

MASTER ACTU | ART, CONTEXTES, TECHNIQUES, USAGES

MASTER 1 – LIVRET DES ÉTUDES

Version février 2026

le **cnam**
Bourgogne-Franche-Comté

e|m|a
du Grand Chalon

MASTER ACTU | ART, CONTEXTES, TECHNIQUES, USAGES

Master 1 | bac+4

CERTIF. DE SPÉCIALISATION D'INGÉNIERIE DE LA CULTURE ET DE LA CRÉATION

MUTATIONS ET NOUVELLES
MÉTHODOLOGIES
22 crédits ECTS ~ 176 heures

INITIATION À LA RECHERCHE MÉTHODES ET RÉFLEXION CRITIQUE

20 crédits ECTS ~ 160 heures

PRATIQUE EN ATELIER EXPÉRIMENTATIONS

18 crédits ECTS ~ 144 heures

Construire un projet artistique,
travailler avec les artistes
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Culture et espace public,
nouveaux lieux culturels
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Mutations numériques et
innovation dans les champs la
culture et de la création
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Transitions écologiques et
sociétales du secteur culturel
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Initiation à l'état de l'art :
méthodes et outils
3 crédits ECTS ~ 24 heures

Design : entre industrie, art et société
Hand memory
atelier de recherche et création
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Enjeux et transitions écologiques :
comprendre et agir
Weather Overground
atelier de recherche et création
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Etude et étonnement de l'existant
en art, design et création
3 crédits ECTS ~ 24 heures

Anglais professionnel
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Exploration
10 crédits ECTS ~ 80 heures

Technologies des arts
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Exposition et diffusion
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Master 2 | bac+5

INITIATION À LA RECHERCHE RÉFLEXION CRITIQUE ET MÉMOIRE

23 crédits ECTS ~ 196 heures

PRATIQUE EN ATELIER : PROJET DE DIPLÔME

19 crédits ECTS ~ 152 heures

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE : RÉSIDENTE EN ENTREPRISE

18 crédits ECTS ~ 64 heures + 2 mois min.

Méthodologie du mémoire
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Mémoire
11 crédits ECTS ~ 100 heures

Anglais professionnel
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Technologies des arts
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Projet
15 crédits ECTS ~ 120 heures

Pratiques réflexives
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Séminaire art, design et création
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Résidence en entreprise
10 crédits ECTS ~ 2 mois min.

SOMMAIRE

Certificat de spécialisation d'ingénierie de la culture et de la création – Mutations et nouvelles technologies

Construire un projet artistique, travailler avec les artistes	5
Culture et espace public, nouveaux lieux culturels.....	7
Mutations numériques et innovation dans les champs de la culture et de la création	9
Transitions écologiques et sociétales du secteur culturel	11

Initiation à la recherche – Méthodes et réflexion critique

Initiation à l'état de l'art : méthodes et outils de la recherche	14
Design : entre industrie, art et société - <i>Hand memory</i> , atelier de recherche et création.....	18
Enjeux des transitions Écologiques : comprendre et agir - <i>Weather Overground</i> , atelier de recherche et création	22
Comprendre et s'étonner de l'existant, <i>field research & creation</i>	24
Anglais professionnel	26

Pratique en atelier – Expérimentations

Pratique en atelier – Exploration	30
Pratique en atelier – Technologies des arts	34
Pratique en atelier – Exposition, diffusion	37

CERTIFICAT DE SPÉCIALISATION D'INGENIERIE DE LA CULTURE ET DE LA CRÉATION MUTATIONS ET NOUVELLES MÉTHODOLOGIES

22 CRÉDITS ECTS ~ 176 HEURES

Master 1 | bac+4

**CERTIF. DE SPÉCIALISATION
D'INGÉNIERIE DE LA CULTURE
ET DE LA CRÉATION**
MUTATIONS ET NOUVELLES
MÉTHODOLOGIES
22 crédits ECTS ~ 176 heures

**INITIATION
À LA RECHERCHE**
MÉTHODES ET RÉFLEXION CRITIQUE
20 crédits ECTS ~ 160 heures

**PRATIQUE
EN ATELIER**
EXPÉRIMENTATIONS
18 crédits ECTS ~ 144 heures

Construire un projet artistique,
travailler avec les artistes
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Initiation à l'état de l'art :
méthodes et outils
3 crédits ECTS ~ 24 heures

Exploration
10 crédits ECTS ~ 80 heures

Culture et espace public,
nouveaux lieux culturels
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Design : entre industrie, art et société
Hand memory
atelier de recherche et création
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Technologies des arts
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Mutations numériques et
innovation dans les champs la
culture et de la création
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Enjeux et transitions écologiques :
comprendre et agir
Weather Overground
atelier de recherche et création
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Exposition et diffusion
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Transitions écologiques et
sociétales du secteur culturel
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Etude et étonnement de l'existant
en art, design et création
3 crédits ECTS ~ 24 heures

Anglais professionnel
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Le bloc "Certificat de spécialisation d'ingénierie de la culture et de la création" s'inscrit dans le parcours ACTU (Art, contextes, techniques, usages) du Master Design.

Il est composé de 4 unités d'enseignement :

1. Construire un projet artistique, travailler avec les artistes - Méthodologie de projet.
→ 4 crédits ECTS – 32 heures de cours
2. Culture et espaces publics, nouveaux lieux culturels
→ 6 crédits ECTS – 48 heures de cours
3. Mutations numériques et innovation dans les champs de la culture et de la création.
→ 6 crédits ECTS – 48 heures de cours
4. Transitions écologiques et sociétales du secteur culturel.
→ 6 crédits ECTS – 48 heures de cours

CONSTRUIRE UN PROJET ARTISTIQUE, TRAVAILLER AVEC LES ARTISTES

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La spécificité du travail artistique implique de disposer de méthodologies particulières pour celles et ceux qui accompagnent les projets.

L'espace, le temps de la création, la notion de protocole artistique et d'incertitude, les phases de création, de production, de réception par le public, de discours sur l'œuvre aussi, comportent des caractéristiques spécifiques.

Les lieux, modalités et temps de la création, de la production et de la diffusion et l'implication des artistes en leur sein sont autant de champs à explorer : atelier, scène, résidence, exposition, spectacle, captation, production de l'objet.

L'UE est plus particulièrement attachée à la connaissance des processus et techniques de l'exposition sans pour autant considérer ce médium de diffusion comme exclusif. L'émancipation des formes classiques de travail (nouveaux media, performance, texte par exemple) sera étudiée en tant que telle dans le programme d'enseignement.

Cette UE comporte, d'une part, des enseignements théoriques délivrés par des enseignants et des professionnels : bases de l'administration (statut des artistes, contrats, appels à projets...), lieux de création et de diffusion, régie, communication, médiation...mais aussi actualité et formes de la création artistique.

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

- connaître les écosystèmes artistiques, de création et de diffusion ;
- maîtriser les méthodologies de projets artistiques et culturels ;
- appréhender les enjeux artistiques et patrimoniaux actuels au regard des mutations écologiques, numériques, sociales et sociétales.

OUVERTURES

Cette UE prépare à :

Dans le cadre du master ACTU :

- la résidence artistique en entreprise ou en atelier que chaque apprenant/étudiant met en œuvre entre la première et la deuxième année du master.

Pratiques professionnelles :

- Artiste ou designer ou créateur (plasticiens, acteurs du spectacle vivant, du cinéma, de l'audiovisuel, designers, métiers d'art, scénographes...) avec maîtrise des enjeux écologiques et sociétaux.
- Professionnel du secteur culturel et artistique : structures patrimoniales, muséales comme de création, notamment en production, commissariat, administration, scénographie.
- Professionnel travaillant pour des structures de subventionnement ou de financement d'actions culturelles artistiques (ministères en direction centrale ou déconcentrée, établissement public, directions de collectivités territoriales, fondations, structures de l'économie sociale et solidaire, réseau associatif, réseau/organisme/fédération professionnelle des secteurs de la culture et de la création...).
- Professionnel du secteur de l'économie sociale et solidaire (réemploi, réparation, économie circulaire).

PROGRAMME

L'UE "Construire un projet artistique, travailler avec les artistes - Méthodologie de projet" est proposée dans le cadre du certificat de spécialisation d'ingénierie de la culture et de la création. Elle aborde les champs suivants :

- Le champ de la création artistique aujourd'hui : acteurs, modèles juridiques, institutionnels, organisationnels.
- Cartographie institutionnelle (centres d'art, résidences, musées, FRAC...).
- Focus administratif, fiscal et législatif.
- Méthodologie de projet.
- Cas pratiques de construction d'une résidence ou d'un projet artistique au Cnam.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

En présentiel à l'École media art du Grand Chalon.

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu
- Projet(s)

Les apprenants/étudiants participeront à la formalisation et à la mise en œuvre d'un projet artistique et culturel collectif qui constituera le principal cas pratique de la formation.

CULTURE ET ESPACE PUBLIC, NOUVEAUX LIEUX CULTURELS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

L'art, la culture, le patrimoine prennent une importance croissante dans l'espace public : projets participatifs, développement des événements, convocation de l'art et de la culture comme éléments de la transformation de la ville et de l'urbanisme, revitalisation des centres villes. Dans le même temps, de nombreux artistes et créateurs s'emparent de l'espace public. De nouveaux opérateurs de projets culturels émergent : designers, architectes, urbanistes culturels, start-ups. Or, construire ces projets implique de maîtriser des méthodologies spécifiques pour les créateurs, mais aussi les commanditaires (collectivités notamment) et les producteurs.

Dans le même mouvement, les lieux culturels évoluent, le terme même de lieu physique étant d'ailleurs de plus en plus une modalité parmi d'autres de déploiement des activités culturelles artistiques et patrimoniales. Il est demandé aux lieux culturels de formaliser de plus en plus leur projet scientifique, culturel, artistique, patrimonial, économique, territorial. La diversification des modes de gestion aboutit également à faire évoluer les identités et projets que se donnent ou que négocient les lieux avec leurs financeurs. L'émergence de nouvelles modalités de projets culturels : tiers-lieux, urbanisme transitoire, mais aussi l'émergence de la notion de participation et d'interaction avec le territoire, de participation des projets à la rénovation urbaine ou au développement rural, induisent également de nouveaux types de projets. Les professionnels ont donc besoin de se former à la définition du lieu et de son projet culturel.

Cette UE vise à familiariser les apprenants aux différentes approches et corpus en matière d'art et de culture dans l'espace public, qu'il s'agisse du patrimoine ou de la création. Les contenus artistiques comme les acteurs, méthodologies et outils juridiques, de production ou de conservation seront abordés, afin qu'ils soient en mesure à l'issue de la formation de formaliser, participer à, coordonner sélectionner ou évaluer des projets culturels dans l'espace public.

Elle vise également à accompagner les acteurs culturels, directeurs, administrateurs, responsables d'associations, financeurs, dans leur connaissance des différents types de lieux culturels : modes de gestion, contractualisation avec les tutelles, modèles économiques, labels... en France et à l'étranger.

Les apprenants seront familiarisés aux évolutions récentes et nouvelles formes de lieux culturels ou de projets : troisième/tiers-lieux, urbanisme culturel, offre en ligne, espace public...et s'approprieront les outils pour construire un projet culturel.

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

- disposer d'un panorama et des enjeux artistiques et culturels des formes de l'art, de la création et du patrimoine dans l'espace public, histoire, analyse artistique, enjeux et controverses ;
- connaître les modalités juridiques et techniques permettant de réaliser des projets artistiques dans l'espace public : la commande publique, les appels à projets : formaliser, répondre, sélectionner et suivre des projets ;
- disposer d'éléments de méthodologie de production de projets culturels dans l'espace public et de projets hors les murs ;
- connaître les règles et contraintes régissant la vie et la conservation des œuvres dans l'espace public ;
- connaître les types d'institutions culturelles en France et leurs enjeux : labels, modes de gestion, modèles économiques, professionnels, publics, obligations ;
- connaître les marqueurs des tiers-lieux culturels et les projets culturels transitoires ;
- connaître les attendus des missions des musées et leur projet scientifique et culturel ;
- identifier les problématiques spécifiques posées par le hors les murs.

PROGRAMME

L'UE "Culture et espace public, nouveaux lieux culturels" est proposée dans le cadre du certificat de spécialisation d'ingénierie de la culture et de la création. Elle aborde les champs suivants :

- Les formes de l'art et de la création dans l'espace public, histoire, analyse artistique, enjeux et controverses de la commande publique et de l'art urbain.
- La commande publique, les appels à projets : les formaliser, y répondre, sélectionner et suivre des projets.
- Méthodologie de production de projets culturels dans l'espace public.
- La vie et la conservation des œuvres dans l'espace public.
- Études de cas de projets culturels en espace public.
- Les types de lieux culturels en France : labels, modes de gestion, modèles économiques, professionnels, publics, obligation.
- Des exemples européens.
- Les tiers lieux culturels et les projets culturels transitoires.
- Les musées et leur projet scientifique et culturel.
- Les problématiques spécifiques posées par le hors les murs.
- Construire un projet d'établissement.

OUVERTURES

Cette UE prépare à :

Dans le cadre du master ACTU

- La résidence artistique en entreprise ou en atelier que chaque apprenant/étudiant met en œuvre entre la première et la deuxième année du master.

Pratiques professionnelles

- Artiste ou designer ou créateur (plasticiens, acteurs du spectacle vivant, du cinéma, de l'audiovisuel, designers, métiers d'art, scénographes...) avec maîtrise des enjeux écologiques et sociétaux.
- Professionnel du secteur culturel et artistique : structures patrimoniales, muséales comme de création, notamment en production, commissariat, administration, scénographie.
- Professionnel travaillant pour des structures de subventionnement ou de financement d'actions culturelles artistiques (ministères en direction centrale ou déconcentrée, établissement public, directions de collectivités territoriales, fondations, structures de l'économie sociale et solidaire, réseau associatif, réseau/organisme/fédération professionnelle des secteurs de la culture et de la création...).
- Professionnel du secteur de l'économie sociale et solidaire (réemploi, réparation, économie circulaire).

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Présentiel à l'École media art du Grand Chalon.

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu
- Projet(s)

Les apprenants seront amenés à construire, en groupe, un document d'analyse d'un projet culturel dans l'espace public ou d'un projet de lieu culturel.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages de référence :

ARDENNE Paul, Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation, coll. Champs, Flammarion, 2004.

