

Réponses aux propositions d'avis de la DGESIP

relatives aux MASTERS

20045015 :

Maquette Master Mention "Arts Plastiques – Arts Appliqués"

→ Spécialité "Création Numérique" (20045015)

Proposition d'avis DGESIP Arts plastiques -arts appliqués (57256)

AERES B

Avis (SML) "Création numérique, B" : **défavorable**. Il n'est pas envisageable de faire l'impasse sur la dimension technique et technologique pour une telle spécialité de master

Réponse M 01 – A

Nous avons pris en considération les remarques émises par le ministère et nous avons exposé la singularité de la formation, précisé ses dimensions création – recherche – technologie – ingénierie et innovation. Nous avons ensuite détaillé les dimensions technologiques et innovation de la formation, en précisant les logiciels utilisés. Ces points ont été retravaillés et précisés dans la maquette globale du master Arts plastiques, arts appliqués.

1. La singularité de la spécialité Création numérique

Très novatrice dans la carte universitaire française à une époque où le numérique était quasiment inexistant dans les formations artistiques universitaires et inexistant sous cette forme, la spécialité Création numérique du master arts plastiques, arts appliqués a été créée à l'université de Toulouse le Mirail à la rentrée 2001 sous l'appellation DESS Création multimédia. **Ceci a permis de constituer un réseau important dans les secteurs concernés.**

Les objectifs de la formation sont de former des professionnels qui soient rapidement opérationnels,

- qui soient créatifs et qui, nécessairement, s'inscrivent dans une démarche de création,
- qui aient des capacités d'analyse, des méthodes,
- qui soient à même d'utiliser les technologies contemporaines, d'en problématiser l'usage et de souligner les enjeux plastiques, esthétiques, et sociétaux contemporains,
- qui maîtrisent les contraintes techniques, budgétaires, culturelles et juridiques,
- qui soient capables d'appréhender un projet dans sa globalité, de sa conception à sa réalisation,
- et qui dans une perspective d'innovation soient capables d'anticiper sur les métiers dits émergents.

Cette formation garde toujours aujourd'hui son exclusivité pour :

- **son approche qui associe création artistique, recherche, pratiques technologiques et industrielles et professionnalisation ;**
- **son enseignement du son dans ses dimensions théorique, pratique et créative ;**
- **ses dimensions ingénierie et innovation avec des cours technologiques diversifiés**, dispensés par des professionnels pointus dans les différents domaines enseignés, et avec des stages aussi bien en institutions que dans des entreprises de pointe et centres de recherche qui permettent un véritable réflexion sur les métiers dits émergents du fait du développement des technologies (Actuellement 3D en temps réel, technologies 3G...) ;
- **sa pratique problématisée des technologies contemporaines**, avec de fortes exigences de réflexion sur les enjeux artistiques et sociétaux contemporains, sur la transversalité disciplinaires, et un adossement solide à l'équipe SEPPIA du LARA, centre de recherche en arts visuels. La mise en place dans le prochain quadriennal d'un axe de recherche spécifique « image et création numérique » au SEPPIA/LARA permettra de consolider les collaborations avec les milieux professionnels tant en

matière de recherche que de création ; les étudiants de la spécialité Création Numérique (M2) pourront participer aux journées d'études et aux manifestations scientifiques.

- **sa solide culture du projet** avec des cours de gestion de projets, d'économie, de droit de la propriété intellectuelle, de la pratique de projet, et d'études de cas liés à la profession.
- **son ouverture professionnelle** vers des métiers qui relèvent aussi bien de l'image, de l'espace, de l'installation et du spectacle vivant dans les milieux artistiques institutionnels ou industriels et **la forte insertion professionnelle des étudiants** ;
- **son action de valorisation** par des expositions des travaux des étudiants dans les institutions régionales, par leur présentation dans des festivals nationaux et internationaux, et par des partenariats et conventions avec des institutions, centres de recherche et entreprises. En cours : double habilitation avec l'ISAM, Institut des Arts et métiers de Gabès), Tunisie. En projet : double habilitation avec l'Institut des Beaux-Arts de Tunis, Tunisie ;
- **l'intégration des étudiants sur des fonctions très diversifiées relatives à la création, la conception, la formation ou la gestion de projets dans les domaines du numérique**, dans des lieux d'art et de création, des services de médiation culturelle, mais aussi des structures recherche et développement industrielles, des structures de recherche technologique, des bureaux d'étude, des unités de recherche scientifique et en entreprise (infographiste multimédia, chef de projet multimédia, concepteur multimédia, directeur artistique, webdesigner, rédacteur-scénariste-multimédia, galeriste multimédia, formateur multimédia, chargé de production et de scénographie, media manager, directeur de micro-entreprise de montage de projets multimédia, responsable de collectif d'artistes multimédia...).

