



Institut Supérieur des Techniques du Spectacle
Université d'Avignon et des Pays du Vaucluse



Les « nouvelles » pratiques du régisseur général : Du Coopératif au Collaboratif ?

Travail d'Écriture Longue de Nicolas Gouelle

sous la direction d'Éloi Flesch

Formation « Régisseur Général du Spectacle Vivant », I.S.T.S. 2016-2017
Licence « Information et Communication », U.A.P.V. 2016-2017

Remerciements

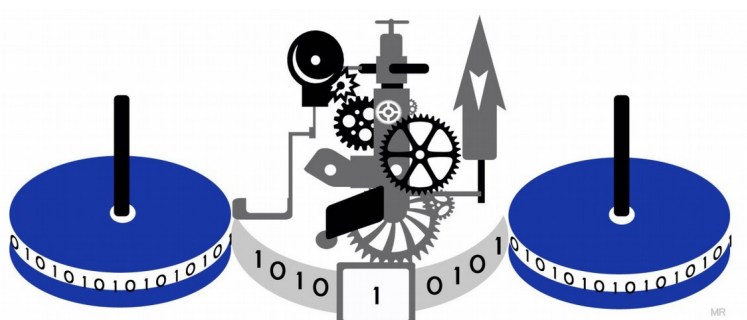
Tout d'abord je veux remercier l'association Songo et particulièrement son régisseur général Nicolas Chataigner de m'avoir accueilli dans leurs locaux à Stereolux afin d'effectuer mon stage de fin de formation. Durant trois semaines, ses conseils ont toujours été pertinents et m'accompagneront dans toute ma carrière.

En deuxième lieu mes remerciements vont à Éloi Flesch, mon tuteur, pour sa grande patience et sa vision très précise de ce que doit être un Travail d'Écriture Longue. Sa méthodologie scientifique ainsi que ses connaissances des métiers du spectacle et de l'informatique ont été déterminants pour l'élaboration de ce texte.

Je ne peux que remercier chaudement l'équipe de l'I.S.T.S., Gaël Anasse et Jean-Louis Larcebeau en tête, pour m'avoir fait confiance en me permettant de suivre cette formation. Toute l'articulation de ces quatre mois de cours complète parfaitement ce que j'ai pu apprendre auparavant.

Merci également à Émilie Pamart et les intervenants qui s'occupent de nous à l'université pour leur énergie débordante et leur disponibilité. Cette formation n'aurait pas pu voir le jour dans cette forme sans leur détermination à nous inclure dans un cursus sociologique de qualité.

Pour finir sous forme de clin d'œil je tiens à dédier ce Travail d'Écriture Longue (T.E.L.) à John von Neumann et Alan Turing.



La machine de Turing sait lire et écrire des 0 et des 1 sur un ruban infini. C'est le principe du ordinateur.

Avant-Propos

Le présent dossier vient clore avec sa soutenance mes cinq mois de formation à l'I.S.T.S. et l'U.A.P.V. de « Régisseur général du spectacle vivant ». Ce T.E.L. traite d'un aspect du métier de régisseur général en relation avec mon expérience ainsi qu'avec le stage effectué à Nantes dans les locaux de Stereolux du 5 au 23 Décembre 2016.

J'ai une formation initiale de scientifique qui, dans le cursus à Paris XI en 1995, avait des cours sur les langages de programmation **compilés**. Notre salle informatique était déjà à l'époque reliée à Internet et nous naviguions déjà sur les pages web juste avant l'apparition de Google. J'ai donc toujours eu dans mon entourage des gens qui « s'y connaissaient » et ma relation à l'informatique a pu commencer dans d'excellentes conditions de « pratiques sociales de références »¹.

Vingt ans plus tard, force est de constater que le numérique a **transpercé le cadre** strict de la science fondamentale et que désormais l'ordinateur est devenu incontournable dans toutes les professions d'encadrement. Naturellement je me suis orienté vers un T.E.L. qui voulait parler de ce sujet.

Le choix de mon stage n'a pas été aisé car je voulais suivre un régisseur général de spectacle vivant au plus près de ces nouvelles pratiques informatiques. L'art numérique étant en plein développement dans notre paysage culturel je me suis tourné vers un établissement résolument impliqué dans ce domaine. Je pensais que l'**outil numérique du régisseur** qui communique avec l'**outil numérique de l'artiste** allait se faire influencer par ce dernier. Stereolux m'a paru le meilleur compromis puisque comprenant une partie concert, une plateforme « intermédia » dédiée à l'expérimentation autour du son et du multimédia ainsi qu'un espace de pratique et de création numérique pour tous.

¹ Concept de didactique : le contenu d'un cours de technologie doit faire appel à des pratiques de référence. Les cours de menuiserie doivent se rapprocher des pratiques réelles des menuisiers.

Sommaire

Remerciements.....	2
Avant-Propos.....	3
1. Présentation de la recherche.....	5
Note d'intention.....	5
Mise en garde.....	6
Définition des termes.....	7
Méthodologie.....	11
2. Hypothèse « Organisation des structures ».....	12
Contexte de la recherche.....	12
Association Songo, gestionnaire de Stereolux.....	12
Stereolux organisant le festival d'art numérique Scopitone.....	14
Structure de programmeurs : exemple du jeu vidéo.....	16
Projet d'art numérique mêlant jeu vidéo et audiovisuel.....	17
3 Hypothèse « Organisation des projets ».....	19
Contexte de la recherche.....	19
Du point de vue des accueils à Stereolux.....	19
Du point de vue de l'équipe du Lab.....	22
Du point de vue du chef de projet de « Jukebox Insider ».....	24
4 Synthèse et nouvelles hypothèses.....	27
Résumé de la recherche.....	27
Pourquoi le régisseur général ne se rapproche pas du programmeur de logiciel ?.....	28
- Des mondes différents.....	28
- Des prérogatives différentes.....	30
- Une somme de compétences différente.....	31
Pistes de réflexion personnelle.....	31
Différentes pistes de recherche.....	33
Conclusion.....	34
5 Bibliographie - Webographie.....	35
6 Annexes.....	36

1. Présentation de la recherche

Note d'intention

Les régisseurs généraux garantissent la bonne mise en œuvre technique de l'activité d'une salle de spectacle. En cela ils évaluent les besoins en matériels et en personnels pour chaque accueil, désignent les personnes référentes dans les domaines techniques spécifiques et coordonnent la planification et le déroulement de l'événement. Pour ce faire l'informatique s'est imposé dans la plupart de ces domaines là où seuls le téléphone et le stylo existaient auparavant.

Ces outils numériques ont, dans le domaine de la science informatique notamment, réellement permis de transformer l'organisation du travail. Si l'on prend par exemple la création de LINUX, le système d'exploitation libre et gratuit, par un groupe composé de chercheurs et d'étudiants en informatique qui utilisaient l'outil internet, nous avons pu voir apparaître une forme de **collectif intelligent**² (Pierre Levy, *L'intelligence collective*) qui serait plus que la somme des intelligences de chacun. Cette forme organisationnelle nécessite une mise en commun des problèmes afin de trouver des solutions nouvelles à plusieurs à des problèmes insurmontables seul. Elle a donc permis l'émergence de nouvelles formes de gestion de projet et de nouveaux outils de partage de l'information.

Or comme nous le verrons dans ce travail, il nous est apparu que nous ne retrouvons pas ces nouvelles formes organisationnelles dans les pratiques du régisseur général du spectacle vivant qui utilise pourtant lui aussi internet et l'ordinateur toute la journée. Nous chercherons dans ce T.E.L. à trouver les similitudes des deux domaines (spectacle vivant et création de logiciel) et les impondérables qui dissocient les deux pratiques. Pour cela, à l'aide de questions que nous avons pu poser à notre réseau ainsi que d'observations en stage, nous créons l'hypothèse suivante :

- Les problèmes de programmeur de logiciel pour ordinateur sont-ils différents de ceux du régisseur général qui accueille un spectacle ?

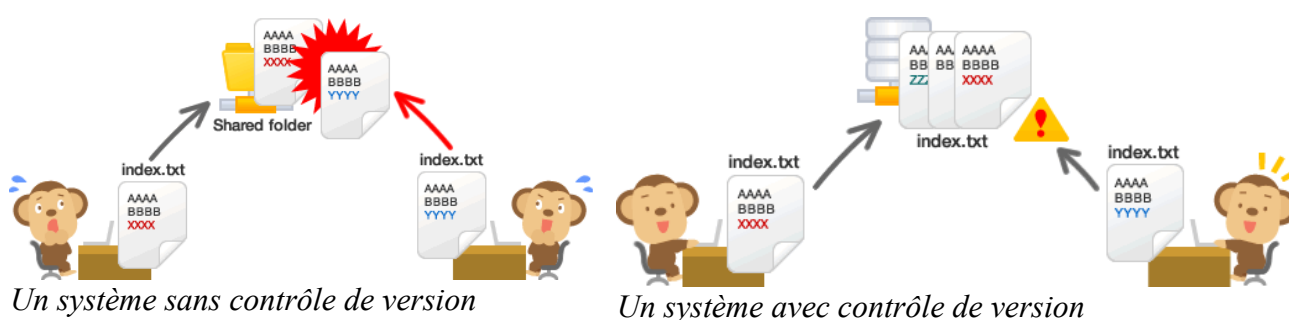
Nous allons étudier l'organisation des structures et différencier le **coopératif** du **collaboratif**. Puis en se penchant sur l'organisation des projets de **programme** (jeu vidéo) et de spectacles accueillis (concert et spectacle art-numérique) nous allons dégager les outils qui en découlent, leurs évolutions et ainsi déterminer qui influence qui.

2 Venant de la répartition collaborative des tâches, le collectif intelligent parvient à créer des solutions à des problèmes nouveaux jugés impossibles à résoudre dans la coopération.

Mise en garde

L'utilisation commune de l'ordinateur et d'internet n'est pas considérée ici comme une « nouvelle » pratique de l'informatique. Le traitement de texte, l'email, le logiciel interne de gestion et les logiciels de dessin ne font pas partie de cette étude. Ils sont des outils très pratiques de visualisation des informations, ils permettent un partage très rapide des documents mais ne mettent pas en place de nouvelles dynamiques organisationnelles. Ils ont, pour la plupart, plus de trente ans d'existence et ne sont à proprement parler que des façons numériques de faire des choses pratiquées dans le passé (mise en forme de texte, de plans, de planning...)

Les nouveaux outils informatiques sont par exemple les forums de discussion comme reddit.com où le savoir est interrogeable soit depuis une base de messages existants soit par une question que l'on décide de poser à la communauté. Le protocole Git et son pendant web GitHub.com³, qui a démocratisé la gestion des différentes versions d'un fichier qui évolue, est pour nous un nouvel outil informatique qui a rendu un nouveau travail collaboratif possible. En effet sur cette plateforme plusieurs personnes peuvent travailler ensemble sur un même fichier sans avoir à se soucier de voir son travail écrasé.

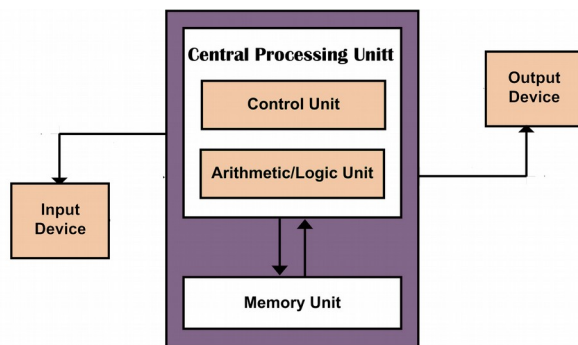


Les logiciels de gestion de projet tels que Trello, Basecamp ou Wimi⁴ sont véritablement nouveaux car ils proposent de nouvelles interfaces à la gestion d'un groupe qui travaille en projet. Comme nous le verrons plus tard, ils modifient notre vision d'un projet donc modifient notre façon de s'organiser en groupe.

3 Outil d'informaticien de référence pour partager son code source afin de travailler à plusieurs et d'être certain de ne jamais rien perdre.

4 Outils pour organiser une équipe autour de tâches à effectuer : qui travaille sur quoi, où en est-on, etc...

Définition des termes



Von Neumann Architecture

Compilation : Traduction d'un programme écrit en langage évolué en un programme équivalent en langage machine. Ouvrage de compilateur. (Larousse)

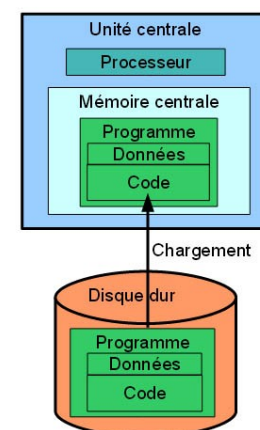
La machine, l'ordinateur, possède son propre langage. C'est un ensemble de fonctions comme par exemple l'inscription de données dans la

mémoire de l'ordinateur, comme par exemple donner l'heure ou d'allumer tels pixels sur l'écran. Ce langage est propre aux micro-processeurs pour donner de la vitesse aux réponses. L'ordinateur peut être vu comme une grosse calculatrice programmable car toutes ces fonctions sont des articulations d'opérations arithmétiques simples.

Il faut donc à l'être humain que nous sommes un autre langage plus clair pour notre pensée afin de programmer l'enchaînement de ces fonctions (le programme). Le compilateur est donc l'outil qui va se charger de transformer ce langage humain (le code source) en langage d'ordinateur (l'exécutable).

On oppose les langages compilés comme le C, ou le Fortran aux langages interprétés comme le PHP ou le JavaScript. La différence se porte sur les temps de réponses. Un langage interprété fait tourner des petites briques déjà compilées mais moins rapides sur l'ordinateur pour rendre le code source encore plus lisible et plus facile à faire.

