

Master Mention Arts, technologies, Création (ArTeC)

Formation

Le master ArTeC est un master co-porté par les universités Paris Nanterre et Paris 8, mais financé par l'École Universitaire de Recherche (EUR) ArTeC, via le financement obtenu par l'ANR pour la période 2018-2028.

Ce master propose de réinventer des méthodes de recherche via des approches de recherche et de découverte (heuristique) basée sur la création et l'expérimentation. Il s'agit de déplacer la réflexion sur les arts, les technologies, le numérique et les médiations humaines dans des contextes fictionnels, des lieux d'exposition, de performance et d'autres espaces culturels pour initier des formes hybrides, le discours et la création devant interagir pour produire des connaissances sensibles et réflexives.

Le Master fonde ses enseignements sur une pédagogie par projet. Les étudiants sont recrutés sur la base d'un projet d'expérimentation qui est développé et décliné durant les deux années de formation à travers des modules intensifs et collaboratifs. L'ensemble de la formation, depuis le recrutement d'intervenants professionnels jusqu'aux contenus mêmes des enseignements, est envisagé depuis cette perspective du « projet ».

L'EUR ArTeC soutient les approches pédagogiques innovantes et offre des financements destinés à ses masters associés pour développer des projets sur des thématiques qui croisent les Arts, les Technologies, le numérique, les médiations humaines et la Création. Le master propose ainsi une combinatoire de Modules d'Innovation Pédagogique (MIP), produits et financés en grande partie par l'EUR ArTeC mais également issus du vaste réseau de Masters associés (36 au total) dans les deux universités et les établissements partenaires de l'EUR.

Programme :

M1 - Semestre 7

UE Projet d'expérimentation 1

Entrée dans l'expérimentation

- trois journées de découverte des lieux et des possibles d'ArTeC : mise en convivialité des participants, présentation de la formation, choix des enseignements, information pour la mobilité internationale, participation aux soutenances publiques des étudiants de master ;
- deux jours de workshop de lancement des projets.

Suivi du projet d'expérimentation 1

Ce cours est un atelier de suivi des projets d'expérimentation ; il vise à élaborer une boîte à outils nécessaire pour la conception de ces projets associant recherche et création. Il s'agit de donner des perspectives au concept de recherche-crédation non seulement à travers des lectures théoriques, un corpus pratique et des outils méthodologiques, mais aussi en s'appuyant sur des expériences concrètes à travers des projets déjà réalisés ou en cours, en invitant des artistes et des chercheurs venant de différents domaines (danse, théâtre, cinéma, performance, arts plastiques, interactivité, jeux vidéo, programmation, littérature, poésie sonore, etc.). Ces artistes-chercheurs présentent leurs recherches et leurs créations en cours

et participent aux discussions communes sur l'avancement des projets des étudiants. Ce cours accompagne également les étudiants dans le choix de leur directeur de recherche.

UE Cultures de l'expérimentation 1

Problématiques contemporaines (choisir 1 EC parmi 2)

- Dilemmes et controverses du contemporain

Face aux enjeux environnementaux, sanitaires, technologiques et écopolitiques contemporains, cet enseignement invite à repenser les manières de poser des problèmes et d'agir collectivement, en évitant les alternatives simplistes. Il propose d'explorer des méthodes d'enquête critique permettant de comprendre les dilemmes qui traversent les projets d'expérimentation. L'analyse des controverses — à travers leur cartographie et leur mise en contexte — devient un outil central pour saisir la complexité des situations, en révélant la pluralité des points de vue et des tensions qui les traversent. Les étudiants sont accompagnés dans des expérimentations articulant réflexion théorique et pratiques situées. À partir d'outils, de cadres et d'exercices, ils apprennent à traiter les situations de vie ou de création comme des problèmes à interroger, en mobilisant une diversité de formes d'enquête et des protocoles de valuation créative : dispositifs poétiques, expériences de pensée, enquêtes anthropologiques sauvages, ou encore technologies intellectuelles. L'objectif est de développer une approche critique et inventive, où décrire, observer, expérimenter et évaluer par la création deviennent des gestes porteurs de sens et de valeur.

