

Master mention Direction de Projets ou Etablissements culturels

Objectifs

Le Master (1&2) MSV se spécifie, dans le champ vaste des pratiques culturelles, au secteur du spectacle vivant et aborde celui-ci dans la totalité de ses disciplines (théâtre, danse, musiques, arts de la rue et de l'espace public, arts du cirque, formes hybrides et transversales).

Il forme des étudiant-e-s en mesure de postuler aux divers métiers de l'administration et de la production du spectacle vivant, dans des structures diverses : compagnies, petites ou grosses structures publiques et privées, associations intermédiaires, réseaux, collectivités territoriales, institutions.

Il offre un équilibre entre réflexions universitaires et contact avec le terrain ; entre histoire et présent ; entre cours et rencontres ; entre approche théorique et outils techniques.

Il sélectionne puis forme des passionnés des arts vivants, capables de dialoguer avec les artistes, de construire et défendre leurs projets. Il mêle dans les promotions des étudiants en formation initiale et des professionnels en formation continue, venus de toute la France et de l'étranger.

Il entretient un partenariat concret, constant et multiforme avec les acteurs du secteur professionnel du spectacle vivant, particulièrement dynamique dans la Région Bretagne.

Métiers types (Spectacle vivant et secteur culturel) : Directeur-trice, Directeur-trice administratif, directeur-trice de la culture, Administrateur-trice, chargé-e de projet, chargé-e de production, chargé-e de coordination, responsable de la programmation, chargé-e de diffusion, chargé-e de médiation.

Public cible

En formation initiale : les étudiant-e-s détenteurs d'une licence, ou diplôme supérieur, sans distinction exclusive de la thématique et/ou de champ), faisant preuve d'un engagement préalable dans le champ du spectacle vivant et/ou de la culture (Pratique artistique, bénévolat, implications concrètes auprès d'acteurs du spectacle vivant...)

En formation continue : Les personnes en activité professionnelle dans le champ du spectacle vivant, ou d'un autre champ d'activité souhaitant une reconversion (faisant preuve d'un engagement préalable dans le champ du spectacle vivant et/ou de la culture : Pratique artistique, bénévolat, implications concrètes auprès d'acteurs du spectacle vivant...) souhaitant reprendre leurs études, compléter leur parcours et compétences, et mettre à jour leurs connaissances. (Possibilité de suivre totalement ou partiellement la formation, en continuité d'une VAE, ou en suivant ponctuellement les sessions courtes thématiques spécifiques proposés ponctuellement en M1 et M2).

Compétences acquises

ADMINISTRATION :

Gestion comptable et budgétaire, fiscalité :

- Maîtriser les bases et principes de la comptabilité générale (enregistrements des opérations courantes et d'inventaire) et de l'analyse financière (lecture et analyse des documents de synthèse),
- Posséder les outils, langages et techniques permettant d'anticiper les choix stratégiques et organisationnels de gestion d'une entreprise culturelle, de transmettre ces éléments à ses interlocuteurs, de pouvoir dialoguer avec un comptable, un commissaire aux comptes, un conseiller bancaire, un partenaire financier.

- Construire et adapter le budget de production d'un spectacle ou d'un événement culturel et en assurer le suivi budgétaire. Construire et suivre un plan de trésorerie. Associer ces budgets et plans dans l'approche globale et le fonctionnement d'une organisation, les lier à l'approche comptable.

- Maîtriser un logiciel de comptabilité,
- Connaître les principes de la comptabilité publique,
- Connaître les modalités d'imposition aux différentes TVA, aux taxes parafiscales et aux impôts,

Droit :

- Connaître les principes du droit,
- Connaître les différents statuts juridiques et leurs modes de contrôle,
- Maîtriser les principales notions du droit des contrats,
- Connaître les normes juridiques concernant les Etablissements Recevant du Public (ERP),
- Connaître les techniques juridiques et leur portée à l'égard des partenaires sociaux, du recrutement des salariés jusqu'à la fin de leur contrat de travail, les caractéristiques des annexes 8 et 10 de la convention Unedic (Régime spécifique des intermittents du spectacle),

- Connaître le cadre juridique, les spécificités et les acteurs de la propriété intellectuelle.

Administration du personnel

- Posséder les outils et les techniques permettant de gérer les personnels et les salariés et les relations avec les organismes sociaux dans le secteur culturel,
- Maîtriser un logiciel de paie.

ENVIRONNEMENT DE LA CULTURE

Esthétiques :

- Connaître les grandes tendances de l'histoire des arts vivants aux 20^{ème} et 21^{ème} siècles (danse, théâtre, musique),
- Evaluer la place d'une création contemporaine au sein de son champ artistique,
- Savoir concilier les enjeux esthétiques avec les contraintes administratives, techniques, économiques du spectacle vivant,
- Etre capable de dialoguer avec un artiste sur son projet,
- Présenter et défendre le projet d'un artiste ou d'une compagnie, à l'écrit et à l'oral, devant les instances d'évaluation, les producteurs, les diffuseurs, les publics.

