



Master Arts Parcours Réalisateur en arts numériques

Diplôme Master

Domaine d'étude Arts, Lettres, Langues

Mention Arts

Parcours Réalisateur en arts numériques

Objectifs

Dans le domaine des arts visuels et sonores, les technologies électroniques et informatiques ont permis l'émergence de nouveaux modes d'expression. La formation vise à la connaissance et à la maîtrise des technologies électroniques et numériques afin de préparer au métier de Réalisateur en arts numériques. Acteur direct dans les productions d'œuvres numériques, il se situe à l'interface entre artistes et créateurs dans le champ des arts et expressions numériques, les développeurs de logiciels, les chercheurs en arts contemporains.

Les étudiants inscrits en master RAN (Réalisateur en arts numériques) bénéficient d'une mutualisation avec le master RIM (Réalisateur en informatique musicale) et ses enseignements à partir d'un socle commun. Chaque parcours possède également des disciplines de spécialité. Les enseignements principaux sont : la conception et la réalisation d'œuvres interactives, la capture gestuelle, la programmation informatique, le traitement temps réel du signal vidéo et audio, l'histoire et l'esthétique des arts numériques et de la musique électroacoustique, la composition électroacoustique, l'informatique musicale, l'acoustique, la composition assistée par ordinateur...

Le cursus comprend deux axes complémentaires :

- > une formation théorique, cours et conférences, dispensée à la fois par des professionnels des arts numériques et de l'informatique musicale et par des enseignants-chercheurs (art numérique, musicologie, informatique) au long des deux semestres
- > une formation pratique sous forme de stages en France ou à l'étranger.

Pour qui ?

Conditions d'admission

- > La sélection des étudiants du master 2 «Réalisateur en arts numériques » s'effectue sur dossier.
- > [Candidater en Master 2 «Réalisateur en arts numériques »](#)

Compétences

Le master a pour objectif de former les étudiants aux outils numériques, à la fois dans leur utilisation et dans leur conception, ainsi qu'aux pratiques de la création artistique (installations, spectacle vivant, dispositifs multimédia). Il apporte pour cela des connaissances dans des domaines variés :

- > Conception, direction, réalisation de projets de création artistique visuelle et audiovisuelle utilisant des technologies numériques depuis le choix et la conception des outils jusqu'à la présentation publique (expositions, festivals, présentation dans des centres dédiés à la création numérique, spectacle vivant dans le champ des arts numériques...)
- > Maîtrise des différents langages et types de logiciels dédiés à la programmation pour les arts visuels, numériques et interactifs (conception, traitement, synthèse...)
- > Approche théorique de l'histoire des arts contemporains et électronique
- > Maîtrise des différents types de logiciels dédiés à la production audiovisuelle

- > Approche croisée des arts visuels et sonores
- > Outils pour le multimédia (cinéma, jeux vidéo, WEB)
- > Connaissances en acoustique, en traitement du signal, en montage et en mixage audio par la mutualisation avec le master RIM
- > Expérience du travail dans les institutions dédiées à la création numérique et interactive
- > Nouvelles lutheries, conception d'instruments de musique électroniques
- > Technologies des capteurs, interfaces hommes-machines
- > Equipements MIDI

Et après ?

Débouchés

Cette formation prépare principalement au métier de Réalisateur en arts numériques. Le Réalisateur en arts numériques est un acteur direct dans les productions artistiques électronumériques. Il se situe à l'interface entre les artistes numériques ou ayant besoin d'utiliser des technologies de pointe dans des productions visuelles, sonores et multimédia, les chercheurs en arts contemporains, les développeurs de logiciels. Le titulaire de ce diplôme peut exercer les activités (ou fonctions) suivantes :

- > Assistant et réalisateur dans le champ des arts numériques
- > Ingénieur spécialisé dans les nouvelles technologies (capteurs, circuits, réseaux...)
- > Artiste spécialisé en arts numériques, multimédias et interactifs
- > Chercheur en université (recherche, création)
- > Enseignant en arts numériques
- > Salarié dans les centres de création, les théâtres, les centres chorégraphiques, des cabinets d'assistance conseil, les studios de cinéma ou de jeux vidéo.

Equipe pédagogique

Cette formation mobilise une équipe enseignante regroupant plus d'une vingtaine d'intervenants, qui sont des enseignants de l'université Lyon/Saint-Etienne (en arts plastiques et numériques, en musicologie, en informatique, en acoustique), et surtout des professionnels travaillant dans des structures partenaires (FIL, GRAME, CNSMDL, CRR-SE, etc.) ou dans des centres ou des entreprises de réputation internationale (IRCAM, CRR Nice, Ubisoft, Cycling74, CNMAT...).