

RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

CODE ARES 779
Date dépôt 06/02/2018
Date validation 24/04/2018

MASTER EN ARTS DU SPECTACLE ET TECHNIQUE DE DIFFUSION ET DE COMMUNICATION : RADIO-TÉLÉVISION-MULTIMÉDIA, SPÉCIALITÉ RÉALISATION MULTIMÉDIA

| | | | |
|----------------------|----------|--------------------------------------|---|
| FINALITÉ | N.A | NIVEAU (du Cadre des Certifications) | 7 |
| SECTEUR | 4. ART | DOMAINE D'ÉTUDES | 25. Arts du spectacle et technique de diffusion et de communication |
| TYPE | LONG | CYCLE | DEUXIÈME |
| LANGUE (majoritaire) | FRANÇAIS | CRÉDITS | 60 |

A. SPÉCIFICITÉ DE LA FORME D'ENSEIGNEMENT

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

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

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

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

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

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

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

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

B. SPÉCIFICITÉ DE LA FORMATION

Cette formation est organisée à l'intention des diplômés en Baccalauréat Multimédia qui souhaitent compléter leur formation.

Les programmes comportent des cours généraux, des cours techniques et des cours artistiques.

Les cours généraux ciblent une approche des contextes légaux en vigueur dans le domaine des arts du spectacle.

Les cours de théorie et pratique du multimédia visent à renforcer le bagage technique des étudiants, les préparant à la mise en œuvre de leur travail artistique de fin de cycle.

Les cours artistiques se déclinent en ateliers de perfectionnement des processus de création artistique.

Trois filières s'offrent aux étudiants par choix de cours à option :

- la filière « Animation 2D » et effets spéciaux
- la filière « Animation 3D »
- la filière Multimédia (Web)

En fonction du choix de filière les étudiants suivent des cours obligatoires et doivent choisir de suivre des cours à option.

Au terme du cycle, les étudiants mettent en œuvre une création artistique complexe, mettant en jeu des processus techniques et artistiques nécessitant une qualification élevée.

Ils sont prêts à assumer avec autonomie leurs responsabilités au sein d'équipes professionnelles dans le domaine des arts numériques, et à formuler dans ce cadre des propositions artistiques originales.

Au terme du cycle l'étudiant :

1. Soutient avec clarté et précision un point de vue artistique personnel basé sur une recherche méthodique et innovante dans le domaine de l'infographie, de l'animation et du web
2. Formule des propositions artistiques originales qui s'appuient sur des connaissances techniques hautement spécialisées
3. Réalise la synthèse des principes artistiques et techniques de l'infographie, de l'animation et du web pour appréhender avec fruit des situations professionnelles inédites
4. S'insère avec autonomie et responsabilité dans des contextes professionnels complexes

ENJEUX SOCIÉTAUX et UTILITÉ SOCIALE DE LA FORMATION :

Contribuer, par une formation attentive au meilleur niveau des artistes du milieu de l'animation, des effets spéciaux et du Web. Œuvrer à la qualité de la production cinématographique et audiovisuelle en FWB et contribuer à son rayonnement international, en enrichissant son degré de professionnalisation dans le domaine de l'animation 3D, de l'animation 2D, des effets spéciaux et du Web. Améliorer l'adhésion entre la création cinématographique, audiovisuelle et infographique belge de langue française et son public, national et international.

Cette formation allie les aspects artistiques et techniques en vue de permettre à l'étudiant d'acquérir une autonomie dans la pratique de son métier. Elle permet à l'étudiant d'acquérir la capacité de s'insérer dans des projets artistiques complexes.

PROFIL TYPE DES DIPLOMÉS - RÔLES ET RESPONSABILITÉS EXERCÉES PAR LES DIPLOMÉS En animation 2D-3D :

En début de carrière, l'animateur 2D-3D se met au service de productions. Ayant acquis quelques années d'expériences professionnelles, le réalisateur de film d'animation assume la responsabilité artistique, technique et organisationnelle du projet mis en œuvre, de la conception à la réalisation. Le réalisateur est le chef d'orchestre qui fait en sorte que tous les membres de l'équipe travaillent au mieux ensemble pour produire l'œuvre la plus réussie possible.