2. Les dimensions technologique et innovation de la formation

Comme indiqué dans le complément de dossier envoyé à l'AERES, **la dimension technologique est fondamentale dans la spécialité Création numérique et constitue plus de la moitié des cours de la formation (475h sur les 900h de formation)**. En effet, combinés aux cours d'analyse, de méthodologie et gestion de projet, de méthodologie de recherche, de la professionnalisation, du projet et du stage, les cours axés sur les technologies sont nombreux et assurés par autant de professionnels qu'il y a d'outils expérimentés. **L'apprentissage et le perfectionnement technologique est assuré par les professionnels**, les universitaires intervenant pour la conception, l'analyse, la problématisation et la méthodologie.

Au regard des objectifs professionnels de la formation et en prenant en compte l'évolution des technologies, et les métiers émergents, la formation dispense à tous les étudiants de la promotion **des cours technologiques qui permettent une appropriation des outils et des applications utilisés actuellement dans les champs de la création numérique** (en vue d'une maîtrise des outils dans la perspective d'une construction et du développement de projet). L'objectif étant **que les étudiants soient d'une part opérationnels sur les technologies contemporaines, et qu'il aient d'autre part une vision globale sur les technologies existantes**, cela permettant aux futurs professionnels qui s'orienteront dans des métiers de conception, d'être à même de faire appel aux personnes ressources nécessaires à la mise en œuvre de projets.

La dimension technologique recouvre l'apprentissage ou le perfectionnement d'applications :

- image : 2D (Photoshop, Gimp), 3D (Blender), montage virtuel (Final Cut, Adobe After Effects), intégration multimédia (Flash, Director) ;
- son (Audacity, Peak, Max-MSP Jitter, Pure data) ;
- gestion d'événements en temps réel interactifs (Max MSP Jitter, pure data), interactivité image/son ; technologies capteurs ;
- technologie de l'information, image électronique et numérique, son, réseaux... ;
- algorithmique et architecture logicielle, et adaptation à des langages de programmation (processing, Max MSP Jitter, Pure Data) ;
- robotique
- technologies 3D temps réel
- téléphonie 3G (Smartphone, Iphone).

Master 1 :

Technologies, création, représentation – Niveau 1 (semestre 1) et niveau 2 (semestre 2) : image 2D ; image 3D ; montage virtuel ; intégration multimédia ; son ; gestion d'événements en temps réel ; interaction, technologies capteurs ; algorithmique et architecture logicielle + adaptation processing, Max MSP, Jitter, Pure Data ; technologies de l'information.

Master 2 :

Technologies, création, profession – Perfectionnement (semestre 1) : image 3D ; intégration multimédia ; son ; gestion d'événements en temps réel : Max-MSP, Pure data ; interaction, technologies capteurs ; programmation.

Ingénierie, technologies (semestre 2)

Technologies 3D temps réel ; téléphonie 3G (Smartphone, Iphone) ; robotique.

Technologies, ingénierie, création, profession. Pratique du projet en articulation avec les technologies (semestre 2) : (Image 3D ; intégration multimédia ; gestion d'événements en temps réel : MaxMSP, Pure data ; son ; interaction, technologies capteurs ; programmation ; robotique ; technologies 3D temps réel ; téléphonie 3G).

Les étudiants sont suivis plus spécifiquement par des professionnels dans le cadre de cours de suivi de projet, collectivement, en groupe ou individuellement, en fonction des besoins technologiques relativement à leurs projets personnels à finaliser pour la soutenance ; de ce fait **ils se spécialisent plus singulièrement sur certaines technologies en fonction de leurs projets** - en intégrant la dimension de l'ingénierie et le volet « recherche » accompagnés par les enseignants universitaires -, **intimement articulés à leur projet professionnel**.

