#).

| Consignes et règles pour les évaluations | | | |
|--|--|--------------------|-------------------------------|
| Absence à une évaluation | Note de zéro (0) dans le cas d'absence à l'atelier. Note de zéro (0) à l'étude pratique si absence non motivée lors de la présentation des études à la Satosphère. | | |
| Remarques importantes | Tout cas de plagiat sera sanctionné. Les étudiant-e-s qui ont une condition médicale diagnostiquée qui requiert des mesures particulières sont invité-e-s à contacter le BSESH et à fournir aux enseignant-e-s les documents adéquats. | | |
| Grille d'évaluation | A+ 97% - 100% | A 93% - 96% | A- 90% - 92% |
| | B+ 87% - 89% | B 83% - 86% | B- 80% - 82% |
| | C+ 77% - 79% | C 73% - 76% | C- 70% - 72% |
| | D+ 65% - 69% | D 60% - 64% | |
| | E 35% - 59% | F 0% - 34% | F* Absence non motivée |

► **Rappels**

| Dates importantes | |
|---|--|
| Début du trimestre | |
| Annulation du cours (sans frais) | |
| Date limite d'abandon (avec frais) | |
| Fin du trimestre | |

Attention ! En cas de différence entre les dates inscrites au plan de cours et celles publiées dans le Centre étudiant, ces dernières ont préséance. Accédez au Centre par le [Bureau du registraire](#) pour trouver l'information. Pour les cours à horaires atypiques, les dates de modification de l'inscription et les dates d'abandon peuvent être différentes de celles des cours à horaires réguliers.

| Utilisation des technologies en classe | |
|---|--|
| Enregistrement des cours | L'enregistrement des cours n'est généralement pas autorisé. Si, pour des raisons valables, vous désirez enregistrer une ou plusieurs séance(s) de cours, vous devez préalablement obtenir l'autorisation écrite de votre enseignant-e au moyen du formulaire prévu à cet effet (https://cpu.umontreal.ca/fileadmin/cpu/documents/planification/formulaire-autorisation_enregistrement.docx). Notez que la permission d'enregistrer NE donne PAS la permission de diffuser l'enregistrement. |
| Prise de notes et activités d'apprentissage avec ordinateurs, tablettes ou téléphones intelligents | La prise de note est fortement encouragée, mais non obligatoire. |

► Ressources

Ressources obligatoires

| | |
|----------------------|--|
| Ordinateur | Matériel de base pour la production visuelle immersive |
| Site internet | Studium |

Bibliographie sommaire

- Abassi, M. (2020). Les modalités de captation d'attention dans l'art immersif à l'ère de l'anthropocène. *Kinephanos*. Numéro spécial *Écologies de l'immersion*. 116-142.
- Andrieu, B. (2014). Arts immersifs : Dispositifs et expériences. *Figures de l'art*. 26.
- Andrieu, B. (2016). Vers des trans(es)immersions symbiose-extase-osmose-vertige. *De Boeck Supérieur*. 134. 17-27. Disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-societes-2016-4-page-17.htm>
- Andrieu, B. & Bernard, A. (2015). Les arts immersifs comme émergence spatiale du sensible. *CNRS Éditions*. 13. 75-81. Disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-corps-2015-1-page-75.htm>
- Alberganti, A. (2013). *De l'art de l'installation : La spacialité immersive*. L'Harmattan.
- Boucher, M. (2008). Vision périphérique, proprioception et vidéo immersive. Dans L. Poissant et P. Tremblay (éds.) *Esthétique des arts médiatiques : Prolifération des écrans*. Presses de l'Université du Québec. 53-57.
- Bregman S., A. (1990). *Auditory Scene Analysis: The Perceptual Organization of Sound*. MIT University Press.
- Bouko, C. (2015). Le théâtre immersif est-il interactif? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité. *Tangence*. 108. 29-50. <https://doi.org/10.7202/1036453ar>.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT University Press.
- Davies, C. (2003). Rethinking VR: Key Concepts and Concerns. *Proceedings of the 9th International Conference on Virtual Systems and Multimedia – Hybrid Reality: Art, Technology and the Human Factor*.
- Delaporte, M-L. (2020). Éléments naturels et espaces immersifs dans les œuvres de Doug Aitken à l'ère de l'Anthropocène. *Kinephanos*. Numéro spécial *Écologies de l'immersion*. 101-115.
- Fazenda, B. (2017). Were palaeolithic cave paintings placed because of acoustic resonances?. *The Journal of the Acoustical Society of America*. 141. 3999-3999. <http://doi.org/10.1121/1.4989167>.
- Hainge, G. (2015). L'art (immersif) des bruits. *CNRS « Corps »*. 13. 151-161. Disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-corps-2015-1-page-151.htm>
- Lombi, E. (2020). « Théâtre immersif » et spécificité théâtrale : une question d'équilibre. *Voix plurielles*. 17(2). 12-24. <https://doi.org/10.26522/vp.v17i2.2597>
- McRobert, L. (2007). *Char Davies' Immersive Virtual Art and the Essence of Spatiality*. University of Toronto Press.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard. Disponible en ligne : http://classiques.ugac.ca/classiques/merleau_ponty_maurice/phenomenologie_de_la_perception/phenomenologie_de_la_perception.pdf
- Moujan, C. (2013). L'expérience de l'*entre'espace*. *Interfaces numériques*. 2(2). 209-228.
- Roginska, A., & Geluso, P. (Eds.). (2017). *Immersive Sound: The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315707525>
- Schrimshaw, W. (2017). *Immanence and Immersion: On the Acoustic Condition in Contemporary Art*. Bloomsbury.
- Solveig, S. (2016). Looking for Family, looking for Tribe. *Réflexions sur le public "corporellement engagé" de New Model Army*. *Corps : Revue interdisciplinaire*. 13. 19-28.