Le réalisateur assume les fonctions d'encadrement des équipes de fabrication. Il doit leur communiquer sa vision du film, valoriser ses choix artistiques, susciter des idées et des propositions techniques et artistiques, faire appliquer ses choix.

Le réalisateur coordonne, vérifie et valide chaque étape de la fabrication (différente selon la technique utilisée).

Dans le domaine des effets spéciaux :

En début de carrière le diplômé intégrera une équipe chargée de réaliser des effets spéciaux. Ayant acquis quelques années d'expériences professionnelles, le superviseur d'effets spéciaux définit les besoins humains et techniques liés à la fabrication des effets visuels, ainsi que le temps nécessaire à la fabrication des effets.

Il met en place l'équipe de graphistes qui fabriquera les effets ainsi que les infrastructures correspondantes et coordonne son travail.

Il surveille et contrôle le tournage des plans intégrant des effets.

Il fabrique les effets spéciaux ou encadre le travail de l'équipe de graphistes

Le superviseur assure le suivi et l'intégration des effets visuels dans l'oeuvre finale.

C'est lui qui dirige la réalisation des plans avec effets visuels.

Dans le domaine du Web :

Le webdesigner / directeur artistique de sites web a pour mission de :

- cibler les besoins de l'entreprise, son positionnement et son objectif, tout en prenant en compte les contraintes techniques et financières ;
- définir le cahier des charges et élaborer la charte graphique suivant le positionnement de l'entreprise et ses besoins marketing ;
- réaliser une maquette : typologie, place des textes et des photos, choix des couleurs... ;
- définir l'identité visuelle du site en fonction du public, l'organisation des pages, l'arborescence ;
- s'assurer de respecter les différentes contraintes énumérées lors de la création du projet tout au long du processus ;
- assurer le suivi du site Internet après la livraison et effectuer les modifications qui s'imposent ;
- effectuer des tâches de mise à jour, notamment des éléments graphiques ;
- utiliser ses connaissances techniques pour assurer la bonne fréquentation du site grâce au référencement ;
- définir et concevoir les supports de communication.

La réalisation des projets artistiques qui sanctionnent ce Master s'appuie sur les acquis techniques et artistiques enseignés dans le cadre du Baccalauréat en multimédia. Ceux-ci s'exercent dans les domaines du montage et de la maîtrise des logiciels professionnels de création d'images numériques.

C. COMPÉTENCES VISÉES PAR LA FORMATION

1. Mettre en œuvre les savoirs, les savoir-faire et les savoir être acquis, au service d'une création artistique autonome et singulière qui tend vers l'excellence
2. Définir et concrétiser de manière autonome un processus de création artistique
3. Ancrer sa démarche artistique et éthique, son point de vue dans la réalité du monde
4. Ressentir, engendrer et faire advenir des émotions par le biais de la création artistique
5. Définir, concrétiser et réaliser de manière autonome l'ensemble des étapes d'un projet de création individuel ou collectif lié aux arts du spectacle
6. Evaluer la sécurité et organiser la charge de travail pour préserver son intégrité et celle des autres
7. Manier au service de la création artistique les outils et techniques de l'infographie, de l'animation et du multimédia
8. Maîtriser les potentialités narratives de l'image numérique
9. Démontrer ses capacités à appréhender et à s'insérer dans des contextes culturels, sociaux et professionnels divers
10. Témoigner, dans le cadre d'une création complexe individuelle ou collective liée aux arts du spectacle, de l'acquisition de capacités dynamiques, d'expression singulières et de la maîtrise des outils et techniques de l'infographie, de l'animation et du web.