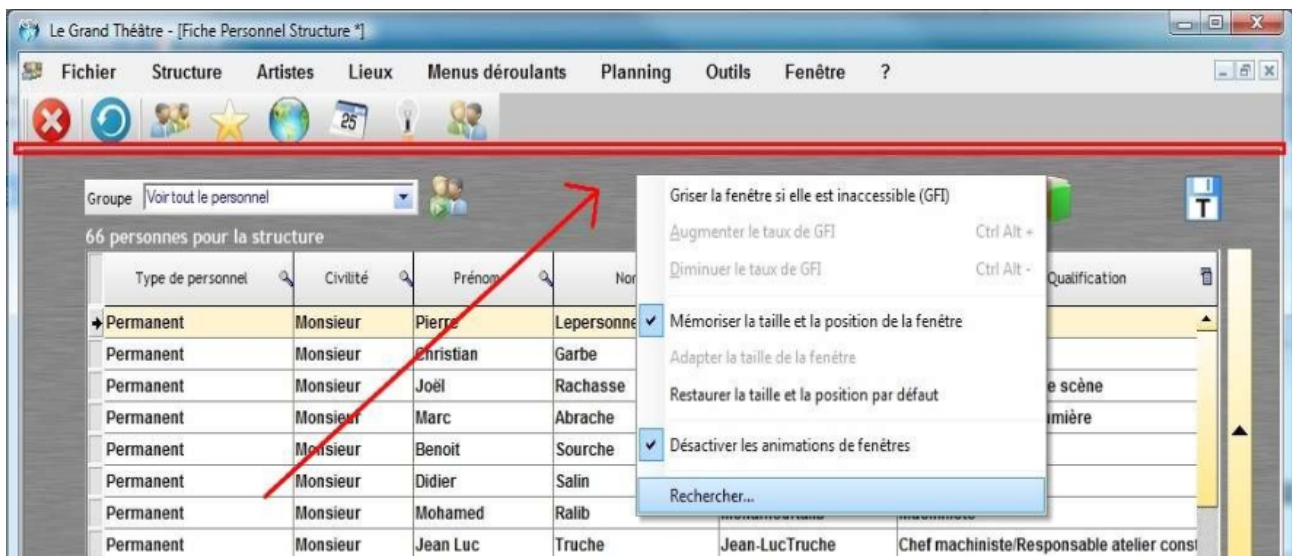
Chargement d'un exécutable



Transpercer le cadre : métaphore pour énoncer que le numérique n'a pas fait que nous faciliter la tâche sur des questions organisationnelles de données. En créant un « je » virtuel il « ébranle nos habitudes perceptives de la matière et l'idée même que nous nous faisons de la réalité » (Stéphane Vial, *l'Être et l'Écran*). Comme deuxième exemple, les méthodes de management venues directement des porteurs de projets numériques tiennent désormais compte de

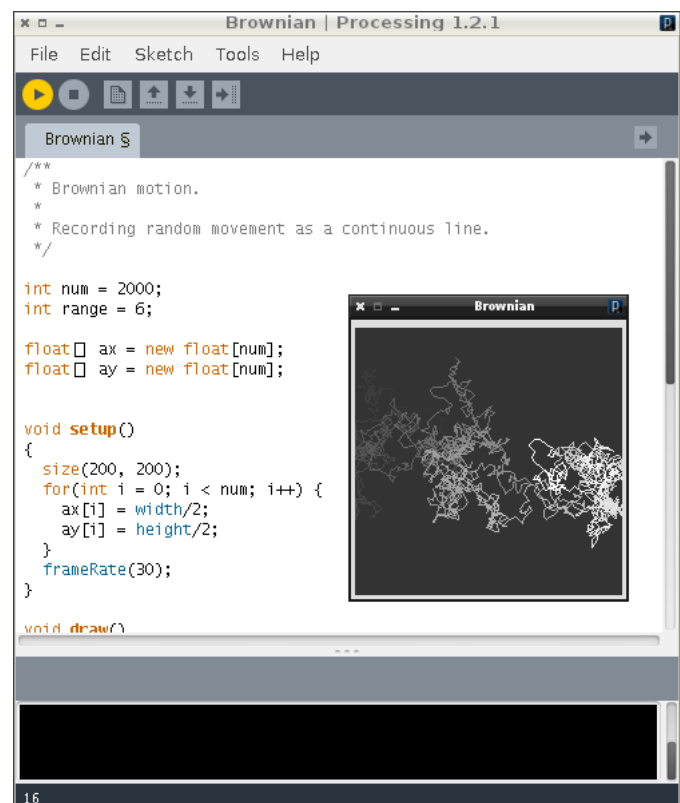
possibilités de changements au fur et à mesure du développement, d'insérer le client dans le développement du projet, etc... (Claude Aubry, *Scrum*)

Outils numériques de régisseur : Intrazik à Stéréolux, Regiespectacle dans d'autres lieux. C'est ce qu'on pourrait appeler un progiciel : un logiciel professionnel. Il définit tous les termes, stocke toutes les informations afin de faciliter le travail de toute la chaîne de mise en œuvre.



Un logiciel comme Regiespectacle propose la gestion entière de la structure de la programmation d'événement à la fiche de paye.

Outils numérique d'artiste : toute forme de logiciel créatif déjà compilé (Max Msp, VVVV, ISADORA...) ou de code source compilable utilisée à des fins scéniques ou d'exposition. On parle désormais de « codeur créatif ». « Processing » du M.I.T. (image ci-contre) offre par exemple un très bon compromis entre performances et lisibilité du code. C'est grâce à ce genre de logiciel que l'interactivité acteur – média peut se créer. C'est donc par eux que les nouvelles formes de spectacle vivant apparaissent. (Lucile Garbagnati, *Thé@tre et nouvelles technologies*)



Collectif intelligent : « [...] partant du principe que l'intelligence collective est un système, on peut dire que c'est la somme des intelligences individuelles des membres d'une équipe plus leur relation. Ainsi, ce qui distingue une intelligence collective d'un simple travail collectif, c'est ce dépassement dû à la relation entre les membres du collectif. L'émergence de l'intérêt pour l'intelligence collective tient à deux autres choses : la première est la complexité croissante des problèmes rencontrés, la deuxième est la limite du fractionnement des composantes d'une situation. »⁵

Quant à lui Manfred Mack (2004) définit l'intelligence collective comme « une capacité qui, par la combinaison et la mise en interaction de connaissances, idées, opinions, questionnements, doutes... de plusieurs personnes, génère de la valeur (ou une performance ou un résultat) supérieure à ce qui serait obtenu par la simple addition des contributions (connaissances, idées, etc.) de chaque individu ».

Les notions qui semblent faire consensus (voir Annexes) :

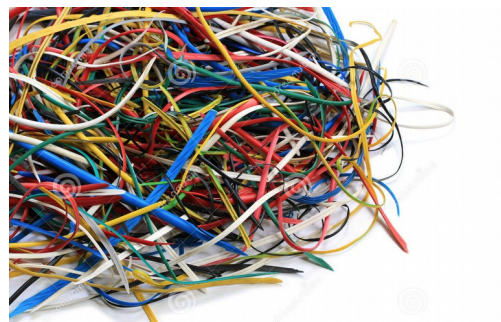
- L'intelligence collective est propre à un collectif de travail restreint.
- L'intelligence collective est un processus. Elle va donc se transformer et évoluer en différents stades.
- La création de l'intelligence collective est liée à la situation, au contexte de travail.
- L'intelligence collective est un indicateur d'efficacité d'une équipe de travail.

Nous retiendrons cette définition car elle introduit le terme « complexe » :

« Ensemble des capacités de compréhension, de réflexion, de décision et d'action d'un collectif de travail restreint issu de l'interaction entre ses membres et mis en œuvre pour faire face à une situation donnée présente ou à venir complexe. »⁶



Un problème compliqué avec peu d'interconnexions.



Un problème complexe avec beaucoup d'interconnexions.

Pour citer Nicolas Chataigner, régisseur général de Stereolux, et ainsi introduire sa pensée :

« Le complexe ça ne se démonte pas, le compliqué ça se démonte. »

⁵ Olfa Zaïbet Greselle, *Vers l'intelligence collective des équipes de travail : une étude de cas*

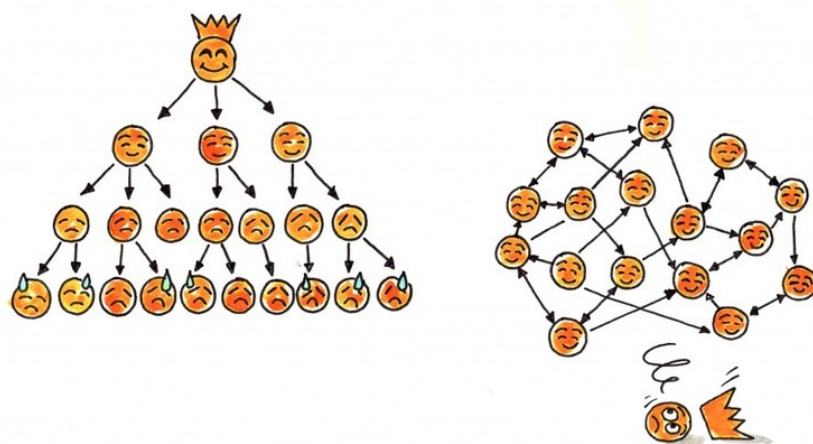
⁶ Ibid

Différence **Coopératif – Collaboratif** : pour être plus clair dans ce T.E.L. nous nous voyons dans l'obligation de devoir différencier les deux.

« Le travail coopératif est un travail de groupe **hiérarchiquement organisé et planifié** impliquant des délais et un partage des tâches selon une coordination précise. Chaque intervenant sait ainsi ce qu'il doit faire dès le début et communique, échange ou partage des éléments uniquement pour arriver à son **objectif individuel**. À la fin, le travail de chacun est réuni pour créer un objet unique de travail. En d'autres termes, c'est la succession progressive et coordonnée des actions de chacun qui permet de remplir l'objectif fixé. »⁷

Le travail **collaboratif** est un travail collectif⁸ dont les membres partagent des valeurs et prend le problème dans le sens du projet et non dans celui des compétences. Il définit un groupe de personnes dans lequel les hiérarchies ne sont pas encore définies (et ne tendent pas forcément à l'être). C'est un modèle de regroupement dans lequel on cherche des solutions et où chacun est libre de donner son avis sur les questions. Les tâches sont réparties selon la volonté de chacun à travailler dans tel ou tel domaine : **les postes ne sont pas attribués à priori**. Les équipes peuvent s'agrandir ou se rapetisser au fur et à mesure. La dimension de projet est très importante dans le collaboratif puisque sa réalisation est sous-tendue à l'adhésion de plusieurs personnes qui ne sont pas forcées à faire les choses et qui peuvent se désengager à tout moment. La motivation du groupe est de fait très importante.

On peut donc résumer par : **le travail collaboratif est un travail sans hiérarchie pré-définie dans lequel les personnes s'engagent pour un projet.**



⁷ Guide pratique du travail collaboratif : http://www.a-brest.net/IMG/pdf/Guide_pratique_du_travail_collaboratif.pdf

⁸ Commun, conjoint, effectué à plusieurs, issu d'un groupe. <https://fr.wiktionary.org/wiki/collectif>

Programme : « Un programme informatique est un ensemble d'opérations destinées à être exécutées par un ordinateur. Un programme source est un code écrit par un informaticien dans un langage de programmation. Il peut être compilé vers une forme binaire, ou directement interprété. » (Wikipédia)

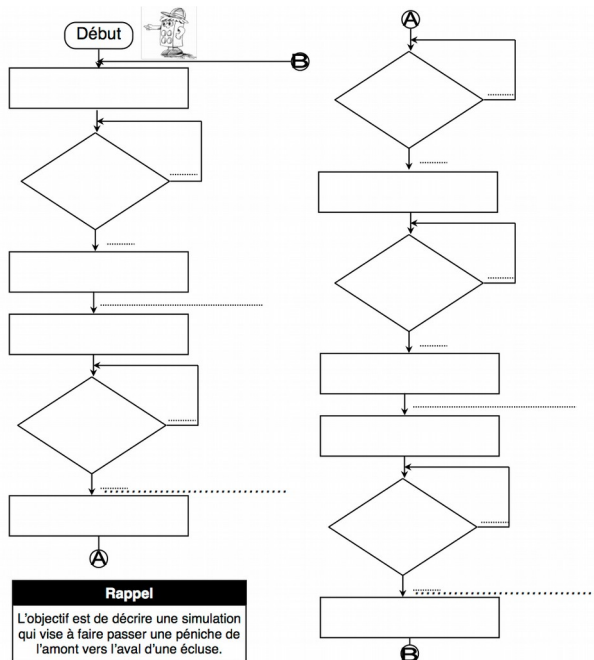


Schéma représentant le principe logique d'un programme. En rectangle les actions, en losange les questions.

Méthodologie

Afin de mener à bien notre recherche trois méthodes de recueil de données ont été utilisées :

- La recherche documentaire et la lecture de livre sur les domaines.
- L'observation en stage et dans notre propre expérience.
- L'entretien non-directif de personnes clés :

Nicolas Chataigner, régisseur général de Stereolux

Wilfrid Jaunatre, régisseur principal à Stereolux et régisseur général sur Scopitone

Boris Letessier, attaché de production au Laboratoire de Stereolux

Martin Cailleau, chef de projet de « Jukebox Insider »

Jean-Louis Larcebeau, responsable de formation de l'I.S.T.S.

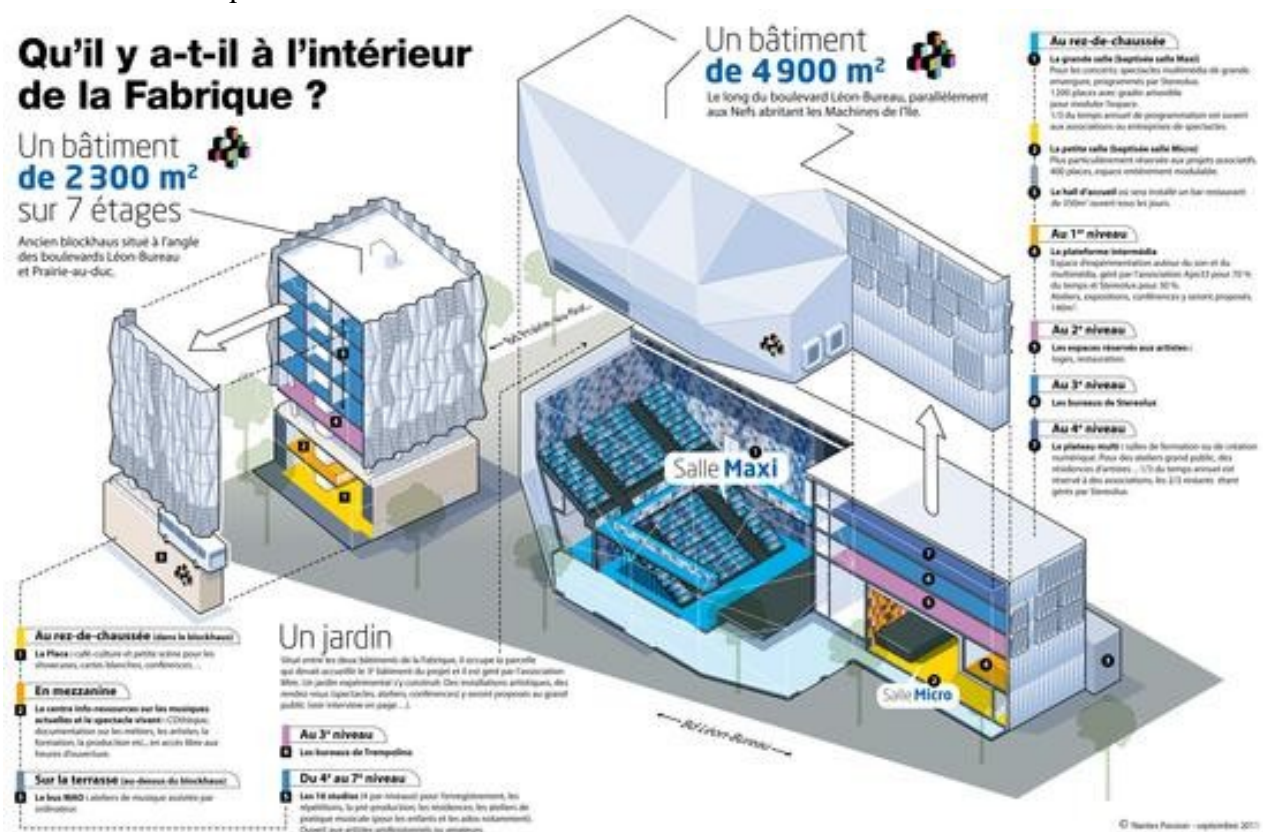
2. Hypothèse « Organisation des structures »

Contexte de la recherche

Nous allons étudier la structure de travail de Stereolux de la programmation à l'accueil du public dans le cadre normal de l'activité puis dans le cadre d'un festival tourné vers l'art numérique : « Scopitone ». En cela nous essaierons de trouver des divergences organisationnelles lorsqu'on se rapproche de l'art numérique. Puis nous étudierons celle d'un projet de jeu vidéo qui s'est déroulé dans les locaux de La Fabrique. Nous essayerons de dégager les similitudes et les différences inhérentes des trois organisations. Commençons par la structure qui m'a accueilli.