DUFRÈNE Thierry, SALMON Béatrice (dir.), L'art à ciel ouvert, la commande publique au pluriel, 2007-2019, Flammarion, 2019.

GZELEY Nicolas, LAUGERO-LASSERRE Marine, LEMOINE Stéphanie, PUJAS Sophie, L'art urbain, Que Sais-je ?, PUF, 2019.

Articles et ressources :

MARINIER Lucie, "Naissance, vie et fin des œuvres, les temps de l'art dans l'espace public", L'Observatoire, Observatoire des politiques culturelles, 2021/1, N° 57, p. 109-112. <https://www.cairn.info/revue-l-observatoire-2021-1-page-109.htm>

SERVET Mathilde, "Les bibliothèques troisième lieu, une nouvelle génération d'établissements culturels", Bulletin des bibliothèques de France (BBF), 2010, n° 4, p. 57-63. ISSN 1292-8399. <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2010-04-0057-001>

Observatoire des politiques culturelles, "Les tiers-lieux culturels", L'Observatoire, vol. 52, n° 2.

Ressources institutionnelles :

Ministère de la Culture, Le projet culturel et scientifique d'un musée de France, 2020. <https://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Musees/Pour-les-professionnels/Construire-un-musee/Creer-un-musee/Le-projet-scientifique-et-culturel-d-un-musee-de-France>

MUTATIONS NUMÉRIQUES ET INNOVATION DANS LES CHAMPS DE LA CULTURE ET DE LA CRÉATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cette UE vise à familiariser les apprenants aux différentes approches et corpus d'utilisation du numérique dans le champ culturel, qu'il s'agisse du patrimoine ou de la création (IA, enjeux des droits d'auteurs et de la diffusion, dispositifs de médiation, création numérique...). Les contenus artistiques comme les modèles et types de dispositifs, les logiques de production et les modèles économiques seront abordés. La question des pratiques culturelles, de la médiation et de la participation par le numérique sera également un des points importants de la formation.

L'UE abordera également le champ de l'innovation dans le secteur culturel, qu'elle soit économique, technologique ou sociétale : start-ups de la culture et des industries culturelles et créatives, incubateurs, ingénierie de la culture, de la création et du patrimoine.

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

- disposer d'une bonne connaissance du champ de l'art numérique aujourd'hui : artistes, scènes, lieux.
- connaître les usages et enjeux du numérique dans le secteur culturel : économiques, institutionnels, sociétaux, juridiques.
- maîtriser les enjeux de l'innovation dans le secteur culturel : écosystèmes et acteurs.
- appréhender particulièrement ces questions dans le secteur des musées, du patrimoine et des arts visuels.

OUVERTURES

Cette UE prépare à :

Dans le cadre du master ACTU

- la résidence artistique en entreprise ou en atelier que chaque apprenant/étudiant met en œuvre entre la première et la deuxième année du master.

Pratiques professionnelles

- Artiste ou designer ou créateur (plasticiens, acteurs du spectacle vivant, du cinéma, de l'audiovisuel, designers, métiers d'art, scénographes...) avec maîtrise des enjeux écologiques et sociétaux.
- Professionnel du secteur culturel et artistique : structures patrimoniales, muséales comme de création, notamment en production, commissariat, administration, scénographie.
- Professionnel travaillant pour des structures de subventionnement ou de financement d'actions culturelles artistiques (ministères en direction centrale ou déconcentrée, établissement public, directions de collectivités territoriales, fondations, structures de l'économie sociale et solidaire, réseau associatif, réseau/organisme/fédération professionnelle des secteurs de la culture et de la création...).
- Professionnel du secteur de l'économie sociale et solidaire (réemploi, réparation, économie circulaire).

PROGRAMME

L'UE "Mutations numériques et innovation dans les champs de la culture et de la création" est proposée dans le cadre du certificat de spécialisation d'ingénierie de la culture et de la création CS11400A. Elle aborde les champs suivants :

- L'art numérique aujourd'hui : artistes, scènes, lieux.
- Culture et innovation : écosystèmes et acteurs.
- Numérique/médiation participation : outils, acteurs, modèles économiques, pratiques culturelles.
- Les enjeux culturels, juridiques, économiques des transitions numériques et de l'innovation dans le champ de la culture et de la création.

Les séances alterneront présentations et discussions de ressources, et cas réels, avec des interventions d'académiques, d'artistes et de praticiens. Un contenu en ligne spécifique sera également proposé (ressources bibliographiques, interviews, outils méthodologiques...).

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Présentiel à l'École media art du Grand Chalon.

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu.

Les apprenants/étudiants seront amenés à rédiger un document d'analyse d'un projet culturel numérique et/ou innovant en groupe.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages de référence :

MOULON Dominique, Chefs d'œuvre du 21^e siècle, l'art à l'ère digitale, Scala, 2021.

PELLEGRIN-BOUCHER Estelle, ROY Pierre (dir.), L'innovation dans les industries culturelles et créatives, série innovation et technologies volume 7, ISTE éditions, 2019.

Articles et ressources :

BEAUJARD Corinne, "Environnement numérique et musées", Les Cahiers du numérique, vol. 15, 2019/1-2.

"L'art d'humaniser la civilisation numérique", L'Observatoire, Observatoire des politiques culturelles, 2021/2, n°58.

TRANSITIONS ÉCOLOGIQUES ET SOCIÉTALES DU SECTEUR CULTUREL

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La culture et la création sont en première ligne de la mutation indispensable en matière d'éco-responsabilité. D'abord parce que ce champ utilise des ressources. Ensuite parce que les artistes et les créateurs portent intrinsèquement la responsabilité de la création d'un nouveau discours, d'un nouvel espace symbolique (Bruno Latour, Paul Ardenne) pour traduire les transitions, qu'il s'agisse de la question écologique ou d'autres enjeux de société. Le secteur prend, dans toutes ses composantes, progressivement conscience du fait que la question écologique est un phénomène culturel et artistique majeur.

Cette UE traite des enjeux artistiques en lien avec la question écologique et de l'éco-responsabilité dans le champ de la culture et de la création. Elle ouvre plus largement sur l'application au secteur de l'art, de la culture, du patrimoine et de la création des principes du développement soutenable (au sens des 17 objectifs de développement durable des Nations unies).

Il s'agit de familiariser les apprenants aux différentes approches et pratiques en la matière dans le secteur de la culture.

L'UE vise à développer les compétences des apprenants/étudiants en matière d'écoconception des projets culturels mais aussi à appréhender la façon dont les artistes et les créateurs intègrent les mutations écologiques, sociales et culturelles (participation et diversité notamment) dans leurs démarches et dans leurs œuvres.

Elle a pour ambition de fournir des compétences pour la construction de projets globaux de développement durable au sein des lieux et projets culturels : outils de diagnostics, de conception, de gouvernance, d'évaluation, connaissances des leviers mais aussi des freins techniques, économiques, juridiques. A l'issue de la formation, les apprenants/étudiants seront en mesure de formaliser, participer à, coordonner et évaluer des projets de transition écologique dans toutes leurs dimensions.

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

- Connaître les enjeux des rapports entre culture, art et écologie : éléments historiques, exemples.
- Maîtriser les termes et les champs de la soutenabilité (crise climatique, limites planétaires, écologie profonde, anthropocène, zone critique...) et de l'éco-responsabilité dans le champ de la culture : économie circulaire (scénographies, aménagement des lieux culturels), écoconception (expositions, outils de médiation), analyse du cycle de vie, RSE (intégration des objectifs du développement durable dans le projet culturel artistique et scientifique), design circulaire (projet culturel de territoire)...
- Avoir un aperçu de l'art écologique, l'art à l'ère de l'anthropocène.
- Maîtrise des méthodologies et pistes pour construire une programmation culturelle en lien avec la thématique écologique et construire un projet en direction et avec les publics sur ces sujets.
- Disposer de ressources et méthodologies pour construire une démarche d'économie circulaire et d'éco-responsabilité dans le champ de la culture : gouvernance, évolution des métiers et intégration des fonctions et missions, projets d'établissements culturels.
- Connaître les outils d'économie circulaire et d'éco-responsabilité dans le champ de la culture : labels, normes, contraintes réglementaires (droits d'auteurs, certifications), écoconception des spectacles et des expositions, politique d'achat et de contrats, gestion des déchets et réemploi (scénographies), gestion bâtiminaire (problématiques climatiques et conservation des œuvres), sobriété numérique (contenus culturels et displays de médiation), bilan carbone des projets culturels et analyse du cycle de vie...

PROGRAMME

L'UE "Transitions écologiques et sociétales du secteur culturel" est proposée dans le cadre du certificat de spécialisation d'ingénierie de la culture et de la création CS11400A. Elle aborde les champs suivants :

- Les rapports entre culture, art et écologie : éléments historiques, exemples.
- Les termes et les champs de la soutenabilité (crise climatique, limites planétaires, écologie profonde, anthropocène, zone critique...) et de l'éco-responsabilité dans le champ de la culture : économie circulaire (scénographies, aménagement des lieux culturels), écoconception (expositions, outils de médiation), analyse du cycle de vie, RSE (intégration des objectifs du développement durable dans le projet culturel artistique et scientifique), design circulaire (projet culturel de territoire) ...
- L'art écologique, l'art à l'ère de l'anthropocène.
- Méthodologies et pistes pour construire une programmation culturelle en lien avec la thématique écologique et construire un projet en direction et avec les publics sur ces sujets.
- Ressources et méthodologies pour construire une démarche d'économie circulaire et d'éco-responsabilité dans le champ de la culture : gouvernance, évolution des métiers et intégration des fonctions et missions, projets d'établissements culturels.
- Outils d'économie circulaire et d'éco-responsabilité dans le champ de la culture : labels, normes, contraintes réglementaires (droits d'auteurs, certifications), écoconception des spectacles et des expositions, politique d'achat et de contrats, gestion des déchets et réemploi (scénographies), gestion bâtiminaire (problématiques climatiques et conservation des œuvres), sobriété numérique (contenus culturels et displays de médiation), bilan carbone des projets culturels et analyse du cycle de vie...

Les séances alterneront entre présentations et discussions de ressources, et présentations et discussions de cas réels, avec des interventions d'académiques et de praticiens. Un contenu en ligne spécifique sera également proposé (ressources bibliographiques, interviews, outils méthodologiques...). Au moins une visite de lieu culturel engagé dans une démarche de transition écologique sera programmée.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Présentiel à l'École media art du Grand Chalons.

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu
- Projet(s)
- Dossier/présentation d'un cas art/culture et écologie en groupe.

OUVERTURES

Cette UE prépare à :

Dans le cadre du master ACTU

- la résidence artistique en entreprise ou en atelier que chaque apprenant/étudiant met en œuvre entre la première et la deuxième année du master.

Pratiques professionnelles

- Artiste ou designer ou créateur (plasticiens, acteurs du spectacle vivant, du cinéma, de l'audiovisuel, designers, métiers d'art, scénographes...) avec maîtrise des enjeux écologiques et sociétaux.
- Professionnel du secteur culturel et artistique : structures patrimoniales, muséales comme de création, notamment en production, commissariat, administration, scénographie.
- Professionnel travaillant pour des structures de subventionnement ou de financement d'actions culturelles artistiques (ministères en direction centrale ou déconcentrée, établissement public, directions de collectivités territoriales, fondations, structures de l'économie sociale et solidaire, réseau associatif, réseau/organisme/fédération professionnelle des secteurs de la culture et de la création...).
- Professionnel du secteur de l'économie sociale et solidaire (réemploi, réparation, économie circulaire).

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages de référence :

ARDENNE Paul, Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène, postface de Bernard Stiegler, La Mulette, Le bord de l'eau, Lormont, 2018.

CHAUMIER Serge, PORCEDDA Aude, Musées et développement durable, coll. Musées Mondes, La Documentation Française, Paris, 2011.

SERMON Julie, Morts ou vifs, pour une écologie des arts vivants, B42, 2021.

Articles et ressources académiques :

LATOUR Bruno, "Comment les arts peuvent-ils nous aider à réagir à la crise politique et climatique", L'Observatoire, la revue des politiques culturelles, n°57, 2021.

PETIT Olivier, PORCEDDA Aude, "Culture et développement durable, vers quel ordre social, quelques éléments d'introduction", Développement durable et territoires, vol. 2, n° 2, mai 2011.
<https://journals.openedition.org/developpementdurable/8917>
<https://doi.org/10.4000/ocim.1028>

RAMADE Bénédicte, "L'art écologique aux prises avec ses stéréotypes", Perspective, 1/2015.

Rapports et guides professionnels :

MARINIER Lucie (dir.), Développer l'économie circulaire dans les lieux et équipements culturels parisiens, Ville de Paris, 2020. <https://www.paris.fr/pages/une-boite-a-outils-pour-developper-l-economie-circulaire-dans-la-culture-16702>

OCIM, ICOM, L'écoconception des expositions, 2012. <https://doi.org/10.4000/ocim.1028>

INITIATION A LA RECHERCHE MÉTHODES ET RÉFLEXION CRITIQUE

20 CREDITS ECTS ~ 160 HEURES

Master 1 | bac+4

**CERTIF. DE SPÉCIALISATION
D'INGÉNIERIE DE LA CULTURE
ET DE LA CRÉATION**
MUTATIONS ET NOUVELLES
MÉTHODOLOGIES
22 crédits ECTS ~ 176 heures

**INITIATION
À LA RECHERCHE**
MÉTHODES ET RÉFLEXION CRITIQUE
20 crédits ECTS ~ 160 heures

**PRATIQUE
EN ATELIER**
EXPÉRIMENTATIONS
18 crédits ECTS ~ 144 heures

Construire un projet artistique, travailler avec les artistes 4 crédits ECTS ~ 32 heures	Initiation à l'état de l'art : méthodes et outils 3 crédits ECTS ~ 24 heures	Exploration 10 crédits ECTS ~ 80 heures
Culture et espace public, nouveaux lieux culturels 6 crédits ECTS ~ 48 heures	Design : entre industrie, art et société Hand memory atelier de recherche et création 4 crédits ECTS ~ 32 heures	Technologies des arts 4 crédits ECTS ~ 32 heures
Mutations numériques et innovation dans les champs la culture et de la création 6 crédits ECTS ~ 48 heures	Enjeux et transitions écologiques : comprendre et agir Weather Overground atelier de recherche et création 4 crédits ECTS ~ 32 heures	Exposition et diffusion 4 crédits ECTS ~ 32 heures
Transitions écologiques et sociétales du secteur culturel 6 crédits ECTS ~ 48 heures	Etude et étonnement de l'existant en art, design et création 3 crédits ECTS ~ 24 heures	
	Anglais professionnel 6 crédits ECTS ~ 48 heures	

Le bloc "Initiation à la recherche - Méthodes et réflexion critiques" s'inscrit dans le parcours ACTU (Art, contextes, techniques, usages) du Master Design.

