

La création comme activité de recherche

Mention : Arts, Technologie, Création [Master]

Infos pratiques

- > Composante : Philo, Info-Comm, Langages, Littératures & Arts du spectacle
- > Durée : 2 ans
- > ECTS : 120
- > Ouvert en alternance : Non
- > Formation accessible en : Formation initiale
- > Formation à distance : Non
- > Lien(s) vers des sites du diplôme : : <https://eur-artec.fr/master-artec/offre-de-formation/>
- > Durée moyenne de la formation :
 - M1 La création comme activité de recherche (CCAR) : 318 h
 - M2 La création comme activité de recherche (CCAR) : 111 h

Présentation

Présentation

Co-accrédité par les universités Paris 8 et Paris Nanterre, le master ArTeC s'inscrit dans une École Universitaire de Recherche (EUR), financée par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR). Le champ de recherche de l'EUR ArTeC est défini par son intitulé : Arts, Technologies, numérique, médiations humaines et Création.

Le master de recherche création ArTeC est un master transdisciplinaire, à la croisée des sciences humaines et sociales, des arts, de la communication, du numérique et de l'informatique. C'est une formation qui place l'hybridation entre création et recherche au cœur de son dispositif d'apprentissage.

Retrouvez toutes les informations relatives au master ArTeC sur le site <https://eur-artec.fr/master-artec/offre-de-formation/>

Objectifs

Le parcours du master ArTeC "La création comme activité de recherche" : se propose de réinventer des méthodes de recherche via une approche heuristique basée sur la création. Déplacer la réflexion sur les technologies, le numérique et les médiations humaines dans des contextes fictionnels, des lieux d'exposition, de performance et d'autres espaces culturels peut donner naissance à des formes hybrides.

Savoir-faire et compétences

Pendant les deux ans de leur formation au sein du Master ArTeC, et tout au long des quatre semestres du programme, les étudiant-es sont invité-es à mener une réflexion continue et à développer une pratique prenant la forme d'un projet d'expérimentation qui peut prendre des formes diverses : propositions narratives expérimentales, performances artistiques, création de prototypes, qui peuvent se réaliser sous forme de texte écrit, de mémoire spéculatif, d'enquête sociologique, de logiciel, d'œuvre visuelle et/ou sonore, de production théâtrale ou chorégraphique, d'intervention sociale, de plate-forme collaborative, d'organe médiatique, etc.

Les + de la formation

L'approche novatrice de cette formation repose sur plusieurs grands principes :

- Transdisciplinarité : La formation est adossée à 30 mentions de master, dans les deux universités partenaires. Pour compléter la formation de tronc commun du master ArTeC, les étudiant-es ont accès à une grande diversité d'enseignements, dans des formats pédagogiques innovants, faisant dialoguer théorie et pratique.
- Expérimentation : Le master repose sur une pédagogie par projet fondée sur la dynamique de groupe et le travail de réflexion en commun.
- International. Le master favorise la mobilité internationale des étudiant-es par le biais d'un

semestre obligatoire à l'étranger (semestre 3) et de modules d'enseignement délocalisés.

Organisation

Formation organisée en 2 ans, 4 semestres.

ECTS obtenus : 120.

Contient 3 parcours :

- La création comme activité de recherche,
- Les nouveaux modes d'écritures et de publications,
- Technologies et médiations humaines.

Contrôle des connaissances

Contrôle continu. Écrit et oral. Le projet d'expérimentation donne toujours lieu à soutenance orale devant un jury en fin de M2. Les UE se compensent selon les modalités de contrôle votées par l'Université.

Admission

Conditions d'admission

Master 1 :

monmaster.gouv.fr

Le recrutement ne prévoit aucune épreuve écrite et/ou orale

Recrutement uniquement sur dossier pour tous (sans épreuve écrite et/ou orale)

Conformément à la délibération du CA, il est attendu des candidats qu'ils montrent l'adéquation de leur formation antérieure et de leur projet professionnel avec la formation visée.

- Mentions de Licences conseillées :

licence dans le domaine des arts (ou DNAP des écoles d'art), des sciences humaines, sociales et techniques, des humanités numériques.

Les candidats titulaires d'autres diplômes pourront également candidater (procédure de validation des acquis académiques ou des études antérieures, notamment).

