



Convention de partenariat entre le Département du Bas Rhin (pour le Vaisseau) et la Haute Ecole des Arts du Rhin (HEAR)

Entre les soussignés :

Le Département du Bas-Rhin pour le Vaisseau, situé à l'Hôtel du Département, Place du Quartier Blanc, 67964 Strasbourg cedex 9 et représenté par le Président du Conseil Départemental du Bas-Rhin, M. Frédéric BIERRY

Ci-après dénommé "le Vaisseau"
d'une part,

ET :

la HEAR (Haute école des arts du Rhin) située au 1 Rue de l'Académie, 67000 Strasbourg, représentée par son Directeur,
Monsieur David Cascaro

d'autre part,

Ci-après dénommé "la HEAR"

d'autre part,

La HEAR et Le Vaisseau sont également désignés ci-après individuellement par la « Partie » et collectivement et indistinctement par les « Parties ».

Préambule

Le Vaisseau est un équipement de culture scientifique et technique créé sur l'initiative du Conseil Départemental du Bas-Rhin, ouvert au grand public depuis le 22 février 2005. Il s'adresse prioritairement à un public d'enfants de 3 à 15 ans, ainsi qu'aux adultes qui les accompagnent (parents, grands-parents, éducateurs, enseignants....). Depuis son ouverture, environ 180 000 visiteurs par an se rendent au Vaisseau. La vocation principale de ce centre est le développement de la curiosité aux sciences et aux techniques par une approche ludique et amusante. Il poursuit également deux autres objectifs : épauler les enseignants et les parents dans leur mission éducative et susciter des vocations scientifiques et techniques.

Les 4 missions fondamentales du Vaisseau sont :

- rendre la science accessible
- participer à l'éducation

- **favoriser le biculturalisme**
- **être acteur du développement durable**

Son *identité* se fonde sur les 7 caractéristiques suivantes :

- **Un lieu de questionnement** (et non un simple lieu de transmission de connaissances)
- Un lieu d'**interactivité mécanique** et d'**interaction humaine** (par le biais des éléments interactifs et des animateurs scientifiques) ;
- Un lieu de ressources et de raisonnement par le **jeu** (le jeu et le plaisir de jouer comme outil pédagogique) ;
- Un lieu **biculturel** (une équipe biculturelle, des offres réalisées en français et en allemand, des textes bilingues à trilingues) ;
- Un lieu de transmission de valeurs favorisant le **développement durable** (par le biais du jardin et d'un agenda 21) ;
- Un lieu de **programmation riche et en renouvellement constant** (exposition permanente intérieure de 2400 m², jardin de 5000 m², animations, spectacles, films...)
- Un lieu **accessible aux personnes handicapées**.

L'équipement est situé 1bis, Rue Philippe Dollinger à Strasbourg, sur les fronts du Neudorf au pied du pont du Danube permettant un accès facile depuis la France comme depuis l'Allemagne.

Un site Internet présente le Vaisseau, ses vocations, son contenu et son évolution à l'adresse www.levaisseau.com.

La Haute école des arts du Rhin (HEAR) est un établissement public d'enseignement supérieur artistique d'excellence. Elle dispense des enseignements en arts plastiques et en musique dans de nombreuses spécialités : art contemporain, communication graphique, illustration, design, scénographie, peinture, sculpture, objet (verre, céramique, livre, bijoux) mais aussi composition et interprétation musicale, etc. Répartie sur trois sites à Strasbourg et à Mulhouse, elle accueille près de 750 étudiants qu'elle mène à des diplômes de niveau licence et master. Forte de son histoire et de sa géographie et s'appuyant sur 160 agents permanents, la HEAR fonde son projet d'établissement sur la pluridisciplinarité et l'engagement individuel et collectif de ses étudiants.

Dans ce cadre, le Vaisseau en tant qu'acteur local du développement de la curiosité des jeunes de 3 à 15 ans envers les sciences et techniques, cherche à développer des partenariats afin d'augmenter sa capacité à innover dans ce domaine.

Le Lab'oh, espace dédié à la créativité, est l'occasion d'inviter les communautés créatives à être en contact du public. De plus, dans le cadre de son renouvellement partiel en septembre 2018, le Vaisseau laisse des cartes blanches pour imaginer de nouveaux dispositifs muséographiques et valoriser ces filières créatives.

L'exposition Je fabrique, visée pour un renouvellement en septembre 2019 est aussi un terrain d'exploration, un terrain que le Vaisseau souhaite ouvrir à des démarches participatives.

La HEAR en tant qu'établissement d'enseignement supérieur cherche des terrains d'exploration ancrés dans le réel pour compléter l'offre de formation de ses étudiants.

C'est ainsi que les deux parties ont souhaité créer une collaboration en faisant se rencontrer leurs intérêts réciproques.