Il est composé de 5 unités d'enseignement :

1. Initiation à l'état de l'art : méthodes et outils de la recherche
→ 3 crédits ECTS – 24 heures de cours
2. Design : entre industrie, art et société (*Hand memory*)
→ 4 crédits ECTS – 32 heures de cours
3. Enjeux des transitions écologiques : comprendre et agir (*Weather Overground*)
→ 4 crédits ECTS – 32 heures de cours
4. Étude et étonnement de l'existant en art, design et création
→ 3 ECTS - 24 heures de cours
5. Anglais professionnel
→ 6 crédits ECTS – 48 heures de cours

INITIATION A L'ÉTAT DE L'ART : MÉTHODES ET OUTILS DE LA RECHERCHE

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cette unité d'enseignement vise à fournir les méthodes et les outils nécessaires à la création d'un état de l'art pour la recherche en art et design.

Un état de l'art constitue une analyse critique, systématique et synthétique des travaux existants sur un sujet de recherche donné. Il permet d'aboutir à une compréhension approfondie de l'état des connaissances sur ce sujet, étape fondamentale et nécessaire à la production d'un écrit académique. L'acquisition de ces compétences fait l'objet d'une validation par un enseignant référent. Elle se fait de manière progressive et accompagnée, alternant apports méthodologiques concentrés (24h encadrées) et mise en pratique autonome guidée (~51h de travail personnel).

Cette UE accompagne les apprenants/étudiants dans l'acquisition des compétences méthodologiques essentielles pour :

- Identifier et délimiter un champ de recherche en lien avec leur pratique artistique.
- S'initier aux techniques de recherche documentaire : interroger efficacement les bases de données académiques, identifier les sources primaires et secondaires, évaluer la pertinence et la fiabilité des documents.
- Constituer une bibliographie structurée et évolutive en appliquant les normes académiques.
- Analyser de manière critique les travaux existants : identifier les débats, les controverses, les approches méthodologiques, les évolutions conceptuelles
- Synthétiser les connaissances pour dégager les grandes tendances, les lacunes, les zones d'ombre dans la recherche existante.
- Situer sa propre démarche dans le paysage de la recherche en art et design.
- L'état de l'art n'est pas une simple compilation de références : c'est une cartographie raisonnée du territoire intellectuel dans lequel s'inscrit le projet de recherche de l'apprenant/étudiant.

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

Recherche documentaire

- Identifier les principales bases de données académiques pertinentes pour la recherche en art et design (Cairn, OpenEdition, JSTOR, WorldCat, catalogues de bibliothèques spécialisées)
- Élaborer des stratégies de recherche efficaces : choix de mots-clés, opérateurs booléens, filtres
- Distinguer sources primaires et secondaires
- Évaluer la fiabilité et la pertinence d'une source
- Accéder aux ressources documentaires physiques et numériques

Construction bibliographique

- Constituer une bibliographie structurée et évolutive
- Identifier les normes bibliographiques (Chicago, APA, MLA ou normes françaises)
- Utiliser un logiciel de gestion bibliographique (Zotero, Mendeley, EndNote)
- Organiser et classer ses références de manière systématique

Analyse critique

- Lire de manière analytique des textes académiques (articles, ouvrages, thèses)
- Identifier les problématiques, hypothèses, méthodologies et conclusions des travaux étudiés
- Repérer les débats, controverses et évolutions conceptuelles dans un champ de recherche
- Situer les auteurs et leurs travaux dans leur contexte historique, théorique et institutionnel

Synthèse et cartographie des connaissances

- Dégager les grandes tendances d'un champ de recherche
- Identifier les lacunes, les zones d'ombre, les pistes à explorer
- Produire une synthèse structurée de l'état des connaissances
- Situer sa propre démarche dans le paysage de la recherche existante

Méthodologie de l'enquête

- Identifier les méthodes d'enquête pertinentes pour la recherche en art et design (observation, entretien, archives, analyse d'œuvres)
- Comprendre les enjeux épistémologiques de la recherche par la pratique artistique

PROGRAMME

Cette unité d'enseignement structure l'apprentissage de l'état de l'art autour de quatre modules complémentaires :

Délimiter un champ de recherche

- Passer d'un intérêt général à une question de recherche située.
- Identifier les dimensions d'un sujet (historique, théorique, pratique, contextuelle).
- Définir le périmètre de l'état de l'art : ce qu'il faut inclure et exclure.
- Formuler des mots-clés et concepts-clés pour orienter la recherche.

Techniques de recherche documentaire

- Bases de données académiques : Cairn, OpenEdition, JSTOR, Persée, HAL, Google Scholar.
- Catalogues de bibliothèques : Sudoc, WorldCat, bibliothèques universitaires et spécialisées (Cnam, BnF, INHA, Bibliothèque Kandinsky, etc.)
- Stratégies de recherche : opérateurs booléens, troncature, recherche par sujet/auteur/titre
- Évaluation des sources : fiabilité, autorité scientifique, date de publication
- Accès aux ressources : prêt entre bibliothèques, accès distant, archives numériques

Atelier pratique : Séances en salle informatique pour explorer les bases de données, constituer des corpus documentaires, tester différentes stratégies de recherche.

Gestion bibliographique et normes académiques

- Logiciels de gestion bibliographique : démonstration et prise en main de Zotero (principalement)
- Normes de citation : comprendre et appliquer les normes académiques (Chicago, APA ou normes françaises selon les disciplines)
- Organisation des références : classement par thèmes, par auteurs, par chronologie
- Citation dans le texte : notes de bas de page, références entre parenthèses
- Bibliographie finale : structuration (sources primaires/secondaires, ouvrages/articles, ordre alphabétique)

Atelier pratique : Constitution d'une bibliographie personnelle structurée sur Zotero, exercices de citation, production de bibliographies formatées.

Lecture analytique et synthèse critique

- Méthodes de lecture académique : lecture rapide (survol), lecture approfondie, prise de notes structurée
- Fiche de lecture critique : identifier problématique, méthodologie, arguments, limites d'un texte
- Repérage des débats : qui dialogue avec qui ? qui s'oppose à qui ? quelles écoles de pensée
- Cartographie conceptuelle : schémas, cartes mentales, tableaux de synthèse
- Rédaction de l'état de l'art : structurer une synthèse (organisation chronologique, thématique, par courants), adopter une posture critique, faire dialoguer les auteurs
- Ateliers collectifs : Présentation et discussion de fiches de lecture. L'élaboration de cartographies de recherche et les exercices de synthèse se font principalement en travail personnel guidé, avec restitution et discussion collective lors de cet atelier.

COMPLÉMENTS : Enjeux de la recherche en art et design

- Des séances spécifiques abordent les questions épistémologiques et méthodologiques propres à la recherche en art et design :
- Qu'est-ce que la recherche par la pratique artistique ?
- Comment articuler état de l'art théorique et démarche de création ?
- Quelles méthodes d'enquête pour la recherche-crédation ? (observation participante, entretiens avec des praticiens, analyse d'œuvres, expérimentation en atelier)
- Comment documenter un processus de création pour en faire un objet de recherche ?
- Ces séances, conçues de façon interactive (apports théoriques, questionnements collectifs, exemples de pratiques), permettent d'échanger sur les questions transversales qui traversent la recherche en art et de mettre à jour les méthodes d'enquête spécifiques auxquelles elle peut donner lieu.

ARTICULATION AVEC LA PROGRAMMATION CULTURELLE DU MASTER

En complément de cette UE, les apprenants/étudiants suivent la programmation culturelle transversale du Master ACTU qui comprend notamment :

- Des visites de bibliothèques spécialisées : Cnam, INHA (Paris), Bibliothèque Kandinsky au Centre Pompidou (Paris), bibliothèques d'écoles d'art, fonds documentaires spécialisés
- La participation à des manifestations scientifiques : colloques, séminaires, journées d'études dans le champ de l'art, du design et de la création
- Des rencontres avec des acteurs de la recherche : chercheurs, doctorants, enseignants-chercheurs, artistes, ingénieurs

Ces activités constituent des opportunités précieuses d'immersion dans l'écosystème de la recherche en art et design. Elles permettent de :

- Découvrir concrètement les lieux et les pratiques de la recherche académique
- Rencontrer des pairs et constituer un réseau professionnel
- Assister à des présentations de recherches en cours
- Comprendre les formats et les codes de la communication scientifique (conférence, colloque, publication)

Les apprenants/étudiants se saisissent de ces occasions d'enrichir leur culture de la recherche et d'identifier des ressources pertinentes pour leur propre état de l'art.

ARTICULATION AVEC LES AUTRES UE DU MASTER

Cette UE constitue la première étape fondamentale du parcours de recherche. L'état de l'art construit en M1 servira de socle pour le mémoire développé en M2, où les apprenants/étudiants devront articuler cet état de l'art avec leur pratique artistique et leur projet de création.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Séminaires méthodologiques

- Introduction à la recherche documentaire et aux bases de données
- Normes académiques et gestion bibliographique
- Lecture analytique et méthodes de synthèse critique
- Enjeux épistémologiques de la recherche en art et design

Ateliers pratiques

- Atelier bases de données : exploration, stratégies de recherche
- Atelier Zotero : prise en main, organisation des références
- Atelier citation et bibliographie : exercices d'application des normes
- Atelier lecture collective : présentation et discussion de fiches de lecture

Séances de suivi individualisé

- Entretiens personnalisés avec l'enseignant référent pour orienter les recherches, valider les choix documentaires, résoudre les difficultés méthodologiques (rendez-vous individuels ou en petits groupes)

Restitutions collectives

- Présentation des états de l'art en cours d'élaboration
- Échanges et retours critiques

Travail personnel guidé

- Le travail personnel constitue une part essentielle de cette UE. Il comprend :
- Recherches documentaires : exploration des bases de données, identification et collecte des sources, accès aux documents physiques et numériques
- Lectures : lecture approfondie des textes identifiés, prise de notes structurée, élaboration de fiches de lecture
- Constitution de la bibliographie : organisation des références dans Zotero, vérification des normes, annotations critiques
- Rédaction de la synthèse : élaboration progressive de l'état de l'art, révisions, mise en forme finale
- Ce travail personnel est guidé par des consignes précises, des échéances intermédiaires, et des points d'étape réguliers avec l'enseignant référent.
- L'apprentissage privilégie l'expérimentation, la pratique et la collaboration. Les apprenants/étudiants construisent progressivement leur état de l'art à travers des étapes clairement identifiées.
- Les apprenants/étudiants sont encouragés à :
- Tester différentes stratégies de recherche et comparer leur efficacité
- Partager leurs découvertes documentaires et leurs références avec le groupe
- Confronter leurs lectures et leurs interprétations lors des séances collectives
- S'entraider dans la compréhension des textes complexes
- Solliciter l'enseignant référent en cas de difficulté méthodologique ou de blocage

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu
- Production écrite

L'évaluation porte sur la capacité à construire un état de l'art structuré et critique sur un sujet de recherche personnel. Les livrables sont élaborés progressivement tout au long du semestre, avec des échéances intermédiaires et des points d'étape réguliers lors des entretiens individuels (4h) et des restitutions collectives. L'évaluation prend en compte la progression et l'investissement dans le travail personnel guidé.

Livrables attendus :

- Bibliographie commentée
- Synthèse critique de l'état de l'art

Critères d'évaluation :

- Pertinence documentaire : qualité et diversité des sources identifiées
- Outillage méthodologique : utilisation efficace des outils de recherche, respect des normes
- Qualité de l'analyse : capacité à lire de manière critique, à identifier les enjeux théoriques
- Capacité de synthèse : structuration claire, mise en perspective des travaux
- Autonomie : capacité à mener des recherches de manière indépendante
- Progression

OUVERTURES

Cette UE prépare à :

- La poursuite du parcours de recherche en M2 : construction du mémoire, articulation théorie/pratique
- La rédaction du mémoire de Master
- La poursuite en doctorat
- Les métiers de la recherche en art et design

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages de méthodologie de la recherche :

BEAUD Michel, L'art de la thèse. Comment préparer et rédiger un mémoire de master, une thèse de doctorat ou tout autre travail universitaire à l'ère du Net, La Découverte, 2006.

ECO Umberto, Comment écrire sa thèse, Flammarion, 2016.

GAUTHIER Benoît, Recherche sociale : de la problématique à la collecte des données, Presses de l'Université du Québec, 2016.

Recherche en art et design :

BORG DORFF Henk, The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia, Leiden University Press, 2012.

FINDELI Alain, "La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : Essai de clarification conceptuelle", Sciences du Design, 1/2015, n° 1, p. 45-57.

GOSSELIN Pierre & LE COGUEC Éric (dir.), La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique, Presses de l'Université du Québec, 2006.

Lecture et analyse de textes académiques

SNYDER Hannah, "Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines", Journal of Business Research, vol. 104, November 2019, pp. 333–39. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>

WEBSTER Jane & WATSON Richard T., "Guest Editorial: Analyzing the Past to Prepare for the Future: Writing a Literature Review", MIS Quarterly, vol. 26, no. 2, 2002, pp. xiii–xxiii.

Méthodologie spécifique à la recherche-crédation

GAVER Bill & BOWERS John, "Annotated Portfolios", Interactions, vol. 19, no. 4, 2012, pp. 40–49. <https://doi.org/10.1145/2212877.2212889>

WOBBROCK Jacob O. & KIENTZ Julie A., "Research Contributions in Human-Computer Interaction", Interactions, vol. 23, no. 3, 2016, pp. 38–44. <https://doi.org/10.1145/2907069>

DESIGN : ENTRE INDUSTRIE, ART ET SOCIÉTÉ

HAND MEMORY ATELIER DE RECHERCHE ET CRÉATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Le monde du travail tend à séparer "intellectuels" et "travailleurs manuels". Pourtant, les professions dites manuelles engagent autant la pensée que l'action, la réflexion que le geste. La main n'est pas seulement un outil d'exécution : elle est un outil de connaissance, de pensée et de création.