Trentini, B. (2014). Immersions réelles et virtuelles : des expériences esthétiques modifiant perception et corps propre. *Figures de l'art*. 26. 153-164.

Zimmermann, A. & Andrieu, B. (2021). Body Ecology and Emersive Exploration of Self: The Case of Extreme Adventurers. *Sport, Ethics and Philosophy*. 15(4). 481-494. <https://doi.org/10.1080/17511321.2020.1856913>

N'oubliez pas ! Vous pouvez profiter des [services des bibliothécaires disciplinaires](#).

Soutien à la réussite

De nombreuses activités et ressources sont offertes à l'Université de Montréal pour faire de votre vie étudiante une expérience enrichissante et agréable. La plupart d'entre elles sont gratuites. Explorez les liens ci-dessous pour en savoir plus.

| | |
|--|---|
| Centre de communication écrite | http://cce.umontreal.ca/ |
| Centre étudiant de soutien à la réussite | http://cesar.umontreal.ca/ |
| Services des bibliothèques UdeM | https://bib.umontreal.ca |
| Soutien aux étudiants en situation de handicap | http://bsesh.umontreal.ca/ |

► Cadres réglementaires et politiques institutionnelles

Règlements et politiques

Apprenez à connaître les règlements et les politiques qui encadrent la vie universitaire.

Règlement des études

Que vous soyez étudiant(e) régulier(ère), étudiant(e) libre ou étudiant(e) visiteur(se), connaître le règlement qui encadre les études est tout à votre avantage. Consultez-le !

<http://secretariatgeneral.umontreal.ca/documents-officiels/reglements-et-politiques/reglement-des-etudes-de-premier-cycle/>

<http://secretariatgeneral.umontreal.ca/documents-officiels/reglements-et-politiques/reglement-pedagogique-de-la-faculte-des-etudes-superieures-et-postdoctorales/>

Politique-cadre sur l'intégration des étudiant(e)s en situation de handicap

Renseignez-vous sur les ressources disponibles les mieux adaptées à votre situation auprès du Bureau de soutien aux étudiant(e)s en situation de handicap (BSESH). Le deuxième lien ci-contre présente les accommodements aux examens spécifiques à chaque école ou faculté.

https://secretariatgeneral.umontreal.ca/public/secretariatgeneral/documents/doc_officiels/reglements/administration/adm10_25-politique-cadre_integration_etudiants_situation_handicap.pdf

<http://www.bsesh.umontreal.ca/accommodement/index.htm>

Intégrité, fraude et plagiat

Problèmes liés à la gestion du temps, ignorance des droits d'auteurs, crainte de l'échec, désir d'égaliser les chances de réussite des autres – aucune de ces raisons n'est suffisante pour justifier la fraude ou le plagiat. Qu'il soit pratiqué intentionnellement, par insouciance ou par négligence, le plagiat peut entraîner un échec, la suspension, l'exclusion du programme, voire même un renvoi de l'université. Il peut aussi avoir des conséquences directes sur la vie professionnelle future. Plagier ne vaut donc pas la peine !

Le plagiat ne se limite pas à faire passer un texte d'autrui pour sien. Il existe diverses formes de manquement à l'intégrité, de fraude et de plagiat. En voici quelques exemples :

- Dans les travaux : Copier un texte trouvé sur Internet sans le mettre entre guillemets et sans citer sa source ; Soumettre le même travail dans deux cours (autoplégat) ; Inventer des faits ou des sources d'information ; Obtenir de l'aide non autorisée pour réaliser un travail.
- Durant les évaluations : Utiliser des sources d'information non autorisées ; Obtenir des réponses de façon illicite ; S'identifier faussement comme un(e) étudiant(e) du cours.

Site Intégrité

<https://integrite.umontreal.ca/accueil/>

Les règlements expliqués

<https://integrite.umontreal.ca/reglements/les-reglements-expliques/>