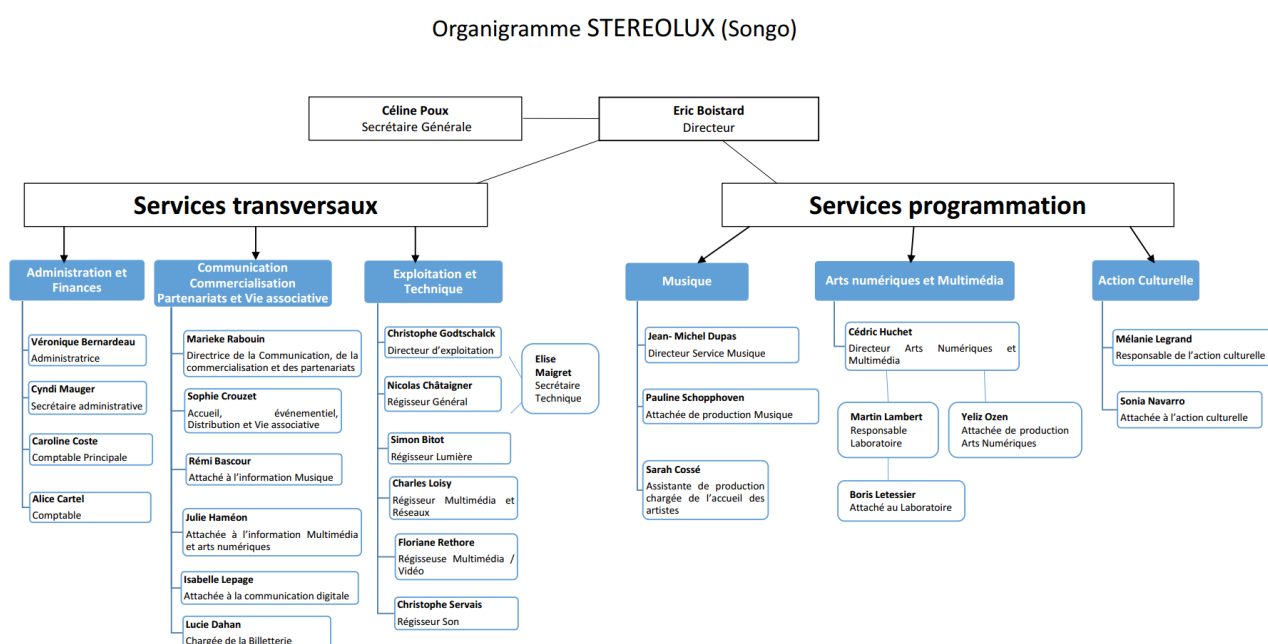
Association Songo, gestionnaire de Stereolux

Historiquement l'association Songo, créée en 1996, a géré la salle de l'Olympic à Nantes jusqu'en 2011 avant d'intégrer le projet municipal de la Fabrique. L'association a pour objet de développer un projet artistique et culturel dans les domaines des musiques actuelles, des arts visuels et des arts numériques.



« Le projet des Fabriques s'inscrit dans la volonté de la ville de Nantes de soutenir l'émergence artistique, les nouvelles formes de création et de prendre en compte les attentes des artistes et des créateurs. L'enjeu des Fabriques est de permettre à ces expériences qui représentent aujourd'hui une dynamique culturelle innovante de se développer dans les meilleures conditions. »⁹

Pour l'association Songo, Stereolux c'est le passage d'une moyenne salle (l'Olympic) à une grande salle avec de nouvelles technologies scénographiques à organiser (Stereolux), de nouveaux acteurs de l'art numérique à gérer avec de nouvelles demandes de la mairie comme par exemple cohabiter avec d'autres associations.



Sous l'impulsion du directeur, les programmeurs remplissent l'agenda (3 mois avant), le régisseur général jauge l'effort à produire et distribue le travail à son régisseur principal intermittent et à ses régisseurs vidéo, son et lumière (2 à 3 mois avant). Chacun doit s'informer de la fiche technique du spectacle, des locations à prévoir ainsi que des éventuelles embauches. Les différents points techniques se cadrent au fur et à mesure du dialogue avec les différentes équipes. Le jour J tout le monde est à son poste pour exécuter les tâches à faire pour le bon accueil des artistes et du public. À noter que Songo ne possède pas de « Directeur Technique » mais un « Directeur d'Exploitation ».

On voit dans cette organisation que rien ne différencie Songo d'un autre exploitant - producteur à part le poste de « Régisseur multimédia et réseaux » justifié par le fait que les signaux Réseau-Audio-Vidéo-DMX peuvent être acheminés partout dans l'établissement. L'équipe est grande car ils sont 28 personnes à gérer 4 000 000 € de budget. L'expérience de l'Olympic a servi à Songo pour investir Stereolux, comme nous le verrons plus loin.

⁹ <http://www.lafabrique.nantes.fr/>

L'organisation du travail est « coopérative » dans le sens où ce sont des personnes aux fiches de postes bien définies qui travaillent dans leur domaine. Le régisseur général est responsable de l'accueil et délègue à ses régisseurs techniques toutes les tâches qui leurs incombent. L'utilisation des outils informatiques tels que le progiciel Intrazik, l'email ou le cloud trouvent tout leur sens dans ce contexte de bonne entente et de travail cadré par l'expérience.

Stereolux organisant le festival d'art numérique Scopitone

Organigramme de Songo organisant Scopitone.

qui jouent d'un dénominateur commun : la perception de la réalité, ou plutôt des réalités, par la manipulation, le détournement, le questionnement conscient. »¹⁰

Si l'on observe une grande place donnée à la production et si l'on s'aperçoit que Scopitone possède plusieurs pôles (concerts, exposition, ateliers...) on ne voit que de petites différences avec l'organigramme de Stereolux « classique ». Le Régisseur Général passe en Direction Technique et donc le régisseur principal devient le nouveau régisseur général. Cela est dû à la multiplicité des lieux et donc la multiplicité des interlocuteurs. L'organisation est moins pyramidale et plus sous forme de « pôles ».

Une autre différence peut être faite, qui concerne moins la régie générale, c'est la présence d'un seul « Directeur Artistique » pour trois pôles de programmeurs à Stereolux le reste du temps.

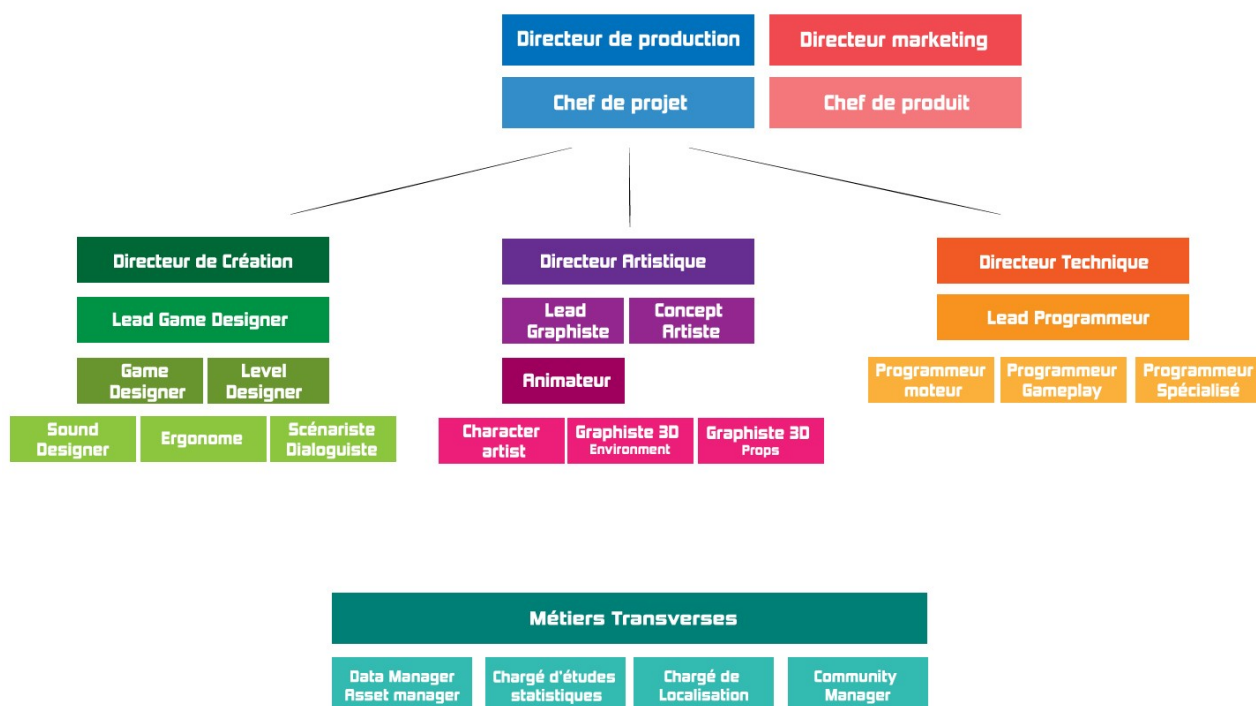
Nous voyons que les régisseurs techniques son et lumière ne font plus partie de l'organigramme. Ils sont recrutés sous forme de C.D.D. d'usage par les régisseurs principaux pour chaque lieu et pour chaque tâche. Il n'y a donc pas de véritable différence avec un accueil classique.

Lors de l'interview du régisseur général Wilfried Jaunatre (qui est aussi régisseur principal intermittent de la grande salle le reste de l'année) on s'aperçoit qu'il ne fait pas de différence dans l'organisation de son travail pour Scopitone avec un accueil classique. Il y a plus de choses à gérer, plus de lieux, plus d'interlocuteurs mais nous restons dans les mêmes dynamiques de travail coopératif : chacun possède un rôle défini par le régisseur principal et c'est dans la nécessaire mutualisation des ressources que le travail se segmente et devient réalisable.

10 Tiré du programme 2016 de Scopitone.

Structure de programmeurs : exemple du jeu vidéo

Organigramme des métiers du jeu vidéo



Voici l'organigramme « standard » d'une société créatrice de jeu vidéo¹¹. Dans notre travail comparatif, nous nous proposons de voir le directeur de production comme le responsable de l'exploitation. Le chef de projet peut être ainsi vu comme le régisseur général à ce détail près qu'un chef de projet gère la relation avec le client mais n'est pas forcément un programmeur : il est plus rare de trouver un régisseur général qui ne connaît pas le métier. Le game design, le graphisme et le moteur du jeu peuvent tout à fait être vus comme des domaines techniques de régie du spectacle : son, lumière et vidéo. La structure est hiérarchisée même si les branches ne sont pas placées aux mêmes endroits : les équipes sont plus grandes en général dans le jeu vidéo. En revanche nous constatons la présence de « métiers transversaux » qui nous montrent bien que, malgré des similitudes, l'informatique s'est paré de métiers « rétroactifs » (que va-t-on faire des données collectées, des communautés qu'il faut faire vivre, etc...) Car c'est bien une grande nouveauté par rapport au spectacle : si la date de livraison peut faire penser à une date de représentation, un spectacle fini est fini, un jeu fini commence sa vie parmi le public.

Pour résumer **nous voyons de grosses similitudes** : organisé en pôles de compétence avec des fiches de poste bien définies le secteur informatique découpe le projet en plus petits items pour que ce travail compliqué soit faisable à plusieurs. Il y a des tâches à faire, il y a des travailleurs qui

¹¹ <http://www.millennium.org/top-jeux/portail/actualites/le-jeu-video-en-france-jeu-video-metiers-studios-106059>

possèdent les compétences, des chefs qui planifient et qui sont en même temps dans la relation avec le client (qui ne serait donc pas le public mais l'artiste accueilli). Le travail y est coopératif.

Projet d'art numérique melant jeu vidéo et audiovisuel

Dans le cadre de notre stage il a été possible de suivre le Laboratoire de Stereolux et par conséquent rencontrer les acteurs en voie de professionnalisation du secteur numérique. Si vous reprenez l'organigramme de Stereolux c'est la branche « Art Numérique et Multimédia ». En effet le mercredi soir le Labo a mis en place des « Sessions de code créatif » dont le principe est : « Dans un esprit d'apprentissage et de projets communs au croisement du code, de la création et de l'électronique, créez vos propres objets connectés, vos installations interactives, vos scénographies numériques ou vos œuvres artistiques »¹². Ce Lab possède des salles ouvertes à tous. Les participants peuvent avoir accès à du matériel (ordinateur, connexion internet mais aussi projecteurs, système son, vidéo projecteur...) et recueillir les conseils du régisseur multimédia tout aussi bien que des autres personnes participant aux sessions.

Ce « petit » projet de jeu vidéo appelé « Jukebox Insider » mettait en relation une équipe de trois personnes qui avait réussie à fédérer quatre autres personnes dans le projet grâce à Stereolux.

Ce jeu vidéo met en scène un avatar qui court sur un chemin dans un espace épuré. En plus de l'image, la musique doit être interactive, des événements sur l'écran allument des projecteurs réels et pour finir un vidéo projecteur, relié au système, projette par terre le chemin qui avance en



fonction du personnage. Pour cela l'équipe de départ est parvenue à impliquer deux personnes qu'elle ne connaissait pas pour faire la musique plus deux personnes pour l'intégration du DMX (système d'asservissement de projecteur) et du vidéo projecteur. Si il existe bel et bien l'initiateur

¹² <http://www.stereolux.org/agenda/sessions-du-code-creatif-6>

du projet, si il s'est entouré de deux amis pour commencer, il lui a fallu motiver d'autres personnes afin de diminuer les délais de programmation et trouver de nouvelles compétences.

Quand j'ai parlé de nouveaux outils au chef de projet Martin Cailleau sa réponse ne s'est pas faite attendre : *oui bien sûr il y a Trello et GitLab*. Car une petite équipe ne se comporte pas de la même façon : le collaboratif peut apparaître dedans. « Pour répondre à ton questionnement, je dirai que le projet comporte des aspects de collectif mais est tout de même guidé par une direction artistique. Chaque personne participant au projet peut proposer une idée, mais je dois valider celle-ci pour m'assurer de la cohérence globale, donc il y a la notion de leader du projet. Mais ce projet fait appel à la créativité de chacun afin d'avoir une diversité de styles et d'influences. C'est pourquoi, en fonction des niveaux que nous créons, je peux laisser carte blanche à un sound-designer et/ou à un graphiste. Donc on retrouve la notion de créativité collective. »¹³

Ici Martin parle de collectif car mes termes à l'époque n'étaient pas encore définis, nous l'interrogeons dessus alors que désormais nous parlons de collaboratif. Mais cela ne change pas la donne : il laisse carte blanche à la création et c'est ça qui est important. Il doit motiver son équipe et ne pas tout cadrer : laisser de la marge à l'investissement personnel. Il est donc intéressant de voir que le seul à me parler de nouvelles pratiques soit ce jeune informaticien à la petite équipe de développement.

13 Entretien avec Martin Cailleau, chef de projet et initiateur de « Jukebox Insider ».

3 Hypothèse « Organisation des projets »

Contexte de la recherche

Nous allons voir plus en détail les types de projets que gèrent les régisseurs et les programmeurs : un accueil classique, un accueil art numérique et un programme de jeu vidéo « Jukebox Insider » qui s'est déroulé dans leurs locaux. Leurs façons de manager les équipes et d'ainsi organiser le travail. Nous chercherons les nouveaux outils organisationnels ainsi que les différences entre les trois secteurs.

Du point de vue des accueils à Stereolux

Nous l'avons vu, l'accueil d'un spectacle (concert ou spectacle d'art-numérique) se fait toujours de la même façon : électricité, plateau, son, lumière, vidéo. S'ajoute à cela le nombre de personne à accueillir et les modalités d'installation et de répétition avant le spectacle. Rien de bien nouveau dans le monde des échanges de Fiches Techniques. La mise en commun des informations se fait à l'aide du progiciel Intrazik, de l'email, du téléphone et de réunions périodiques. De temps en temps un dossier accessible à tous est mis sur un « cloud » pour favoriser l'optimisation du planning.