Par

- En matière d'acquis académiques, le recrutement se fondera sur la prise en compte des éléments suivants : solide maîtrise des matières artistiques, des sciences humaines, sociales et techniques, des humanités numériques

- En matière d'expériences professionnelles, le comité de recrutement attend des candidats les éléments suivants : expérience souhaitée en arts, humanités numériques, sciences de l'ingénieur, médiation culturelle, information-communication

- Est/sont également apprécié/e/s : expérience à l'étranger

- Les pièces constitutives du dossier sont :

- Les diplômes antérieurs et les relevés de note
- Le projet d'expérimentation détaillé sous la forme d'une note d'intention
- Une lettre de motivation précisant tout élément du parcours personnel, académique ou professionnel de l'étudiant justifiant sa demande et son intérêt pour la formation, ainsi que ses perspectives d'insertion post-master
- Un CV
- S'il existe, un dossier des réalisations déjà effectuées par le candidat

Master 2 :

Pas de recrutement en M2.

Pré-requis et critères de recrutement

Pour une entrée en M1 : monmaster.gouv.fr

Avoir une solide maîtrise académique d'une discipline artistique et/ou dans un domaine des sciences humaines, sociales et techniques et/ou en humanités numériques.

OU

Avoir une expérience professionnelle en arts, humanités numériques, médiation culturelle, information-communication.

Pouvoir justifier d'un niveau de langue française C1 pour les étudiant.e.s étranger.ère.s.

Mentions de licences conseillées pour entrer dans le master:

Licences en Arts (Arts plastiques, Arts et Technologies de l'Image, Arts du spectacle, Cinéma, Danse, Musique, Photographie, Théâtre), Information-Communication,

Sciences humaines et sociales (Littératures, Philosophie),
Humanités numériques

OU

Formations artistiques conférant le grade de licence ou plus.

Et après

Poursuite d'études

Possibilité de postuler au DIU ArTeC+ (<https://eur-artec.fr/diu-artec-plus/offre-de-formation/>) ou en thèse dans les différents champs disciplinaires abordés durant le Master.

Insertion professionnelle

Dans les domaines de l'art, de la recherche-crédation, de la publication et de la médiation, selon la spécialisation choisie par l'étudiant-e au cours de sa formation.

Contact(s)

Autres contacts

Master ArTeC formations@eur-artec.fr

Programme

M1 La création comme activité de recherche (CCAR)

Semestre 7	Nature	CM	TD	TP	EAD	Crédits
UE Maîtriser un domaine et ses méthodes	UE					21
UE Cultures de l'expérimentation	UE					9
3 élément(s) au choix parmi 5 :						
Anthropologies du numérique	EC	36				3
Dispositifs et performances artistiques	EC	36				3
Expositions, publications, traductions, remédiations	EC	36				3
Ecologies des techniques	EC	36				3
Dilemmes et controverses du contemporain	EC	36				3
UE Formes de l'expérimentation	UE					12
Entrée dans l'expérimentation	EC	30				3
Conception et réalisation de projets de recherche-crédation	EC	48				3
UE Elargir ses connaissances/personnaliser son parcours	UE					6
UE Fabriques de l'expérimentation	UE					6
UE Développer ses compétences linguistiques	UE					3
UE Fabriques de l'expérimentation	UE					3
Langues vivantes spécialisées ArTeC Semestre Impair	EC		18			3

Semestre 8

Semestre 8	Nature	CM	TD	TP	EAD	Crédits
UE Elargir ses connaissances/personnaliser son parcours	UE					21
UE Ateliers d'expérimentation	UE					12
Atelier d'expérimentation 1	EC	78				6
UE Recherche - création	UE					9
UE Conduire un travail personnel mobilisant la recherche/l'expertise	UE					9
UE Lancement du projet d'expérimentation	UE					9
Teaser d'expérimentation	EC		18			6
Langues vivantes spécialisées ArTeC Semestre pair	EC		18			3

M2 La création comme activité de recherche (CCAR)

Semestre 9	Nature	CM	TD	TP	EAD	Crédits
UE Maîtriser un domaine et ses méthodes	UE					24
UE Expérience internationale	UE					24
1 élément(s) au choix parmi 2 :						
Semestre universitaire à l'étranger	EC					24
Compagnonnage international	EC					24
UE Conduire un travail personnel mobilisant la recherche/l'expertise	UE					6
UE Portfolio d'expérience internationale	UE					6
Proposition de créolisation	EC		9			3
Carnet en ligne	EC		9			3
Semestre 10	Nature	CM	TD	TP	EAD	Crédits
UE Conduire un travail personnel mobilisant la recherche/l'expertise	UE					21
UE Projet d'expérimentation	UE					21
Projet d'expérimentation	EC		18			15
Séminaire d'avancement du projet	EC		18			3

Soutenance-restitution-valorisation	EC	40	3
UE Se former en milieu professionnel	UE		3
UE Pré-professionnalisation	UE		3
Stage	EC		3
UE Elargir ses connaissances/personnaliser son parcours	UE		6
UE Découvertes expérimentales	UE		6
Ateliers pratiques (prise en main et expérimentation)	EC	15	3