

Les métiers de la Circo Mobile

1/ ADMINISTRATEUR

L'administrateur de spectacle assure la gestion administrative et financière d'un spectacle : courriers, subventions, partenariats, budget, trésorerie, logistique, communication... En responsabilité, l'administrateur de spectacle assure la mise en oeuvre et le bon fonctionnement d'un spectacle ou d'une compagnie ou encore d'une structure culturelle (théâtre, etc.) sur le plan économique, administratif, législatif et humain.

Il gère également le recrutement et l'encadrement du personnel.

L'administrateur travaille avec la collaboration de toute l'équipe technique, administrative et artistique. Il occupe un poste central au sein d'une troupe ou d'une structure culturelle (théâtre, opéra, compagnie...) et assure sa bonne organisation.

2/ COMEDIEN

Le comédien est un professionnel du spectacle vivant et audiovisuel. Il interprète des textes et à travers eux des personnages et des situations dramatiques, comiques ou romanesques. Il exprime des émotions pour captiver son auditoire. Le métier de comédien recouvre des réalités très différentes. En effet, certains comédiens jouent à la fois pour le théâtre, le cinéma et la télévision. Il peut faire partie d'une troupe ou d'une compagnie de théâtre. Selon les cas, la mise en scène et les techniques utilisées pour mettre en valeur un texte et servir un auteur sont différentes. Outre sa personnalité, sa sensibilité et son intelligence des situations, la valeur professionnelle du comédien est liée à sa maîtrise des techniques vocales, respiratoires et corporelles. La radio ou les enregistrements en général peuvent constituer également un moyen d'expression intéressant. Hors de portée des regards, la voix constitue alors le seul fil conducteur de l'imaginaire.

3/ CONSTRUCTEUR/DESIGNER

Evoluant généralement dans le secteur artistique, le designer est le professionnel qui crée et conçoit des objets que nous utilisons quotidiennement en leur apportant un sens esthétique ou fonctionnel singulier (chaises, mobilier, etc.). Au sein d'une équipe de création, le designer va non seulement créer et réaliser des objets esthétiques et fonctionnels mais aussi respecter les normes de sécurité en vigueur dans le domaine de la fabrication d'objets en intégrant le respect de l'environnement dans ses réalisations. Il choisit les matériaux employés et supervise la réalisation des objets en tenant compte des contraintes budgétaires qui lui sont imposées.

4/ CREATEUR LUMIERE

A la fois technicien et artiste, le créateur-lumière met en lumière un spectacle d'après les intentions du scénographe. Son action personnelle consiste à travailler plus sur le "ressentir". Ainsi le créateur-lumière s'imprègne des lieux, des décors et des costumes pour imaginer la mise en lumière, la direction des éclairages, les effets spéciaux en lisant le scénario ou bien en prenant connaissance du message du metteur en scène. Il propose alors ses idées durant la réalisation pour orchestrer la mise en lumière et ensuite, pour superviser le démontage du matériel.

Il entreprend une recherche esthétique, qui n'oublie pas pour autant la fonction et les servitudes techniques (approvisionnement, prescriptions en matière d'électricité et de sécurité, entretien, maintenance du matériel). Il programme les jeux de lumière et les mouvements de projecteurs puis dispose les différents projecteurs et accessoires liés à l'éclairage.

5/ CREATEUR SON - COMPOSITEUR

Le créateur son - compositeur écrit et compose les différentes musiques qui peuvent être jouées par un seul instrument ou un orchestre entier. La musique est une composante essentielle à une oeuvre. Elle souligne les images et renforce l'ensemble de la réalisation. Afin que cette musique corresponde au plus près à l'ambiance, le compositeur lit le scénario, discute avec le réalisateur sur l'atmosphère à donner à certaines scènes ou séquences et effectue des recherches sur les thèmes abordés.

Il peut réaliser de la musique orchestrale, de la musique ambiante ou contemporaine. Pendant le montage, il teste des séquences, réécrit des passages, si nécessaire, arrange et orchestre. Il termine par enregistrer et « caler » la musique sur le spectacle, en collaboration avec l'équipe.

6/ ELECTRONICIEN

L'électronicien peut intervenir à différents stades de la création, ce qui lui impose une certaine polyvalence. Il conçoit une carte ou un système électronique plus ou moins complexe puis effectue des tests de sécurité et de conformité. Il trouve des solutions d'amélioration des performances du matériel et sait réparer ou faire remplacer le matériel défectueux.

L'électronicien intervient sur des équipements industriels ou des systèmes de télécommunication. Il intervient à différents stades, soit au moment de la conception, soit au moment des essais, soit pour réparer d'éventuelles pannes.

7/ PRODUCTEUR

Le producteur est la personne qui détecte et met en lumière les oeuvres d'auteurs, scénaristes, réalisateurs, artistes. Responsable des dossiers juridiques et financiers, il prend les décisions nécessaires, notamment créatives (choix du metteur en scènes, des principaux artistes) pour garantir la pérennité des oeuvres. Il est garant du budget, des délais et du recrutement des équipes. En effet, le producteur est chargé de coordonner la collaboration entre les différentes équipes liées à un même projet (artistes, techniciens, prestataires...). Il est l'interface avec l'équipe de réalisation. Capable de chiffrer un projet et de diriger la production exécutive (direction du personnel, suivi des contrats, garantie de bonne fin de fabrication), il est amené à suivre des dossiers de recherche de financement. Le producteur intervient donc de la pré-production à la réalisation de l'oeuvre.

8/ PROGRAMMATEUR

Le programmeur analyse le projet qui lui est confié afin de cerner les besoins et les attentes du scénographe. Il s'appuie généralement pour cela sur un cahier des charges puis modélise les caractéristiques d'une application. Il réalise un prototype et rédige la documentation technique associée au projet.

Il programme le logiciel demandé en détaillant notamment les lignes de codes informatiques que l'ordinateur pourra ensuite déchiffrer.

Son métier l'amène également à tester son programme ou son application pour en vérifier le bon fonctionnement. Il apporte en toute fin de projet une notice technique d'installation et un guide d'utilisation. En fonction de l'analyse des besoins des utilisateurs et de l'étude fonctionnelle, le développeur va participer à la réalisation de la phase de spécification détaillée, et implémenter la solution avec les technologies retenues, tout en respectant délais et normes de qualité définis.