



MASTER ARTS

PARCOURS

“Création numérique”

Année universitaire 2023-2024

Responsables pédagogiques : Damien Beyrouthy & Jean-Paul Fourmentraux

MASTER 1

SEMESTRE 1

UE : Unité d'Enseignement

EC : Élément Constitutif

HAPAU04 – MISE À NIVEAU EN CRÉATION NUMÉRIQUE – 3 crédits

Damien Beyrouthy, Stéphane Cousot, Grégoire Lauvin

Proposé au début de la formation, ce cours dresse un panorama du numérique, autant dans ses pratiques que dans ses conceptions. Il a pour objectif de donner ou de rappeler les fondamentaux aux étudiants pour les aider dans les cours suivants. L'évaluation prendra la forme d'un QCM et d'un dossier.

HAPAU05 – ARTS ET TECHNOLOGIES – 2h/s – 3 crédits

Jean-Paul Fourmentaux

Approche historique et sociologique de concepts essentiels à la compréhension des enjeux des relations entre arts, images et technologies.

HAPAU06 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : ANIMATION – 2h/s – 3 crédits

Damien Beyrouthy

L'enseignement permet à l'étudiant d'acquérir une maîtrise technique et conceptuelle des outils dédiés à la création d'animations vidéo (avec le logiciel *After Effects*). Pour ce faire, trois exercices s'appuyant sur des techniques d'animation différentes sont proposés dans le semestre (images clés, *tracking*, *path*). Trois sujets en lien avec ces techniques sont également présentés. L'évaluation prend la forme d'incitations plastiques avec contraintes.

HAPAU07 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : GRAPHISME – 2h/s – 3 crédits

Célio Paillard

Ce cours est une initiation théorique au design graphique de création. Écriture, typographie, image et graphisme seront les quatre entrées principales de l'enseignement. L'enjeu est d'acquérir les bases d'une culture historique du design graphique du mur des cavernes aux écrans tactiles connectés, la maîtrise des notions essentielles de la discipline, et de développer une attention spécifique et un regard critique aux objets graphiques. L'évaluation portera sur une analyse approfondie d'une œuvre d'art ou d'un produit de la communication visuelle dont le médium est le design graphique.

HAPAU08 – CONCEPTION D'UN PROJET DE CRÉATION NUMÉRIQUE – 4h/s – 6 crédits

Quentin Destieu, Damien Beyrouthy, Fabrice Métais, Ariane Tillenon

Deux activités de conceptions différentes seront proposées aux étudiant.es :

- Suivi 1 de projet personnel ;
- Conception d'un projet collectif.

Le Suivi 1 consistera en l'accompagnement ou l'émergence d'un projet personnel. Première étape de cette élaboration qui se poursuivra tout au long de la formation.

La Conception d'un projet collectif correspondra à la première phase d'un projet d'art numérique répondant à la demande d'un commanditaire extérieur, qui sera réalisé au second semestre.

HARAU01 – ARTS ET TRANSVERSALITÉS – 8 séances de 2,25h chacune – 3 crédits

UE commune aux 4 parcours de la mention Arts

- Parcours 1 (Arts plastiques et Sciences de l'art) (2 séances)
- Parcours 2 (Création numérique) (2 séances)
- Parcours 3 (Arts de la scène) (2 séances)
- Parcours 4 (Médiation culturelle) (2 séances)

HARAU02 – ARTS ET ESPACES – UE – 9 crédits

UE commune aux 4 parcours de la mention Arts composée de 3 EC

HARA02E – ARTS ET ESPACES – EC – 4 séances de 2,25h chacune

EC commun aux 4 parcours

- Parcours 1 (Arts plastiques et Sciences de l'art) : Fabien Faure
- Parcours 2 (Création numérique) : Ariane Tillenon
- Parcours 3 (Arts de la scène) : Yannick Butel
- Parcours 4 (Médiation culturelle) : Yannick Butel

HAPA02C – INITIATION AUX TECHNIQUES PHOTO – EC – 2h/s

Nathalie Contenay

Cet atelier de création débutera par une remise à niveau. Cette propédeutique à la technique photographique abordera en acte les différents paramètres de la prise de vue photographique, du traitement des images et de leurs impressions. Puis l'enjeu sera de s'engager dans des productions numériques de formes photographiques contemporaines. Des notions fondamentales de la photographie numérique, comme la « condition post-photographique », « l'image partagée » ou simplement la lumière seront plastiquement investies et interrogées. Cet atelier propose aux étudiant.e.s de les accompagner dans une investigation plastique continue avec des phases de recherche, de projet, de formalisation, et d'exposition.