Cette UE explore la "mémoire de la main" (hand memory) : les savoir-faire incorporés, les gestes techniques, l'intelligence sensible qui se développe dans la pratique. Elle fait dialoguer artisanat et industrie, tradition et innovation, savoir-faire anciens et techniques contemporaines. La main est ici considérée comme "l'outil de tous les outils" (selon l'expression d'Aristote reprise par les philosophes de la technique) : elle est à la fois moyen de transformation du monde et d'apprentissage, lieu de mémoire gestuelle et d'invention. Cette UE articule enquête, expérimentation et réflexion dans une démarche de recherche et création. Il ne s'agit pas de maîtriser techniquement l'ensemble des savoir-faire présentés, mais de comprendre par la pratique : l'expérimentation en atelier et l'observation sur le terrain deviennent des modes de connaissance qui nourrissent une réflexion critique. Cette UE vise à développer :

- Une compréhension critique des processus de fabrication (artisanaux, artistiques, industriels, numériques) à travers l'observation, l'expérimentation en atelier et les apports théoriques.
- Une capacité d'analyse des savoir-faire par l'immersion dans les lieux de production
- Une réflexion conceptuelle sur les relations entre main, matière, technique et création.
- Une pratique réflexive : expérimenter des techniques pour comprendre les enjeux du geste, de la matière, de l'outil.
- Une conscience des dimensions sociales, culturelles et historiques des modes de production et de la transmission des savoir-faire.
- La capacité à articuler théorie, enquête et pratique dans un projet de recherche-crédation qui produit à la fois des objets et une réflexion critique.

OUVERTURES

Cette UE prépare les apprenants/étudiants à :

Dans le cadre du master ACTU

- la résidence artistique en entreprise que chaque apprenant/étudiant met en œuvre entre la première et la deuxième année du master.

Pratiques professionnelles

- Artiste ou designer avec capacité d'analyse critique des processus de production
- Chercheur en design ou en anthropologie des techniques
- Designer-fabricant (design-make)
- Médiateur entre conception et production (interface designer/artisan/industrie)
- Consultant en innovation par les savoir-faire

Poursuites d'études :

- Doctorat en recherche-crédation (design, art, métiers d'art)
- Master recherche en anthropologie des techniques, histoire du design, philosophie de la technique
- Résidences d'artistes en ateliers ou entreprises

Secteurs d'activité :

- Studios de design et d'architecture
- Entreprises de fabrication (manufactures, PME, industries)
- Fab labs, makerspaces, tiers-lieux de fabrication
- Conseil en innovation et stratégie de production
- Centres d'art, galeries, structures culturelles
- Institutions culturelles (musées de design, centres d'art, documentation)
- Médiation culturelle et critique spécialisée
- Recherche académique (universités, écoles d'art et de design)
- Économie sociale et solidaire (réflexion sur modes de production alternatifs).

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

Compréhension et analyse des processus de fabrication

- Comprendre les enjeux et approches des différents médiums et processus de fabrication (sculpture, modelage, moulage, impression 3D, découpe laser, fabrication industrielle).
- Analyser les savoir-faire artisanaux et industriels par l'observation, la rencontre et la pratique expérimentale.
- Identifier les spécificités techniques, culturelles et historiques de différents modes de production.
- Situer les processus de fabrication dans leurs contextes historiques, économiques et sociaux.

Expérimentation et pratique réflexive

- Expérimenter des techniques de fabrication variées pour comprendre par le geste la relation main/matière/outil.
- Développer une pratique réflexive : analyser sa propre expérience de fabrication, identifier les apprentissages corporels.
- Produire un objet qui incarne une réflexion sur des savoir-faire.
- Documenter le processus de création : carnets de recherche, photographies, vidéos, textes analytiques.

Réflexion critique et conceptualisation

- Développer une réflexion critique sur les relations entre main, matière, technique et pensée
- Analyser l'articulation entre artisanat et industrie : continuités, ruptures, hybridations
- Évaluer les implications sociales, économiques et culturelles des choix de fabrication
- Conceptualiser un projet de recherche et création articulant enquête, expérimentation et analyse.

Collaboration et dialogue interdisciplinaire

- Dialoguer avec des artisans, artistes, techniciens et ingénieurs pour comprendre leurs démarches
- Collaborer dans le cadre d'un projet de recherche et création intégrant des dimensions techniques
- Élaborer un protocole de recherche et création combinant enquête et expérimentation pratique

Documentation et restitution

- Documenter un processus de recherche et création (carnets de terrain et d'atelier, photographies, échantillons et prototypes)
- Analyser et présenter de manière argumentée les savoir-faire observés et expérimentés
- Communiquer par différents médias (objets créés, textes analytiques, présentation orale, supports visuels) une réflexion incarnée sur les savoir-faire et processus de fabrication

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Les 32 heures de cette UE s'organisent autour de trois axes complémentaires privilégiant l'observation, l'enquête de terrain et la réflexion théorique.

Des points théoriques introduisent les philosophies et théories de la main (Focillon, Sennett, Crawford, Ingold, Leroi-Gourhan), l'histoire socio-économique des modes de production (de l'artisanat à l'industrie, organisation du travail, naissance du design industriel), ainsi que la méthodologie d'enquête. L'enquête de terrain prend la forme de visites approfondies sur le territoire régional (ateliers d'artisans et d'artiste, entreprises) permettant une véritable immersion avec observation prolongée des processus de travail, entretiens avec les professionnels et documentation systématique. Les ateliers d'expérimentation proposent des initiations à différentes techniques, où il s'agit de comprendre par le faire, éprouver la résistance des matériaux, le rythme des gestes, la logique des transformations. Ces expérimentations sont systématiquement suivies d'analyses collectives. L'accompagnement du projet de recherche et création se déroule en trois séances : définition du sujet articulant enquête et expérimentation, point d'étape sur les matériaux collectés et les premiers essais, présentation finale des productions et des analyses.

L'approche pédagogique privilégie l'articulation constante entre faire, observer et penser : les apports théoriques nourrissent le regard porté sur les observations et les expérimentations, qui sont systématiquement mises en perspective. Les ateliers préparent ou prolongent les visites de terrain, créant des allers-retours féconds entre pratique personnelle et observation professionnelle. Le projet final intègre véritablement ces trois dimensions : objets produits, enquête documentée, réflexion critique.

PROGRAMME

Cette UE explore les relations entre main, fabrication et création à travers une approche réflexive, théorique et d'enquête ancrée dans le territoire.

Approche historique et conceptuelle des savoir-faire

- Histoire des techniques de fabrication et leur évolution
- Philosophies du geste et du faire (de l'Antiquité à nos jours)
- Intelligence de la main : approches phénoménologiques et anthropologiques
- Mémoire gestuelle et transmission des savoir-faire
- Division du travail intellectuel et manuel : analyse historique et critique

Expérimentation en atelier

L'UE propose une approche expérimentale de techniques de fabrication variées, articulant savoir-faire traditionnels (modelage, moulage, tissage, assemblage...) et techniques numériques contemporaines (impression 3D, découpe laser...). Il s'agit d'apprendre par le corps ce qui ne peut se comprendre que par la pratique : la résistance d'une matière, le rythme d'un geste, la précision d'un outil, le temps nécessaire à une transformation.

Immersion et enquête : visites, rencontres, dialogue

L'immersion dans le monde de la fabrication passe par des visites et rencontres régulières qui constituent le cœur de l'enquête de terrain. L'enseignement s'appuie sur un réseau de partenaires locaux en Bourgogne. Ces partenariats permettent un ancrage territorial fort et une immersion authentique dans le monde du travail manuel et de la fabrication.

Cette UE se distingue des autres enseignements du Master par son angle d'analyse spécifique centré sur :

- La transmission des savoir-faire : comment les gestes s'apprennent, se transmettent, se perpétuent ou disparaissent
- L'organisation du travail : division des tâches, hiérarchies, collaboration, rythmes de production
- La mémoire corporelle et gestuelle : observation fine des gestes, des postures, de la relation main/outil/matière
- Les représentations du travail manuel : comment les professionnels parlent de leur métier, le valorisent, le situent socialement
- Les apprenants/étudiants visitent :
- Des ateliers d'artisans locaux pour observer les gestes, comprendre les savoir-faire incorporés, questionner la transmission
- Des ateliers d'artistes contemporains pour découvrir comment ils intègrent, détournent ou réinventent des techniques de fabrication
- Des entreprises de fabrication pour analyser les innovations technologiques, l'organisation du travail, les logiques de production

Ces immersions permettent le dialogue avec techniciens, ingénieurs, artisans, artistes et professionnels de la production, offrant ainsi une vision panoramique et critique des métiers de l'art et de l'artisanat (artisans, artistes, métiers artistiques, experts, techniciens).

Méthode d'enquête

- Observation participante : prise de notes descriptives détaillées, attention aux gestes, aux espaces, aux outils, aux temporalités
- Entretiens : conduite d'entretiens avec les professionnels rencontrés, enregistrements audio (avec accord)
- Documentation visuelle : photographies des gestes, des outils, des espaces de travail (avec accord des personnes)
- Carnets de terrain : tenue d'un carnet de notes systématique, compilation des observations

Analyse collective

- Mise en commun et discussion des observations lors de séances dédiées
- Analyse comparative entre différents terrains visités
- Mise en perspective théorique à partir des lectures (Sennett, Ingold, Crawford, etc.)
- Identification de problématiques transversales

Restitution

- Carnets d'enquête individuels richement documentés
- Présentations orales collectives avec supports visuels
- Textes analytiques croisant observations de terrain et apports théoriques

Projet de recherche et création : enquête, expérimentation, réflexion

Le développement d'un projet personnel ou collectif structure l'ensemble de l'UE. Ce projet articule enquête de terrain, expérimentation pratique et réflexion critique dans une démarche de recherche et création :

- Enquête : immersion sur un terrain (atelier, entreprise, auprès d'un professionnel) pour observer et comprendre un savoir-faire
- Expérimentation : appropriation partielle de ce savoir-faire par la pratique, production d'objets (échantillons, prototypes)
- Réflexion : analyse critique articulant observations de terrain, expérience pratique et apports théoriques

Le projet se traduit par :

- des objets/réalisations matérielles qui incarnent une réflexion, un questionnement, une exploration
- une documentation riche : carnet d'enquête (notes, entretiens, photos), carnet d'atelier (essais, ratés, réussites), texte analytique
- une présentation orale articulant objets produits et réflexion critique

Ce qui compte dans l'évaluation :

- L'articulation entre enquête, expérimentation et réflexion (pas trois éléments séparés)
- La qualité de l'analyse : capacité à articuler expérience pratique et théorie
- La richesse de la documentation : traces du processus de recherche et de création

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu.
- Projet de recherche et création.

L'évaluation porte sur la capacité à articuler enquête, expérimentation et réflexion critique dans une démarche de recherche-crédation.

Assiduité et engagement

- Présence et participation active aux séminaires, visites et ateliers
- Qualité du questionnement lors des rencontres professionnelles et des analyses collectives
- Implication dans les expérimentations en atelier (curiosité, prise de risque)

Processus de recherche et création

- Qualité de l'enquête : richesse de la documentation de terrain (notes, entretiens, photographies)
- Pertinence de l'expérimentation : cohérence entre le savoir-faire de référence et les expérimentations menées
- Richesse de la documentation du processus : carnets d'enquête et carnets d'atelier témoignant des étapes, essais, réflexions
- Capacité à articuler faire et penser : les expérimentations nourrissent l'analyse, l'analyse nourrit les expérimentations

Productions et réalisations

- Cohérence conceptuelle : les objets/réalisations incarnent une réflexion, un questionnement
- Prise de risque créative : exploration, acceptation de l'échec et de l'imperfection
- Qualité de la documentation visuelle : photographies, vidéos témoignant du processus de création

Analyse et réflexion critique

- Profondeur de l'analyse : capacité à mobiliser les apports théoriques
- Articulation enquête/pratique/théorie : les trois dimensions se nourrissent mutuellement
- Mise en perspective : situer sa démarche dans les enjeux historiques, sociaux, culturels des savoir-faire

Communication et restitution

- Clarté de la présentation orale : articulation entre objets produits, enquête menée, réflexion développée
- Qualité du texte analytique : argumentation, références, mise en perspective
- Capacité à échanger autour de son travail lors de la restitution collective

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages de référence

Philosophies et théories de la main

CRAWFORD Matthew B., *Éloge du carburateur : Essai sur le sens et la valeur du travail*, La Découverte, 2009.

FOCILLON Henri, *Éloge de la main*, Marguerite Waknine, 2015 [1934].

INGOLD Tim, *Faire : Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Dehors, 2017.

SENNETT Richard, *Ce que sait la main : La culture de l'artisanat*, Albin Michel, 2010.

Histoire et anthropologie des techniques

LEROI-GOURHAN André, *Le geste et la parole*, Albin Michel, 1964-1965.

LÉVI-STRAUSS Claude, *La pensée sauvage*, Plon, 1962 (notamment le chapitre "La science du concret" sur le bricolage).

SIGAUT François, *Comment Homo devint faber*, CNRS Éditions, 2012.

Design et production :

MANZINI Ezio, *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*, MIT Press, 2015.

MIDAL Alexandra, *Design : introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket, 2009.

PAPANEK Victor, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Thames & Hudson, 2019 [1971].

Ressources complémentaires :

Nouveaux Commanditaires : www.nouveauxcommanditaires.eu

Andrew Cyr : www.metropolisensemble.org/artists-collection/andrew-cyr

Robert Rauschenberg, Open Score : www.numeridanse.tv/videotheque-danse/robert-rauschenberg-open-score
"Grand bien vous fasse" (France Inter, 12 septembre 2023) : www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/grand-bien-vous-fasse/grand-bien-vous-fasse-du-mardi-12-septembre-2023-3024466

Ressources terrain :

Manufacture de tapis de Bourgogne : <https://manufacture-tapis-bourgogne.com/fr/>

Proteor : <https://fr.proteor.com>

Verallia : <https://www.verallia.com/>

Manufacture Perrin : <https://manufacture-perrin-chalon.com>

La Métairie : <https://la-metairie.fr>

Cogitech : <https://cogitech.fr>

Moules et Outillages de Bourgogne : <https://moules-outillages-bourgogne.com/>

École municipale de Mâcon (collection de moulages)

Stampi : <http://www.stampi.fr/fr/catalogue.htm>

Atelier de la Treille : <https://www.atelier-de-la-treille.fr>

ENJEUX DES TRANSITIONS ÉCOLOGIQUES : COMPRENDRE ET AGIR

WEATHER OVERGROUND ATELIER DE RECHERCHE ET CRÉATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Contexte : phénomènes atmosphériques et création artistique

Souvent considéré comme un sujet de conversation aussi banal qu'ennuyeux, "le temps qu'il fait" détermine pourtant notre quotidien et conditionne notre avenir. Dans un contexte de crise écologique, cette unité d'enseignement engage une réflexion sur la production de phénomènes atmosphériques et leurs représentations, à l'interface entre art, science et territoire.