Voici un document de Nicolas Chataigner qui présente l'organisation du travail au niveau de la gestion des flux d'informations avec son équipe :

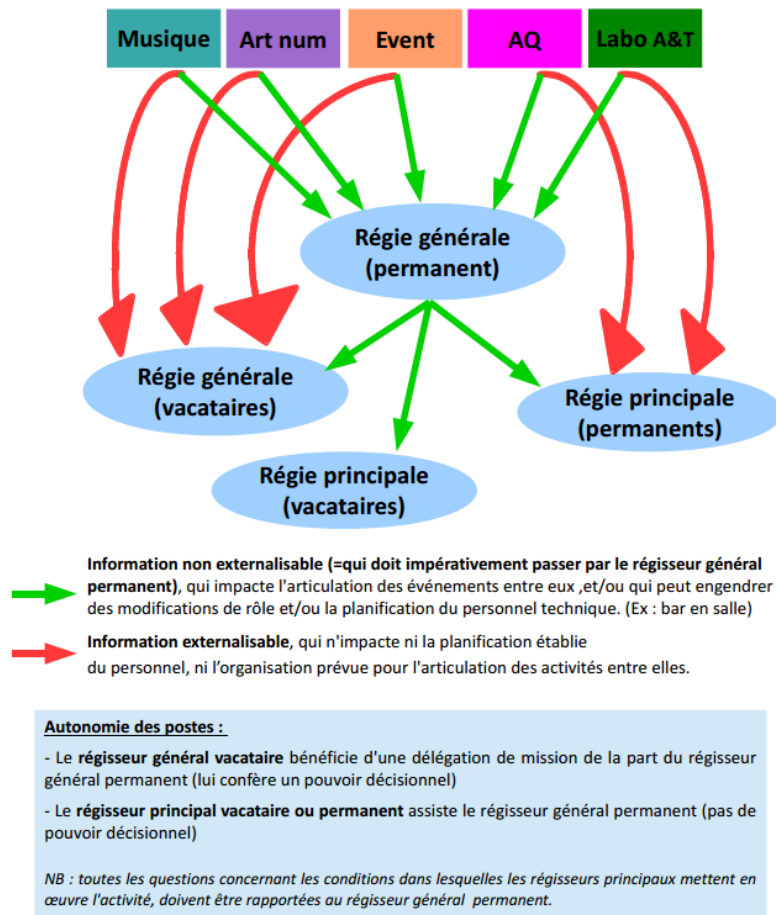
Processus de mise en oeuvre des activités



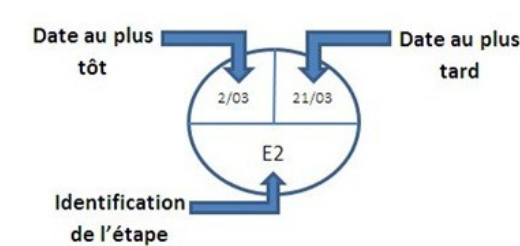
On le voit, le régisseur général n'est pas décisionnaire de l'activité. Il donne des avis sur la faisabilité, il découpe la tâche en sous-tâche et distribue les rôles aux autres. Si un item sort du classique « électricité plateau son lumière vidéo » c'est lui qui va s'en charger. Pour cela il est dépendant d'informations qu'il trouvera soit dans la fiche technique soit dans un dialogue avec le régisseur de la compagnie accueillie soit dans le dialogue avec ses propres équipes lors de réunions. Le fait qu'il ait mis en place ce genre d'organisation n'est pas très neuf. Il a juste posé par écrit quelque chose qu'il voyait ne pas marcher à 100 % et qu'il a dû formaliser pour que tout fonctionne bien. Définir la périodicité des réunions, leurs fonctions, les attentes, a eu un réel impact sur le bon fonctionnement de Songo. Mais on le voit ce ne sont pas de nouvelles façons de gérer les équipes.

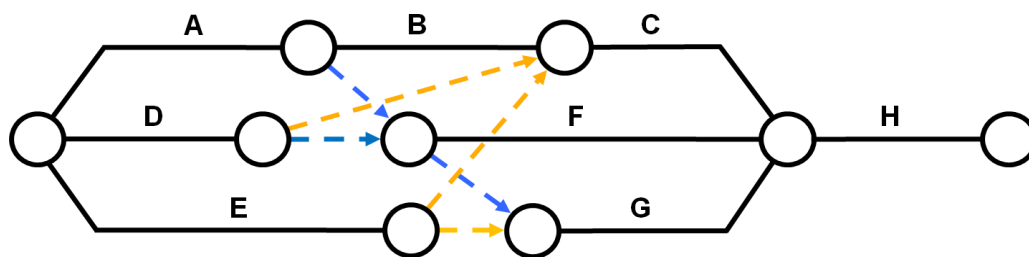
Les flèches vont toutes vers le bas et cette organisation ne possède pas, par exemple, de boucle de rétroaction. Mais, comme le diagramme suivant le montre, le régisseur général va se retrouver pilote d'un projet dont toutes les informations ne lui sont pas indispensables. D'où l'importance du cheminement de l'information : dissocier l'externalisable du non externalisable.

Clarification du chemin de l'information et des délégations

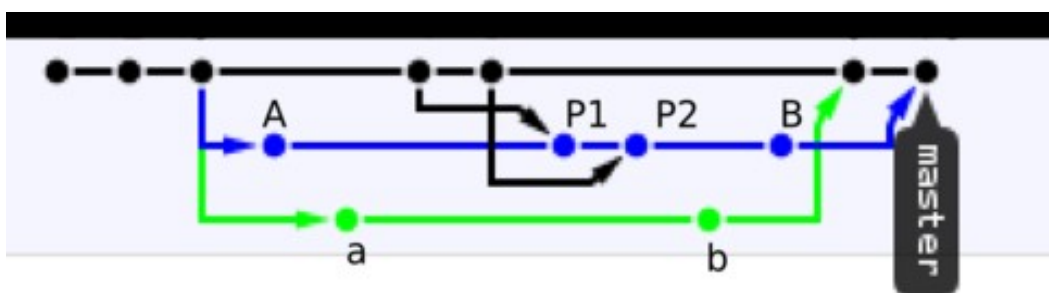


C'est un pilotage très classique de problèmes compliqués qui, découpés en plus petites entités réparties entre les équipes, vont devenir réalisable. Le management de projet se fait donc par le diagramme venu de l'industrie « Réseau PERT » : des branches avec des sous-tâches qui se retrouvent toutes à la fin pour créer le projet final. On définit des dates « au plus tôt », des dates « au plus tard » et ainsi apparaît dans le diagramme un chemin dit « critique » : le chemin sur lequel aucune tâche ne doit avoir de retard pour ne pas retarder l'ensemble du projet.





Le réseau PERT (Program Evaluation and Review Technique) fournit une méthodologie et des moyens pratiques pour décrire, représenter, analyser et suivre de manière logique les tâches à réaliser dans le cadre d'une action à entreprendre ou à suivre.



*Schéma type du développement d'un programme informatique sur GitHub.
De gauche à droite il faut voir la ligne noire comme la progression d'un projet de logiciel dont le code source se modifie au fur et à mesure des progrès de chaque branche.*

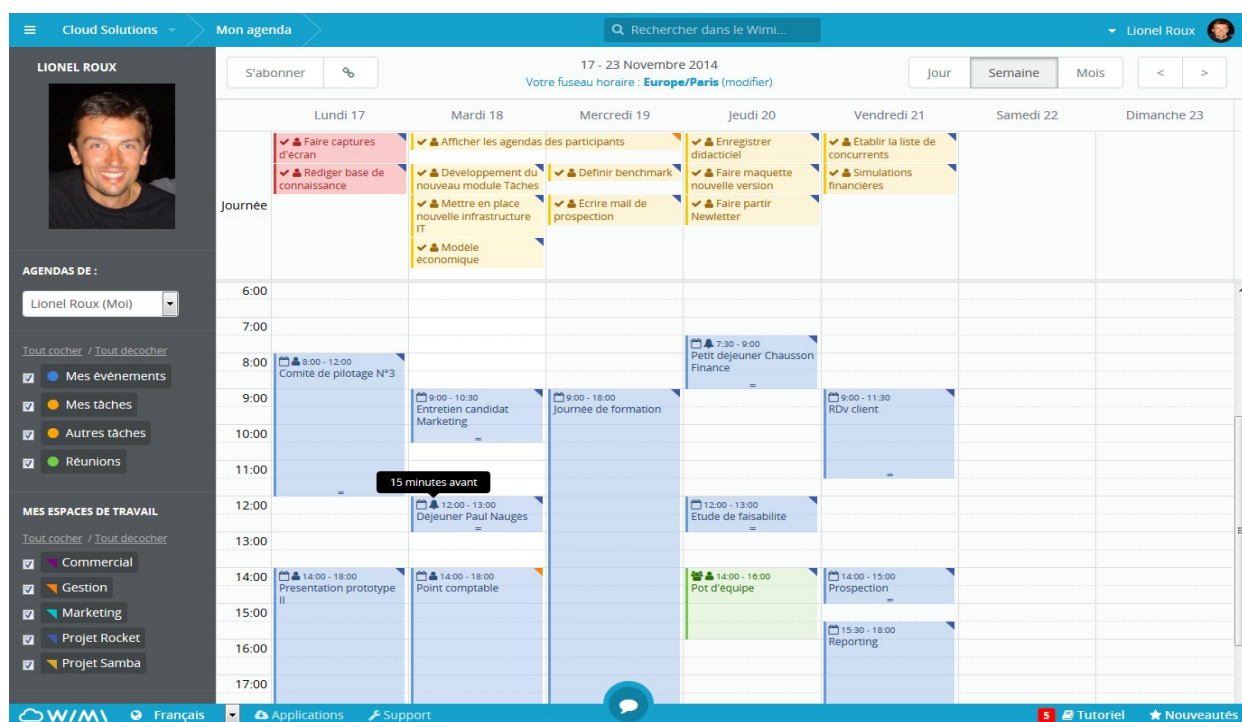
La différence entre le diagramme PERT et le diagramme GitHub serait que dans le spectacle vivant une branche peut en influencer une autre (exemple d'une porteuse peut prendre en charge les lumières seules mais pas les lumières plus la vidéo). Ce n'est pas le cas en informatique où chaque branche n'est qu'une fonctionnalité de plus au programme et donc ne s'influence entre elles que très peu. Par exemple le développement de la prise en charge d'une carte son dans Linux n'interfère pas avec celui de la prise en charge d'une carte graphique.

Du point de vue de l'équipe du Lab

Si l'on prend notre observation de l'accueil du spectacle *Chrones* de la Cie Organic Orchestra programmé par le Lab de Stereolux, on voit que pas une seule chose ne diffère d'un accueil « concert » : la fiche technique est classique¹⁴ même si le projet est très innovant et comporte deux programmeurs dans l'équipe. Il n'y aurait donc pas de différence entre le concert d'art numérique et le concert plus classique sur le plan de l'accueil.

¹⁴ C.f. Annexes pour la Fiche Technique de « Chrones »

L'équipe du Lab, qui est une structure dans la structure, utilise les outils de Songo : les réunions, intrazik, les outils Google (email, documents et agendas partagés, etc...) Pourtant dans leurs prérogatives le Lab possède une branche « mise en relation mécène-artiste ». C'est donc une organisation différente du travail puisque certaines parties vont aller vers l'accueil (artiste – le Lab) mais d'autres vont aller vers le projet lui-même (artiste - mécène ou artiste - maître d'œuvre). Dans ce contexte ils se sont demandés si une aide à la gestion de projet ne serait pas pertinente pour ces montages plus compliqués dans ce cadre des partenariats artiste – mécène¹⁵. En effet même si Intrazik permet de faire communiquer des « extérieurs » au système (c'est ce qui appelle « l'extranet » dans le jargon consacré : un intranet dont certaines fonctions sont partageables avec le client extérieur) cette option leur a paru trop compliquée à gérer (formation des acteurs au logiciel, création de comptes externes, mise en place d'une sécurité supplémentaire pour l'accès aux données externalisables...). L'équipe du Lab s'est donc procurée un nouvel outil après en avoir testé un certain nombre : wimi.com

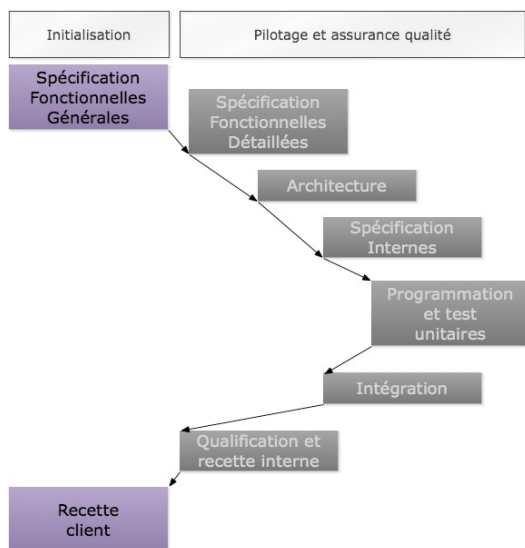


Wimi est un outil en ligne qui permet de créer un espace collaboratif privé pour gérer des projets et partager de manière sécurisée des documents. En plus d'un tableau de bord pour voir l'avancée du projet, wimi.com propose un agenda partagé et un espace de stockage de type « cloud ».

Il correspondait à leurs attentes car pas très cher et qui propose un système de gestion de l'agenda à plusieurs (qui est disponible à cette date ?) ainsi qu'un tableau de bord pour organiser, toujours à plusieurs, les différentes tâches du projet.

¹⁵ Voir en Annexe l'interview de Boris Letessier

Du point de vue du chef de projet de « Jukebox Insider »



Ancienne gestion de projet informatique : le cycle en V.

Les anciennes méthodes de travail façon P.E.R.T. ont montré dans l'informatique d'importantes lacunes. Un logiciel n'est jamais réellement fini (problème des bugs et des mises à jour de sécurité) ou alors, avant qu'il le soit, le client rajoute souvent une fonctionnalité. La documentation est une phase lourde et chronophage du développement informatique. Le client n'attend qu'une chose pour voir avancer plus vite le travail c'est de pouvoir s'investir aussi dans le projet. De plus un élément de l'équipe qui partirait partirait en outre avec une partie de « la recette ». De ces constats sont nées les méthodes « Agiles » dont le manifeste s'énonce comme suit :

« Nous découvrons comment mieux développer des logiciels par la pratique et en aidant les autres à le faire. Ces expériences nous ont amenés à valoriser :

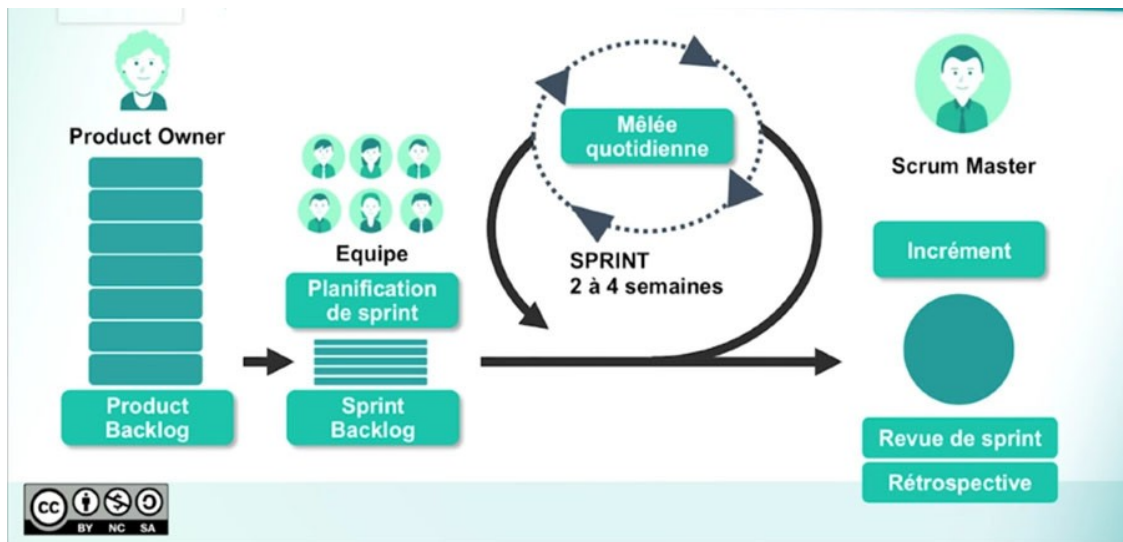
- Les individus et leurs interactions plus que les processus et les outils
- Des logiciels opérationnels plus qu'une documentation exhaustive
- La collaboration avec les clients plus que la négociation contractuelle
- L'adaptation au changement plus que le suivi d'un plan »¹⁶

De ces méthodes agiles sont apparues de nouvelles formes de management de projet : par exemple la Mélée (Scrum en anglais) qui est utilisée par l'équipe de création de jeu vidéo aux Sessions du code créatif.