→ Pièce jointe : Maquette modifiée de la spécialité

→ Spécialité "Recherche, Création et Médiation Artistiques" (20045015)

Proposition d'avis DGESIP

"recherche, création et médiation artistique, B" et "création-recherche en arts visuels, B" : les deux spécialités bénéficient d'un lien avec la recherche. Mais la première souffre d'une absence de programme spécifique sur la relation entre création et médiation et les métiers visés par la seconde ne semblent pas correspondre à une réelle demande de terrain, dans un domaine déjà fortement concurrentiel.

Favorable à une seule spécialité mieux positionnée et plus précise dans ses objectifs et ses débouchés.

Réponse M 01-B

Concernant la spécialité « Recherche, Création et Médiation Artistiques » du Master « Arts plastiques - Arts appliqués », l'expert observe qu'elle « *souffre d'une absence de programme spécifique sur la relation entre création et médiation* ».

Bien que cette relation n'ait peut-être pas été suffisamment explicitée dans la maquette transmise au Ministère, elle constitue précisément à nos yeux l'un des points essentiels de la spécialité telle que celle-ci a été développée et complétée à l'occasion de ce nouveau quadriennal.

- L'ajout dans l'intitulé de la spécialité du terme « Médiation » en complément de ceux de « Recherche » et « Création » (ancien intitulé : « Recherche et Création Artistiques ») rend compte en effet de la ligne directrice qui sous-tend le programme et qui en développe la cohérence.
- Ce développement du programme de la spécialité dans le cadre du prochain contrat est permis par le fait que, dorénavant, la spécialité se poursuit sur les deux années du master, alors que, précédemment, elle n'était identifiée en tant que telle qu'au niveau du M2 (structure en Y).
- L'ajout d'une dimension « Médiation » à la spécialité existante s'explique donc en premier lieu par la volonté - rendue possible par l'intégration du M1, jusqu'alors transversal à plusieurs spécialités de M2 - de compléter et d'améliorer le dispositif en place.

Comment la relation entre création et médiation s'inscrit-elle dans le dispositif ?

Quelques éléments de réponse figurent dans la maquette :

- « L'objectif scientifique et professionnel de la spécialité englobe le domaine de la recherche et de la spécialisation professionnelle. » (III.2)
- « Trois UE, aux semestres 7, 8 et 9 développent en 3 phases une formation dans le domaine de l'ingénierie et de la médiation artistique : conception, organisation et montage d'exposition, communication artistique, constitution d'un projet artistique personnel. » (III.1)
- « La spécialité *Recherche, Création et Médiation Artistiques* est une formation pratique et théorique qui, en s'appuyant sur le projet artistique de l'étudiant, permet à celui-ci de développer sa propre démarche artistique [...], d'acquérir ou de développer les savoir-faire et les outils de conceptualisation propres aux champs de l'art. Les connaissances, les savoir-faire et les compétences ainsi acquises apportent à l'étudiant une expertise dans différentes catégories d'activités artistiques. Cette formation centrée sur la recherche et la création de l'étudiant est complétée par des enseignements de professionnalisation consacrés à la médiation et à la valorisation artistiques. » (III.4)

Ce qui manque effectivement dans l'énoncé de ces différents points, c'est la mise en évidence de la logique qui relie la démarche réflexive et de création de l'étudiant d'une part et, d'autre part, l'expérience professionnelle qu'il acquiert dans les enseignements constitutifs du volet « Médiation ».