HAPA02D – INITIATION AUX TECHNIQUES VIDÉO – EC

Ariane Tillenon

En s'appuyant sur des bases techniques, théoriques et conceptuelles, cet enseignement permet à l'étudiant de développer ses connaissances et sa pratique à la fois de la chaîne audiovisuelle (captation, scénarisation, montage, post-production, diffusion), mais aussi de ces médiums dans un contexte d'installation, d'espace immersif, etc.

SEMESTRE 2

HAPBU04 – ATELIERS DE CRÉATION (1) : CAPTEURS ET PROGRAMMATION – 6 crédits

Stéphane Cousot, Grégoire Lauvin

Cet atelier courant sur la première moitié du second semestre permet aux étudiants de découvrir les outils et les techniques dédiés à la création de dispositifs interactifs pour les arts : capteurs, effecteurs, électronique, bases de programmation, etc.

HAPBU05 – DÉVELOPPEMENT D'UNE PROBLÉMATIQUE DE RECHERCHE (1) – 2h/s – 3 crédits

Damien Beyrouthy, Ariane Tillenon

L'objectif de ce séminaire est de conduire l'étudiant à prédéfinir son projet individuel et professionnel de Master 2 : construction d'une problématique, conception d'une œuvre interactive personnelle.

HAPBU06 – CONNAISSANCE DU MILIEU PROFESSIONNEL (1) – 3 crédits

Quentin Destieu

L'étudiant est sensibilisé aux particularités du domaine professionnel de la création numérique (statuts, institutions, contrats), accompagné dans sa recherche de stage (CV, lettre de motivation, méthodologie de recherche de stage) et préparé à la rédaction d'un rapport de stage. La validation de cette UE est conditionnée par la conduite d'un stage de 4 semaines et le rendu d'un rapport de stage.

HAPBU07 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : PRINT (1) – 2h/s – 3 crédits

Gilles Guégan

Création graphique appliquée à la communication visuelle d'un événement public. Création des supports : affiches, flyers, dossier de presse, etc.

HAPBU08 – INTERNET, WEB, CRÉATION DE SITE INTERNET, CMS – 2h/s – 3 crédits

Cyril Blazy

Les étudiants acquièrent les bases de la diffusion de contenus sur le web, et notamment la création de sites web par le déploiement de « Content Management System » (type Wordpress) ou par la programmation (html, css, javascript).

HAPBU09 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : MODÉLISATION 3D, ANIMATION 3D – 2h/s – 3 crédits

Cyril Blazy

L'étudiant acquiert la maîtrise des logiciels dédiés à la modélisation d'objets et de scènes en trois dimensions. Ces objets et scènes pourront être ensuite réinvesties dans d'autres applications : réalité virtuelle, animation 3D, impression 3D, etc.

HAPBU10 – RÉALISATION D'UN PROJET DE CRÉATION NUMÉRIQUE – 9 crédits

Grégoire Lauvin, Quentin Destieu, Damien Beyrouthy, Ariane Tillenon, Stéphane Cousot

Les deux activités initiées en HAPAU08 se poursuivent au second semestre :

- Suivi 2 de projet personnel ;
- Réalisation d'un projet collectif.

Le Suivi 2 poursuit l'accompagnement du projet personnel entamé au premier semestre.

Pour Réalisation d'un projet collectif, les étudiants développent, dans un contexte professionnel, un projet artistique de grande envergure, en intégrant toutes les étapes de production, médiation, valorisation.

MASTER 2

SEMESTRE 3

HAPCU05 – THÉORIE ET PRATIQUE DE L'INTERACTIVITÉ – UE – 6 crédits

HAPC05A – ATELIERS DE CRÉATION (2) : INTERACTIVITÉ – EC – 3 crédits

Damien Beyrouthy

Cet atelier prolonge le suivi réalisé en première année.

