Master Arts plastiques

Rapport Hcéres

▶ **To cite this version:**

Rapport d'évaluation d'un master. Master Arts plastiques. 2010, Université Paul-Valéry Montpellier 3. hceres-02040752

HAL Id: hceres-02040752

https://hal-hceres.archives-ouvertes.fr/hceres-02040752

Submitted on 20 Feb 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Evaluation des diplômes
Masters – Vague A

ACADÉMIE : MONTPELLIER

Établissement : Université Montpellier 3 - Paul Valéry

Demande n° S3110060306

Domaine : Arts, lettres, langues

Mention : Arts plastiques

Présentation de la mention

Ce master « Arts plastiques » est une reconfiguration de formations déjà existantes. Il regroupe trois spécialités jusqu'alors dispersées : le parcours « Arts plastiques » de l'ancien master pluridisciplinaire, la préparation au CAPES et la filière Jeux vidéo. Par ailleurs, il fait écho au développement des arts au sein des instances culturelles des collectivités locales de la région. La formation ambitionne de valoriser la création contemporaine, notamment dans des domaines émergeants issus des nouvelles technologies et dont la reconnaissance n'est qu'embryonnaire.

Elle vise une recherche innovante, à la fois pratique et théorique, portant sur des objets choisis sans exclusive ni préjugés.

Structurellement, la formation est composée d'une spécialité « recherche » « Pratiques plastiques contemporaines » scindée en deux niveaux : M1 et M2 ; d'une spécialité « enseignement » également déclinée en deux années (M1 et M2) ; et une spécialité professionnalisante « IMAGINA » qui n'est accessible qu'au niveau M2.

Avis condensé

- Avis global :

Il s'agit d'une formation regroupant des spécialités auparavant disséminées et désormais articulées de façon cohérente. Elle semble correspondre tant à des besoins professionnels qu'aux attentes des étudiants.

Le master dans son ensemble vient effectivement combler un manque en arts plastiques à l'université de Montpellier. La spécialité « recherche » « Pratiques plastiques contemporaines » pourrait toutefois être définie de manière plus précise dans ses objectifs de formation pour être plus incisive sur le plan national.

- Points forts :
  - La spécialité « IMAGINA » est un point fort et innovant du master. D'une manière générale l'existence d'un tel master dans la région est indispensable et bienvenu.
  - Les spécialités professionnalisantes sont innovantes et semblent bien construites en collaboration avec les partenaires publics et privés de la région.
  - L'articulation avec le monde professionnel est ambitieuse.
  - L'offre est unique dans la région et pourrait attirer des étudiants dans un périmètre plus large.

- Points faibles :
  - La spécialité « recherche » « Pratiques plastiques contemporaines » est moins attractive car moins bien insérée dans le tissu socioprofessionnel que la spécialité « IMAGINA ». Des activités scientifiques innovantes en art manquent à ce projet.
  - L'équipe pédagogique et administrative est peu étoffée et les moyens matériels et logistiques paraissent insuffisants étant donné les objectifs ambitieux, notamment du master professionnel « Imagina ».
  - On dispose de peu d'éléments chiffrés concernant les flux dans le dossier, ce qui est regrettable.

- NOTATION GLOBALE (A+, A, B ou C) : B

- Recommandations pour l'établissement :
  - Le master « Arts plastiques » dans son ensemble gagnerait probablement en efficacité et en visibilité si l'équipe de formation de la spécialité recherche « Pratiques plastiques contemporaines » singularisait et renforçait son offre, en créant par exemple des outils de recherche spécifiques à la création artistique contemporaine, qui seraient directement accessibles à la formation.
  - La spécialité professionnelle « IMAGINA », qui possède un fort potentiel, mériterait d'être soutenue dans ses moyens matériels, humains et logistiques.

Avis détaillé

1 • OBJECTIFS (scientifiques et professionnels) :

Le master « Arts plastiques », ici en demande de création, s'attache essentiellement à la création contemporaine, en particulier à l'étude des œuvres émergeantes. La recherche s'effectuera grâce à l'articulation d'outils pratiques et théoriques.

Le master vise, selon les spécialités, trois types de professionnalisation : la recherche en art, l'enseignement, et le game design. La situation géographique de la formation, insérée dans un bassin d'emploi particulièrement dynamique en termes de nouvelles technologies, est un point fort de la spécialité « IMAGINA » dans ses perspectives de formation (stages) et d'insertion.

De façon très générale, l'objectif est de donner aux étudiants des connaissances théoriques en relation avec leurs compétences créatrices, de les rendre capables de transmettre des savoirs et savoir-faire et de les encourager à travailler en collaboration.