- Si recherche et création se comprennent aisément, dans le champ universitaire des Arts plastiques et des Arts appliqués, comme étant, par principe, en étroite connexion, la création (ou création-recherche) ne doit, et ne peut être comprise comme étant close sur elle-même. L'artiste aujourd'hui - et c'est cette donnée que tient à prendre en compte la spécialité dans sa nouvelle configuration - est de plus en plus acteur dans le processus de monstration, de valorisation, de communication et de médiation de son travail.
- En effet, les pratiques artistiques actuelles prennent très fréquemment leur sens du contexte dans lequel elles interviennent et des conditions de leur monstration : installations, œuvres in situ, esthétique relationnelle, etc. (l'un des programmes de recherche du Laboratoire de rattachement (LLA) est précisément « Espace de l'art et lieu de l'œuvre »).
- De même, dans le contexte institutionnel de l'art (centres d'art, résidences, etc.), l'artiste, n'étant plus réduit à l'espace de création de son atelier, est amené à étendre son activité en direction de la promotion et de la médiation de son travail - quand cette activité de médiation n'est pas au cœur de sa démarche elle-même.
- Loin de représenter un élément séparé et annexe, ce volet « Médiation » a donc pour finalité d'une part de penser l'œuvre dans son contexte de monstration, de diffusion et de réception, et d'autre part de confronter l'étudiant à ce que l'on pourrait appeler plus globalement « le monde de l'art ». Remarquons qu'il existe dès la Licence 3 un enseignement intitulé « connaissance du monde de l'art » qui constitue le socle du volet « Médiation » de cette spécialité de Master).

Les enseignements compris sous le terme de « Médiation » sont ainsi conçus comme offrant un prolongement nécessaire à la création elle-même. Ils se développent en **trois phases, aux semestres 7, 8 et 9**, offrant à l'étudiant une expérience dans des conditions professionnelles lui permettant d'acquérir les outils théoriques et pratiques de promotion et de médiation de son travail.

- La première phase, au semestre 7, concerne **l'exposition : sa conception, son organisation, son montage**. La deuxième phase, au semestre 8, concerne **la communication artistique : graphique, informatique, écrite, orale**. La troisième phase, au semestre 9, a pour objectif de mettre les acquis du M1 dans ces domaines au service d'un projet artistique personnel : **connaissance des rouages institutionnels, conception et construction du projet, mise en œuvre, promotion, médiation**, etc. Cette dernière phase, centrée sur le projet personnel est évidemment en relation immédiate avec le travail de création de l'étudiant.
- Pour développer cet objectif, la spécialité « Recherche, Création et Médiation artistiques » s'appuie sur **un réseau institutionnel avec lequel le Département Arts plastiques - Arts appliqués entretient des relations régulières**, tout particulièrement la DRAC Midi-Pyrénées, l'Espace d'art moderne et contemporain des Abattoirs, le Centre photographique de Lectoure, la Fondation écurueil pour l'art contemporain, l'Espace Croix Baragnon - Mairie de Toulouse, la Galerie du Château d'eau, etc.
- Toutefois, ce volet Médiation trouve à l'Université de Toulouse le Mirail des conditions particulières pour pouvoir se réaliser. L'Université de Toulouse le Mirail, en effet, est l'une des rares en France à être dotée d'un centre d'art et d'activités culturelles, le **CIAM (Centre d'Initiatives Artistiques du Mirail)**, qui présente tout au long de l'année expositions, pièces de théâtre, concerts, spectacles de danse, de cirque, etc. Terminé en

2008, le nouveau bâtiment de la **Fabrique Culturelle** accueille ces activités. C'est ce même bâtiment qui héberge la spécialité « Recherche, Création et Médiation Artistiques ». C'est donc dans un **partenariat avec le CIAM, au sein de cette Fabrique Culturelle** qu'est pensée cette relation entre création et médiation.

Si nous parlons de **volet « Médiation »**, c'est pour souligner l'articulation qui existe entre les trois composantes de cette spécialité « **Recherche, Création et Médiation Artistiques** ». Le dispositif est en effet à comprendre comme un **triptyque, constituant un tout autour de la pratique de création de l'étudiant**.

→ Spécialité "Création-Recherche en Arts Visuels" (20045015)

Proposition d'avis DGESIP

"recherche, création et médiation artistique, B" et "création-recherche en arts visuels, B" : les deux spécialités bénéficient d'un lien avec la recherche. Mais la première souffre d'une absence de programme spécifique sur la relation entre création et médiation et les métiers visés par la seconde ne semblent pas correspondre à une réelle demande de terrain, dans un domaine déjà fortement concurrentiel.

Favorable à une seule spécialité mieux positionnée et plus précise dans ses objectifs et ses débouchés.