Il prépare également à la présentation d'un projet personnel (création artistique ou production applicative) réalisée au début du second semestre (HAPDU03 – Exposition, création personnelle).

HAPC05B – INTERACTIVITÉ ET EXPÉRIENCE – EC – 2h/s – 3 crédits

Quentin Destieu

Ce cours fournit à l'étudiant un ensemble d'outils théoriques pour penser l'expérience vécue et son augmentation technologique. À la croisée de plusieurs disciplines (anthropologie, phénoménologie, sciences cognitives), il s'agit de considérer l'articulation entre, d'une part, la prolongation du corps et de ses gestes dans l'outil et l'inscription matérielle, et, d'autre part, les qualités ontologiques et éthiques du monde humain.

HAPCU06 – THÉORIE ET PRATIQUE DE L'ÉCRITURE NUMÉRIQUE – 2h/s – 3 crédits

Jean-Paul Fourmentraux

Dans ce séminaire les étudiants sont co-auteurs d'un blog portant sur le multimédia et les pratiques numériques. Ils se familiarisent avec les exigences de la lecture de littérature scientifique et les spécificités de l'écriture en ligne, sa dimension participative et coopérative.

HAPCU07 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : 3D INTERACTIVE – 2h/s – 3 crédits

Quentin Destieu

Les étudiants acquièrent la maîtrise des outils logiciels (Unity3D) et des dispositifs (casque d'immersion, projection 3D, interfaces, etc.) dédiés à la création d'applications de 3D interactive.

HAPCU08 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : SCRIPT – 3 crédits

Stéphane Cousot

Les étudiants approfondissent leur maîtrise des langages de programmation dédiés à la création numérique en se familiarisant avec leur principes essentiels (fonctions, variables, objets, etc.) à travers des expérimentations et l'écriture de programmes sous Processing, Unity, en JavaScript ou autre.

HAPCU09 – PROGRAMMATION GRAPHIQUE, TEMPS RÉEL – 3 crédits

Fabrice Métais

Les étudiants acquièrent la maîtrise d'outils spécifiquement dédiés à la programmation de l'interactivité et du temps réel pour les arts, notamment le logiciel *Pure data*.

HAPCU10 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : PRINT (2) – 2h/s – 3 crédits

Célio Paillard

Les étudiants se consacrent à un travail d'édition de niveau professionnel à travers l'élaboration et la réalisation d'un catalogue de promotion. Définition des enjeux, rapport au client, propositions éditoriales, graphiques et typographiques, réalisation (quadrichromie, mise au norme typo), suivi de fabrication. Évaluation selon participation, propositions individuelles, travail personnel et collectif.

HAPCU11 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : INTERNET ET LE WEB (2) – 2h/s – 3 crédits

Stéphane Cousot

Les étudiants approfondissent leur maîtrise des outils et du fonctionnement des technologies d'Internet et du web : bases de données, distinction client/serveur, etc.

HAPCU12 – CONNAISSANCE DU MILIEU PROFESSIONNEL (2) – 3 crédits

Pascal Cesaro

L'étudiant poursuit son intégration dans le milieu professionnel de la création numérique à travers un ensemble de rencontres avec des acteurs locaux du domaine.

HARCX01 – UE Générique de langue vivante étrangère – 3 crédits

SEMESTRE 4

HAPDU01 – RÉDACTION D'UN MÉMOIRE DE RECHERCHE – 12 crédits

Jean-Paul Fourmentraux

L'enseignement est dédié à l'accompagnement méthodologique dans la rédaction du mémoire de recherche.

HAPDU02 – RÉDACTION D'UN RAPPORT DE STAGE – 9 crédits

Pascal Cesaro

L'enseignement est dédié à l'accompagnement dans la rédaction du rapport de stage.

HAPDU03 – EXPOSITION, CRÉATION PERSONNELLE – 9 crédits

Anna Guillo, Stéphane Cousot, Ariane Tillenon

Présentation d'un projet personnel (création artistique ou production applicative) dans un cadre professionnel. Les étudiants ont la charge de l'ensemble des tâches et chacun expose un bilan de son activité de recherche-création.