

# Master Arts Parcours Réalisateur en informatique musicale

**Master** Arts, Lettres, Langues  
**Mention** Arts  
**Parcours** Réalisateur en informatique musicale

## Objectifs

En musique, les technologies électroniques et informatiques ont permis l'émergence de nouveaux modes d'expression. Dans ce contexte, deux axes majeurs sont à distinguer : celui de l'écriture musicale, de la composition musicale assistée par ordinateur (CMAO) et celui de l'audio numérique, de l'enregistrement, de l'analyse du son, de sa transformation et de sa synthèse. Ces nouveaux modes d'expression imposent aux compositeurs et aux interprètes de se former à ces nouveaux outils et à ces nouveaux concepts. En même temps, de nouveaux métiers apparaissent comme l'interprète de musique électroacoustique, qui devient en même temps, en quelque sorte, à la fois luthier et programmeur, ou le réalisateur en informatique musicale qui accompagne le compositeur en prenant en charge la réalisation des parties informatiques de sa pièce [1].

Nous proposons donc depuis 2011 une formation à vocation professionnelle, inédite à ce jour en France, fondée sur la connaissance et la maîtrise experte d'outils à la pointe de la technologie et sur leurs applications artistiques. Cette formation s'adresse à des personnes ayant à la fois une pratique régulière en musique et en informatique musicale. Un bac scientifique est fortement conseillé.

Cette formation comporte des enseignements mutualisés avec le Master Professionnel de Réalisateur en Arts Numériques (ouverture en septembre 2016).

[1] Une inscription de ce métier au répertoire national des certifications professionnelles a été réalisée par l'IRCAM en 2007.

## Pour qui ?

### Conditions d'admission

La sélection des étudiants du master II «Réalisateur en informatique musicale» s'effectue sur dossier puis après entretien avec un jury et un exercice de commentaire d'écoute écrit (culture musicale et aptitudes rédactionnelles).

> [Candidater en Master 2 «Réalisateur en informatique musicale»](#)

## 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 sonore. Il apporte pour cela des connaissances dans des domaines variés :

- > Conception, direction, réalisation de projets de création musicale utilisant des technologies numériques depuis le choix et la conception des outils jusqu'à la performance sur scène ou en régie
- > Composition (acoustique, électroacoustique, mixte)

- > Connaissance des répertoires des XXe et XXIe siècles, analyse musicale, composition
  - > Maîtrise des différents types de logiciels de l'informatique musicale
  - > Apprentissage des langages de programmation pour le traitement du signal, le temps réel et à la composition
  - > Etude des outils pour le multimédia (cinéma, jeux vidéo, WEB)
  - > Ingénierie du son, traitement du signal, acoustique
  - > Prise de son, mixage en studio d'enregistrement, régie son et sonorisation
- > Nouvelles lutheries, conception d'instruments de musique électroniques, technologies des capteurs, interfaces hommes-machines, équipements MIDI

## Et après ?

### Débouchés

Cette formation prépare principalement au métier de réalisateur en informatique musicale. Le réalisateur en informatique musicale est un acteur direct dans les productions musicales. Il se situe à l'interface entre les chercheurs en informatique musicale, les développeurs de logiciels et les compositeurs (ou les artistes) ayant besoin d'utiliser des technologies de pointe dans des productions musicales ou sonores. Le titulaire de ce diplôme peut exercer les activités (ou fonctions) suivantes :

- > Réalisateur en informatique musicale
- > Musicien ingénieur du son
- > Ingénieur du son spécialisé nouvelles technologies
- > Compositeur spécialisé en électroacoustique
- > Musicologue (recherche, création, composition)
- > Enseignant en Musique Assistée par Ordinateur

## 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 musicologie, en ethnomusicologie, en arts plastique, en informatique et en acoustique), et surtout des professionnels travaillant dans des structures partenaires (FIL, GRAME, CNSMDL, CRR-SE) ou dans des centres ou des entreprises de réputation internationale (IRCAM, CRR Nice, Ubisoft, Cycling74, CNMAT...).