La méthodologie de Mélée est fondée sur la conviction que le développement logiciel est une activité par nature non-déterministe et que l'ensemble des activités de réalisation d'un projet complexe ne peut être anticipé et planifié longtemps à l'avance¹⁷. C'est l'image d'une équipe de rugby à XIII qui avance par phase de jeu (les tenus) en tenant compte à chaque temps de pause des nouvelles dispositions à prendre pour avancer.

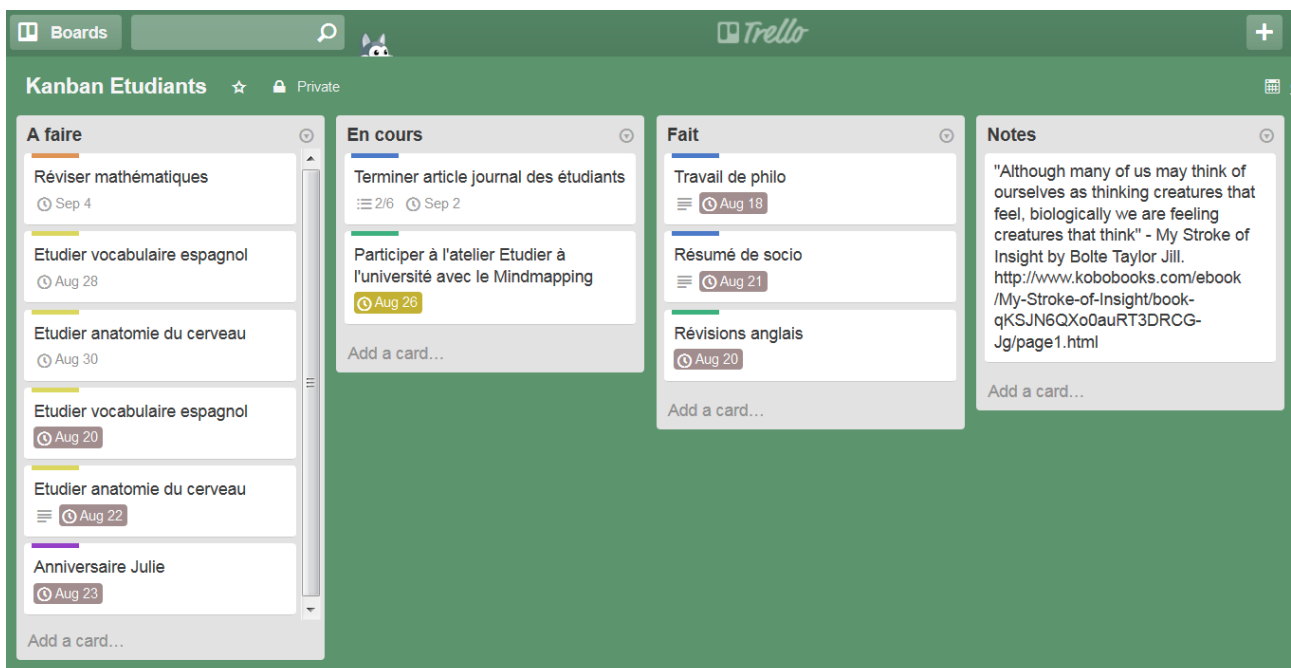
¹⁶ <http://agilemanifesto.org/iso/fr/manifesto.html>

¹⁷ [https://fr.wikipedia.org/wiki/Scrum_\(Boite_%C3%A0_outils\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Scrum_(Boite_%C3%A0_outils))



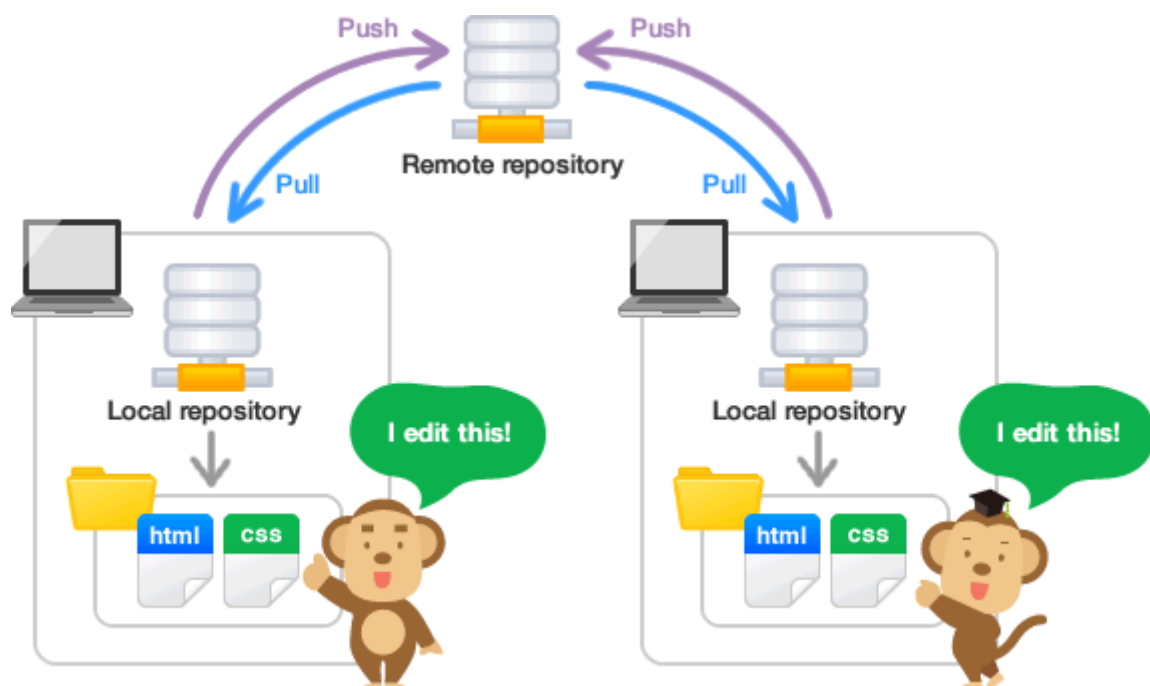
Le « product backlog » est la liste des éléments qui composent le projet. Le « sprint backlog » est la liste des sous-éléments qui composent un élément du product backlog et qui sera traité dans la mêlée. Le « sprint » est la session de fabrication du code où toutes les personnes se retrouvent au même endroit. Ils doivent donc savoir exactement ce qu'ils doivent faire à l'avance. La session se passe (« mêlée quotidienne ») et on recommence. Cette façon de faire « agile » est très utile quand les personnes ne se voient que très peu dans le temps. Ils peuvent prévoir à l'avance les tâches, se retrouver pour faire avancer le projet et attendre la prochaine session.

Pour piloter ces sessions de Mêlée, le kanban¹⁸ du site Trello.com est un outil idéal. Composé très souvent des trois colonnes « À faire, En cours, Fait » il permet à toute l'équipe d'avoir une vision globale de l'avancement du projet, de limiter les moments où les collaborateurs ne font rien et surtout de laisser la place à de l'inattendu apporté par une nouvelle demande venue du client.



18 Terme japonais signifiant « enseigne, panneau ». Ici, le tableau de bord.

Gitlab, autre « nouvel » outil utilisé par l'équipe de développeurs de ce jeu vidéo semi-professionnel, est un GitHub personnel qui ne dépend plus d'un serveur central mais qui s'héberge chez soi. « C'est un logiciel open source de gestion de versions qui permet de stocker un ensemble de fichiers en conservant la chronologie de toutes les modifications. Il permet notamment de retrouver les différentes versions d'un lot de fichiers connexes. Ce système permet par exemple de mutualiser un développement. Un groupe de développeurs autour d'un même développement se sert de l'outil pour stocker toute évolution du code source »¹⁹. Ce logiciel est nécessaire pour qu'aucune erreur ne se glisse dans les branches d'un développement. Il permet en outre de travailler chez soi depuis une image de l'arborescence que l'on « tire » (pull) du serveur GitLab puis que l'on « pousse » (push) pour rendre le code disponible aux autres. Une fois la branche finalisée on la « fusionne » (commit) avec la branche « maitre » (master) pour l'insérer dans le programme principal.



Le principe du Push et du Pull de GitHub.

Une fois toutes les briques de code écrites, le serveur sait exactement quels fichiers il doit prendre afin d'assembler le logiciel dans sa totalité. Le travail collaboratif se déploie totalement sans aucune crainte de perdre des données.

¹⁹ https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_de_gestion_de_versions

4 Synthèse et nouvelles hypothèses

Résumé de la recherche

J'ai pu observer la **non-présence** de nouveaux outils de régisseur général dans l'organisation de son travail : pas de méthode agile qui prendrait en compte une modification de la demande du client (boucle de rétroaction), peu de contrôle de versions des différents documents élaborés dans la coopération (seulement à travers les « clouds »), pas de création d'outils spécifiques (base de données et tableau de bord). L'association Songo a évolué dans de nouveaux locaux depuis 4 ans avec de nouvelles prérogatives multimédia – art numérique mais organise depuis 20 ans les choses de la même manière : partager les compétences, planifier la mise en œuvre, superviser l'exploitation afin d'accueillir le plateau technique et le public dans les meilleures conditions de projet artistique et de sécurité. Les seules nouveautés de fiche de poste se trouvent dans la régie « réseau et multimédia » qui doit désormais gérer les réseaux de données à travers le bâtiment²⁰.

Par l'étude de différents domaines nous avons pu mettre en lumière les points suivants :

- Il n'y a **pas de différence notable dans l'organisation** des structures informatiques et de spectacle vivant. Toutes deux « hiérarchisées » elles se sont construites sur d'anciens modèles entrepreneuriaux : lien de subordination, fiche de poste pré-établie et coopération.
- L'art numérique et le spectacle vivant ont évolué de concert : les nouvelles demandes se cantonnent à demander la retransmission du spectacle dans tel ou tel lieu de la salle (matriçage des signaux) ce que le spectacle vivant sait désormais gérer.
- Il n'y a **pas de nouvelles demandes techniques** d'un spectacle innovant. Tout se fait en interne dans la compagnie accueillie pour qu'au bout du compte la fiche technique ne sorte pas de la forme historique « personnes, électricité, plateau, son, lumière, vidéo ».
- Dans ce que nous avons observé **seules les petites structures de programmeurs** reposant ici sur le bénévolat peuvent se rapprocher d'un modèle « **collaboratif** ». Il faut motiver les gens à rester et donc les investir dans certains choix techniques et artistiques. C'est à ce niveau que nous avons pu trouver de « nouvelles pratiques » dans les méthodes dites **agiles** : elles tentent d'infléchir la relation entre un client et un prestataire tout en dynamisant le travail des personnes.

²⁰ Voir fiche de poste en Annexe

- Nous n'avons **pas trouvé de problème « complexe »** dans l'accueil d'un spectacle vivant / art numérique, ceci expliquant pourquoi nous n'y avons **pas décelé de « collectif intelligent »**. C'est peut-être un régisseur général de compagnie tournée vers « l'art numérique » qu'il aurait fallu observer.
- Nous avons tout de même observé la mise en place de **nouveaux outils organisationnels** dans des nouveaux montages de projets triangulaires : mécène – artiste – lieu de création. Le dialogue et le management de projet s'en trouvent modifiés. Il faut que les gens se parlent avec le même langage ce que permet la mise en place d'outils comme Wimi.com.

Pourquoi le régisseur général ne se rapproche pas du programmeur de logiciel ?

- Des mondes différents

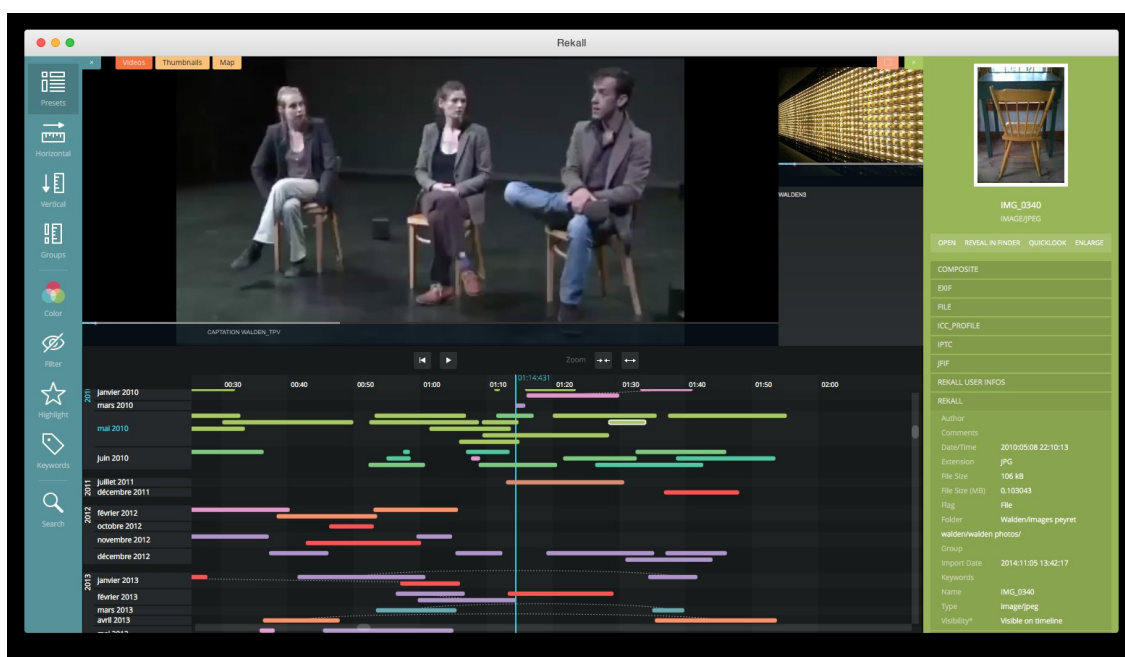
On pourrait imaginer un régisseur / programmeur qui a véritablement créé son outil de travail (sa base de données) pour qu'il n'ait plus que quelques boutons à appuyer pour lancer les tâches qui lui incombent. Le travail de développement serait considérable au début mais le gain de temps serait important par la suite. C'est donc ce temps au départ que personne dans la profession n'arrive à trouver.

Le spectacle vivant contient des processus mais n'a pas besoin de compilateur. Il n'y a pas de langage machine, pas de calculateur. La salle de spectacle contient des possibilités que seuls les humains peuvent mettre en œuvre. Peut-être que, à la manière d'Amazon.com, lorsque les robots déchargeront les camions et brancheront les câbles cela sera différent.