- Ecologies des techniques

Comment les mutations technologiques contemporaines transforment-elles les environnements, les sociétés et les modes de pensée ? Cet enseignement explore les effets de la technique moderne à travers la perspective des trois écologies formulées par Félix Guattari : écologie environnementale, sociale et mentale. Il propose une approche transversale des technologies contemporaines en les inscrivant dans des dynamiques écologiques, politiques et culturelles. L'enseignement s'appuie sur un corpus de textes philosophiques traitant de la technique moderne, de la crise écologique (Anthropocène), des relations entre vivants et artefacts, des figures du cyborg, de l'automatisation ou encore de l'intelligence artificielle. Il accorde une attention particulière aux affects — inquiétude, fascination, enthousiasme — que suscitent ces mutations, tout en prenant distance avec les discours idéologiques qui les accompagnent. L'objectif est d'outiller une réflexion critique sur les enjeux sociaux, psychiques, politiques et écologiques de la révolution numérique, en appréhendant les technologies comme des acteurs à part entière de nos milieux de vie.

Pratiques contemporaines (choisir 1 EC parmi 2)

- Dispositifs et performances artistiques

Cet atelier propose une exploration théorique et pratique des notions de dispositif et de performance, en lien avec les méthodologies de la recherche-crédation. Chaque séance s'articule autour d'un geste (observer, cartographier, écrire, etc.), abordé à travers des textes, œuvres et expérimentations, pour engager les étudiants dans leur propre processus de création. L'objectif est de questionner la dimension performative des gestes de recherche, et de réfléchir à ce que la posture d'artiste-chercheur transforme dans leur pratique. L'atelier intègre des rencontres avec des artistes-performeurs, et se conclut par une forme performative individuelle, élaborée par les étudiants à partir des matériaux et réflexions développés pendant le semestre.

- Anthropologies du numérique

Cet enseignement interroge les architectures de mémoire mises en place dans le domaine numérique, et les gestes exploratoires qu'elles appellent : fouille, glanage, collecte. Il s'agit d'engager une réflexion sur nos stratégies de sauvegarde face à l'obsolescence numérique, et de mettre en valeur les processus de recherche en cours des étudiants. L'exposition des matériaux récoltés et agrégés, envisagée comme forme intermédiaire d'archive, constitue un terrain de réflexion sur les potentiels esthétiques et critiques d'une remise en espace hors de l'écran.

Anglais spécialisé 1 – Pratiquer l'écriture et la performance ficto-théorique 1

Cet enseignement, dispensé en anglais, explore des approches expérimentales de transformation du langage théorique en pratiques artistiques et littéraires. En interrogeant les formes et usages du discours théorique, il s'agit de réfléchir à ses effets normatifs autant qu'à ses potentiels émancipateurs. Le cours mobilise les apports des études queer, féministes, décoloniales et de la performance, ainsi que des pratiques artistiques dissidentes, pour développer des outils critiques et créatifs. Diverses stratégies d'écriture et de réappropriation sont expérimentées, allant du détournement à la réinscription en passant par la greffe textuelle, afin de questionner les rapports entre savoir, subjectivité et création. Le cours est structuré en trois sessions intensives, articulant temps de lecture, d'écriture et de performance.

UE Fabriques de l'expérimentation 1

Grand Module d'Innovation Pédagogique 1

MIP Grand Format (entre 24 et 72 heures), à choisir dans un catalogue proposant chaque année plus d'une vingtaine de MIP au sein des établissements partenaires en Île-de-France, mais aussi en mobilité, en partenariat avec des institutions nationales et internationales.

Atelier pratique

Les ateliers pratiques visent à proposer aux étudiants un enseignement de prise en main de certains logiciels ou matériels techniques nécessaires à la réalisation de leur projet d'expérimentation (ex. prise de vue, prise de son, montage ; logiciels de montage sonore Ableton Live, de montage vidéo Da Vinci Resolve, de modélisation 3D Blender, de prototypage Arduino ; casque de réalité virtuelle, etc). Cette formation pratique, sur un volume horaire réduit (15h TD), ne peut se faire qu'avec des groupes d'étudiants très réduits afin que chaque étudiant puisse acquérir les bases du maniement du matériel ou des logiciels et se perfectionner ensuite par lui-même dans la suite de la formation.