2 • CONTEXTE (positionnement, adossement recherche, adossement aux milieux socioprofessionnels, ouverture internationale) :

L'offre de master s'inscrit à la suite d'une licence en arts plastiques et d'une licence professionnelle « Jeux vidéo ». Il vient compléter des formations déjà existantes en arts du spectacle et histoire de l'art. Le niveau Doctorat est ici envisagé.

La formation en arts plastiques elle-même (spécialité « recherche » « Pratiques plastiques contemporaines ») n'est pas particulièrement innovante. En revanche, la formation sur les jeux vidéo (IMAGINA) est tout à fait originale, et pertinente sur un plan national en termes de formation artistique spécialisée en nouvelles technologies et info-com.

La formation est adossée à l'Ecole doctorale « Langues, Littératures, Culture et Civilisation » et à trois Unités de recherche : l'Institut de Recherches Intersite des Etudes Culturelles (IRIEC) pour la spécialité « recherche » (à laquelle appartiennent les enseignants-chercheurs de la formation), le Laboratoire Interdisciplinaire de Recherche en Didactique, Education et Formation (LIRDEF) pour la spécialité « Enseignement », le Laboratoire d'Informatique Robotique Microélectronique de Montpellier (LIRMM) pour les jeux vidéo.

Les passerelles entre centres de recherche et formation mériteraient d'être développées en vue d'adosser de manière plus pragmatique les étudiants à la recherche active, notamment pour la spécialité « recherche ».

Concernant l'ancrage professionnel, des liens sont engagés avec des structures locales (institutions culturelles, DRAC, FRAC, musées, centres d'art) et des entreprises publiques ou privées pour les deux spécialités. La spécialité « IMAGINA » bénéficie d'un très large réseau de partenaires professionnels au cœur d'un bassin d'excellence.

La spécialité « IMAGINA » de la mention « Arts plastiques » est conçue en lien avec la spécialité « IMAGINA » Informatique du master « Informatique » de l'Université Montpellier 2. Des passerelles sont prévues tant au plan pédagogique que scientifique. Peu d'éléments précis à ce sujet apparaissent dans le dossier.

Les relations à l'international sont pour l'heure sous la responsabilité seule de l'IUFM. Il est toutefois prévu de créer un projet européen Léonardo d'échanges entre des musées européens (EuroMusée). Rien n'est mentionné quant à la mobilité des étudiants sur ce projet.

3 • ORGANISATION GLOBALE DE LA MENTION (structure de la formation et de son organisation pédagogique, politique des stages, mutualisation et co-habilitations, responsable de la formation et équipe pédagogique, pilotage de la formation) :

Le master est composé d'une spécialité « recherche » « Pratiques plastiques contemporaines » scindée en M1/M2. Une spécialité « enseignement » (M1/M2). Une spécialité « IMAGINA » en M2. L'entrée en M2 se fait sur critères pédagogiques et artistiques.

Selon les spécialités, la politique de stage est différente : en spécialité « recherche », le stage est optionnel et peut se faire au semestre 1 ou au semestre 2. Le rapport est accompagné d'une réalisation ou d'une collaboration artistique. En spécialité professionnelle « IMAGINA », un stage de six mois en entreprise est requis. L'étudiant est encadré par un tuteur universitaire qui effectue une visite sur le lieu de stage. Le rapport est intégré au mémoire. Rien n'est indiqué sur les modalités de soutenances éventuelles.

Les spécialités « recherche » et « enseignement » mutualisent un certain nombre de cours et de séminaires afin de permettre un maximum de passerelles possibles. Les jurys de soutenances se font entre équipes de formation des trois spécialités.

La mention est pilotée par un MCF HDR. L'équipe est composée de deux PR partenaires issus de l'IUFM et d'un autre centre de recherche. L'ensemble des enseignants-chercheurs en arts plastiques sont intégrés à la formation.

Les jurys sont composés des membres de l'équipe de formation. Des professionnels de chaque spécialité interviennent selon le type de soutenance. Les jurys de diplômes s'effectuent sous la responsabilité du responsable de formation. Le recrutement des étudiants se fait au sein d'une commission composée de l'équipe pédagogique restreinte et du responsable de formation. Le suivi des étudiants et des diplômés est pris en charge par le secrétariat de formation, le responsable du master et l'observatoire de l'université Montpellier 3. Les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Education apparaissent dans les Unités d'Enseignement de pratique artistique numérique.