Réponse M 01-C

Objectifs

La spécialité « Création-recherche en Arts visuels » vise à développer la compréhension et à favoriser des démarches de conception et d'innovation dans différents champs de pratiques qui associent pratiques artistiques, pratiques technologiques et industrielles, dans des champs concernés par les arts visuels : image et art numérique, design et environnement, couleur.

Cette formation permet aux étudiants de développer une recherche qui interroge les voies de conception et de création, les pratiques et les usages, les enjeux et les discours spécifiques à ces différents champs. Cette recherche rejoint la définition d'un projet professionnel individuel et s'articule par le biais de stages à une expérience de terrain.

Débouchés

Les débouchés recoupent différents secteurs d'activité :

Entreprises privées : structure Recherche et Développement (R&D) industrielle, société de conseil, bureau d'étude, centre de création, dans les domaines concernés :

- image (presse, édition, production audiovisuelle, environnement numérique)
- design et environnement (design produit, éco-design, packaging, design d'espace, scénographie urbaine, architecture, environnement, paysage)
- couleur (ingénierie des matériaux (éco-matériaux, techno-matériaux), architecture, environnement, automobile, aéronautique ; cosmétique, textile)

Fonction publique : établissements d'enseignement public (sous réserve de l'admission à un concours), institutions culturelles.

Structures associatives orientées vers des activités artistiques ou socio-culturelles, en rapport avec l'un des trois axes image et art numérique, design et environnement, couleur.

Métiers visés :

Chargé d'étude, consultant (consultant matières et couleurs, designer manager, etc.), concepteur designer, chef de produit, directeur artistique, chef de projet (design, presse, etc.), collaborateur des métiers de l'édition (édition spécialisée), enseignant-chercheur.

Cette spécialité prépare à ces différents métiers et se donne aussi comme objectif de repérer et d'anticiper les métiers émergents, les métiers qui intègrent de nouvelles technologies ou les tout derniers développements de la recherche en ingénierie des matériaux et des process.

Partenariat avec le milieu professionnel

La spécialité « Création-recherche en Arts visuels » s'appuie sur l'expérience acquise et sur un réseau professionnel très large qui s'est constitué depuis 1995 dans le cadre du DESS Arts appliqués Couleur et Projet et depuis 2001 dans le cadre de l'IUP Arts appliqués Couleur, Image, Design et du Master Professionnel Création numérique.

Adossement scientifique

Cette spécialité est adossée au LARA/équipe SEPPIA (Savoirs, praxis et poïétique en Art), dont les recherches se répartissent selon 4 axes : poïétiques chromatiques, poïétiques et technologies contemporaines, poïétiques paysagères, poïétiques et discours. L'équipe de recherche réunit 7 enseignants-chercheurs permanents (18^e section), 3 PAST, 1 ATER, des professionnels associés. 19 étudiants sont actuellement inscrits en doctorat arts plastiques, arts appliqués (les contrats CIFRE sont valorisés).

Relations internationales

Cette spécialité est proposée en double diplôme avec le master *Arts visuels et musique* de l'Université de Gabès (25000 étudiants dont plus de mille en Art). Une convention a déjà été signée, en 2007, entre les deux établissements (Gabès, Toulouse). Elle concerne les activités de recherche et de formation. Inscrite donc dans la durée, cette double-diplôme accompagne un projet de coopération inter-universitaire des régions riveraines de la Méditerranée dont la finalité est de contribuer au développement d'un espace méditerranéen de formation et de recherche en Art.

Partenariat avec d'autres formations

La spécialité « Création-recherche en Arts visuels » correspond à un parcours de formation complémentaire à la spécialité « Recherche, création et médiation artistiques » ; elle contribue de manière essentielle à l'élargissement de l'offre de formation en termes de parcours recherche du département Arts plastiques, Arts appliqués de l'Université.

Des passerelles peuvent être également envisagées entre les différents parcours de formation professionnels du Master Arts plastiques, Arts appliqués, notamment avec les spécialités professionnelles « Arts appliqués Couleur, Image, Design », « Création numérique » qui se fédèrent autour d'une thématique commune « Arts visuels », ainsi qu'avec le trajet recherche en Arts visuels du Master ESE. Elle contribue aux actions de valorisation et d'innovation attachées au projet d'innovathèque-atelier (plateforme collaborative pour l'enseignement, la recherche et la profession) et de colorithèque matériauthèque (observatoire sur les matériaux et les modes de vie) engagées dans le cadre du pôle « Design et Arts visuels » du Centre universitaire de Montauban.