Un centre de stockage et de tri d'Amazon

Une œuvre de l'esprit contient de grandes différences avec un programme informatique : il n'y a pas dans l'art, outre le texte de la pièce, de code source à compiler ou interpréter : une grande partie se situe dans la tête du créateur. Se pose alors le problème de la conservation des œuvres ainsi que leurs « reprises » par une équipe différente. C'est pourtant ce qu'essaye de faire le projet Rekkal, projet initié et conçu par Clarisse Bardiot en collaboration avec le Phénix à Valenciennes, qui vise à créer un environnement open source pour documenter, analyser les processus de création et faciliter la reprise des œuvres. [...] Rekkal a été conçu pour répondre aux difficultés rencontrées par les artistes lors de la reprise d'un spectacle dont les technologies sont devenues obsolètes et pour aider les équipes artistiques à retrouver les choix techniques et artistiques effectués d'une résidence à une autre. Un autre objectif était de répondre aux problématiques des chercheurs en arts de la scène confrontés à des problèmes de big data, c'est-à-dire à des ensembles de documents très nombreux nécessitant des outils de visualisation de données pour les analyser.²¹



Le logiciel Rekkal a été approché par Songo mais a été jugé trop compliqué.

21 <http://www.rekkal.fr/>

- Des prérogatives différentes

Le régisseur général doit veiller à la bonne mise en œuvre d'un spectacle et assurer la sécurité des personnes : il est encadré en cela par le code de la construction et les règles des Établissement Recevant du Public (E.R.P.). Le programmeur doit veiller à la bonne mise en œuvre des fonctionnalités de son programme mais si l'on doit parler de sécurité c'est celle de son logiciel qu'il faut qu'il prenne en compte. Il n'y a pas de caractère de dangerosité de son code pour la santé des publics.

Un spectacle accueilli est un projet qui se finit lorsque le démontage est terminé. Un logiciel fini est un logiciel qui passe dans une deuxième phase d'ouverture au public. Cela nécessite donc de nouvelles personnes pour gérer le suivi.

- Une somme de compétences différente

Reste à parler des compétences toujours plus nombreuses pour le régisseur général. Ne sommes-nous pas arrivés avec les réseaux, les langages de programmation d'artiste et l'électronique à la limite de ce que peut apprendre un régisseur général ? Ces compétences ne remettent pas en question l'accueil dans un E.R.P. et ne sont donc pas nécessaires pour lui. Par exemple, l'utilisation des L.A.S.E.R. comporte une dangerosité pour le public et donc fait partie des nouvelles formations que doivent avoir le R.G.²² L'électronique et la compilation ne revêtissent pas ce caractère de dangerosité et ne sont donc pas nécessaires pour lui. Pourtant se pose la question de l'évaluation des compétences que le régisseur général doit effectuer lors de la répartition des tâches. Un R.G. qui ne connaîtrait pas les nouveaux domaines technologiques pourrait prendre de mauvaises décisions.

La science informatique est un domaine qui ne cesse d'évoluer en fonction des nouvelles pratiques des utilisateurs : c'est un domaine à forte rétroaction. Proche de son outil de travail (pour faire un logiciel on utilise des logiciels) il est plus à même de le transformer pour s'offrir à chaque fois plus de confort et de productivité. Il est donc nécessaire pour un informaticien de se remettre en cause, d'utiliser de nouveaux outils, pour coller aux nouveautés du domaine.

Pistes de réflexion personnelle

Les bases de données internes. Intrazik a un problème majeur selon nous : le principe actif de ces sites est une base de données dessinée spécialement pour le spectacle vivant. Mais elle est sur internet et non en interne. La rapidité d'accès à cette base est donc contingentée par un accès rapide à travers les « tuyaux » d'internet ainsi que par la mise à disposition de temps machine dédié à sa structure. Si ces sites ont un fort succès et que beaucoup d'associations les utilisent, il se posera alors un problème d'étranglement de la bande passante ou de saturation de la mémoire de l'ordinateur central qui rendra le site très lent. C'est déjà un peu le cas d'Intrazik qui n'a pas un temps de réponse très élevé.

Ce pose alors le problème de gérer soi-même la base de données en interne. Le régisseur général n'est-il pas le détenteur des compétences à même de dessiner cette base ? Si le poste

22 Stereolux a été la première structure culturelle à demander une formation sur le sujet à l'organisme compétent qu'elle a choisi en 2016.

d'informaticien ne vient pas à être créé, ne serait-ce pas au régisseur général qu'incomberait cette tâche ?

Les forums de discussion. Si un régisseur général de compagnie se retrouve confronté à un problème complexe dans l'élaboration de son spectacle n'y a-t-il pas intérêt à créer un forum de discussion sur internet où l'on pourrait trouver des solutions à plusieurs ? Le but est de créer une communauté de régisseurs généraux, un collectif intelligent, qui partagerait et construirait leurs expériences grâce à internet. C'est le cas de partirentournee.com qui cherche à mutualiser les documents techniques, les problèmes et les solutions de chacun dans un contexte où l'on se retrouve tout seul sur la route. Pourquoi ne pas généraliser cette communauté au travail d'accueil du régisseur de spectacle ? Il existe un « réseau art-science » naissant en France dont le maillage géographique pourrait tout à fait conduire à ce type de nouveaux outils. Pour faire vivre une communauté de personnes il faut dynamiser les échanges et créer une notion d'appartenance que le forum pourrait contribuer à créer. Ce n'est pas en faisant son site web chacun dans son coin qu'un véritable « réseau » pourra se créer. Il faut créer un lieu virtuel où chacun se sent acteur et chacun aurait besoin des autres.

Les nouvelles façons de manager un projet. Les méthodes agiles sont certainement la plus grosse avancée dans le domaine : mettre l'humain au centre plus que les outils, associer le client dans l'élaboration du projet... nous y sommes presque dans le spectacle vivant c'est certainement pour cela que nous commençons à les voir arriver à Stereolux. Les projets sont de plus en plus virtualisés et nécessitent de nouveaux outils de communication : si nous sommes trois il faut un lieu où les discussions des « deux autres » se retrouvent visible pour le troisième, par exemple.

Différentes pistes de recherche

Dans le cadre de ce travail de recherche, nous n'avons pas pu tout faire. Ce serait certainement une bonne chose d'aller plus en profondeur dans les items suivants :

- les travaux de Fred Turner sur l'utopie numérique nous sont apparus que très tard. Son étude du dépassement des hiérarchies dans les entreprises de la Silicon Valley nous semble intéressantes pour ce sujet et semble donner un éclairage nouveau sur l'organisation des structures informatiques.

- Nous pourrions aller voir un régisseur général qui coordonne une œuvre faite avec **OSSIA**²³ qui nous semble être l'outil de régie le plus innovant actuellement. Né de la plate-forme de recherche VIRAGE sur les interfaces de contrôle et d'écriture pour la création artistique et les industries culturelles, ce logiciel propose d'inventer des dispositifs permettant de réaliser et/ou concevoir la conduite d'un spectacle, comme une partition unique, qui soit modelable, avec des temporalités souples d'interprétations ou d'improvisations.

- Nous pourrions étudier le mouvement « **Living lab** »²⁴ et voir l'étendue des missions de leur régisseur général. Pour ce mouvement, il s'agit de sortir la recherche des laboratoires pour la faire descendre dans la vie de tous les jours, en ayant souvent une vue stratégique sur les usages potentiels de ces technologies.

- Nous pourrions rencontrer les acteurs du réseau « **Art-Science** » qui met en relation des chercheurs et des acteurs du spectacle vivant. Les outils qu'ils sont en train de mettre en œuvre pour favoriser les activités de développement de projets entre arts et sciences sont-ils innovants ?

- Pour finir nous pourrions parcourir la France afin d'étudier toutes les structures « Art numérique » afin de dégager les nouvelles pratiques de leurs régisseurs généraux. Quels sont leurs nouveaux problèmes, quels sont leurs nouveaux outils ?

23 <http://www.gmea.net/OSSIA>

24 <https://www.inria.fr/actualite/mediacenter/creation-de-l-association-france-living-labs>

Conclusion

La nouveauté n'étant pas pré-calculable je m'attendais à être surpris par des pratiques de régisseur général innovantes. Mais puisqu'il est garant du bon fonctionnement le R.G. ne peut pas prendre le risque de « tester » de nouvelles pratiques.

Dans un contexte de rencontre de deux mondes (l'art informatisé et le spectacle vivant) je m'attendais à voir une mutation des outils du régisseur général. Or après analyse il s'avère que c'est le monde des artistes informaticiens qui doit s'adapter et non le régisseur accueillant.

L'unique existence d'une chaîne de responsabilité (et donc d'une hiérarchie) fait qu'on ne pourra trouver que très peu de collaboratif dans l'organisation d'un accueil. Cette forme sans hiérarchie d'organisation du travail ne peut se retrouver, à mon sens, que dans les équipes artistiques.

La tâche du régisseur général n'est pas complexe, elle est compliquée. Il n'y a pas de formation collectif intelligent possible.

Les pratiques de références des informaticiens ne se retrouvent que sous formes embryonnaires dans les pratiques de régisseur général au contact du monde informatique. Ce sont deux mondes distincts qui possèdent pourtant de nombreuses similitudes.

5 Bibliographie – Webographie

Par ordre d'apparition :

- Von Neumann, John : *L'ordinateur et le cerveau*, Flammarion, 1999
- Martinand, Jean-Louis : *La didactique des sciences et de la technologie et la formation des enseignants*, Aster, 1994
- Levy, Pierre : *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La découverte, 1994
- Levy, Pierre : *Qu'est-ce que le virtuel ?*, La découverte, 1995
- Vial, Stéphane : *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*, Presse Universitaire de France, 2013
- Collectif : *Le petit Larousse illustré 2017*, Larousse, 2016
- Garbagnati, Lucile et Morelli, Pierre : *Thé@tre et nouvelles technologies*, Editions de l'Université de Dijon, 2006
- Aubry, Claude : *Scrum - 4e éd.- Le guide pratique de la méthode agile la plus populaire*, Dunod, 2015
- Bayle, Julien : *Le Guide Ultime et Zen de Max for Live: Maîtriser et utiliser Max for Live avec Ableton Live*, Ebook, 2013
- Zaïbet Greselle, Olfa : *Vers l'intelligence collective des équipes de travail : une étude de cas*, Management Prospective, 2007
- Mamavi, Olivier : *Qu'est-ce que le travail collaboratif ?*, Web, <http://www.travail-collaboratif.info/?DefinitionTravailCollaboratif.fr>
- Piquet, Alexandre : *Guide pratique du travail collaboratif : Théories, méthodes et outils au service de la collaboration*, Pdf, 2009, http://www.a-brest.net/IMG/pdf/Guide_pratique_du_travail_collaboratif.pdf
- Collectif : *Wiktionary*, Web, <https://fr.wiktionary.org/wiki>
- Collectif : *Wikipédia*, Web, <https://fr.wikipedia.org/wiki/>
- Ville de Nantes : *Fabrique Île de Nantes*, Web, <http://www.lafabrique.nantes.fr/Espace-pro/Fabrique-Ile-de-Nantes>
- Faskil : *Le jeu vidéo en France*, Web, 2014, <http://www.millenium.org/top-jeux/portail/actualites/le-jeu-video-en-france-jeu-video-metiers-studios-106059>
- Stereolux : *Session du code créatif*, Web, <http://www.stereolux.org/agenda/sessions-du-code-creatif-6>
- Collectif : *Manifeste pour le développement Agile de logiciels*, Web, 2001, <http://agilemanifesto.org/iso/fr/manifesto.html>
- Collectif : *Git Beginner's guide for Dummies*, Web, https://backlogtool.com/git-guide/en/intro/intro1_1.html
- Bardiot, Clarisse : *Présentation de Rekall*, Web, <http://www.rekall.fr/>
- Collectif : *OSSIA*, Web, <http://www.gmea.net/OSSIA>
- Collectif : *Réseau des livings labs en France : Création de l'association « France Living Labs »*, Web, 2012, <https://www.inria.fr/actualite/mediacenter/creation-de-l-association-france-living-labs>
- Le Gall, Anne et Bouisset, Séverine : *Le numérique dans les théâtres en France, État des lieux 2016*, Pdf, 2016

Simon, Benoit : *Mutations de la régie numérique en spectacle vivant : L'espace sonore et l'image projetée*, Mémoire de Master 1, Paris VIII, 2008

Collectif : *Le spectacle vivant à l'ère du numérique : Mutations et perspectives*, Rapport Syndeac, 2015

Burgheim, Julie : *Le spectacle vivant à l'ère du numérique : Un tour d'horizon*, IETM, 2016

6 Annexes

Liste des Annexes

Définitions du collectif intelligent.....	37
Fiche Technique de CHRONES.....	38
Fiche de poste Régisseur Général à Stereolux.....	43
Fiche de poste Régisseur Multimédia et Réseaux.....	45
Entretien avec Boris Letessier, chargé de production du Labo de Stereolux.....	48

Définitions du collectif intelligent

Disciplines	Définitions
Sciences de Gestion	SIMON (1969) : Il s'agit d'une phase de recherche d'information, d'interprétation et de « construction d'une vision » de l'environnement à usage collectif.
	COURBON (1979) : On appellera intelligence collective d'une organisation, sa capacité à dégager des différentes visions des activités de cette organisation et de son insertion dans son environnement (qui sont perçues par les individus et les groupes) une intersection commune lui permettant de diriger d'une manière consciente son évolution. L'intelligence collective d'une organisation mesure sa capacité à acquérir de la connaissance.
	GLYNN (1996) : L'intelligence collective est la possibilité d'un groupe pour traiter, interpréter, coder, manoeuvrer, et accéder à l'information d'une façon utile et dans un but précis, ainsi il peut augmenter son potentiel adaptatif dans l'environnement dans lequel il fonctionne.
	RIBETTE (1996) : C'est une émergence culturelle, organisationnelle dû au développement entre les individus de relations de communication.
	RABASSE (1997) : L'intelligence collective est la mobilisation optimale des compétences individuelles à fin d'effets de synergies concourant à un objectif commun. Il y a intelligence collective lorsque l'on observe l'utilisation collective, au sein d'une entreprise, d'informations éparses détenues par différents individus au travail et que cette démarche vise à susciter un consensus d'action collective par le biais de processus individuels et collectifs.
	MACK (2004) : C'est une capacité qui, par la combinaison et la mise en interaction de connaissances, idées, opinions, questionnements, doutes ...de plusieurs personnes, génère de la valeur (ou une performance ou un résultat) supérieure à ce qui serait obtenu par la simple addition des contributions (connaissances, idées, etc.) de chaque individu.
	ZARA (2004) : C'est un outil pour développer la responsabilité, la créativité, l'adaptabilité d'une organisation et garantir la mise en œuvre des décisions en réduisant la résistance au changement et en créant une émulation positive.
Sciences de la Communication et de l'Information	MEUNIER (1993) : L'intelligence collective est la capacité d'utiliser à leur pleine potentialité toutes les ressources de l'entreprise en vue d'assurer la production des biens ou services de qualité, de créer et de maintenir l'adéquation et l'équilibre entre missions - structures - ressources - résultats, et entre les dimensions stratégiques et opérationnelles de l'entreprise. Elle se traduit le mieux en termes « d'adaptation et de souplesse ».
	BONABEAU (1994) : On parle métaphoriquement « d'intelligence » collective lorsqu'un groupe social peut résoudre un problème dans un cas où un agent isolé en serait incapable.
	LEVY (1997) : Une intelligence partout distribuée, sans cesse valorisée, coordonnée en temps réel, qui aboutit à une mobilisation effective des compétences. L'intelligence collective n'est pas un objet purement cognitif. L'intelligence collective réfère à l'intelligence réalisée à différents niveaux collectifs de l'organisation, sinon dans l'organisation toute entière ; il ne s'agit donc pas de la somme des intelligences individuelles. L'intelligence collective c'est l'intelligence des groupes de travail.
	BESSION (2002) : L'intelligence collective est un multiplicateur des intelligences individuelles de l'entreprise. L'intelligence collective est la coordination des intelligences de l'entreprise.
	PENALEVA (2004) : L'intelligence collective est une hypothèse relative à la capacité d'un groupe d'acteurs cognitifs et d'agents artificiels à atteindre dans l'action une performance supérieure à celle résultant de la simple addition des compétences individuelles.