ARTICLE 1 : OBJET DE LA CONVENTION

La présente convention a pour objet de définir les modalités de réalisation du projet :

Convention Vaisseau - HEAR

JEUX DE MAINS

Le Vaisseau constituera un terrain de recherche et de création aux étudiants du cours de l'Année 2 de l'Option Communication « Jeux de mains » de Charlet Denner d'une part, et de contribuer à des échanges et enrichissements de cette proposition pour le Vaisseau d'autre part, afin de nourrir de manière conjointe et réciproque les recherches menées sur la « créativité » au sein du LAB'OH.

Le projet donnera lieu à la livraison de concepts de jeux et de teasers vidéos, connectés à la problématique du Lab'oh. Ses teasers devront être transmises au Vaisseau au plus tard le :

- 31 décembre 2017

Par ailleurs, il est à noter que le Vaisseau accueillera deux étudiants de la HEAR en stage afin de penser des nouveaux dispositifs en collaboration avec des étudiants de l'ECAM Strasbourg dans le cadre du projet JE FABRIQUE.

ARTICLE 2 - DURÉE DU PARTENARIAT

La présente convention est conclue pour une durée de 3 mois à compter de la date de sa signature par les PARTIES sans reconduction possible.

Le projet se déroulera du 27/10/2017 au 22/12/2017.

ARTICLE 3 – MODALITES D'EXECUTION

L'atelier de Didactique visuelle de l'option Communication de la Haute école des arts du Rhin, est unique en France. Il forme des étudiants à la pédagogie par l'image, à la transmission des sciences et des savoirs, à la médiation culturelle.

L'enseignement accorde une place centrale au dessin, à l'identité de sa facture graphique et à ses usages, autant qu'aux évolutions technologiques (production et diffusion). Sa pédagogie par l'image met en œuvre les approches théoriques des sciences cognitives comme des sciences de l'éducation. C'est pourquoi l'atelier n'a pas de pratique exclusive, il favorise les approches croisées des différents médias, les langages de médiation et d'expression... Les étudiants sont amenés à devenir des auteurs à part entière partageant et participant à une lecture sensible et critique du monde ; des créateurs qui communiquent par le visuel un point de vue, un témoignage, une analyse, une mise en scène du réel. Les diplômés préparés sont pour cette section

- DNA Communication mention Didactique visuelle (niveau licence III)
- DNSEP Communication mention Didactique Visuelle (grade master II)

Le groupe d'étudiants impliqué dans la présente convention est l'Année 2 de l'Option Communication de la HEAR aux enseignements de laquelle l'Atelier de Didactique visuelle participe dans le cadre du cours « Jeux de mains » de Charlet Denner, conjointement avec les Ateliers Communication graphique et Illustration.

Le référent pédagogique organise deux séances de cours et des rencontres sur le terrain entre le groupe d'étudiants, les référents professionnels et le public. Les étudiants travaillent en autonomie lors de leur présence sur les lieux d'étude. Ils s'obligent à respecter les directives et consignes qui leurs seront données par l'équipe du Vaisseau. Le travail se déroulera en alternance entre des temps de rencontres et d'immersion sur le terrain et des temps de production à l'école, l'objectif étant d'alimenter un travail de recherche pour les enjeux du cours « Jeux de mains » d'une part, et de contribuer éventuellement à une recherche prospective pour le Vaisseau d'autre part, pour nourrir ses recherches sur « la créativité ».

Cette collaboration se traduira par la création de concepts de jeux et de leurs teasers par les étudiants. Démarche alimentée à la fois par, l'observation critique des dispositifs existants de

l'espace du LAB'OH, l'expérience qu'elle crée avec le public, les pistes et propositions créatives qu'elle pourra ouvrir aux étudiants.

Ces recherches prospectives pourront mettre en lumière des besoins de productions et de nouvelles installations au sein du Vaisseau dans le cadre des projets qu'il mène lui-même sur son LAB'OH. En effet, après 10 années d'existence, le Vaisseau cherche à réinventer sa relation au public en favorisant la démarche et la pensée créatives à travers des expériences pro-actives et participatives.

La réalisation de nouveaux dispositifs de manipulation devant s'ancrer de manière pérenne au Vaisseau n'est pas l'objectif des projets ici définis, mais pourront faire l'objet d'un appel à projet géré par le Vaisseau à l'issue de cette collaboration avec l'accord de la HEAR et des étudiants.

ARTICLE 4 - NATURE JURIDIQUE DES RELATIONS ENTRE LES PARTIES

Les relations des PARTIES dans le cadre du présent accord sont celles de co-contractants indépendants, chaque PARTIE agissant en son nom, pour son compte et à ses frais et risques exclusifs.

Les PARTIES déclarent expressément que le présent accord ne peut en aucun cas être interprété ou considéré comme constituant un acte de société.

Par conséquent, aucune stipulation du présent accord ne pourra être interprétée comme donnant pouvoir ou mandat général à l'une des PARTIES de représenter, engager ou lier l'autre PARTIE ou encore assumer une quelconque responsabilité expresse ou tacite pour le compte d'une autre PARTIE à quelque fin que ce soit, sans l'accord express de celle-ci.

