

RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES		CODE ARES	1347
		Date dépôt	01/10/2018
		Date validation	18/12/2018
MASTER EN ARTS PLASTIQUES, VISUELS ET DE L'ESPACE : DESIGN D'INNOVATION SOCIALE			
FINALITÉ	N.A.	NIVEAU (du Cadre des Certifications)	7
SECTEUR	4. ART	DOMAINE D'ÉTUDES	22. Arts plastiques, visuels et de l'espace
TYPE	LONG	CYCLE	DEUXIÈME
LANGUE (majoritaire)	FRANÇAIS	CRÉDITS	120

A. SPÉCIFICITÉ DE LA FORME D'ENSEIGNEMENT

L'enseignement artistique dispensé dans l'enseignement supérieur se doit d'être un lieu multidisciplinaire de recherche et de création dans lesquels les arts et leur enseignement s'inventent de manière indissociable. Les arts qui s'y développent sont non seulement envisagés comme productions sociales mais également comme agents sociaux qui participent à la connaissance, à l'évolution et à la transformation de la société. En prise sur les leçons des arts passés et contemporains, sur la pensée et les sciences, l'enseignement de l'art est prospectif, il stimule l'ouverture au futur, à l'inédit.

L'enseignement artistique dispensé dans l'enseignement supérieur participe à l'élaboration d'une pensée des arts et à la constitution critique d'un ensemble des connaissances de pratiques et d'attitudes qui définissent les disciplines artistiques et les possibilités de leurs rencontres.

La recherche artistique exige des étudiants la mise en œuvre critique des savoirs acquis et en cours d'acquisition, relatifs à une pensée des arts, à une pratique, à une histoire et à une situation culturelle et sociale.

L'enseignement des arts place l'étudiant en situation de développer une autonomie créatrice et d'élaborer la singularité d'une démarche sans négliger sa responsabilité sociale. Il assure au niveau académique le plus élevé l'acquisition de méthodologie et d'aptitudes dans le champ du savoir. Il transmet les connaissances théoriques, techniques et la formation pratique indispensables à la synthèse artistique et à la reconnaissance de la compétence.

L'enseignement des arts renforce la dimension internationale des pratiques et des recherches par la mise en place d'initiatives et de programmes en collaboration avec les institutions d'autres pays en favorisant la mobilité et l'échange d'enseignants et d'étudiants à tous les niveaux des structures.

L'enseignement des arts prépare l'étudiant, par une étude concertée des fonctions dévolues à l'art et à l'artiste, à son rôle de citoyen qui intervient activement en tant qu'artiste dans la société. Il prépare en outre à l'enseignement des disciplines artistiques, à l'action culturelle, à l'activité professionnelle et à l'exercice des techniques de la création artistique.

L'enseignement des arts associe des professionnels praticiens et des chercheurs à la formation artistique et favorise l'implication active des enseignants dans la pratique de leurs disciplines.

(Source : Article 3 du décret du 17 mai 1999 relatif à l'enseignement supérieur artistique)

B. SPÉCIFICITÉ DE LA FORMATION

Face à une société en pleine mutation et des enjeux sociaux, économiques et environnementaux de plus en plus pressants et complexes, il est urgent d'innover dans notre manière d'aborder ces problématiques en pensant l'innovation comme une convergence de savoirs et de compétences issus de disciplines académiques et de terrains trop souvent dissociés¹.

L'innovation sociale est une démarche orientée vers la résolution de ces problématiques, le design étant une approche visant des solutions à la fois techniquement réalisables, économiquement viables, environnementalement responsables et humainement désirables. Cette approche se veut plus inclusive et participative, centrée sur les attentes des utilisateurs (design thinking, human-centred design, design collaboratif), et plus respectueuse de l'environnement. Sa finalité est de répondre à un enjeu social ou environnemental par le biais d'un produit, d'un service ou d'une combinaison des deux, visant à faire évoluer les comportements.

