

Evolutions ^[1]

Facteurs artistiques et culturels

Renouvellement constant des esthétiques, créations originales

Développement de spectacles interdisciplinaires et d'œuvres hybrides.

Développement de scénographies introduisant les nouvelles technologies de l'image, vidéo, son, réalité virtuelle ou augmentée...

Intérêt du public pour des spectacles où il peut intervenir et inter-agir avec les artistes

Intérêt du public pour des spectacles les plus immersifs possibles

Développement d'interventions artistiques dans des espaces et lieux non dédiés (milieu hospitalier, milieu carcéral, entreprises, milieu scolaire..)

Développement des actions d'éducation artistique et culturelle (EAC), notamment auprès des jeunes

Développement de "l'amateur-pro" : autoformation et auto-production, seul ou en micro-équipe, sans souhait réel de faire carrière professionnellement dans le spectacle

Facteurs sociétaux

Sensibilisation du public et des équipes artistiques aux enjeux écologiques ; plus grande exigence dans les pratiques et l'organisation des spectacles

Valorisation de l'offre culturelle locale et de proximité

Développement des sorties et achats de billet à la dernière minute, sortir en groupe mais chacun payant sa part, bénéficiaire de services associés

Attrait des lieux de proximité aux activités plurielles : spectacle, café, restauration, librairie, dancing bal fête, petits commerces, action sociales et solidaires, pratiques amateurs de tous types, services aux professionnels de la culture et/ou des citoyens, ateliers de jardinage-bricolage-cuisine, ressourcerie... tels les "tiers lieux"

Nouvelles pratiques des fans, utilisateurs des réseaux sociaux et plateformes (communautés en ligne).

Atteintes à la liberté de création et d'expression, attaques envers les artistes qui ont "déplu" via le réseaux sociaux (pugilat en ligne)

Facteurs politiques et institutionnels

Développement de l'implication des collectivités territoriales en matière de culture.

Généralisation des financements croisés (Etat, régions, départements, villes).

Evolution des compétences territoriales et mutualisation des moyens dans un contexte d'intercommunalité.

Développement d'accords en faveur de l'emploi et la formation avec l'Etat (EDEC, ADEC) et avec les régions (COEF, accords-cadres...).

Facteurs législatifs, réglementaires et conventionnels

Couverture conventionnelle complète (existence de trois conventions collectives nationales étendues/obligatoires en vigueur couvrant l'ensemble des entrepreneurs de spectacle et des entreprises de prestations de services techniques)

Développement des obligations liées à la sécurité (prévention des risques liés aux accidents) dans les entreprises et les établissements recevant du public

Développement des obligations liées à la sûreté (prévention des risques liés aux menaces et à la malveillance) dans les entreprises et les établissements recevant du public, notamment liés à la gestion du plan vigipirate ou des cyber-attaques

Développement des actions de prévention liées à la santé au travail et la QVT (qualité de vie au travail)

Réglementations liées à l'égalité des chances, la diversité et l'inclusion

Facteurs organisationnels et liés à l'écosystème

Poursuite de la structuration du secteur public autour de labels donnant lieu au respect d'un cahier des missions et des charges (opéra national en région, orchestre national en région, théâtre lyrique d'intérêt national, centre dramatique national, centre chorégraphique national, scènes nationales, scènes conventionnées d'intérêt national, scène de musiques actuelles, centre national des arts de la rue et de l'espace public, pôle national du cirque, centre national de création musical...).

En parallèle, développement d'entrepreneurs privés, locaux ou internationaux.

Et enfin de lieux indépendants relevant notamment de l'ESS, ou encore se présentant comme des tiers lieux

Diversification des formes entrepreneuriales et des statuts juridiques des entreprises.

Multiplication des plateformes de diffusion spécialisées par esthétiques (musique, théâtre...) permettant aux équipes artistiques de proposer leurs spectacles à l'achat clés en main, ou offrant des services d'accompagnement des production ou encore du coaching

Facteurs technologiques : le numérique

Impact du numérique dans la diffusion des contenus culturels

Développement du web (plateformes, réseaux sociaux) comme outil de diffusion et promotion des artistes, dans un environnement concurrentiel mondial

Augmentation de la diffusion en ligne de captations de spectacles ou livestream, légaux ou piratés, sur des plateformes dédiées ou partagées -gratuites ou payantes-, notamment depuis la crise sanitaire

Développement du rôle des GAFA (Google, Amazon, Facebook et Apple) dans l'accès aux contenus culturels.

Développement du marketing digital et du CRM (customer relationship management)

Impact du numérique dans la création musicale

Développement de l'auto-production permis par la démocratisation des outils numériques (-MAO musique assistée par ordinateur, applications de gestion de projets), notamment dans les musiques urbaines.

Coexistence de deux marchés de l'édition/diffusion : supports physiques (CD...) et musique en ligne (streaming, téléchargement) qui facilite l'accès à la diffusion et donc l'au-

to-distribution. Pour ce second marché, les algorithmes des plateformes deviennent prescripteurs de contenus.

Face à la crise sanitaire, les Majors du disque et les producteurs cherchent à développer la diffusion sur les plateformes en livestreams.

Explosion du nombre d'artistes écoutables en ligne, auto-produits/auto-distribués ou signés, ouvrant à une grande diversité des styles, formats... entrants en concurrence !