Au niveau régional, cette spécialité intègre des enseignants en sciences humaines de Toulouse 2 (sociologie, langue vivante) et en sciences sociales de Toulouse 1 (droit). Plus largement, elle a pour ambition de participer à un groupement de projets pluridisciplinaires dans le domaine des arts visuels avec les universités de Toulouse 1 (Droit et sciences sociales) et Toulouse 3 (Sciences exactes, sciences naturelles).

Sur le plan national, il est envisagé de mettre en place des partenariats avec des écoles d'ingénieurs (ingénierie des matériaux et process), telles que les Ecoles des mines d'Alès (matériaux composites, biomatériaux) et de

Saint-Etienne (écotechnologie, ingénierie environnementale), et sur la base de premiers contacts avec l'INSA de Lyon (ingénierie urbaine). Il est nécessaire de développer les relations qui sont actuellement engagées avec le CNRS (Laboratoire « Lexiques, dictionnaires, informatique » de Villetaneuse), et avec les écoles d'art (notamment les départements Design et Cinéma d'animation de l'ENSAD Paris).

→ Pièce jointe : Maquette modifiée de la spécialité

→ Spécialité "Design Transdisciplinaire : Culture et Territoire" (20045015)

Proposition d'avis DGESIP

"Design transdisciplinaire, culture et territoire, A" :

Favorable sous réserve d'un adossement recherche pertinent et effectif.

Réponse M 01-D

La DGESIP étant « Favorable sous réserve d'un adossement recherche pertinent et effectif » à la demande de renouvellement de la spécialité « Design transdisciplinaire : culture et territoire », les porteurs du dossier ont souhaité apporter les éléments suivants qui n'avaient pas été fournis au moment de la constitution du dossier :

La spécialité « Design transdisciplinaire : culture et territoire » est adossée au laboratoire LLA CREATIS (EA 4152, noté A par l'AERES). Le laboratoire LLA CREATIS est un laboratoire interdisciplinaire fonctionnant non par équipes autonomes et hermétiquement coupées du reste du laboratoire, mais par programmes permettant de croiser les disciplines et les compétences lorsqu'elles sont complémentaires (voir <http://lla-creatis.univ-tlse2.fr>).

Le master sera ainsi explicitement et concrètement adossé à plusieurs programmes, mettant tous en valeur le caractère transdisciplinaire du design et son exploration dans le cadre d'un territoire donné.

Le master sera ainsi nourri et alimentera en retour les volets suivants :

- Design et santé, à travers le programme « Art et santé », de l'axe « Dispositifs d'application : arts, sciences, transferts technologiques » (http://lla-creatis.univ-tlse2.fr/25216494/0/fiche_pagelibre/&RH=1270125081423). Pour mémoire, une CIFRE est actuellement en cours, financée par les Hôpitaux de Toulouse, portant sur les objets du soin. Il s'agira de développer en amont et d'enrichir le vivier grâce aux étudiants du master qui seront de facto impliqués dans le programme (journées d'études, colloque). Des programmes de valorisation sont en cours sur les dispositifs d'accompagnement du soin, en partenariat avec le CHU, le PRES et la Région Midi-Pyrénées. D'autres le sont avec des structures publiques ou privées, telle la Clinique Saint-Blancard, spécialisée dans le réveil des comateux (EVC), la Clinique Castelveil ou l'Hôpital Marchant.
- Design et écoconception, à travers le programme « Méta », de l'axe « Dispositifs d'application : arts, sciences, transferts technologiques » (http://lla-creatis.univ-tlse2.fr/25216494/0/fiche_pagelibre/&RH=1270125081423). Ce programme vise à la fois à relocaliser les savoir-faire (sur les territoires de consommation) et à repenser globalement nos usages de l'informatique d'entreprise, en remettant au cœur de celle-ci la question du développement durable et de l'innovation sociale.

Ces deux programmes ont déjà largement fait leur preuve en termes de résultats et d'insertion des étudiants de master. On espère que le nouveau quadriennal sera l'occasion de poursuivre le travail entamé.