Le rôle de l'artiste se trouve dès lors étendu. Le cursus étant en effet ancré dans la réalité du terrain, avec des projets et des partenaires réels, le designer d'innovation sociale est conduit à mettre sa créativité et son savoir-faire au service d'une dynamique de recherche et ce, quelle que soit sa pratique artistique d'origine. Il s'agit d'identifier et de mobiliser les ressources matérielles et intellectuelles susceptibles de déboucher sur une solution argumentée, efficiente et créative. À partir d'un cahier des charges co-construit avec les partenaires, il opère ainsi comme un artiste-chercheur, faisant le lien, via son apport créatif, entre l'usager et ses besoins, le mode de production de la solution tant technique qu'esthétique et l'implantation de cette solution suivant le cadre budgétaire imparti.

Cette formation, inédite en Belgique, a pour objectif de former les étudiants à la conception collective de services, d'objets, d'espaces et/ou de communication, en les amenant à travailler sur des projets communs suivant leurs compétences respectives. De telles complémentarités leur offriront la connaissance et la pratique nécessaires pour contribuer à répondre à des défis posés par l'habitat, l'urbanisation, la santé, la mobilité, la biodiversité, la cohésion sociale, le changement climatique, la nutrition, etc.

La coorganisation avec le master ASCEP (animation socioculturelle et éducation permanente) de l'IHECS permettra en outre d'apporter de nouvelles compétences aux étudiants de chaque institution. Ces deux formations sont complémentaires en ce qui concerne les compétences professionnelles visées. Celles qui sont poursuivies à l'ESA trouveront une cohérence par l'intégration au sein des projets de stratégies de communication tant interne qu'externe (brainstorming, prise de décision, leadership, médiation du projet, participation des publics,...).

¹ Cf. extrait du Communiqué de Paris, rédigé à l'issue de la conférence ministérielle de l'espace européen de l'enseignement supérieur (2018) : « *We will support higher education institutions to develop and enhance their strategies for learning and teaching. We also encourage them to provide inter-disciplinary programmes as well as to combine academic and work-based learning. Students should encounter research or activities linked to research and innovation at all levels of higher education to develop the critical and creative mind-sets which will enable them to find novel solutions to emerging challenges. In this regard, we commit to improving synergies between education, research and innovation* » (<http://www.ehea2018.paris/fr/>)

C. COMPÉTENCES VISÉES PAR LA FORMATION

Le grade de master en design d'innovation sociale est décerné aux étudiants qui :

1. conduisent une recherche originale sur la base de l'expérimentation et réalisent des œuvres artistiques singulières situées dans un contexte élargi théorique, historique, socio-politique, etc. ;
2. ont acquis des connaissances hautement spécialisées et des compétences en Design d'innovation sociale faisant suite aux compétences acquises au niveau du bachelier. Ces connaissances et ces compétences permettent de développer ou de mettre en œuvre des propositions artistiques de manière originale, dans le cadre d'une recherche ou d'une création ;
3. mettent en œuvre, articulent et valorisent, de manière singulière, ces connaissances et ces compétences en vue de construire des propositions artistiques dans des contextes expérimentaux et pluridisciplinaires ;
4. mobilisent ces connaissances et ces compétences, dans un monde complexe et changeant, en vue d'inventer des propositions artistiques et de forger des outils critiques ;
5. agissent à la jonction de domaines hétérogènes, artistiques, politiques, esthétiques, philosophiques, sociétaux, etc. ;
6. assument une démarche et une production artistiques également validées en dehors du champ académique ;
7. présentent des productions, communiquent à leurs propos et prennent en compte les conditions de réception, de transmission et de communication des œuvres selon des modalités adaptées au contexte ;
8. développent et intègrent un fort degré d'autonomie qui leur permet de poursuivre leur pratique et leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans des contextes diversifiés ;
9. mènent une démarche systémique et itérative, intégrant une pratique de co-création centrée sur l'utilisateur ;
10. font preuve de mobilité d'esprit et d'audace, leur permettant de sortir, selon les cas, du champ prospectif attendu.