Environnement, Sciences politiques, sociologie, économie :

- Comprendre les héritages et les ruptures dans l'histoire et l'actualité des politiques culturelles, nationalement, en Europe et dans le monde.
- Connaître tous les échelons de décision, d'évaluation, de financement, dans le domaine du spectacle vivant,
- Cerner les problématiques essentielles du lien entre l'artiste et les territoires,
- Construire un questionnaire ou une enquête en direction des publics,
- Cerner les enjeux sociologiques liés aux pratiques et aux professions artistiques, à la relations aux publics,
- Connaître les principes et théories économiques de la culture et de son environnement, leur histoire et évolutions.
- Intégrer sa démarche professionnelle à une réflexion d'ensemble sur les problématiques essentielles du secteur et ses évolutions.

MANAGEMENT ET CONDUITE DE PROJET CULTUREL

- Acquérir les connaissances théoriques de la conduite de projet, et la capacité à créer, impulser, préparer et conduire un projet dans le champ de la culture et du spectacle vivant, en s'attachant à la question du sens comme à l'usage des bonnes pratiques en termes juridiques, budgétaires, fiscaux, sociaux, techniques,
- Apprendre à travailler en équipe, à favoriser l'écoute et l'empathie, la mobilisation des ressources humaines, l'adéquation des objectifs et des ressources, la compréhension des enjeux d'un projet conduit en parallèle d'autres au sein d'une même entité, à organiser les priorités, à faire preuve de résilience et d'adaptabilité, d'engagement et de responsabilité,
- Communiquer sur le projet (élaborer un plan de communication, savoir dialoguer avec un graphiste, élaborer les documents de communication adaptés aux spécificités du projet, mettre en place un rétro-planning, gérer un budget de communication)
- Rechercher les financements et des ressources pour le projet (développer une logique de projet en phase avec une logique partenariale, identifier et cibler les sources de financements : publics – privés – européens, concevoir des dossiers de demandes de subventions).

OUTILS TRANSVERSAUX

- Savoir faire la synthèse écrite de documents techniques et/ou conceptuels,
- Rédiger une note de synthèse pour un supérieur hiérarchique ou des collaborateurs,
- Intervenir en public pour défendre un projet,
- Maîtriser les logiciels de traitement de texte, de gestion, d'enquête, de traitement d'image, de création et de gestion de site Internet,
- Connaître la chaîne graphique,
- Etre capable de faire toutes les démarches professionnelles dans une langue étrangère.

Conditions d'accès

Master avec recrutement tous les deux ans, avec sélection sur dossier et entretien à l'entrée en M1, et pour quelques places en M2.

Les promotions associent des étudiant-e-s en formation initiale et en formation continue, surtout en M2, donc, en prévision :

- Effectif M1 = 20 étudiant-e-s dont : moyenne de 17 FI et 3 FC. A ceci s'ajoute de 5 à 10 FC sur des journées à contenu spécifique (Formation professionnelle courte, de 1 à 2 journées, réparties tout au long de l'année).
- Effectif M2 = 25 étudiant-e-s dont : moyenne 17 FI et 8 FC.
- Modalités de passage M1 à M2 : Le passage est validé par les résultats, et un bilan individuel, permettant de confirmer l'adéquation du projet du candidat avec les spécificités du master (Orientation possible vers d'autres masters à l'issue du M1)

Poursuite d'études

Le master Directions de projets ou établissements culturel - Management du spectacle vivant est une formation professionnalisante. Cependant, les étudiant.e.s peuvent poursuivre leurs études en préparant une thèse afin d'obtenir un doctorat.

Insertion professionnelle

Le taux d'insertion des étudiant(e)s diplômés est bon, et a même été jugé "excellent" par l'AERES (Agence nationale d'Evaluation de la Recherche et de l'Enseignement Supérieur). Le délai entre l'obtention du diplôme et l'embauche peut varier selon la conjoncture sectorielle, la nature de votre projet professionnel, les souhaits et profil individuel, l'articulation entre les stages, les projets menés pendant le cursus, le contenu du mémoire de fin d'étude...

À titre indicatif, vous pouvez consulter les statistiques sur la page suivante :

www.univ-brest.fr/suaqip/liste_enquetes_observatoire.php

Infos pratiques

Faculté des Lettres et Sciences Humaines à Brest

Formation accessible en : formation initiale

Durée : 2 ans

Programme

Parcours Management du spectacle vivant

Dernière mise à jour le 07 juillet 2025