Fabrication d'artistes virtuels (avatars/clones d'artistes existants "numérisés", ou idoles virtuelles créées par des équipes d'artistes et du marketing), qui donnent des concerts live, streaming ou dans les jeux vidéo

Générateurs de paroles de chansons automatisés basé par l'intelligence artificielle (algorithmes)

Impact du numérique dans les domaines techniques (son, lumière, vidéo, machinerie)

Développement de l'informatisation en réseau : réseaux numériques distincts ou convergents (inter-opérabilité des réseaux son, vidéo, lumière, data...)

Développement du tracking numérique automatisé (techniques de suivis en 3D en temps réel d'humains/artistes ou d'objets -position, orientation, vitesse, déplacement...- pour déclencher ou synchroniser des effets lumière, son, vidéo, captation...).

Développement du son immersif (3D sonore)

Pilotage informatisé des moteurs pour la machinerie permettant les changements de plateaux, décors, structures d'installation du public...

Vers la fusion entre les techniques lumière et vidéo.

Intégration dans la scénographie de décors virtuels : écrans, projection d'images holographiques 2D ou 3D, projection de vidéo, captation vidéo en temps réel.

Développement de moyens techniques permettant plus d'interactivité des artistes avec le public et d'effets (sonores, visuels...) en temps réel

Rapidité du renouvellement des équipements numériques, pupitres, logiciels, protocoles réseaux...

Recours aux imprimantes 3D pour les décors et accessoires.

Développement du paiement sans contact, notamment dans les festivals

Nouvelles technologies

Domaine de la lumière

Remplacement de l'éclairage scénique halogène vers les technologies LED (Light Emitting Diode / Diode électroluminescence), suite à une obligation réglementaire européenne liée à l'éco-conception.

Changements de projecteurs : des équipements moins imposants (taille poids) plus faciles à manipuler, transporter et stocker ; plus coûteux à l'achat mais des économies sur l'achat des gélamines ; plus fiables donc moins de temps de maintenance ; nécessitant moins de câblage ; nécessitant de changer les projecteurs mais également les réseaux d'alimentation électriques des lieux, les pupitres lumière, les canaux DMX, réseaux numériques... et nécessité de réorganiser et former les équipes lumière et électrique

Contraintes : peu de fabricant sur le marché français ; les solutions de recyclage des matériels halogènes et LED restent à organiser.

Domaine plateau machinerie

Scènes et salles transformables par pilotage informatisé : changement/élévation automatisée de la disposition des plateaux, fosses d'orchestres, sièges et gradins accueillants le

public, etc

Domaine du son

Développement du son immersif à 360 degrés

Facteurs économiques

Redéploiement, stagnation ou baisse des subventions et aides émanant des pouvoirs publics (Etat et collectivités territoriales)

Diversification des financements (aides et subventions hors secteur culture, crédits européens, nouveaux fonds d'investissements, commercialisation, marketing, merchandising, mécénat, financements participatifs -crowdfunding-, macro et micro dons...).

Développement des activités se revendiquant de l'économie sociale et solidaire.

Allongement des délais entre les phases de création et de diffusion, du fait de la complexification du financement des projets artistiques.

Développement du « phénomène de concentration » dans la filière musicale sous l'impulsion de grands groupes médias, des majors du disque et d'autres groupes financiers qui contrôlent la chaîne de production (scénique et discographique, exploitation de salles et gestion de la billetterie)

Augmentation du piratage, téléchargements illégaux, captation/diffusions pirates...

Augmentation du marché noir de la billetterie

Coût des nouvelles technologies.

Augmentation des coûts du « théâtre en ordre de marche » (frais fixes), des matières premières (pour les décors, costumes...), de l'énergie et du carburant.

Facteurs sociaux

Développement des pratiques de dumping social de la part de pays moins disant socialement (orchestres, prestataires de services techniques...)

Généralisation des contrats pour les artistes de la musique dits « à 360° » (revenus de la scène, ventes de disques, édition, synchro, sponsoring, merchandising...).

Développement d'intermédiaires entrepreneuriaux (bureaux de production, coopératives, sociétés de portage salarial -pourtant incompatibles avec la législation...).

Développement au recours des contrats aidés (emplois jeunes, contrats d'insertion...).

Développement du travail indépendant et des micro-entrepreneurs

Difficultés administratives accrues pour la mobilité internationale des artistes (artistes français se produisant à l'étranger, mais aussi les artistes étrangers désireux de se produire en France).

Développement des politiques d'accès aux métiers : égalité femmes/hommes, personnes en situation de handicap, diversité sociale...

Facteurs liés à la formation professionnelle

Augmentation de l'offre de formation initiale et continue sur tout le territoire, qualifiante et certifiante (diplômes, titres professionnels, CQP, certificats...).

Suite aux lois de mars 2014 et septembre 2018, fléchage d'un grand nombre de dispositifs de financement de la formation des adultes uniquement sur les certifications (diplômes, titres, CQP, certificats) qui ne sont pas nombreuses dans le spectacle

Montée en qualité des organismes de formation du fait de création de certification, de l'obligation de l'obtention du label qualité Qualiopi...

Développement des offres de formation à distance ou de parcours mixtes présentiel/distance

En parallèle de l'offre des organisations de formation (très encadrée par des labels de qualité et des règles gouvernementales), développement d'offre de coaching proposé par des indépendants sur tout et n'importe quoi, parfois cher.

URL source: <http://www.cpnefsv.org/guides-metiers/evolutions>

Liens

[1] <http://www.cpnefsv.org/guides-metiers/evolutions>