Fiche Technique de CHRONES

CHRONES

HOSPITALITY RIDER

7 / GUESTLIST

Une liste de 10 invités sera donnée au programmateur de la salle.

8/ PHOTOS – PRESSE

CAPTATION

En cas de Captation vidéo autorisée, faire rentrer les réalisateurs vidéo 20 minutes avant l'ouverture de la salle au public afin de positionner les caméras. L'équipe leur indiquera les emplacements les plus propices.

Pas de captation sans accord signé

PRESSE

Merci de renvoyer à Géraldine Boy <geraldine.boy@organic-orchestra.com>, notre chargée de communication les éléments de communication.

Ce point est important pour nos archives : feuille de salle, flyers etc..

9 / SCENE

OUVERTURE : 10m

PROFONDEUR : 8m

HAUTEUR: 6 m minimum

SCENOGRAPHIE

Un accès véhicule à proximité de la scène est nécessaire. L2H1 – 2m max

Notre scéno est:

- 4 écrans de projections , 4m de haut, 2 m de large, sur roulettes , écran de projection M1
- 1 table, 1 m de haut, 3m d'ouverture , 2 m de profondeur, en 3 parties détachables, et sur roulettes.
- 12 ampoules sur tiges en acier, en fond de scène
- 6 lights sur petites tiges, devant la table.

Merci de noter que la scénographie est entièrement déplaçable pour assurer plusieurs parties, prévoir 25mn.

La scéno est en vert sur le plan de feu SOL, cf pièces jointes.

CHRONES

HOSPITALITY RIDER

10/ SON

Patrice GUILLERME : +33 6 64 76 30 26 / pguillerm@gmail.com

L'ensemble du matériel doit être installé, branché et prêt à fonctionner avant l'arrivée de l'équipe technique.

N°	Instr	Mic	Dyn
1	Ezra DR L	XLR	Comp
2	Ezra DR R	XLR	Comp
3	Ezra Bass L	XLR	
4	Ezra Bass R	XLR	
5	Ezra Harm L	XLR	
6	Ezra Harm R	XLR	
7	OM7	XLR	Comp
8	Schertler Mic	XLR	
9	Piezzo Wood	XLR	Comp Gate
10	DPA 4099 Splitt	XLR	
11	Piezzo Time	XLR	Comp Gate
12	B57	XLR	
13	Monotron	XLR	
14	Com Microphone	XLR	
15	Light Desk L	XLR	Comp
16	Light Desk R	XLR	Comp
17			
18			
19	FX Rtn L		
20	FX Rtn R		

Le dispositif CHRONES a besoin d'un système de diffusion professionnel adapté au lieu avec subs basses proprement amplifié avec accès aux filtres, délai et eq.

Nous avons besoin d'enceintes surround dans la fosse publique (2 au minimum, 4 selon la jauge), également contrôlables en filtre, délai et eq.

Merci de fournir 5 retours coaxiaux 15"/2" professionnels sur 5 lignes (avec Eq31)

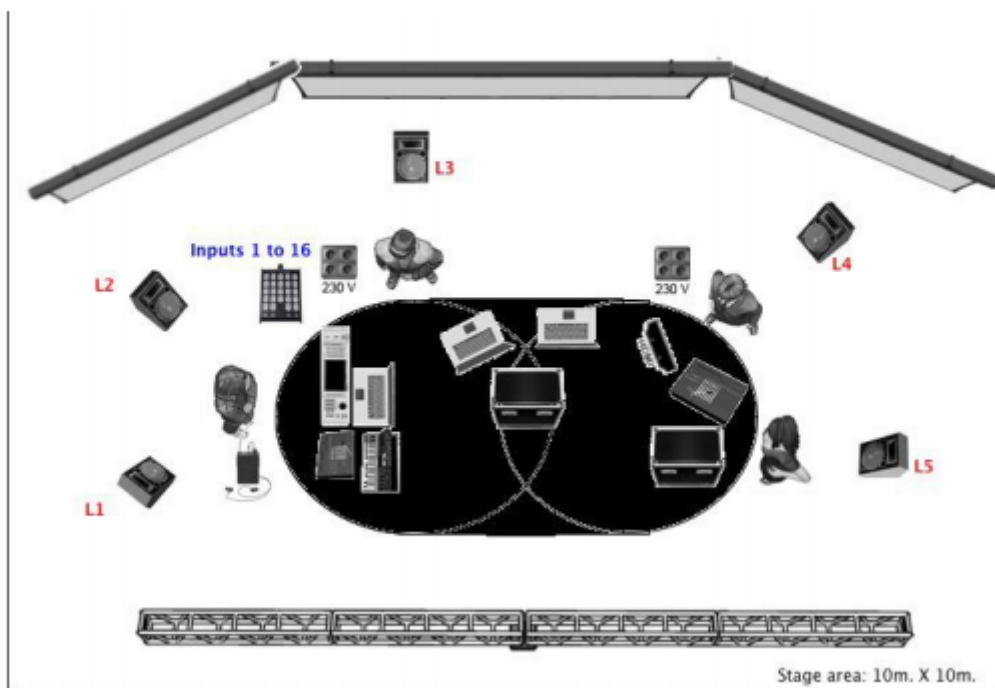
Merci enfin de fournir une console numérique de type Yamaha CL, Soundcraft Vi, Midas Pro Avec 6 aux pré pour les monitors et 4 aux post mini pour les effets (en plus des fx internes).

Prévoir 2 ou 4 aux suppl pour surround.

Nous venons avec un rack d'effet et câblage en XLR (4FX sends / 1 Stereo RTN)

Nous fournissons les microphones ainsi que le câblage jusqu'à votre multipaire (cf plan)

Merci enfin de fournir 2 sabots PC16 230V



CHRONES

HOSPITALITY RIDER

11 / LUMIERE

Régisseur lumière : Olivier CLAUSSE : + 33 6 34 27 42 38 / maolampoule@me.com

Tout le plan de feu doit être installé et prêt à fonctionner avant l'arrivée des techniciens.

Merci de fournir une feuille de patch pour l'ensemble du plan de feu. Prévoir un focus de 1h.

Projecteurs à fournir :

5 Martin MAC 700 (ou équivalent)

6 découpes 1KW (6 x 614 sx ou équivalent + 2 x 613 sx ou équivalent)

20 PAR 64 CP 60

13 PC 1000W

Filtres à fournir

Merci de prévoir l'arrivée DMX au plateau, la régie lumière se fait de la scène.

Merci de prévoir une machine à brouillard adaptée au volume de la salle.

12 / VIDEO

Vidéo : Maartin HERMANT : martin.hermant@gmail.com

- 1 VIDÉOPROJECTEUR 10000 LUMENS MINIMUM TRI DLP HD
- FOCAL 0,73 OBLIGATOIRE & RESOLUTION 1920X1080 OBLIGATOIRE

EN PRIORITE, NOUS FOURNISSONS NOTRE VIDEO PROJECTEUR AYANT LES CARACTERISTIQUES ADAPTEES AU CONCERT. L'UTILISATION DE NOTRE VP, POURRA INDUIRE UNE FACTURATION SUPPLEMENTAIRE AU PRIX DE CESSION DU CONCERT.

SI VOUS EN DISPOSEZ D'UN, MERCI DE NOUS CONTACTER AFIN DE VOIR SI LES CARACTERISTIQUES SONT ADEQUATES.

Merci de prévoir l'arrivée 220V et un câble HDMI comme indiqué sur le plan de feu GRILL , cf piece jointes.
La régie vidéo se fait du plateau à COUR.

13 /JOURNEE TYPE

12h : Load in

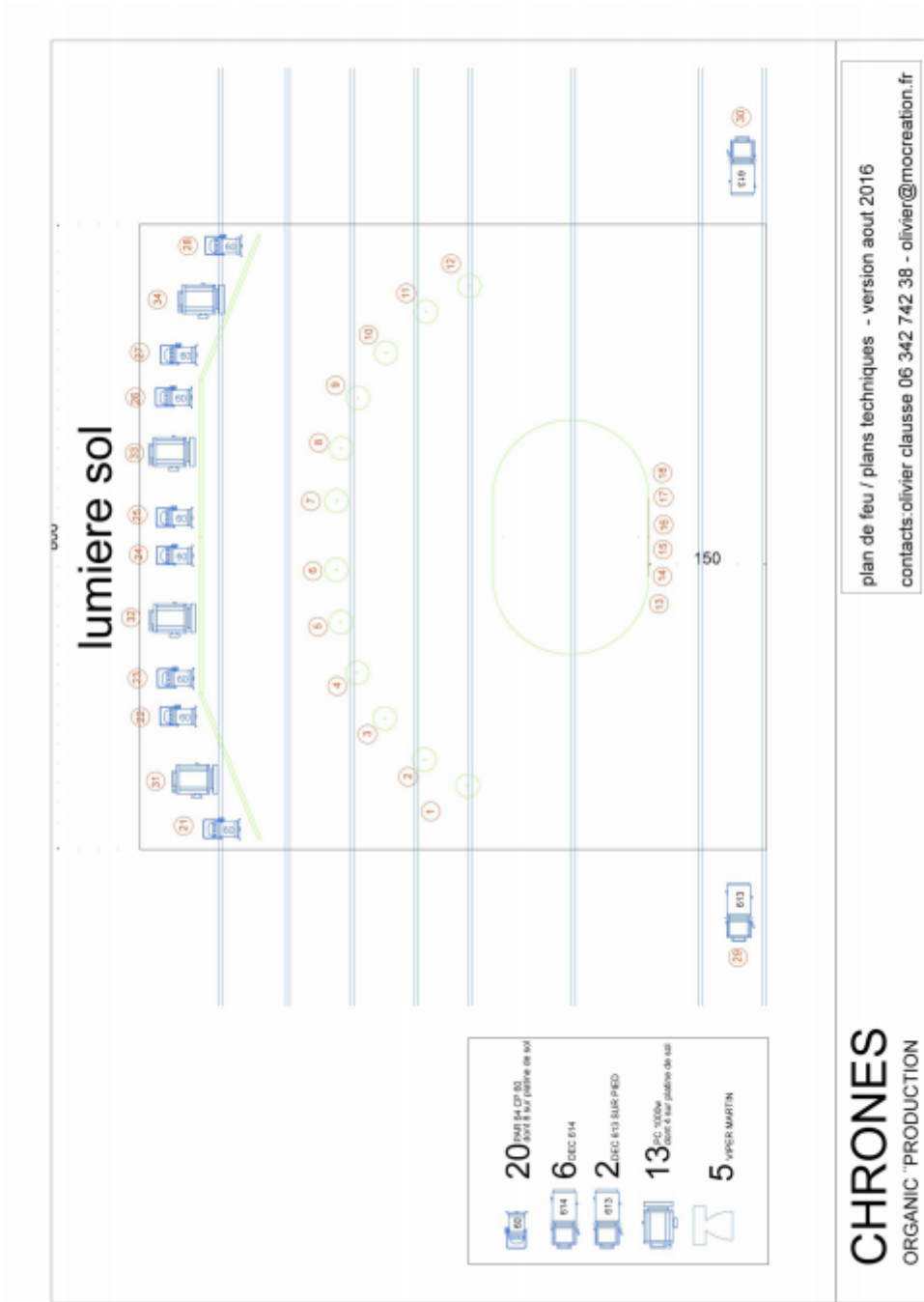
13h – 14h : déjeuner

14h – 16h30 : installation, focus lumière , son & vidéo...

16h30 – 17h30 : balances

CHRONES
HOSPITALITY RIDER

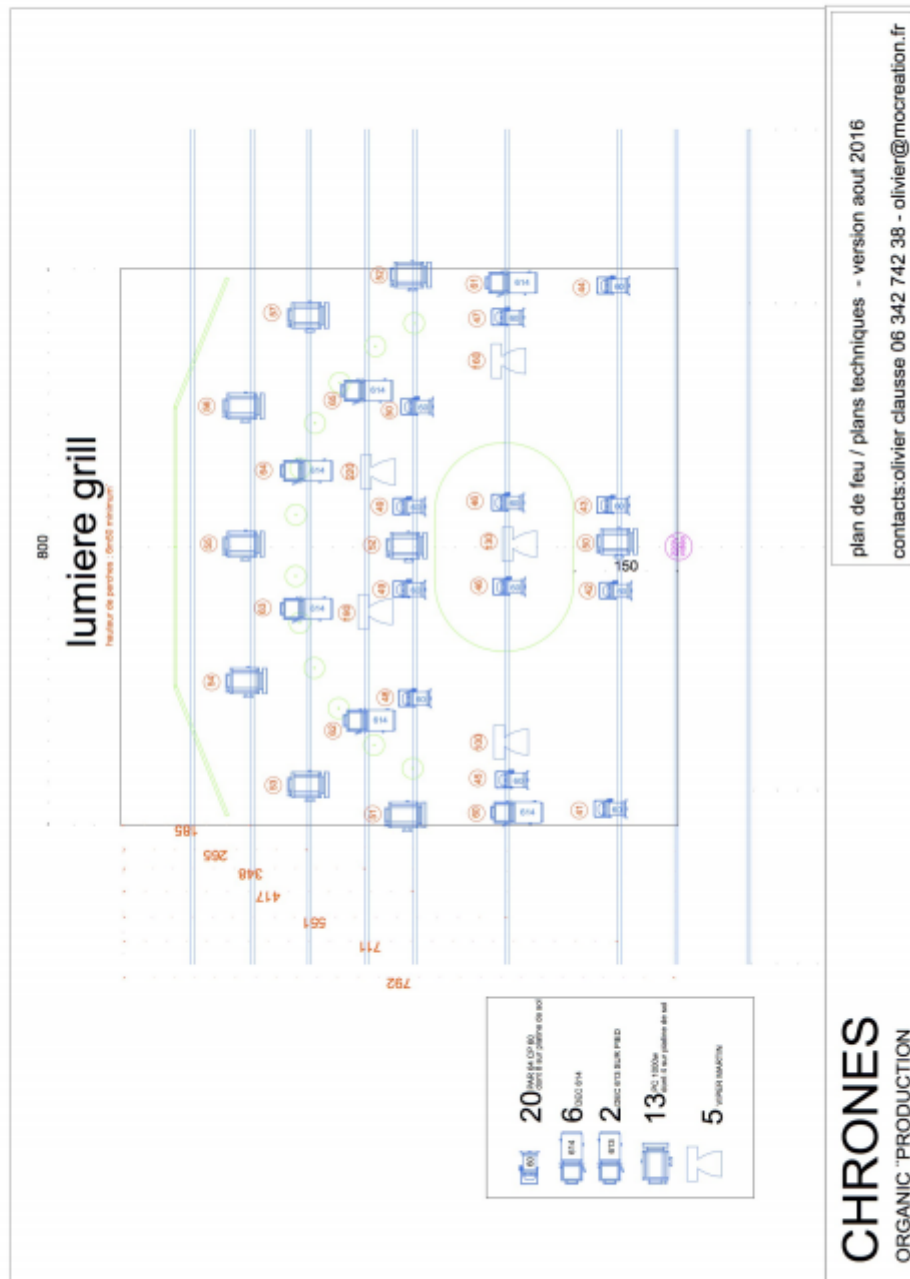
ANNEXE : LUMIERE / plan de feu SOL



CHRONES

HOSPITALITY RIDER

ANNEXE : LUMIERE / plan de feu GRILL



ORGANIC ORCHESTRA - CHRONES
9/9

Fiche de poste Régisseur Général à Stereolux

	Fiche de Poste	
	Régisseur Général	Créée le 05/11/10 par la Direction

Raison d'être de l'emploi :

Avec le déménagement dans La Fabrique, l'association passe un nouveau seuil de développement en terme de volume d'activité et s'engage sur la gestion d'un bâtiment et d'un parc de matériel plus grand et plus complexe. Ces évolutions induisent la nécessité de structurer un service d'exploitation technique permanent.