M1 - Semestre 8

UE Projet d'expérimentation 2

Suivi du projet d'expérimentation 2 (choisir 1 EC parmi 2)

– Atelier 1 (pour les projets tournés vers la performance et le spectacle vivant)

Cet atelier offre un espace d'accompagnement et de discussion autour des projets individuels de recherche-crédation des étudiants. Il leur permet de présenter les avancées comme les difficultés rencontrées dans leurs expérimentations, et de tester leurs prototypes dans un cadre collectif. Les séances privilégient les formes participatives, les échanges de feedback créatif, et les restitutions intermédiaires. Un travail de clarification entre pratique et théorie est mené collectivement, afin d'affiner les démarches en cours. L'enseignant accompagne chaque projet par des ressources (lectures, outils, conseils formels) et encourage les collaborations entre participants.

– **Atelier 2** (pour les projets tournés vers l'image et la production plastique)

Construit autour de trois séries d'exercices – la description, le montage, l'argument – cet atelier propose une approche intensive et expérimentale de la recherche-crédation. Chaque journée associe lecture, présentation de corpus et production d'une forme artistique (écriture, vidéo, performance, installation), présentée lors d'une restitution collective. L'objectif est de stimuler l'intuition, de dédramatiser l'acte de création, et de considérer l'erreur comme moteur du processus. Une attention particulière est portée à l'approche performative : les médiums mobilisés cherchent à répondre directement aux enjeux soulevés par les projets. L'atelier se conclut par un accrochage collectif, permettant à chacun de revenir sur les pistes explorées et les potentiels dégagés.

Mémoire 1

Le master ArTeC propose une pédagogie par le projet de recherche. La première année permet de conceptualiser, tester et commencer son projet d'expérimentation, qui se déroule sur les deux années du master. À la fin de la première année, les étudiants remettent à leur directeur leur mémoire de master 1, qui fait l'objet d'une notation.

UE Cultures de l'expérimentation 2

Atelier d'expérimentation (choisir 1 EC parmi 2) :

– **Atelier 1 : Enquêtes déambulantes : rechercher et créer par la marche**

Dans le contexte d'une explosion de la capacité technologique et des IA, la marche s'impose plus que jamais comme une façon de connaître et d'intervenir dans un monde corporel et matériel. Mais comment faut-il marcher pour ressentir et pour penser la façon dont les transformations écologiques, sociales et infrastructurelles transforment nos manières de marcher et d'être ensemble en public ?

Dans un premier temps, l'atelier proposa aux étudiants d'explorer l'histoire de la marche et de ses pratiques actuelles, ainsi que les possibilités de recherche et de création qu'elles offrent. Pendant la semaine intensive, chacun imaginera une enquête ambulante liée à son projet d'expérimentation, ainsi qu'un guide ou une score pour une marche. Celles-ci seront présentées sous forme d'activation ou de documentation lors d'une journée de restitution.

– **Atelier 2 : Hands on ! Une archéologie expérimentale des médias**

Cet atelier propose de penser l'histoire et les pratiques en cinéma en contact direct avec les outils et médias analogiques et argentiques que l'industrie considère aujourd'hui obsolètes : caméra Super 8, Portapak, enregistreur sonore sur bandes magnétiques, Carousel Kodak, etc. En s'appuyant sur les technologies remises en jeu par le Studio expérimental d'archéologie des médias (Steam) de la MSH Mondes, à l'université Paris Nanterre, l'atelier d'expérimentation entend présenter le terrain fertile formé par ces approches hands on des outils filmiques et vidéographiques. Une première partie de l'atelier est organisée autour de rencontres avec des théoriciens, artistes et archivistes qui remploient ces techniques. Dans un second temps, la semaine intensive de l'atelier permet aux étudiants d'enregistrer des images et des sons sur supports magnétiques et argentiques, et de relire des corpus filmiques, photographiques ou vidéographiques qui, en raison de leurs formats, leur demeurent inaccessibles. Ces tournages et numérisations aboutissent à la création de courts objets filmiques.