Les référents administratifs et pédagogiques sont :

Mme Christel Le DELLIOU pour le Vaisseau

M. David CASCARO, M. Olivier PONCER, M. Charlet DENNER, pour la HEAR et l'Atelier de Didactique visuelle.

ARTICLE 5 - OBLIGATIONS DES PARTIES

5.1. Les obligations du Vaisseau

Le Vaisseau s'engage à :

- accueillir les étudiants de l'Année 2 de Communication de la HEAR participant au projet avec le LAB'OH, ainsi que l'enseignant de l'Atelier Didactique visuelle animant le cours « Jeux de mains » accompagnateur dans ses locaux,
- accorder un accès gracieux aux lieux et outils de travail (ordinateurs, logiciels spécifiques) si nécessaires ;
- proposer des temps de contact avec le public ;
- communiquer à l'attention des visiteurs les différents temps d'atelier ;
- Accorder un soutien financier pour les besoins matériels indispensables à la réalisation du projet.

5.2. Les obligations de la HEAR

- La HEAR s'engage à organiser l'activité des étudiants de deuxième année de Communication participant au projet en collaboration avec le LAB'OH ;
- Les étudiants s'engagent à être clairement identifiables, à respecter et à ne pas perturber l'activité des lieux et personnes.
- Les étudiants s'engagent à communiquer les synthèses des concepts de leurs projets de jeux et teasers vidéo résultant de leurs visites au vaisseau.
- En tant qu'intervenants ponctuels ils s'obligent à respecter les règles de discrétion et de réserve concernant les informations qui leur seront communiquées et de n'en faire

aucune diffusion sans le consentement du responsable du Vaisseau. Ils s'engagent à intervenir dans le respect des opinions de chacun et à ne pas communiquer de données personnelles au public.

- Les étudiants s'engagent à respecter le droit à l'image et à la vie privée de toutes les personnes qu'ils seraient amenés à photographier, filmer et/ou interviewer. Avant toutes captures, les étudiants devront se rapprocher du service communication du Vaisseau pour connaître l'ensemble des procédures préalables à mettre en œuvre.

5.3 Les obligations réciproques

Les PARTIES s'engagent jusqu'au terme de la présente convention à poursuivre leurs collaborations de façon responsable.

Aucun reportage ne pourra être réalisé ni diffusé sans l'accord préalable de l'ensemble des deux parties.

ARTICLE 6 - FINANCEMENT DU PROJET

Un soutien financier de 1 000 € comprenant les dépenses d'impression, de matériel de maquette, prototypage et de frais pédagogiques est pris en charge par le Vaisseau et versé automatiquement à l'établissement.

Le budget sera consacré à :

- la matière d'œuvre pour la finalisation des concepts de jeux des étudiants et la réalisation et présentation des teasers video.
- la conception et la fabrication d'éléments de médiation et de communication éventuels

Afin de permettre aux étudiants de procéder aux achats des besoins matériels indispensables à leurs travaux, le Vaisseau s'engage à verser l'intégralité du soutien financier du projet au plus tard le 31 mars 2018, soit 1000 € TTC.

En l'absence de transmission des études relatives au projet dans les délais prévus, La HEAR s'engage à rembourser une somme proportionnelle au nombre d'études non transmises.

ARTICLE 7 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Les deux parties reconnaissent que les étudiants resteront les auteurs exclusifs des productions qu'ils auront réalisées dans le cadre de la présente convention.

Tous les travaux seront soumis à la licence Creative Commons CC BY-NC-SA (Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions) (annexe 2 à la convention).

Les deux parties auront ainsi tous droits de diffusion des œuvres réalisées. Le Vaisseau pourra selon ses besoins utiliser avec l'accord des étudiants sans que cela n'ouvre droit pour les étudiants à une rémunération de quelque nature que ce soit, les teasers réalisés à l'occasion des ateliers de recherche que les étudiants auront menés dans ses locaux.

ARTICLE 8 - MODIFICATION DE LA CONVENTION

La présente convention peut être modifiée d'un commun accord par voie d'un avenant.

ARTICLE 9 – RÉSILIATION

Chacune des parties à la présente convention peut provoquer la résiliation du présent partenariat pour non-respect des engagements contractuels cités plus haut ou pour toute

action mettant en péril la sécurité des biens et des personnes. Les Parties doivent résilier la convention par l'envoi d'un courrier recommandé avec accusé de réception explicitant les motivations. La PARTIE défaillante dispose de 30 jours pour présenter ses observations afin de parvenir à une solution amiable.

Au-delà de ce délai, la résiliation prendra effet au terme d'un délai de 45 jours à compter de la date d'envoi de la lettre recommandée avec accusé réception.

ARTICLE 10 – LITIGES

En cas de différents, les parties s'engagent à tout mettre en œuvre pour une résolution à l'amiable. Si aucun accord ne peut être trouvé dans un délai de 2 mois à compter d'une déclaration explicite du litige, celles-ci conviennent de soumettre tous litiges pouvant naître de la présente convention au Tribunal administratif de STRASBOURG.

Fait à _____,

Le _____

En deux (2) exemplaires originaux

Nom

Fonction

Nom

Fonction

Pour la HEAR

M_____ (nom)

_____ (fonction) (signature)