

Metz, février, 2006

École Supérieure d'Art de Metz
Partenaire du MASTER professionnel
Arts de l'exposition et scénographies
Délivré par l'Université Paul-Verlaine de Metz

INTRODUCTION

L'École Supérieure d'Art de Metz (l'ÉSAM) et l'Université Paul-Verlaine de Metz (UPVM) sont partenaires pour ce diplôme de grade MASTER professionnel qui vise une compétence supérieure dans les domaines associés des arts de l'exposition et des arts de la scène. Il s'agit d'acquérir une maîtrise des conceptions de projets scénographiés dans les métiers de la culture liés aux modes d'expositions, de la scène vivante, ainsi que ceux des espaces à forte dimension événementielle.

Le MASTER se propose de développer une pratique personnelle et une bonne connaissance des cultures contemporaines liées aux modes d'exposition et de la scène contemporaine, dans son acceptation la plus large, afin d'être capable de mener à bien une mission professionnelle de création dédiée au champ artistique, culturel et de la communication.

HISTORIQUE

C'est l'ÉSAM qui a approché l'Université de Metz, il a y quelques années déjà pour mettre sur pied un partenariat de diplôme de troisième cycle autour du « numérique ». L'ÉSAM ayant développé une approche de la scénographie spécifique aux orientations du projet d'établissement technologies nouvelles, l'idée d'un partenariat avec l'UPVM est apparue d'autant plus pertinente, que des enseignements se sont avérés suffisamment complémentaires pour bâtir un projet ensemble. La nécessité de mettre en place des MASTER dans le cadre de la réforme européenne de l'enseignement supérieur a permis de profiter de conditions favorables à l'habilitation.

La conception et la coordination du MASTER furent alors confiées à Christian Globensky, enseignant à l'ÉSAM, qui a élaboré des maquettes pédagogiques en concertation étroite avec l'UPVM et l'équipe enseignante de l'ÉSAM. La première rentrée du MASTER 2 s'est déroulée à l'automne 2005.

Master 2 : Arts de l'exposition et scénographies

Une convention officialise le partenariat et fixe ses modalités d'application. Il est essentiel de souligner que ce MASTER, en partenariat avec l'UPVM, permet de questionner et d'enrichir les projets pédagogiques des deux partenaires. La rencontre de « logiques singulières » d'enseignement est l'occasion d'expérimenter des approches qui engagent les enseignants à renouveler leur pédagogie et à intégrer des schémas prospectifs. Un bilan de cette collaboration permettra tant d'évaluer et de corriger si nécessaire les contenus du MASTER que de préparer d'autres synergies plus orientées vers la recherche.

Ce MASTER professionnel vise la formation de chef de projets scénographiques, de directeur artistique, de directeur d'effets spéciaux, de gestionnaire de centre de ressources multimédia. Ce MASTER professionnel se propose de développer une pratique personnelle et une bonne connaissance du champ artistique contemporain, dans son acception la plus large, afin d'être capable de mener à bien une mission professionnelle de création destinée au champ Artistique, culturel, communicationnel.

LES ENSEIGNEMENTS

Les enseignements de ce MASTER professionnel présentent l'état des théories et des pratiques scénographiques, la réalité hétérogène des dispositifs scéniques dans les domaines des Arts plastiques (et des modes d'expositions dits classiques et interactifs) et des Arts de la scène. Cette formation vise donc essentiellement l'acquisition des connaissances nécessaires à la conception de tels projets. Elle comporte des enseignements théoriques (esthétique, théorie et scénarisation des arts du mouvement et des médias, histoire de la scénographie contemporaine et Atelier de spatialisation), un apprentissage de méthodes (management et médiation de projets Artistiques et culturels), l'acquisition de méthodologies adaptées à la manipulation de logiciels aussi bien qu'à des techniques traditionnelles, et enfin l'élaboration et la réalisation d'un projet personnel. Un stage de 5 mois est exigé.