Le territoire de recherche et de production est celui, historique, des innovations techniques en termes d'images à Chalon-sur-Saône et autour, en suivant ainsi un axe allant de Dijon à Lyon. Élément essentiel du paysage, la Saône sera donc aussi le moyen de naviguer littéralement dans cette "Vallée de l'image" pour inventer de nouveaux modes de production et de représentation des phénomènes atmosphériques.

Objectifs de l'UE :

A partir des enjeux de cette unité d'enseignement, du programme de visites et de rencontres, ainsi que des références mobilisées, les apprenants/étudiants sont amenés à mettre en œuvre un projet de recherche et de production impliquant soit la création d'une image ou d'un objet (ou série) en relation avec un phénomène atmosphérique, soit la génération d'un phénomène atmosphérique. Cette UE vise à développer :

- une approche sensible du réel et du contexte de recherche et de production ;
- une conscience du territoire, du vivant qui l'habite et des phénomènes qui le transforment ;
- la capacité à intégrer l'écologie dans son projet de création ;
- l'autonomie, les responsabilités et la créativité dans un contexte de recherche-crédation.

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

- Maîtriser les outils techniques de représentation, les processus de recherche et de production, les démarches et la méthodologie de suivi de projet.
- Analyser les représentations des phénomènes atmosphériques dans l'art et les sciences (images de la foudre, nuages, géo-ingénierie...).
- Utiliser différents langages visuels et techniques de représentation (rapports texte-image, schémas, cartes, photographies, images de synthèse).
- Concevoir et réaliser un projet de recherche-crédation articulant enjeux artistiques, scientifiques et écologiques.
- Intégrer une démarche écoresponsable dans son processus de création (choix des matériaux, limitation de l'empreinte carbone, réflexion sur les modes de production).
- Travailler en contexte interdisciplinaire (collaboration avec scientifiques, experts, institutions culturelles et environnementales).
- Développer son autonomie et sa créativité dans la conduite d'un projet de recherche-crédation.

OUVERTURES

Cette UE prépare les apprenants à :

Pratiques professionnelles :

- Artiste intégrant les enjeux environnementaux dans sa démarche.
- Designer écoresponsable.
- Médiateur culturel spécialisé en art et écologie.
- Chargé de projet culturel orienté développement durable.
- Commissaire d'exposition thématique (art et climat).

Poursuites d'études :

- Doctorat en recherche-crédation (art et environnement).
- Formations spécialisées en écoconception.
- Résidences artistiques à dimension environnementale.

Secteurs d'activité :

- Art contemporain et installations environnementales.
- Médiation culturelle et sensibilisation environnementale.
- Collectivités territoriales (projets culturels durables).
- Centres d'art et institutions culturelles engagées dans la transition écologique.

PROGRAMME

Cette UE explore les relations entre phénomènes atmosphériques, création artistique et enjeux écologiques contemporains, à l'interface entre art, sciences et territoire.

L'enseignement retrace l'histoire des représentations des phénomènes atmosphériques (foudre, nuages, précipitations, tempêtes). Sont abordés les liens entre : les premières photographies et observations scientifiques des phénomènes météorologiques, les mouvements artistiques ayant intégré ces phénomènes (années 1970-1980 notamment), les pratiques actuelles de documentation visuelle (chasseurs d'orages, satellites, etc.), les arts visuels et sonores comme médiums de représentation.

L'UE examine les dispositifs historiques et contemporains de génération artificielle ou de modification des phénomènes atmosphériques : histoire des tentatives de manipulation climatique (canons à nuages, ensemencement, etc.), projets artistiques questionnant ou utilisant ces technologies, démarches d'artistes explorant les frontières entre création, destruction et génération, enjeux éthiques, politiques et écologiques de la géo-ingénierie.

Le territoire de la vallée de la Saône (axe Dijon-Chalon-Lyon) constitue à la fois un terrain d'étude (histoire des innovations techniques en matière d'images), un espace d'expérimentation (navigation fluviale, immersion territoriale et un contexte pour une démarche écoresponsable (mobilité douce, rythme du fleuve).

L'UE intègre une réflexion pratique sur le choix des matériaux et leur impact environnemental, les modes de production et de diffusion des œuvres, la limitation de l'empreinte carbone dans la recherche et la création, les alternatives écoresponsables dans les pratiques artistiques.

Projet de création :

Les apprenants/étudiants développent un projet personnel articulant ces différentes dimensions. Ce projet peut prendre la forme : d'une création d'image ou d'objet (ou série) en relation avec un phénomène atmosphérique, d'un dispositif explorant ou générant un phénomène atmosphérique, d'une installation, performance ou œuvre intégrant une réflexion critique sur les enjeux de l'UE.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Cette UE articule plusieurs modalités complémentaires : conférences introductives et d'approfondissement, séances de recherche et de production en travaux dirigés et ateliers, workshops pratiques, rencontres et visites sur le territoire avec des professionnels, experts et chercheurs.

L'enseignement bénéficie de l'intervention de professionnels et chercheurs, notamment Mario Rega, ingénieur au laboratoire Biogéosciences de l'université de Bourgogne, la station météo de Mâcon-Charnay, de différents artistes et curateurs.

Pour les apprenants/étudiants du Master Design, parcours ACTU, l'UE est proposée en présentiel à l'École media art du Grand Chalon, avec une attention particulière portée aux spécificités territoriales de la vallée de la Saône.

L'enseignement privilégie une pédagogie de projet, articulant recherche théorique, expérimentation pratique et immersion territoriale. Le fleuve (la Saône) devient à la fois objet d'étude, moyen de déplacement et vecteur d'une démarche écoresponsable.

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu
- Projet de création

L'évaluation porte sur l'ensemble du processus de recherche et de création : assiduité et participation (présence et engagement dans les séances collectives, workshops, visites et rencontres), processus de recherche (documentation, carnet de recherche, collecte de références, expérimentations préparatoires), projet de création (qualité artistique, pertinence conceptuelle, cohérence avec les enjeux de l'UE (phénomènes atmosphériques, écologie, territoire), intégration des enjeux écologiques (capacité à intégrer une démarche écoresponsable dans le processus de création : choix des matériaux, limitation de l'empreinte carbone, réflexion sur les modes de production, présentation et argumentation (capacité à présenter et défendre son projet, à l'inscrire dans un corpus de références artistiques et scientifiques).

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages de référence :

CASTRO Teresa, Théorie du montage. Énergie des images (2e édition), Armand Colin, 2017.

DIDI-HUBERMAN Georges et FLAMMARION Camille, Les Caprices de la foudre, précédé de L'Empreinte du ciel, Antigone (20), Verdier, 2002.

INGOLD Tim, Imagining for Real. Essays on Creation, Attention and Correspondance, Routledge, 2021.

LE BIHAN Laurent (éd.), Météorologie, CINERGON (10), 2000.

SCHEFER Jean-Louis, Du monde et du mouvement des images, Cahiers du cinéma (Essais), 1997.

Pratiques artistiques de référence :

Camille Flammarion (observations et photographies de la foudre, XIXe siècle)

Pictures Generation (mouvement artistique, années 1970-1980)

Haseeb Ahmed, Sarah Charlesworth, Rina Cho, Nozomu Matsumoto, Jack Goldstein, Noé Grenier, Christoph Keller (reprises des canons à nuages de Wilhelm Reich), Gustav Metzger (auto-creative art et auto-destructive art), Philippe Parreno, Yuri Pattison

The well tempered, programme de la curatrice Jade Barget

Inventions et recherches historiques :

Hedy Lamarr (actrice et inventrice, machine à pluie artificielle)

Wilhelm Reich (canon à nuages / cloudbuster)

Professeur Pepper (dispositifs atmosphériques)

Observatoire HAARP (programme de recherche sur l'ionosphère)

COMPRENDRE ET S'ÉTONNER DE L'EXISTANT

FIELD RESEARCH & CREATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La recherche en art, design et création s'enracine dans un regard éclairé et éclairant porté sur le monde et ses usages. Créer des ponts entre les univers de création et la société, confronter les pratiques de création aux mondes du travail, s'immerger dans les expériences vécues par d'autres sont autant de façon de nourrir un travail de recherche en prise avec nos réalités contemporaines.

Si la recherche s'appuie sur un état de l'art, elle se nourrit aussi de son terrain lorsque le chercheur fait le choix de lui donner une place dans sa démarche. Se confronter au terrain transforme la manière de faire recherche et pose de nombreuses questions méthodologiques et épistémologiques. Mener une enquête à partir de l'existant, savoir l'appréhender, le questionner, s'en étonner, l'analyser et produire un travail réflexif quelle qu'en soit la forme, écrite ou plastique, exige de savoir penser son terrain.

Cette UE vise à outiller conceptuellement et pratiquement les apprenants/étudiants pour appréhender au mieux leurs terrains de recherche.

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera mieux outillé et plus à l'aise pour :

- Négocier / préparer un terrain de recherche
- Choisir l'approche méthodologique qui lui convient le mieux (déductive ou inductive, verbale et/ou sensible, immersive et/ou participative, etc.).
- Élaborer un dispositif de recherche sur le terrain en fonction de son projet de création.
- Adapter son approche en fonction des réalités du terrain.
- Réfléchir et créer à partir du terrain.
- Veiller aux conditions de réception de son travail.

OUVERTURES

Cette UE prépare les apprenants/étudiants à :

Dans le cadre du master ACTU

Cette UE prépare à :

- La poursuite du parcours de recherche en M2 : construction du mémoire, articulation théorie/pratique.
- La rédaction du mémoire de Master.
- La résidence artistique en entreprise que chaque apprenant/étudiant met en œuvre entre la première et la deuxième année du master.

Poursuites d'études :

- Doctorat en recherche-crédation (design, art, métiers d'art)
- Les métiers de la recherche en art et design
- Résidences d'artistes en ateliers ou entreprises

PROGRAMME

Cette UE est une initiation à la recherche par le terrain à la croisée des pratiques issues des sciences humaines et sociales (anthropologie, sociologie, philosophie de terrain) et des pratiques de création artistique/de design.

Cette UE sera l'occasion d'acquérir à la fois des connaissances théoriques nécessaires mais également de s'exercer à partir d'un exercice de mise en situation qui constituera une forme de préparation à la résidence en entreprise.

Les spécificités liées à ce type de terrain – le format résidence et la présence en entreprise – feront l'objet d'une attention particulière.

Des retours d'expérience d'artistes et/ou designers et de chercheurs qui ont mené des projets dans ce contexte seront partagés et étudiés.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Pour les apprenants/étudiants du Master Design, parcours ACTU, cette UE est proposée en présentiel à l'École media art du Grand Chalon. Certaines interventions ponctuelles pourront avoir lieu en distanciel.

L'enseignement alternera différents formats pédagogiques :

- des séminaires théoriques et méthodologiques ;
- une mise en situation à partir d'un contexte d'entreprise connu et documenté ou d'un terrain facilement accessible (l'école elle-même, une bibliothèque, un magasin, etc.) ;
- des temps de restitutions croisées.

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu.
- Présentation des protocoles de recherche et retours d'expérience à la suite des mises en situation.
- Production écrite.

L'évaluation portera au fil de l'UE sur la capacité des apprenants/étudiants à élaborer, à adapter et à questionner le protocole de recherche, ainsi qu'à en faire un terreau fertile pour un projet créatif. Les présentations et restitutions collectives participeront aussi du contrôle continu.

Chaque apprenant/étudiant sera invité à rédiger une analyse réflexive critique de son travail, d'un point de vue méthodologique et épistémique.

BIBLIOGRAPHIE

BAZIN Quentin, Le terrain vague de la philosophie, Une approche critique de la philosophie de terrain, Dijon, EUD, 2024.

CAILLET Aline, L'art de l'enquête, Savoirs pratiques et sciences sociales, Paris, Mimésis, 2019.

FAVRET SAADA Jeanne, « Être affecté », *Gradhiva : revue d'histoire et d'archives de l'anthropologie*, vol. 8, no. 1, 1990, pp. 3-9.
FORMIS Barbara, GIREL Mathias, L'art en pratique, Rennes, PUR, 2025.

FRIZE Nicolas, « Partitions « Impressions... d'être » », *Multitudes*, no. 1, mars 2020, pp. 36-42.

INGOLD, Tim, Faire, Anthropologie, archéologie, art et architecture, Bellevaux, Éditions Dehors, 2017.

MÜLLER Bernard, PASQUALINO Caterina & SCHNEIDER Arnd (dir.), Le terrain comme mise en scène, Lyon, PUL, 2017.

NICOLAS-LE STRAT, Pascal, Faire recherche en commun, *Chronique d'une pratique éprouvée*, Rennes, Éditions du commun, 2024.

NOVA Nicolas, Exercices d'observation, Dans les pas des anthropologues, des écrivains, des designers et des naturalistes du quotidien, Paris, Premières Parallèles, 2022.

ANGLAIS PROFESSIONNEL

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Dans un contexte professionnel internationalisé, la maîtrise de l'Anglais est devenue indispensable pour les créateurs, designers et acteurs du monde de l'art. Qu'il s'agisse de présenter son travail lors d'expositions internationales, collaborer avec des partenaires étrangers, répondre à des appels à projets internationaux, ou suivre l'actualité artistique mondiale, l'Anglais professionnel est un outil essentiel de communication et de développement de carrière.