4 • BILAN DE FONCTIONNEMENT (origines constatées des étudiants, flux, taux de réussite, auto-évaluation, analyse à 2 ans du devenir des diplômés, bilan prévisionnel pour la prochaine période) :

Peu d'éléments sont donnés concernant les bilans. Les étudiants lauréats au Capes proviennent essentiellement de la région. Le reste de la formation est en demande de création.

Le parcours « Arts plastiques » de l'ancien master a connu une progression régulière du nombre d'étudiants.

L'évaluation des enseignements est effectuée par le biais d'un questionnaire anonyme et individuel, synthétisé et analysé par les étudiants. Un débriefing collectif en fin d'année permet de réévaluer les exigences de formation.

Il n'y a pas d'évaluation chiffrée. La création de ces spécialités devrait attirer un public diversifié, notamment depuis l'histoire de l'art et les arts numériques. Ce dernier point notamment, relativement innovant sur le plan des perspectives vidéo-ludiques, devrait drainer des étudiants venant d'autres régions.

Pratiques plastiques contemporaines

- Avis :

La spécialité recherche « Pratiques plastiques contemporaines » est cohérente dans son ensemble. Elle interroge les pratiques émergeantes, ce qui valorise sa place dans la carte nationale de formation. Toutefois, ce point gagnerait en puissance si la formation optait pour le renforcement de son réseau professionnel (y compris politique de stages et politique scientifique).

La spécialité prend en compte l'évolution de la création artistique dans la multiplication de ses pratiques artistiques et domaines professionnels.

La recherche envisagée épouse l'évolution des carrières artistiques en train de se développer.

- Points forts :
  - La spécialité vise à mettre en synergie arts traditionnels et numériques, création individuelle et collective, approche universitaire et production professionnelle.
  - La spécialité permet des parcours diversifiés et les jurys sont composés en fonction de l'orientation des travaux présentés.
  - L'originalité de la formation tient au fait qu'elle adosse sa spécialité sur l'art contemporain, ce qui implique de maintenir une réelle réactivité pédagogique et scientifique.

- Points faibles :
  - L'entourage professionnel de la formation est plutôt limité, peu développé. Les stratégies de formation à et par la recherche mériteraient elles aussi d'être renforcées et réinventées.
  - L'auto-évaluation mentionne que l'articulation Recherche - monde professionnel demande à être explicitée afin de faire valoir l'intérêt majeur d'une formation à la recherche universitaire.

- Recommandation pour l'établissement :
  - Il serait judicieux de repenser les réseaux professionnels (institutions, centres d'art, artistes) et de nouer des liens plus forts avec ces acteurs afin de dynamiser et singulariser la formation, veillant ainsi à une réelle et efficace insertion des diplômés, comme à une plus haute exigence scientifique.

- NOTATION (A+, A, B ou C) : B

IMAGINA (jeux vidéo)

- Avis :

La formation est particulièrement innovante et pragmatique. Elle s'insère bien dans la carte nationale de formation, avec des outils et des objectifs singuliers. La dimension « recherche » reste toutefois insuffisamment prise en compte.

Cette spécialité axée sur l'innovation et visant très concrètement à une formation professionnelle est la seule en France dans le domaine universitaire.

- Points forts :
  - La spécialité « IMAGINA » possède une réelle singularité de contenus de formation, qui allie avec audace des compétences techniques et créatives sur un terrain en pleine expansion.
  - Elle bénéficie d'une forte dynamique économique dans la région où d'importantes entreprises sont implantées. Elle est plus axée sur la créativité que sur la performance technique.

- Points faibles :
  - La part de l'adossement recherche est laissée très à l'écart de la formation, ce qui n'incite pas les étudiants à viser l'excellence en termes d'analyse critique de leurs pratiques.
  - On peut se demander si la spécialité parviendra à intéresser l'industrie à une recherche appliquée entre le public et le privé, condition de sa réussite et de l'insertion professionnelle des étudiants.

- Recommandation pour l'établissement :
  - Il serait bon de promouvoir davantage les axes scientifiques propres à l'objet étudié dans cette spécialité (jeux vidéo) au sein de la formation, en renforçant l'accès à la recherche par la recherche. Le recrutement d'un PR spécialisé supplémentaire permettrait de diversifier les approches ; les activités au sein des laboratoires partenaires devraient également être davantage considérées et intégrées au plan de formation.

- NOTATION (A+, A, B ou C) : A

Enseignement des Arts plastiques

Cette spécialité devra être examinée dans le cadre de la campagne 2010 des masters « métiers de l'enseignement » en fonction de la directive ministérielle du 23 décembre 2009. Cette création *ex-nihilo* sera évaluée *a posteriori* par l'AERES.