COMPÉTENCES VISÉES:

- concevoir et diriger un projet ou une mission de création sur le plan artistique, conceptuel et méthodologique;
- planifier la communication d'une mission de création tant dans sa conception que dans sa diffusion, programmer et diriger une équipe de travail à l'intérieur d'un cahier des charges précis;
- maîtriser les contraintes juridiques et financières liées à la réalisation d'un projet culturel;

- maîtriser l'organisation des procédures, de contrôle de qualité, mais aussi des normes de sécurité liées aux espaces publics;
- maîtriser des notions de droit et de propriété intellectuelle;
- évaluer et anticiper les nouveaux besoins propres aux missions de création liées au Multimédia.

MODALITÉS D'ACCÈS

Étudiants titulaires d'un diplôme sanctionnant au moins 4 années d'enseignement supérieur (Maîtrise, CESAP, MASTER 1, DNSEP, DPLG...) dans les formations suivantes : arts appliqués, architecture, arts du spectacle, arts plastiques, design graphique, design d'interface, hypermédia, arts et technologie de l'image, sciences et techniques : métiers de l'exposition et la communication. Des exceptions sont possibles pour des étudiants issus d'autres formations. Elles sont étudiées au cas par cas par la commission de validation.

FORMATION CONTINUE

Professionnels (du secteur public ou du secteur privé, avec la prise en compte de leurs acquis qui sera étudiée au cas par cas par la commission de validation) ayant une expérience professionnelle dans les domaines de la culture, des arts du spectacle, de la communication. Mais aussi des collectivités publiques territoriales souhaitant s'adapter et acquérir des compétences dans les domaines de la conception et de la réalisation d'une gamme de produits très large, allant des métiers traditionnels aux effets numériques et interactifs, et ce, afin d'encadrer et de coordonner des projets de création dédiée aux arts de la scène et aux espaces événementiels.

Professionnels de l'informatique multimédia souhaitant obtenir des compétences complémentaires dans ses domaines théoriques et pratiques des champs d'application du numérique portant sur la création artistique et culturelle, croisant les disciplines des arts de la scène, de l'exposition et des médias.

CENTRE DE RECHERCHE

Dirigé par Jean-Denis Filliozat et Christian Globensky, Le laboratoire de Recherche et de Création VIES — **V**olume **I**nteractivité **E**space et **S**cénographie —, le LAB-VIES de L'ÉSAM s'est lancé depuis plusieurs années dans un ensemble de recherche portant sur les interfaces et les installations multimédias interactives rattachées à l'exposition et à la scène. L'**A**telier de **R**echerche et de **C**réation (ARC) mené par Gérard Hutt, **Volume Espace et**

Scénographie, explore la notion de scène proprement dite, de spectacles, d'événements. L'**ARC Post-it**, dirigé par Jean-Jacques Dumont et Christian Globensky, explore toutes les facettes de la monstrosité de l'art contemporain. Cécile Marie élabore un **ARC** sur la notion de projet — **en devenir** — ainsi que sur le commissariat d'exposition.

LISTE DES PROFESSEURS DE L'ÉSAM INTERVENANT DANS LE MASTER ARTS DE L'EXPOSITION ET SCÉNOGRAPHIE

Jean-Jacques Dumont
Jean-Denis Filliozat
Christian Globensky (Dr)*
Gérard Hutt
Cécile Marie (Dr)*

* Chercheurs associés au CREM (Centre de Recherche sur les Médiations) de l'Université Paul-Verlaine de Metz et membres du comité de rédaction de la revue *Questions d'Esthétique* du Pôle de recherche Arts, esthétique et médiation spatiales de l'UPVM.

Christian Globensky

Prof. (Dr) à l'ÉSAM
Coordinateur du Master Arts de l'exposition et scénographie
Chercheur et responsable du LAB-VIES de l'ÉSAM
e-mail : globensky@noos.fr

Olivier de Monpezat

Directeur de l'ÉSAM
1, rue de la Citadelle
57000 Metz
tél. : 03 87 68 25 26
fax : 03 87 75 06 16
e-mail : odemonpezat@ca2m.com