

Evolution ^[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
Développement de l'offre de spectacles pour le jeune public.
Développement des festivals sur tout le territoire et d'événements culturels.
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 des pratiques en amateur, encadrée ou non.

Facteurs sociétaux

Impact de la crise sanitaire de 2020
Impact des menaces sécuritaires, et notamment du plan vigipirate
Impact des grèves et mouvements sociaux de 2018/2019

Nouvelles pratiques des fans, utilisateurs des réseaux sociaux et plateformes (communautés en ligne).
Les publics souhaitent acheter leurs billets à la dernière minute, sortir en groupe mais chacun payant sa part, bénéficiant de services associés
Développement des tournées européennes, voire internationales, notamment dans le domaine de la musique où elles sont incontournables.
Atteintes à la liberté de création et d'expression, et attaques envers les artistes qui ont "déplu" via les 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

Développement des actions de prévention liées à la santé au travail et la QVT.

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

Facteurs organisationnels et liés à l'écosystème

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).

Augmentation des lieux de spectacles, d'événements et de manifestations culturelles du ressort des collectivités locales.

Développement et renforcement des organismes sociaux sectoriels (Audiens, Fonds de professionnalisation, Afdas, CMB, CPNEF-SV, OPMQC-SV...).

Développement d'organisations d'employeurs couvrant l'ensemble des activités et de fédérations patronales.

Développement de réseaux professionnels, plus ou moins formalisés (de programmeurs, diffuseurs, salles/lieux...).

Diversification des formes entrepreneuriales et des statuts juridiques des entreprises.

Développement de centres de ressources nationaux spécialisés et d'agences régionales (information, accompagnement... aujourd'hui globalement fragilisées).

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'auto-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 le 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)

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

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, d'obtention de labels, d'inscription dans la base Data-dock des OPCA...

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

Liens

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