Anglais spécialisé 2 – Pratiquer l'écriture et la performance ficto-théorique 2

Ce cours, qui se déroule en anglais sur trois jours intensifs, poursuit les stratégies explorées au premier semestre dans le cours d'Anglais spécialisé 1. Les étudiants sont encouragés à

approfondir les formes de présentation de leurs travaux de ficto-théorie, en s'essayant à la micro-édition, à la performance expérimentale et à la production d'événements. Chaque séance articule un temps consacré à la lecture et à la discussion, ainsi qu'un temps consacré à l'écriture et à la performance.

UE Fabriques de l'expérimentation 2

Grand Module d'Innovation Pédagogique 2

MIP Grand Format (entre 24 et 72 heures), à choisir dans un catalogue proposant chaque année plus d'une vingtaine de MIP au sein des établissements partenaires en Île-de-France, mais aussi en mobilité, en partenariat avec des institutions nationales et internationales.

Petit Module d'Innovation Pédagogique 1

MIP Petit Format (entre 12 et 48 heures), à choisir dans un catalogue proposant chaque année plus d'une vingtaine de MIP au sein des établissements partenaires en Île-de-France, mais aussi en mobilité, en partenariat avec des institutions nationales et internationales.

M2 - Semestre 9

UE Projet d'expérimentation 3

Suivi du projet d'expérimentation 3

Cet enseignement, proposé en visioconférence, permet aux étudiants en mobilité de poursuivre le développement de leur projet d'expérimentation tout en maintenant un lien collectif pendant leur semestre à l'étranger. Il vise à interroger diverses approches méthodologiques adaptées à la réalisation de mémoires de recherche-crédation, à partager les questions, les éventuels blocages et les avancées sur les projets individuels d'expérimentation.

Carnet en ligne

Chaque participant alimente un carnet en ligne partagé avec les autres étudiants du groupe, dans lequel sont consignés avancées, questions, matériaux, réflexions ou expérimentations. Ce carnet, non public, constitue un espace de documentation et de dialogue : il sert de base aux rendez-vous réguliers en ligne, où chacun peut partager ses difficultés, trouvailles ou doutes dans un cadre bienveillant. À l'issue du semestre, une version retravaillée d'un extrait de ce carnet est proposée à la publication sur le site « Carnet en ligne » d'ArTeC, donnant à voir les formes singulières que peut prendre la recherche-crédation en mobilité.

UE Expérience internationale

Au choix : Semestre universitaire à l'étranger ou Stage à l'étranger

Chaque étudiant effectue une mobilité à l'international au premier semestre du master 2. Ce séjour lui permet de confronter son projet d'expérimentation aux apports et pratiques étrangères, tout en enrichissant sa réflexion grâce à une démarche comparatiste problématisée. Toute mobilité s'effectue de septembre à janvier et peut prendre deux formes :

- Une mobilité dans une université étrangère avec laquelle Paris 8 et Paris Nanterre ont noué des partenariats (les listes sont consultables sur les sites des deux universités).
- Un stage. Dans ce cas, il vous faut obtenir en amont l'accord des directrices du master.

M2 - Semestre 10

UE Projet d'expérimentation 4

Suivi du projet d'expérimentation 4

Cet enseignement prend la forme d'un atelier collectif et accompagne le développement des travaux de recherche-crédation et de leur articulation avec le mémoire pendant tout le semestre. Chaque séance est l'occasion de partager des méthodologies de recherche-crédation, de présenter sa recherche en cours, d'expérimenter des modes de partage performatifs.

Mémoire 2

A la fin de la deuxième année, les étudiants remettent à leur directeur un mémoire qui rend compte de leur projet d'expérimentation.

Soutenance

Les projets d'expérimentation font l'objet d'une soutenance publique dans un lieu culturel.

Petit Module d'Innovation pédagogique 2

MIP Petit Format (entre 12 et 48 heures), à choisir dans un catalogue proposant chaque année plus d'une vingtaine de MIP au sein des établissements partenaires en Île-de-France, mais aussi en mobilité, en partenariat avec des institutions nationales et internationales.