Cette UE vise à développer les compétences linguistiques nécessaires à l'exercice professionnel dans les domaines de l'art, du design et de la création. Au-delà de l'acquisition du vocabulaire technique spécifique, il s'agit de permettre aux apprenants/étudiants de communiquer efficacement dans des situations professionnelles variées : présentation de projet, rédaction de textes critiques, échanges avec des collaborateurs internationaux, participation à des événements professionnels. L'enseignement articule apprentissage des structures grammaticales, acquisition du vocabulaire professionnel (technique artistique, design, commerce, communication), et mise en pratique dans des contextes réels ou simulés. L'objectif est d'atteindre le niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL), qui correspond à un niveau d'utilisateur indépendant capable de communiquer avec aisance dans un contexte professionnel.

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

- maîtriser le vocabulaire technique et professionnel de l'art, du design et de la création (techniques artistiques, matériaux, processus créatifs, terminologie curatoriale, vocabulaire commercial et administratif) ;
- communiquer efficacement à l'écrit en rédigeant des documents professionnels variés (artist statement, description de projet, dossier de candidature, email professionnel, compte rendu) ;
- présenter oralement son travail, sa démarche et ses projets en utilisant un vocabulaire adapté et une structure argumentative claire ;
- échanger en Anglais dans des situations professionnelles courantes (réunion de projet, négociation, collaboration internationale, visioconférence) avec aisance et spontanéité ;
- comprendre et analyser des textes et documents audio/vidéo relatifs à l'art contemporain, au design et à la création (articles de presse, catalogues d'exposition, conférences, interviews d'artistes) ;
- interagir avec assurance dans un contexte international professionnel en adaptant son registre de langue selon les situations et les interlocuteurs variés.

Niveau cible : CECRL B2

OUVERTURES

Cette UE prépare les apprenants/étudiants à :

Pratiques professionnelles internationalisées :

- Artiste développant une carrière à l'international.
- Designer collaborant avec des agences ou entreprises internationales.
- Curateur ou commissaire d'exposition travaillant dans un contexte international.
- Médiateur culturel dans des institutions à rayonnement international.
- Chargé de projet culturel avec dimension internationale.

Mobilité internationale :

- Participation à des résidences artistiques à l'étranger.
- Études en Master 2 ou doctorat dans une université anglophone.
- Collaboration avec des partenaires internationaux (artistes, institutions, entreprises).
- Participation à des événements professionnels internationaux (biennales, foires, colloques).

Secteurs d'activité nécessitant l'Anglais professionnel :

- Galeries d'art et maisons de ventes internationales.
- Institutions culturelles à rayonnement international (musées, centres d'art).
- Agences de design et studios de création internationaux.
- Entreprises culturelles et créatives internationalisées.
- Organismes de coopération culturelle internationale.
- Enseignement supérieur artistique international.

Certifications et poursuites :

- Préparation à des certifications en Anglais (TOEIC, TOEFL, Cambridge, IELTS).
- Poursuite d'études en Master 2, doctorat ou post-doctorat dans des universités anglophones.
- Participation à des programmes de recherche internationaux.

PROGRAMME

L'enseignement s'articule autour de cinq axes pédagogiques complémentaires visant à développer progressivement les compétences linguistiques dans le contexte spécifique de l'art, du design et de la création.

I - Évaluation et révision des fondamentaux

- Évaluation diagnostique du niveau (oral et écrit).
- Révision systématique des structures grammaticales et du vocabulaire de base.
- Focus sur les formes verbales et expressions temporelles pour parler de son parcours, sa formation, son travail créatif.

II - Acquisition du vocabulaire professionnel spécialisé

- Étude de textes critiques, articles de presse spécialisée, catalogues d'exposition et vidéos (interviews d'artistes, conférences, documentaires).
- Acquisition du vocabulaire technique : art et design (techniques, matériaux, processus).
- Vocabulaire commercial et administratif (contrats, budgets, appels à projets).
- Vocabulaire de l'actualité culturelle et créative contemporaine.
- Développement de la capacité à cibler l'information pertinente et analyser les formes grammaticales en contexte.
- Utilisation réflexive d'outils d'intelligence artificielle pour l'apprentissage linguistique.

III - Pratique contrôlée et consolidation

- Exercices structurés (essentiellement à l'oral) pour consolider structures grammaticales et vocabulaire.
- Travail en groupe ou binôme favorisant l'interaction et la pratique active.
- Utilisation de ressources numériques (sites web, applications).

IV - Pratique libre et mise en situation

- Discussions ouvertes.
- Jeux de rôle et simulations professionnelles : présentation de projet devant un jury, négociations, entretien pour une résidence artistique, collaboration avec des partenaires internationaux.

V - Valorisation des projets personnels et partage d'expérience

- Présentations individuelles et collectives sur des thèmes variés (projet artistique, exposition, résidence, collaboration).
- Partage d'expérience et de documents de travail.
- Ancrage de l'apprentissage dans la réalité professionnelle de chacun.

Articulation avec les autres UE du bloc :

L'Anglais professionnel constitue une compétence transversale qui nourrit et soutient l'ensemble des enseignements du Master Design. La maîtrise de l'Anglais permet notamment de :

- consulter les ressources bibliographiques internationales pour la rédaction du mémoire ;
- présenter ses projets créatifs dans un contexte international ;
- participer à des événements académiques et professionnels anglophones (colloques, workshops, résidences) ;
- collaborer avec des partenaires internationaux dans le cadre des projets de création.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Format pédagogique :

- 48 heures.
- Alternance : cours en présentiel, travaux dirigés en petits groupes, travail autonome guidé (exercices en ligne, préparations de présentations, rédactions).

Approche pédagogique :

L'enseignement privilégie une pédagogie active et communicative, alternant :

- Apports théoriques sur les structures grammaticales et le vocabulaire spécialisé.
- Études de documents authentiques (textes critiques, vidéos, podcasts, catalogues).
- Exercices de pratique contrôlée (drill, exercices à trous, reformulations).
- Mises en situation professionnelles (jeux de rôle, simulations, présentations)
- Travail collaboratif (discussions en binôme ou en groupe, projets collectifs)
- Utilisation d'outils numériques (applications d'apprentissage, ressources en ligne, outils IA)

Une attention particulière est portée à l'équilibre entre les quatre compétences linguistiques : compréhension orale, compréhension écrite, expression orale et expression écrite.

Spécificité "art, design et création" :

- Supports pédagogiques issus des champs de l'art contemporain, du design et de la création.
- Situations professionnelles réelles : présentation de projet artistique, rédaction d'un *artist statement*, échange avec des interlocuteurs internationaux, participation à des événements artistiques internationaux.

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu.
- Évaluation finale (écrit + oral).

L'évaluation est continue et mesure la progression dans les quatre compétences linguistiques (compréhension et expression orale et écrite).

Contrôle continu (40% de la note finale)

- Participation active aux séances (présence, implication, qualité de la préparation).
- Évaluations ponctuelles : présentations orales courtes, rédaction de textes professionnels (emails, descriptions de projet), exercices de compréhension orale et écrite.

Évaluation finale écrite (30% de la note finale)

- Production d'un document écrit professionnel au choix : *artist statement*, description détaillée d'un projet créatif, dossier de candidature pour une résidence, article de présentation d'une œuvre ou d'une exposition.
- Critères d'évaluation : richesse et précision du vocabulaire, correction grammaticale, cohérence et clarté de l'argumentation, adaptation au contexte professionnel et au destinataire.

Évaluation finale orale (30% de la note finale)

- Présentation orale individuelle du travail personnel (portfolio, projet en cours, démarche artistique) suivie d'un échange avec l'enseignant et/ou le groupe.
- Critères d'évaluation : fluidité et spontanéité de l'expression, richesse et précision du vocabulaire, correction grammaticale et phonétique, capacité à structurer son propos et à interagir, qualité de la présentation visuelle (si support utilisé).

Niveau visé : l'ensemble de l'évaluation vise à attester l'atteinte du niveau B2 du CECRL, correspondant à un utilisateur indépendant capable de communiquer avec aisance dans un contexte professionnel international.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages de référence sur l'anglais professionnel

MURPHY Raymond, *English Grammar in Use*, 5e édition, Cambridge University Press, 2019.

Vocabulaire spécialisé art et design

CHILVERS Ian (ed.), *The Oxford Dictionary of Art and Artists*, 4e édition, Oxford University Press, 2009.

EMANUELLE Kristen, *English for the Arts*, Garnet Education, 2007.

PILE John, *A Dictionary of Design Since 1900*, 2e édition, Thames & Hudson, 2010.

Ressources en ligne

Tate (musée britannique) : glossaire d'art contemporain en anglais <https://www.tate.org.uk/art/art-terms>

MoMA (Museum of Modern Art) : vidéos et podcasts sur l'art contemporain <https://www.moma.org/audio/>

Dezeen : magazine de design et architecture en anglais <https://www.dezeen.com/>

Articles et ressources académiques

Council of Europe, Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR), 2001. <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>

British Council, ressources pour l'apprentissage de l'anglais professionnel <https://learnenglish.britishcouncil.org/business-english>

PRATIQUE EN ATELIER | EXPÉRIMENTATIONS

18 crédits ECTS ~ 144 heures

Master 1 | bac+4

**CERTIF. DE SPÉCIALISATION
D'INGÉNIERIE DE LA CULTURE
ET DE LA CRÉATION**
MUTATIONS ET NOUVELLES
MÉTHODOLOGIES
22 crédits ECTS ~ 176 heures

**INITIATION
À LA RECHERCHE**
MÉTHODES ET RÉFLEXION CRITIQUE
20 crédits ECTS ~ 160 heures

**PRATIQUE
EN ATELIER**
EXPÉRIMENTATIONS
18 crédits ECTS ~ 144 heures

Construire un projet artistique,
travailler avec les artistes
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Initiation à l'état de l'art :
méthodes et outils
3 crédits ECTS ~ 24 heures

Exploration
10 crédits ECTS ~ 80 heures

Culture et espace public,
nouveaux lieux culturels
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Design : entre industrie, art et société
Hand memory
atelier de recherche et création
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Technologies des arts
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Mutations numériques et
innovation dans les champs la
culture et de la création
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Enjeux et transitions écologiques :
comprendre et agir
Weather Overground
atelier de recherche et création
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Exposition et diffusion
4 crédits ECTS ~ 32 heures

Transitions écologiques et
sociétales du secteur culturel
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Etude et étonnement de l'existant
en art, design et création
3 crédits ECTS ~ 24 heures

Anglais professionnel
6 crédits ECTS ~ 48 heures

Le bloc "Pratique en atelier – Expérimentations" s'inscrit dans le parcours ACTU (Art, contextes, techniques, usages) du Master Design.

Il est composé de 3 unités d'enseignement :

1. Pratique en atelier – Exploration
→ 10 crédits ECTS – 80 heures de cours
2. Pratique en atelier – technologies des arts
→ 4 crédits ECTS – 32 heures de cours
3. Pratique en atelier – Exposition et diffusion
→ 4 crédits ECTS – 32 heures de cours

PRATIQUE EN ATELIER – EXPLORATION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Quelles que soient ses caractéristiques, l'atelier est presque toujours l'endroit naturel d'élaboration des créations. L'œuvre s'y développe sur les bases d'un processus complexe faisant dialoguer pensée et production, intuition et réalisation, recherche et création. Plus qu'un simple lieu physique où se déroule une activité professionnelle, l'atelier joue un rôle fondamental dans le processus de création par les interactions qu'il permet entre la conception et la production.

Cette unité d'enseignement vise à accompagner les apprenants/étudiants à travers une approche exploratoire et pratique de l'ensemble des ateliers techniques de l'e|m|a, des pratiques les plus anciennes aux plus récentes. A travers ce parcours, cette unité d'enseignement vise à :

- Développer une pratique exploratoire des mediums, matériaux, outils, et techniques de production disponibles dans les six ateliers techniques de l'école (dessin/peinture, céramique, gravure, création graphique/édition, photographie/vidéo, fabrication).
- Acquérir une culture technique et sensible permettant de comprendre les enjeux esthétiques, culturels et sociétaux des différentes techniques de création, ainsi que leurs usages et appropriations dans des contextes variés.
- Développer des compétences d'observation, d'analyse critique et de lecture sensible des images et des objets produits, en comprenant ce dont ils sont faits (matériaux, gestes, processus).
- Expérimenter des associations et contaminations entre médiums comme processus créatif, en acceptant l'essai, la tentative, l'erreur et le recommencement.
- Élaborer un projet de création personnel mobilisant expérimentation et transversalité, en dialogue avec l'équipe pédagogique.

COMPÉTENCES

A l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

- Conceptualiser un projet de création, élaborer une problématique et définir une stratégie de production adaptée aux enjeux du projet et aux contextes et usages visés.
- Mobiliser les ressources techniques appropriées (ateliers, outils, matériaux, expertises) et planifier leur mise en œuvre dans le cadre d'un processus de production.
- Développer des savoir-faire pratiques par l'expérimentation dans les différents ateliers.
- Analyser de manière critique et sensible ses propres productions et celles d'autrui, en prenant en compte leur matérialité, leurs qualités plastiques et leurs enjeux, aussi bien en termes d'usages que de représentations.
- Collaborer avec les responsables d'ateliers, des artistes et des ingénieurs dans le cadre d'un travail collectif de réflexion ou de création.
- Adapter sa stratégie de production initiale en fonction des découvertes et des obstacles rencontrés, en manifestant curiosité et ouverture aux pratiques alternatives.
- Documenter son processus créatif (croquis, recherches, notes d'intention) permettant la visibilité et la réflexivité de chaque étape de création.

PROGRAMME

À travers la diversité des méthodes de fabrication disponibles, les apprenants explorent des savoir-faire, des outils et des matériaux au sein des ateliers. Les spécificités de chaque atelier sont appréhendées à travers la pratique et l'expérimentation.

Les apprenants/étudiants mènent des projets de création dans les différents ateliers techniques :

- dessin et peinture : techniques graphiques, matière picturale, geste, touche.
- céramique : modelage, tournage, émaillage, cuisson
- gravure : taille-douce, eau-forte, pointe sèche, lithographie
- création graphique et édition : typographie, mise en page, impression, édition numérique
- photographie et vidéo : prise de vue, cadrage, lumière, montage, post-production
- fabrication traditionnelle et numérique : découpe laser, impression 3D, usinage, assemblage

Le parcours s'organise autour de trois dimensions complémentaires :

1. EXPÉRIMENTER : Découvrir les possibilités de chaque atelier

Les apprenants sont encouragés à :

- Découvrir les possibilités de chaque atelier sans viser la maîtrise immédiate
- Accepter l'essai, l'erreur, le recommencement comme parties intégrantes du processus créatif
- Itérer, ajuster, transformer au fil des découvertes
- Documenter leur parcours exploratoire (croquis, notes, photographies, échantillons)

Cette approche privilégie la curiosité et la sérendipité : les découvertes imprévues sont valorisées autant que les résultats planifiés.

