



Master Arts Parcours Création contemporaine et nouvelles technologies

Diplôme **Master**

Domaine d'étude **Arts, Lettres, Langues**

Parcours **Création contemporaine et nouvelles technologies**

Spécialités :

« Réalisateur/Réalisatrice en informatique musicale (RIM) » ou « Arts numériques »

DESCRIPTION DU PARCOURS

Par une articulation forte entre recherche théorique, apprentissage technique des outils informatiques les plus avancés de production et la création, le parcours de master professionnalisant « Création Contemporaine et Nouvelles Technologies » forme les étudiants à la connaissance théorique et pratique des enjeux esthétiques, formels et professionnels de la création numérique contemporaine dans les domaines du son et de l'image.

L'originalité de cette formation, unique en France, repose en grande partie sur la mutualisation d'enseignements issus des départements d'Arts plastiques et de Musicologie, ainsi que sur l'intervention de nombreux professionnels de disciplines variées reconnus internationalement. Ce partage d'un socle pédagogique commun, vise la transdisciplinarité des pratiques (artistiques, scientifiques et techniques) en matière de création numérique sonore et visuelle.

En début de parcours, il est demandé aux étudiants de s'inscrire dans l'une des deux spécialités suivantes (voir description détaillée ci-dessous) :

- > « Réalisateur ou Réalisatrice en informatique musicale (RIM) » ;
- > « Arts numériques ».

La formation s'appuie sur diverses institutions et associations culturelles partenaires régionales. Un parc matériel spécifique (ordinateurs, capteurs, interfaces, outils de prise de vue, de prise de son et de diffusion, etc.), ainsi que des lieux de production dédiés (studio musical, studio de prise de vue, studio de maquettage de dispositifs multimédia, etc.) sont mis à disposition des étudiants pendant leurs deux années de formation.

Pour les deux spécialités, l'étudiant.e a la possibilité d'opter pour la réalisation de projets personnels de création ou sur des projets de recherche, qui peuvent dans ce dernier cas déboucher sur une inscription en doctorat.

Et après ?

Débouchés

- > **SPÉCIALITÉ « RÉALISATEUR OU RÉALISATRICE EN INFORMATIQUE MUSICALE (RIM) »**

Cette spécialité vise la connaissance et la maîtrise des technologies électroniques et numériques et prépare au métier de Réalisateur et Réalisatrice en informatique musicale (RIM). Acteurs directs dans les productions musicales, les réalisateurs en informatique musicale se situent à l'interface entre les développeurs de logiciels, les chercheurs en informatique musicale, les compositeurs ... et toutes les entreprises susceptibles d'intégrer du son dans leurs activités.

Débouchés

Pour répondre à l'augmentation du nombre de projets de production utilisant les technologies, le RIM assume différentes fonctions dont l'encadrement des compositeurs, musiciens et artistes, la gestion des projets de production, et généralement, en collaboration avec l'ingénieur du son et les musiciens, l'exécution des œuvres. Aujourd'hui dans tous les milieux où des créateurs travaillent avec les technologies numériques pour le son ou la musique (danse, théâtre, vidéo, jeux vidéo, arts plastiques, musique, internet), on trouve, parfois sous d'autres étiquettes (régisseur, ingénieur, etc.), des professionnels qui maîtrisent des concepts, des technologies et des pratiques similaires :

- dans les centres de création (IRCAM, GRM, Centres Nationaux de Création Musicales, ...)
- dans les studios d'enregistrement (travail avec l'ingénieur du son),
- dans les théâtres, les centres d'arts dramatiques, les opéras, les centres chorégraphiques, les radios, les entreprises de jeux vidéo, les musées,
- dans des cabinets d'assistance conseil,
- comme designer sonore pour le spectacle vivant, le cinéma, le jeu vidéo,
- comme formateur, professeur de musique électroacoustique,
- comme développeur en informatique musicale.

> SPÉCIALITÉ « ARTS NUMÉRIQUES »

En master 1 et 2, l'étudiant définit une thématique de recherche qui lui appartient en propre et qui prend appui sur sa pratique artistique. Il bénéficie de l'encadrement régulier d'un directeur de recherche, tout en continuant à développer ses compétences dans des domaines plus larges, lors de séminaires diversifiés. L'enseignant-chercheur qui dirige l'étudiant s'efforce d'élaborer avec lui un champ de recherche qui lui soit personnel et qui tienne compte de ses compétences spécifiques, ainsi que de son projet professionnel. La recherche se développe sur les deux années.

La formation vise par la même occasion la connaissance et la maîtrise des technologies électroniques et numériques, afin de fournir aux étudiants les outils nécessaires au développement de leurs projets. Cette formation technique a également comme objectif de préparer les étudiants aux différents métiers de la création numérique et celui plus spécifique du 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.

Débouchés

Ce parcours ouvre aux métiers du champ de la création plastique et technologique au sens large, de la recherche en arts numériques et dans des domaines émergents au croisement de la recherche scientifique et de la pratique artistique. Il permet également de s'engager dans la voie de la réalisation artistique dans le domaine des technologies numériques et interactives, de la médiation ou de l'animation culturelle, ou de la poursuite d'étude en Doctorat.

Par la formation technique dispensée pendant les deux années de masters, les étudiants sont également préparés aux différents métiers de la création numérique contemporaine, et plus spécifiquement celui de Réalisateur en arts numériques (RAN). Grâce à la transversalité de ses compétences, le RAN est amené à 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 ;
- Ingénieur de recherche (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.