UE Professionnalisation

Stage

Stage obligatoire d'une durée minimale d'un mois, en lien avec le projet d'expérimentation et/ou le projet professionnel de l'étudiant.

Tremplin Avenirs

L'EC Tremplin avenir du Master Recherche-Création transdisciplinaire aura une double orientation :

- **Doctorat** : l'EC vise à accompagner les étudiants ou jeunes diplômés souhaitant s'orienter vers un doctorat, en leur fournissant les outils, les compétences et l'encadrement nécessaires pour construire un projet doctoral solide et pertinent.
- **Métier** : plusieurs séances de l'EC Tremplin avenir seront consacrées au montage d'une exposition totalement prise en charge par les étudiants au sein d'une institution culturelle, accompagnés par des professionnels du secteur.

1.1 Volumes horaires

Volume horaire d'enseignement en M1 : 507 heures maquette

Volume horaire d'enseignement en M2 : 210 heures maquette

Total M1 + M2 : 717 heures maquette

Remarques :

- La mobilité internationale au S3 n'est pas comptabilisée dans ce calcul, car elle varie selon le choix de mobilité (en échange ou en stage à l'international) et selon les enseignements choisis dans l'université d'accueil par chaque étudiant.

Ces heures du S3 à l'international, en échange ou en stage, renforcent la formation de l'étudiant mais **n'engendrent pas de coût en heures maquette pour les universités Paris 8 et Paris Nanterre.**

- Ce volume horaire est un **volume maximal**, qui comptabilise le maximum de 48h pour les EC « Petits MIP 1 et 2 », qui varient de 12h à 48h maximum ; et le maximum de 72h pour les EC « Grands MIP 1 et 2 », qui varient de 48h à 72h maximum.

Le volume horaire total minimum du Master (M1+M2) est de 597h.

2.4 Spécificités de la maquette Recherche-Création transdisciplinaire

2.4.1 EC Langue : les deux enseignements obligatoires de langue sont placés en M1 et non pas répartis entre le M1 et le M2.

Raison : les étudiants du master Recherche-Création transdisciplinaire sont en mobilité internationale obligatoire au S9 (en université ou en stage à l'international), la pratique d'une langue étrangère est donc présente par ce biais dans la maquette de M2.

2.4.2 La spécificité des Modules d'Innovation Pédagogique (MIP)

EC : Grand MIP 1 ; Grand MIP 2 ; Petit MIP 1 ; Petit MIP 2.

Les « Modules d'Innovation Pédagogique » (MIP) ont été créés dans le cadre de la maquette LMD4 du master anciennement ArTeC (2019/2026) avec deux objectifs :

- Permettre aux étudiants des masters des deux universités associées à l'EUR (36 parcours de Master répartis entre les deux universités) de bénéficier, dans leur formation de master respective, de formats pédagogiques innovants grâce au financement de l'EUR ;
- Permettre aux étudiants du master anciennement ArTeC, venus de différentes formations et inscrivant leurs recherches dans des disciplines variées, de bénéficier, en parallèle de leur tronc commun transdisciplinaire, d'enseignements spécifiques dans la ou les discipline(s) choisie(s) pour leur projet d'expérimentation et pour leur mémoire.

Chaque année, entre janvier et mars, les enseignants-chercheurs des 36 parcours de masters universitaires associés au master anciennement ArTeC / nouvellement Recherche-Création transdisciplinaire peuvent répondre à l'appel à projet lancé par l'EUR ArTeC pour les Modules d'Innovation Pédagogique (MIP) de l'année suivante.

Les projets retenus par le CAC de l'EUR, sur la base de leur pertinence pédagogique et sur leur caractère innovant, sont financés par l'EUR et profitent aux étudiants des masters associés de chaque université ainsi qu'aux étudiants du master Recherche-Création transdisciplinaire qui se répartissent selon leur spécialisation au sein de cette large offre de formation (23 MIP proposés en 2023-2024, 25 MIP proposés en 2024-2025, accueillant

chacun 1 à 5 étudiants du master Recherche-Création transdisciplinaire en plus des étudiants du master associé portant le MIP).