2. CROISER : Faire dialoguer médiums et techniques

Au-delà de la découverte isolée de chaque atelier, les apprenants sont invités à :

- Faire dialoguer les techniques entre elles
- Expérimenter des associations inattendues de procédés
- Créer des passerelles entre ateliers (utiliser une technique d'un atelier dans un autre contexte)
- Développer une culture technique transversale plutôt qu'une expertise isolée

Cette dimension encourage la contamination féconde : laisser un médium influencer, enrichir ou transformer l'approche d'un autre.

3. MATÉRIALISER : Comprendre ce dont sont faites les créations

Au-delà de l'exploration et des croisements, cette UE invite à comprendre en profondeur ce dont sont faites les créations : non seulement leurs matériaux physiques, mais aussi les gestes qui les produisent, le temps de leur fabrication, l'espace qu'elles occupent, les imaginaires qu'elles convoquent.

Cette exploration s'appuie sur l'attention portée à :

- Le geste et la trace : touches, empreintes, griffures, grattages, empâtement, superposition
- Les supports et matériaux : papier, bois, argile, encres, métal, sable, pixels, lumière
- Les qualités sensibles : rigidité, souplesse, épaisseur, densité, fragilité, transparence, opacité
- L'échelle et la présence : volume, dimensions, proportions, temps d'apparition, mise à distance

Outre les différents ateliers de l'école, les séances de travail s'appuieront également sur des ressources du territoire :

- Musée de la photographie Nicéphore Niépce : approfondir les connaissances sur l'histoire et les techniques de l'image photographique
- Ateliers, entreprises et manufactures locales : découvrir des pratiques complémentaires ou alternatives (tissage, vitrail, ferronnerie, céramique d'art)
- Artistes et artisans du territoire : rencontres, visites d'ateliers, partage de savoir-faire

Les expérimentations menées dans le cadre de cette unité d'enseignement dialogueront en permanence avec les enseignements proposés au sein des UE *Pratique en atelier – Technologies des arts* et *Pratique en atelier – Exposition et diffusion*.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Les 80 heures s'organisent autour d'une découverte des six ateliers techniques de l'école, chaque atelier pouvant faire l'objet de plusieurs séquences de travail permettant d'approfondir les techniques spécifiques et d'expérimenter les croisements possibles.

Le parcours comprend :

- Séances initiales dans chaque atelier : présentation du contexte, des outils, des matériaux et proposition de pistes de travail.
- Accompagnement individuel à la mise en place d'un projet personnel et d'un plan d'action.
- Temps de pratique dans les ateliers : autonomes/libres et encadrés/tutorés.
- Visites, excursions et rencontres avec des artistes, artisans et entreprises du territoire.

La répartition s'ajuste selon les besoins pédagogiques et les projets développés, tout en garantissant une exploration équilibrée de l'ensemble des médiums.

L'enseignement privilégie une pédagogie par l'expérimentation et l'apprentissage par la pratique (*learning by doing*).

Les apprenants/étudiants sont encouragés à :

- Explorer librement les possibilités offertes par chaque atelier.
- Accepter l'essai, la tentative, l'erreur comme parties intégrantes du processus créatif.
- Documenter leur parcours (croquis, notes, photographies, échantillons).
- Développer une réflexivité sur leur propre processus de création.
- Collaborer avec les autres apprenants/étudiants et les responsables d'ateliers.

Des sessions collectives de présentation et de critique des travaux en cours permettent d'échanger sur les productions, de partager les découvertes techniques et de nourrir la réflexion collective.

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu
- Projet(s) de création

Description des modalités de validation

- Documentation du processus de création : notes d'intention, croquis, recherches visuelles et textuelles, visibilité et réflexivité de chaque étape dans le processus de création, références artistiques, culturelles et techniques mobilisées, capacité à documenter les expérimentations menées.
- Démarche d'expérimentation et d'évolution : curiosité et ouverture manifestées dans l'exploration des différents ateliers, capacité à observer, analyser, approfondir et modifier un processus de création, prise de risque et acceptation de l'erreur comme partie intégrante du processus, transversalité des approches (association de procédés, médiums, techniques).
- Qualité plastique et technique des réalisations : qualité formelle, esthétique et sensible des productions, maîtrise technique des outils, matériaux et processus mobilisés, pertinence des choix plastiques au regard de la problématique développée, originalité et singularité de la démarche artistique.

OUVERTURES

Dans le cadre du master ACTU

- La résidence artistique en entreprise que chaque apprenant/étudiant met en œuvre entre la première et la deuxième année du master (lien direct avec les compétences de collaboration et d'adaptation développées dans cette UE).
- Le projet personnel développé dans le cadre de la deuxième année du master et présenté au jury de diplôme (l'exploration menée en M1 nourrit directement le projet de M2).

Pratiques professionnelles

- Artiste plasticien avec maîtrise de processus de fabrication variés et capacité à expérimenter différents médiums.
- Designer-fabricant (design-make) intégrant conception et production dans une démarche de création personnelle
- Médiateur entre conception et production : interface designer/artisan/industrie capable de dialoguer avec différents corps de métiers
- Chef de projet en fabrication spécialisé dans l'écoconception, l'économie circulaire et les circuits courts de production
- Consultant en innovation par les savoir-faire : valorisation des techniques traditionnelles et contemporaines

Poursuites d'études :

- Résidences d'artistes en ateliers ou en entreprises
- Doctorats en arts plastiques ou en design (recherche-crédation)
- Formations complémentaires spécialisées dans un médium spécifique

Secteurs d'activité :

- Studios de design et d'architecture
- Ateliers d'artistes et collectifs de création
- Manufactures et entreprises artisanales
- Tiers-lieux culturels et fablabs
- Institutions culturelles (centres d'art, résidences)
- Structures d'accompagnement à la création

BIBLIOGRAPHIE

ADAMSON Glenn, Thinking Through Craft: Between Art and Design, Berg Publishers, 2007.

CRAWFORD Matthew, Éloge du carburateur. Essai sur le sens et la valeur du travail, La Découverte, 2010.

GASCOIGNE Bamber, How to Identify Prints: A Complete Guide to Manual and Mechanical Processes, Thames & Hudson, 2004.

INGOLD Tim, Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture, Routledge, 2013.

LEACH Bernard, A Potter's Book, Faber & Faber, 2011 (rééd.).

PAPANEK Victor, Design pour un monde réel. Écologie humaine et changement social, Mercure de France, 2021 (rééd.).

PYE David, The Nature and Art of Workmanship, Cambridge University Press, 2010 (rééd.).

SENNETT Richard, Ce que sait la main. La culture de l'artisanat, Albin Michel, 2010.

PRATIQUE EN ATELIER – TECHNOLOGIES DES ARTS

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Les savoir-faire et les compétences techniques jouent un rôle essentiel dans un processus de création. Ils interviennent évidemment dans la qualité formelle des productions, mais conditionnent également l'émergence de nouvelles démarches de création. À travers toute l'histoire de l'art et du design, de nombreuses œuvres d'exception sont nées d'expérimentations en atelier ou d'innovations technologiques.

Cette unité d'enseignement vise à explorer ce double rôle des apports techniques et technologiques dans les processus de création. Il s'agit d'une part d'accroître sensiblement les compétences techniques des étudiants/apprenants et, d'autre part, d'appréhender l'effet d'une connaissance technique élargie sur le potentiel de création.

À travers une pratique intensive en atelier (autonome et tutorée), les apports d'intervenants spécialisés et la découverte d'ateliers de production du territoire, cette unité d'enseignement vise à :

- Acquérir l'autonomie d'utilisation de l'équipement et du matériel des six ateliers techniques de l'École media art du Grand Chalon (dessin/peinture, céramique, gravure, création graphique/édition, photographie/vidéo, fabrication), en maîtrisant les protocoles de sécurité et les bonnes pratiques professionnelles.
- Développer une culture élargie des techniques, matériaux et technologies utilisés à travers l'histoire de l'art et du design, en comprenant comment les innovations techniques ont influencé les démarches de création.
- Acquérir un langage technique et un vocabulaire spécialisé permettant un dialogue précis avec des ingénieurs, artisans, techniciens et autres spécialistes techniques impliqués dans les processus de fabrication.
- S'intéresser aux découvertes scientifiques et aux innovations technologiques contemporaines dans la perspective de leur appropriation et de leur influence sur les projets de création.

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

- Définir une stratégie de production adaptée aux enjeux techniques du projet, en identifiant les procédés de fabrication appropriés et leurs contraintes spécifiques.
- Identifier les enjeux techniques des procédés de fabrication engagés dans un projet de création, en évaluant leurs possibilités, leurs limites et leurs implications pour la démarche artistique.
- Utiliser l'équipement des ateliers techniques en assurant sa sécurité et celle d'autrui, en respectant les protocoles et les bonnes pratiques professionnelles.
- Communiquer efficacement avec des intervenants techniques (ingénieurs, artisans, techniciens) pour mener à bien un projet de création, en utilisant un vocabulaire technique approprié.
- Approfondir ses connaissances et ses compétences techniques pour explorer de nouvelles pistes de création et expérimenter des procédés innovants.
- Produire ou faire produire des œuvres avec une qualité formelle et technique à la hauteur des exigences de l'intention de création.
- Situer sa pratique dans l'histoire des techniques artistiques et des innovations technologiques, en comprenant les continuités et les ruptures dans les modes de fabrication.

PROGRAMME

Cette unité d'enseignement vise à développer une maîtrise approfondie des enjeux techniques d'un projet de création. Tout au long du parcours exploratoire mené dans le cadre de l'UE Pratique en atelier – Exploration, des intervenants experts (ingénieurs, artisans, techniciens, scientifiques) sont invités à intervenir pour :

- Présenter des procédés de production complémentaires dans les six ateliers techniques de l'école (dessin/peinture, céramique, gravure, création graphique/édition, photographie/vidéo, fabrication).
- Expliciter les possibilités et les limites de chacun de ces procédés, en détaillant les paramètres techniques qui influencent les résultats.
- Apporter des éclairages, des références, des pistes de recherches techniques, permettant d'approfondir les savoir-faire.
- Rendre compte de l'influence des avancées techniques et des découvertes scientifiques sur le travail des artistes et des designers, à travers des exemples historiques et contemporains.

Les interventions couvrent l'ensemble des six ateliers et permettent d'approfondir :

- Dessin et peinture : Techniques graphiques avancées, supports alternatifs, médiums contemporains, conservation des œuvres.
- Céramique : émaillage, cuisson, restauration, innovations dans les terres et les températures.
- Gravure : procédés historiques et contemporains, chimie des mordants, papiers et encres, tirage.
- Création graphique et édition : chaîne graphique complète, impression offset et numérique, reliure, façonnage.
- Photographie et vidéo : Techniques avancées de prise de vue, éclairage, post-production, conservation des supports.
- Fabrication : Usinage, découpe, assemblage, prototypage rapide, finitions.

Outre les interventions en atelier, le parcours comprend :

- Visites d'ateliers de production : manufactures, ateliers d'artisans, studios spécialisés.
- Visites d'usines : découverte des processus de fabrication industrielle.
- Visites de fablabs : exploration des outils de fabrication numérique.
- Visites de musées consacrés à l'histoire des techniques : Musée des arts et métiers (Paris), Musée de la photographie Nicéphore Niépce (Chalon-sur-Saône).

Les apprentissages acquis dans le cadre de cette unité d'enseignement dialogueront en permanence avec les enseignements proposés au sein des UE *Pratique en atelier – Exploration* et *Pratique en atelier – Exposition et diffusion*.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Les 32 heures se répartissent entre interventions d'experts, recherches encadrées, visites territoriales et pratique tutorée en atelier.

Le parcours comprend :

- Présentations et démonstrations techniques par des intervenants invités (ingénieurs, artisans, techniciens, scientifiques).
- Recherches théoriques encadrées sur les techniques, procédés, technologies et matériaux.
- Visites d'ateliers de production, d'usines, de fablabs, de musées consacrés à l'histoire des sciences et des techniques.
- Séances de pratique tutorée en atelier permettant d'expérimenter les procédés présentés.

L'enseignement privilégie une articulation entre apports théoriques, démonstrations pratiques et expérimentation personnelle. Les apprenants sont encouragés à :

- Développer une curiosité technique active
- Poser des questions précises aux intervenants
- Expérimenter les procédés présentés
- Documenter leurs découvertes techniques
- Établir des liens entre innovations techniques et démarches de création

Avec ses 32 heures, cette UE constitue un complément essentiel à l'UE *Exploration* (80 heures). Là où *Exploration* privilégie la découverte transversale et l'expérimentation libre, *Technologies des arts* vise l'approfondissement technique et la maîtrise des procédés.

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu.
- Projets(s)

L'évaluation porte sur la capacité à mobiliser et approfondir des savoirs techniques dans le cadre d'un projet de création.

Documentation technique

- Constitution d'un carnet de recherches techniques documentant les procédés explorés
- Bibliographie et sitographie spécialisées
- Croquis, schémas techniques, plans
- Carnet d'adresses de référents techniques (ateliers, artisans, fournisseurs)
- Glossaire de termes techniques

Qualité technique des réalisations

- Maîtrise technique des procédés mobilisés
- Qualité d'exécution et finitions
- Adéquation entre intention créative et choix techniques
- Capacité à identifier et résoudre les problèmes techniques rencontrés
- Capacité de dialogue avec les intervenants techniques
- Pertinence des questions posées aux intervenants
- Utilisation d'un vocabulaire technique approprié
- Capacité à formuler des demandes précises
- Ouverture aux conseils et aux suggestions techniques

L'évaluation est continue et prend en compte la progression tout au long des semestres 7 et 8. Des points d'étape réguliers permettent un accompagnement individualisé.

BIBLIOGRAPHIE

ADAMSON Glenn, The Invention of Craft, Bloomsbury, 2013.

Andrews Oliver, Living Materials: A Sculptor's Handbook, University of California Press, 1988.

BALL Philip, Made to Measure: New Materials for the 21st Century, Princeton University Press, 1997.

DORMER Peter, The Art of the Maker, Thames & Hudson, 1994.