Le bâtiment A de la Fabrique dont l'association aura l'exploitation comportera :

- 1 grande salle de spectacle de 1200 places offrant plusieurs configurations
- 1 petite salle de spectacle de 400 places avec scène démontable
- 1 hall d'accueil / bar pouvant servir à de la diffusion artistique
- 1 salle d'exposition et d'expérimentation pour le multimédia et les arts numériques
- 4 salles de création pour le multimédia et les arts numériques
- 1 salle de pratiques collectives et de formation
- Plusieurs locaux techniques dédiés aux activités répartis sur plusieurs étages

Mission principale :

Le Régisseur Général est responsable de la mise en œuvre technique des activités. Il est garant du bon fonctionnement des équipements et des infrastructures scéniques.

Positionnement dans la structure

Service : Exploitation

Sous la responsabilité du Directeur d'exploitation.

Encadrement : encadre les salariés de l'équipe technique, qu'ils soient en CDI ou en CDD.

Emploi repère de la grille conventionnelle : Groupe 4 – Régisseur Général

Descriptifs des missions du poste

1. Mise en œuvre technique des activités :

Il coordonne et supervise la mise en œuvre technique de l'ensemble des activités de l'association. A cet effet, il :

- analyse les besoins techniques des activités et détermine les ressources nécessaires (humaine et matériel) à affecter pour leur réalisation, en collaboration avec les responsables d'activités concernés.
- veille au respect des législations et réglementations en matière de sécurité concernant les installations techniques déployées pour les activités.
- assure une coordination technique entre les activités afin de veiller à la bonne articulation entre elles, notamment pour l'utilisation du matériel et des espaces en cas de simultanéité ou d'enchaînement rapide dans le temps.
- réalise le recrutement des techniciens intermittents et assure leur évaluation en collaboration avec le Responsable d'exploitation.
- établit l'affectation et gère le planning des équipes techniques intermittentes dans le respect des obligations légales et réglementaires, transmet les informations nécessaires au service administratif pour la gestion de paye.

- supervise le travail des régisseurs principaux et organise la circulation de l'information entre les services de production et les équipes techniques.

2. Organisation et gestion des conditions de travail technique :

Il élabore et contrôle la bonne application des méthodes et processus de travail technique dans la mise en œuvre des activités. Dans cet optique, il :

- établi les méthodes, les modalités et les processus de réalisation des tâches techniques nécessaires à la mise en œuvre technique des activités de l'association, en collaboration avec le Directeur d'exploitation.
- contrôle et s'assure de la bonne application des méthodes de travail technique établies par les techniciens et/ou toutes personnes amenées à le réaliser.
- traduit dans l'organisation et les conditions de travail technique les obligations légales et réglementaires sur la sécurité au travail pour les techniciens.

3. Gestion du parc de matériel et des infrastructures scénographiques :

Il est responsable du maintien en état de fonctionnement et en conformité avec les législations et réglementations de l'ensemble du parc de matériel et des infrastructures scénographiques. Pour se faire, il :

- réalise et tiens à jour les fiches techniques des salles de spectacle.
- assure une veille sur les évolutions technologiques, identifie et définit les besoins en terme d'améliorations / modifications / acquisitions et propose un plan d'investissement en matériel scénographique au Directeur d'exploitation.
- établi les modalités de rangement et de maintenance du matériel, et organise leurs applications.
- gère le budget de maintenance et de consommables liés à l'exploitation scénographique.
- organise les modalités et supervise les prêts et sorties de matériel scénographique en collaboration avec le Directeur d'exploitation.

4. Régie d'activités particulières :

Il assure la préparation, l'organisation et l'exploitation des activités dont la mise en œuvre ne nécessite pas l'embauche d'un régisseur principal du fait de la faible charge de travail préparatoire et d'exploitation (accueil de résidence de création, répétitions scéniques, conférences, ...).

Il assure les remplacements sur absence exceptionnelle des régisseurs principaux.

5. Permanence sur les activités de diffusion :

Il assure des astreintes sur les activités de diffusion publique, les soirs et/ou week-end, en tant que représentant de la Direction.

Relations fonctionnelles et dimension :

-
- Relations internes : Avec le Directeur d'Exploitation. Encadre l'équipe technique permanente. Avec l'ensemble des responsables d'activités.
 - Relation externe : Avec les techniciens intermittents. Avec les prestataires techniques et autres fournisseurs. Avec les équipes techniques des artistes accueillis.
 - Autonomie technique : pleine autonomie technique dans la réalisation de ses missions.
 - Autonomie financière : Capacité à engager les dépenses nécessaires dans la limite du budget octroyé.

Fiche de poste Régisseur Multimédia et Réseaux

	Fiche de Poste	
	Régisseur Multimédia et Réseaux	Créée le 15/07/12 par la Direction

Raison d'être de l'emploi :

Avec le déménagement dans La Fabrique et son nouveau projet artistique et culturel « Stereolux », l'association passe un nouveau seuil de développement qui se traduit par une évolution importante de son projet artistique et culturel. L'évolution la plus notable est l'installation d'un important secteur d'activité dans les champs du multimédia et des arts numériques qui s'appuiera sur des espaces dédiés, notamment pour la création, la recherche et le développement des pratiques numériques.

Le projet Multimédia / Art numériques de Stereolux se déploiera sur plusieurs axes d'activités :

6. Diffusion : une saison de programmation (spectacle vivant et exposition), une plateforme de diffusion artistique sur internet, un festival (Scopitone)
7. Création / recherche : un programme d'accueil et de soutien de projets de création, d'expérimentation et de recherche autour du multimédia et des arts numériques.
8. Action culturelle : une pluralité d'actions de sensibilisation, d'initiation et de réflexion sur les pratiques artistique et culturelle liées aux TIC en direction de divers publics.
9. Développement local et économique : une interface trans-sectorielle autour des TIC et le développement de projet transversaux et collaboratifs avec les secteurs de la recherche et de l'économie, ainsi qu'une mise à disposition des locaux de l'espace multimédia aux porteurs de projets régionaux.

La mise en œuvre de toutes ces activités nécessitent des ressources techniques en interne, notamment sur les spécificités des outils de création numériques et des réseaux informatiques appliquées au spectacle et aux arts numériques.

Mission principale :

Sous l'autorité du Régisseur Général, le *Régisseur Multimédia et Réseaux* est en charge de la préparation et de l'exploitation technique des activités multimédia / arts numériques dont il partage les régies avec le Régisseur Multimédia et Vidéo. Il assure aussi la mise en œuvre des équipements multimédia. Conjointement, il est en charge du bon fonctionnement des réseaux et des équipements informatiques.

Positionnement dans la structure

Service : Exploitation

Sous la responsabilité du *Régisseur Général*.

Positionnement dans la grille conventionnelle : groupe 5 de la CCNEAC

Descriptifs des missions du poste

– **Régie principale des activités multimédia / arts numériques :**

Il est en charge de la préparation et du bon déroulement au point de vue technique des activités multimédia / arts numériques, dont ils se partagent les régies avec le Régisseur Multimédia / Vidéo sur la base d'une répartition arbitré par le Régisseur Général. Dans cet objectif, il :

- étudie la faisabilité technique, définit le planning de mise en œuvre et détermine les moyens matériels et humains nécessaires à la réalisation de l'activité en accord avec le responsable de l'activité et le *Régisseur Général*.
- distribue l'information en interne et assure le remplissage de la base de données de gestion des activités (Intrazik).
- prépare et organise les moyens matériels et humains nécessaires à la mise en œuvre de l'activité.
- recrute et encadre les personnels techniques en concertation et avec l'accord du *Régisseur Général*.
- supervise et participe au montage, à l'exploitation et au démontage.
- peut être amené à assurer directement et seul la mise en œuvre technique.
- assure autant que faire se peut la mise en œuvre technique avec le Régisseur Multimédia / Vidéo en support.
- s'assure du respect des consignes de sécurité concernant la mise en œuvre technique de l'activité, pour lui et pour les techniciens sous sa responsabilité.

– **Régie Multimédia des autres activités :**

Il réalise la mise en œuvre technique et apporte un support technique sur l'ensemble des activités de l'association concernant les équipements et les aspects techniques relevant de sa spécialité.

Il peut aussi être amené à accomplir des tâches d'aménagement ou hors de sa spécialité (mise en place de parterre de chaise, montage d'exposition, rangements divers, mise en œuvre de petit système de sonorisation ou d'éclairage d'appoint, etc...).

– **Accompagnement des artistes et des porteurs de projets :**

Il accompagne les artistes et/ou porteurs de projets accueillis sur les dimensions techniques multimédia et numérique qui entrent dans son domaine d'expertise (conseil et accueil)

– **Animation d'ateliers :**

Il pourra être sollicité pour animer certains ateliers, entretenir une dynamique de réseau autour de certaines pratiques relevant de sa spécialité.

– **Gestion des réseaux du bâtiment :**

Il assure la gestion et veille au bon fonctionnement des réseaux du bâtiment. A ce titre, il :

- effectue une veille de l'activité des réseaux afin d'en assurer une continuité de fonctionnement.
- assure l'installation et le paramétrage des équipements sur le réseau.
- gère la sécurité des réseaux et des droits d'accès au(x) serveur(s)
- assure l'assistance auprès des utilisateurs (salariés ou artistes accueillis).
- étudie, propose et met en œuvre des solutions ponctuelles répondant aux besoins spécifiques émergeant dans le cadre des activités.
- gère la relation avec le ou les prestataires ou fournisseurs intervenants sur les réseaux.

– **Gestion du parc informatique :**

Il est en charge du maintien en état de marche du parc d'équipement informatique (de création et bureautique, logiciel et matériel, ses périphériques, etc...) de l'association et assure une veille sur les évolutions technologiques dans une perspective d'optimisation ou de renouvellement des équipements. Dans ce but, il :

- organise la ventilation, définit les modalités d'utilisation et assure la maintenance des matériels.
- gère les relations avec les fournisseurs ou prestataires concernant les maintenances et réparations non réalisable directement par lui-même.
- assure une veille sur les évolutions technologiques et étudie les besoins en terme de renouvellement / évolution des matériels en concertation avec le *Régisseur général*.

Relations fonctionnelles et dimension :

- Relations internes : Avec les membres du service d'exploitation et notamment en binôme avec le Régisseur Multimédia / Vidéo. Avec les services en charges de la programmation et de la production des activités. Avec le service administratif pour les embauches et les engagements de dépense.
- Relation externe : Avec les artistes et leur équipe technique ; avec les prestataires et les intervenants techniques extérieurs sur une activité. Avec les prestataires extérieurs concernant les réseaux et le matériel informatique.
- Autonomie technique : Complète autonomie technique sur l'utilisation des équipements multimédia. Autonomie dans la réalisation de ses missions de gestion des réseaux.
- Autonomie financière : capacité à engager des dépenses techniques et de personnels dans le cadre des budgets prédéfinis sur chaque activité concernée.

Entretien avec Boris Letessier, chargé de production du Labo de Stereolux

BL – Je suis attaché à la production sur les activités du Labo Art et Technologie et le gros de mon travail c'est d'assurer le suivi administratif, logistique, financier et technique des activités du Labo. Après je fais d'autres choses : de la veille, de la programmation avec Martin le responsable. Le labo Art et Technologie est un service dans le service, c'est à dire il y a le service Multimédia avec le pôle Art numérique, diffusion - création qui est géré par Cédric le responsable programmation Art Numérique et l'administrateur du festival Scopitone et Yeliz la chargée de production affectée aux activités. Et il y a ce sous service « le laboratoire Art et Technologie » qui fonctionne lui-même en binôme avec Martin le responsable et moi attaché à la production.

NG – 6 mois dans l'année Cédric et Yeliz s'occupe de Scopitone ?

BL – C'est difficile à dire parce que il ne font pas que ça. Ils ne s'interrompent pas pour la saison alors que le festival Scopitone commence. Du moins sa préparation.

NG – Moi ce qui m'intéresse ce sont les nouveaux outils que vous utilisez. Est-ce qu'avec cette typologie d'activité au Labo vous générez de nouveaux outils ? si oui lesquels et comment vous interagissez avec la régie générale. Par exemple est-ce que tu peux faire la différence avec l'Olympic ?

BL – Ah non pas du tout, je suis arrivé ici en 2012 ça faisait un an que Stereolux était ouvert. Je suis vraiment arrivé avec le projet Stereolux. Donc en arrivant ici j'ai pris en main des outils qui existaient. Le labo, même si on ne fait pas de spectacle vivant en tous cas ce n'est pas notre vocation, nous utilisons les outils qui sont utilisés par les autres services en l'occurrence Intrazik le logiciel qui est commun avec toute la structure qui permet de gérer les salles, le matériel, de faire des planning, enfin tout ça. Donc nous on utilise principalement Intrazik, ça c'est la base. Après on utilise Drive.

NG – Tous les outils Google en fait ? Mail, calendrier...

BL – Oui voilà, email, calendrier, Drive.

NG – Vous utilisez Drive pour vous envoyer des messages entre les services ?

BL – Ah oui bien sûr. En fait, je pense que tu as pris connaissance de l'organisation du service technique et de comment ils ont impulsé une nouvelle organisation des activités avec des réunions

qui ont une certaine temporalité, une certaine fréquence. Le service technique est un service « transversal » donc tu as différents types de réunions, il y a des réunions dites éditoriales où ils sont en face de tous les programmeurs et/ou leurs chargés de production et tu as les réunions, là on rentre plus dans le concret, où ils ne voient qu'un service en l'occurrence le multimédia où l'on déroule l'activité sur un ou deux mois. Après, nous, le point d'entrée, et ça c'est valable pour tous les services en tous cas sur les événements et les projets, c'est Nicolas, c'est-à-dire qu'on s'adresse d'abord au régisseur général et après c'est lui qui affecte les ressources. Donc il y a ces réunions, il y a Intrazik et après il y a quelque chose qui n'est pas formalisé et qu'on aimerait formaliser en terme d'outil et de process : c'est tout ce qui est plus flou dans la gestion, dans la communication et qui a plus trait aux projets collaboratifs : projet art – entreprise où là ça ne se gère pas comme un événement parce qu'il y a des objectifs, il y a des échéances mais on est sur des projets qui sont expérimentaux, multi partenaires qui sont plus complexes à gérer pour nous : plus difficile de dire à quel moment on va avoir besoin de telle ressource ou de telle expertise.

NG – Parce que tu n'es pas au courant des compétences qu'il va falloir dès le départ donc il va falloir s'adapter selon la demande, selon l'offre. Intrazik ne suffit plus.

BL – Intrazik ne sert pas à ça : dans le cadre d'un projet on va pouvoir réserver les salles parce qu'un artiste va avoir besoin de venir en résidence ici pour travailler sur son projet. De fait on va utiliser Intrazik : on va réserver une salle pendant une semaine en disant : là, voilà, il faut tel matériel, on va peut-être affecter un technicien mais ça reste difficile à dire. La vraie problématique c'est que nous n'avons pas de véritable outils de gestion de projet. Et donc nous en avons cherchés un parmi tout ce qui existe (Basecamp, Wimi, Galdys, il y en avait deux ou trois autres...) Nous avons défini certains critères de choix : le tarif, les fonctionnalités, est-ce qu'il y a un diagramme de Gantt, un partage de ressource en ligne. Et donc on a retenu Wimi. Maintenant la prochaine étape c'est de rentrer dedans et puis lui donner à manger du projet pour voir un peu comment ça se passe. Donc on doit se voir avec Charles et Floriane. C'est plutôt Charles qui est affecté sur les projets du Labo. On va essayer. C'est comme tout outil, ça ne marchera que si il y a une formation et que si tout le monde joue le jeu. C'est une couche d'information supplémentaire.