Ces Modules d'Innovation Pédagogique (MIP) doivent obligatoirement s'adosser à des enseignements existants dans la maquette des masters associés : chaque université prend en charge le coût de cet enseignement tel qu'il apparaît dans les maquettes de masters associés (le plus souvent 24h ou 36h CM pour les enseignements de master). L'EUR prend quant à elle en charge le financement du budget qui a été voté par le CAC de l'EUR pour chaque Module d'Innovation Pédagogique (MIP) et qui peut comprendre :

- des heures d'enseignement complémentaires pour inclure des semaines intensives en plus des heures hebdomadaires des enseignements et/ou pour rémunérer des enseignants en co-intervention,
- des interventions de professionnels et d'artistes au sein de la formation,
- de l'achat ou de la location de matériel ou d'espaces spécifiques,
- des voyages d'étudiants pour des enseignements délocalisés, parfois à l'international.

Les Modules d'Innovation Pédagogique (MIP) ont donc une double particularité dans le maquettage, absolument essentielle car elle permet la déclaration et la rémunération par l'EUR des heures complémentaires dans OSE sur le code Apogée des MIP :

- le volume horaire : ce sont des formats avec un volume horaire très spécifique (48h maximum pour les « Petits MIP » et 72h maximum pour les « Grands MIP »),
- le nombre de groupes : chaque année, chaque parcours des masters associés peut formuler une demande de MIP, il y a donc potentiellement 36 Modules d'Innovation Pédagogique (MIP), grands ou petits, financés chaque année par l'EUR.

Afin de permettre la déclaration sur OSE de l'ensemble de ces heures, nous avons opté pour l'ouverture de 9 groupes pour chacun de ces 4 EC (EC : Grand MIP 1, Grand MIP 2 ; Petit MIP 1 ; Petit MIP 2 car $4 \text{ EC} \times 9 \text{ groupes} = 36 \text{ MIP annuels}$ potentiellement financés par l'EUR chaque année).

Le seuil à 4 étudiants par groupe pour les Grands MIP (1et 2) et les Petits MIP (1 et 2) qui permet l'ouverture de ces 9 groupes est donc uniquement un **seuil technique**, qui permet d'ouvrir 9 groupes pour chacun de ces 4 EC, et ce afin d'assurer la possibilité de déclarer ces heures d'enseignements complémentaires sur OSE (cf. supra 2.4.2). Le public étudiant des Modules d'Innovation Pédagogique regroupe dans les faits les étudiants inscrits dans le master associé qui propose le MIP dans sa maquette et entre 1 et 5 étudiants du master Recherche-Création, qui se répartissent entre les différents MIP proposés en fonction de leur projet d'expérimentation.

Modalités d'enseignement

Le master alterne des cours hebdomadaires, des cours intensifs (ateliers pratiques, MIP), et des cours de suivi de projet tutorés.

Les cours de suivi de projet individuel d'expérimentation font l'objet de cours en présentiel et d'un suivi tutoré par un directeur de projet par étudiant, en présentiel ou à distance, sur rendez-vous et à raison de 4 rendez-vous par an au minimum durant les deux années de master.

Sauf au S9, les étudiants de M2 sont en mobilité internationale, deux enseignements à distance assurés par les directeurs du master sont inclus dans la maquette afin d'assurer d'une

part, le suivi des projets individuels d'expérimentation et de recherche (EC « Suivi de projet 3 ») et d'autre part, l'accompagnement de la mobilité (EC « Carnet en ligne »).

Modalités de contrôle des compétences et des connaissances

La validation du diplôme de Master Recherche-Création transdisciplinaire se fait uniquement par contrôle continu. Le contrôle continu ne peut être validé au-delà de trois absences par cours.

Modalités principales de contrôle des compétences et des connaissances : Présence assidue au cours, participation, travaux réalisés.

Chaque enseignant est libre de préciser ces modalités en début d'année.

Les étudiants se trouvant en situation particulière (activité professionnelles, handicap, sportifs de haut niveau, étudiants engagés) se verront proposer au cas par cas des solutions d'aménagement du contrôle continu.