INGOLD Tim, Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture, Routledge, 2013.

LIPSON Hod & KURMAN Melba, Fabricated: The New World of 3D Printing, Wiley, 2013.

MAYER Ralph, The Artist's Handbook of Materials and Techniques, Viking, 1991 (rééd. 2020).

SENNETT Richard, Ce que sait la main. La culture de l'artisanat, Albin Michel, 2010.

THOMPSON Rob, Manufacturing Processes for Design Professionals, Thames & Hudson, 2007.

OUVERTURES

Cette UE prépare les apprenants/étudiants à :

Dans le cadre du master ACTU :

- La résidence artistique en entreprise que chaque apprenant/étudiant met en œuvre entre le M1 et le M2 (compétences de dialogue technique et de collaboration avec ingénieurs/techniciens).
- Le projet personnel développé dans le cadre de la deuxième année du master et présenté au jury de diplôme (la maîtrise technique acquise en M1 permet des projets plus précis et ambitieux en M2).

Pratiques professionnelles :

- Artiste plasticien avec maîtrise technique avancée et capacité à dialoguer avec des spécialistes.
- Designer-maker intégrant innovation technique et création.
- Chef d'atelier ou responsable technique dans des structures culturelles ou des entreprises créatives.
- Médiateur technique : interface entre artistes/designers et ateliers de production.
- Consultant en innovation technique pour la création artistique et le design.
- Chercheur en pratiques artistiques avec dimension technique forte.

Poursuites d'études :

- Résidences d'artistes en ateliers techniques ou en entreprises industrielles.
- Doctorats en arts plastiques ou en design avec dimension technique (recherche-crétation).
- Formations complémentaires spécialisées (fabrication numérique, matériaux innovants, conservation-restauration).

Secteurs d'activité :

- Ateliers de production artistique et artisanale.
- Studios de design et de prototypage.
- Entreprises de fabrication sur mesure.
- Tiers-lieux de fabrication et fablabs.
- Centres de recherche sur les matériaux et les techniques.
- Musées techniques et centres de conservation.

PRATIQUE EN ATELIER – EXPOSITION, DIFFUSION

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cette unité d'enseignement vise à aborder l'ensemble des formes de diffusion des œuvres en s'intéressant plus spécifiquement aux productions développées dans le cadre du parcours Art, contextes, techniques, usages du Master Design. Les séances de travail sont étroitement liées à celles des unités d'enseignement Pratique en atelier – Expérimentations et Technologies des arts. Un éclairage est plus particulièrement porté sur l'exposition, l'édition et la conservation des œuvres.

À travers ce parcours appliqué aux productions développées dans l'UE Exploration, cette unité d'enseignement vise à :

- Connaître les différentes formes de diffusion d'une création : expositions, éditions, performances, projections, événements, actions de sensibilisation des publics, diffusion numérique.
- Identifier des stratégies de diffusion adaptées aux spécificités des œuvres et des productions (formes de diffusion, lieux, partenaires, publics, conditions techniques et matérielles).
- Aborder l'ensemble des étapes qui jalonnent la création d'une exposition : conception générale, planning, écriture critique, recherche de financements et de partenaires, communication, mise en espace, médiation, programmation.
- Identifier les circuits de diffusion spécifiques aux éditions (librairies spécialisées, salons, foires) et maîtriser les modalités de leur présentation, distribution et promotion.
- Sensibiliser aux enjeux esthétiques de l'écriture curatoriale en écho aux transformations contemporaines : enjeux sociaux, politiques, écologiques et économiques.
- Définir les choix et les modalités de conservation des œuvres en fonction de leurs caractéristiques matérielles et de leurs conditions d'usage.
- Prendre en compte les enjeux d'accessibilité dans la conception des expositions et des éditions, en considérant la diversité des publics (handicaps visuels, moteurs, cognitifs, barrières linguistiques, culturelles).

COMPÉTENCES

À l'issue de cette UE, l'apprenant/étudiant sera capable de :

- Choisir les modalités de diffusion les plus appropriées pour ses productions
- Dialoguer avec les diffuseurs (galeries, centres d'art, institutions) et négocier les conditions de diffusion des œuvres (contrats, droits, modalités d'exposition).
- Définir les protocoles d'installation, d'accrochage et de diffusion des œuvres, en tenant compte de leurs spécificités techniques et de leurs exigences de conservation.
- Présenter une production de manière claire et argumentée, à l'oral et à l'écrit, en développant un discours critique sur sa démarche et ses choix formels et techniques.
- Situer les œuvres dans leurs contextes historiques, socio-culturels, artistiques et politiques, en mobilisant des références pertinentes.
- Maîtriser les aspects juridiques de la diffusion : droits d'auteur, droits voisins, licences, cessions de droits, sources et contextes de production.
- Organiser la conservation des œuvres en définissant les conditions appropriées (stockage, conditionnement, documentation) en tenant compte de leurs caractéristiques matérielles.
- Concevoir des dispositifs de diffusion accessibles, en adaptant les modalités de présentation aux besoins de différents publics (cartels en braille, audiodescription, hauteurs d'accrochage, formats alternatifs).

PROGRAMME

Un laboratoire de la diffusion

Cette unité d'enseignement est conçue comme un laboratoire visant à développer les compétences pratiques et théoriques nécessaires à la diffusion des œuvres. La relation interdépendante curateur-artiste-diffuseur-public est explorée pour permettre aux étudiants/apprenants d'appréhender les contextes et les usages qui entourent un projet de création.

Si l'ensemble des formes de diffusion est abordé, un focus particulier est porté sur l'exposition, l'édition et la conservation. L'approche est appliquée directement aux productions développées dans le contexte de l'UE Pratique en atelier – Exploration.

1. Exposition

Les productions développées dans le cadre de l'UE *Pratique en atelier – Exploration* font l'objet d'une série d'expositions. À cette occasion, les étudiants/apprenants élaborent leurs projets d'exposition en définissant les méthodologies, les protocoles, les lieux, les institutions partenaires, les plans de communication et les publics convoqués.

Les concepts suivants sont abordés :

- Commissariat d'exposition : conception curatoriale, ligne éditoriale, choix des œuvres.
- Présentation de l'artiste et de son travail : biographie, démarche, statement.
- Présentation de l'œuvre : cartels, textes de salle, catalogue.
- Scénographie : mise en espace, parcours, lumière, ambiances.
- Accrochage : techniques d'installation, sécurité, conservation préventive.
- Publics et médiation : actions de médiation, visites guidées, ateliers, communication.
- Accessibilité : adaptation des dispositifs de présentation (hauteurs d'accrochage, cartels en braille, audiodescription, sous-titrage), conception universelle, accueil des publics en situation de handicap.

2. Édition

Les éditions produites en atelier (livres d'artiste, fanzines, multiples, publications numériques) s'inscrivent dans des modalités de diffusion multiples : elles peuvent être intégrées à une exposition, tout en bénéficiant de circuits spécifiques comme les librairies spécialisées, les salons du livre d'artiste ou les foires dédiées.

Les concepts suivants sont abordés :

- Statut de l'édition : livre d'artiste, fanzine, multiple, tirages et numérotation.

- Circuits de diffusion de l'édition : librairies spécialisées, salons du livre d'artiste, foires, diffusion en ligne.
- Présentation et valorisation : mise en espace des éditions dans l'exposition, dispositifs de consultation.
- Aspects économiques et juridiques : prix de vente, droits d'auteur, dépôt légal, ISBN.
- Distribution et logistique : stockage, envoi, commandes, gestion des stocks.
- Diffusion et distribution : circuits de diffusion, librairies, salons, vente en ligne.
- Promotion et visibilité : présentation publique, communiqués de presse, réseaux sociaux, critiques.
- Accessibilité éditoriale : formats alternatifs (gros caractères, audio, numérique accessible), choix typographiques inclusifs, FALC (Facile à Lire et à Comprendre).

3. Conservation

Les enjeux de conservation sont abordés dès la conception des œuvres, en anticipant leurs conditions de vie après leur première présentation.

Les concepts suivants sont abordés :

- Choix de conservation : conservation permanente, temporaire, documentation.
- Conditionnement et transport : emballage, manutention, assurances.
- Classement et organisation des données : archives, documentation, inventaires.
- Conservation préventive : conditions climatiques, supports de stockage, restauration.
- Droits et propriété : statut juridique, certificats d'authenticité, protocoles d'activation.

Accompagnement professionnel

Tout au long de sa mise en œuvre, cette unité d'enseignement est accompagnée par un acteur professionnel spécialisé dans l'accompagnement d'artistes et la diffusion de créations associant art et technique. Des partenariats sont établis avec des institutions culturelles du territoire.

Articulation avec les autres UE du bloc

Cette UE dialogue en permanence avec les enseignements proposés au sein des UE Pratique en atelier – Exploration et Pratique en atelier – Technologies des arts, en constituant l'aboutissement du processus de création : de l'expérimentation en atelier à la diffusion publique.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENT

Les 32 heures se répartissent entre séances collectives, temps de travail autonome et accompagnement tutoré.

Le parcours comprend :

- Sessions d'accrochage : mise en pratique des techniques d'installation et de scénographie.
- Sessions collectives de présentation et d'échange critique : présentation des projets, retours collectifs.
- Temps de travail autonomes et tutorés pour la conception et la réalisation d'édicions.
- Visites d'expositions permanentes et temporaires dans les institutions culturelles du territoire.
- Visites de réserves et lieux de conservation d'œuvres.

Approche pédagogique

L'enseignement privilégie une pédagogie de projet appliquée aux productions réelles des apprenants. Chaque étape théorique est immédiatement mise en pratique à travers des cas concrets. Les apprenants sont encouragés à :

- Développer une posture réflexive sur la diffusion de leur travail.
- Collaborer avec les institutions culturelles du territoire.
- Expérimenter différentes formes de diffusion.
- Constituer un réseau de contacts professionnels.

Avec ses 32 heures, cette UE constitue l'aboutissement du bloc "Expérimentations". Elle permet de donner une visibilité publique aux productions développées dans l'UE *Exploration* et d'acquérir les compétences nécessaires à la diffusion professionnelle.

MODALITÉS DE VALIDATION

- Contrôle continu.
- Projet(s).

L'évaluation porte sur la capacité à concevoir et mettre en œuvre une stratégie de diffusion complète.

Choix et modalités de diffusion

- Pertinence des choix de présentation et de mise en espace (accrochage, dispositifs de consultation).
- Prise en compte des enjeux d'accessibilité dans les dispositifs de présentation.
- Cohérence entre les œuvres et leur forme de diffusion.

Qualité des présentations, orales et écrites

- Capacité à présenter son travail devant un public.
- Justification des choix plastiques et techniques.
- Précision du vocabulaire et de l'argumentation.
- Qualité des textes de présentation (statement, notice, cartels).
- Développement d'un discours critique sur sa démarche.

Modalités de diffusion et professionnalisation

- Pertinence des modalités de diffusion choisies pour ses productions.
- Qualité des relations établies avec les partenaires et les diffuseurs
- Maîtrise des aspects logistiques et organisationnels.
- Capacité à documenter et archiver ses productions.
- Construction d'un réseau professionnel.

L'évaluation est continue et prend en compte la progression tout au long des semestres 7 et 8. Des points d'étape réguliers permettent un accompagnement individualisé.

OUVERTURES

Dans le cadre du master ACTU :

- La résidence artistique en entreprise que chaque apprenant/étudiant met en œuvre entre la première et la deuxième année du master (lien direct avec les compétences de diffusion et de collaboration avec des partenaires).
- Le projet personnel développé dans le cadre de la deuxième année du master et présenté au jury de diplôme.

Pratiques professionnelles :

- Artiste avec maîtrise de la diffusion de son travail et capacité à dialoguer avec les institutions.
- Commissaire d'exposition.
- Médiateur culturel dans institutions artistiques
- Responsable de programmation (notamment Hors les murs) dans lieux culturels.
- Éditeur spécialisé en art et design.
- Régisseur d'œuvres et de collections.

Poursuites d'études :

- Résidences artistiques avec dimension de diffusion.
- Doctorats en arts plastiques (recherche-crédation).
- Formations complémentaires en médiation culturelle, commissariat d'exposition, conservation et régie.

Secteurs d'activité :

- Centres d'art contemporain et galeries.
- Musées et institutions culturelles.
- Scènes nationales et lieux de diffusion.
- Maisons d'édition spécialisées.
- Structures d'accompagnement d'artistes.
- Collectivités territoriales (services culturels).

BIBLIOGRAPHIE

ANTONELLI Paola, *Design and the Elastic Mind*, Museum of Modern Art, 2008.

BISHOP Claire, *Installation Art: A Critical History*, Tate Publishing, 2005.

BOVIER Lionel & COHEN-LEVINAS Danielle (dir.), *L'art de l'exposition : une documentation sur trente expositions exemplaires du XXe siècle*, École Polytechnique Fédérale de Lausanne, 2015.

BROGOWSKI Leszek, *Éditer l'art : le livre d'artiste et l'histoire du livre*, Incertain Sens / École européenne supérieure de l'image, 2016.

CHAUMIER Serge & MAIRESSE François, *La médiation culturelle*, Armand Colin, 2013.

GLICENSTEIN Jérôme, *L'art : une histoire d'expositions*, PUF, 2009.

OBRIST Hans Ulrich, *Brief History of Curating*, JRP Ringier, 2008.

O'DOHERTY Brian, *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, University of California Press, 1999.

OOSTEN Siegfried, *Design Museum*, Frame Publishers, 2013.

POINSOT Jean-Marc, *Quand l'œuvre a lieu : l'art exposé et ses récits autorisés*, Les presses du réel, 2008.

POULIN Céline & PRESTON Marie (dir.), *Co-crédation*, Éditions Empire / CAC Brétigny, 2021.

PUTNAM James, *Art and Artifact: The Museum as Medium*, Thames & Hudson, 2009.

Expositions, événements, réseaux

Manuten[ions, Arc - scène nationale Le Creusot, dans le cadre du programme national Cura (porté par le Centre national des arts plastiques et l'Association des scènes nationales). Commissariat : Elise Girardot. Le Creusot, 2024-2025.

Triennale Art & Industrie, Pôle art contemporain de Dunkerque (Frac Grand Large et LAAC), Région Hauts-de-France (<https://www.fracgrandlarge-hdf.fr/triennale-art-industrie/>)