

# Les futures moyens de contrôle de lumières dans le monde du spectacle

## Basil KRAUS

TRAVAIL CONFIDENTIEL

Travail de Bachelor 2020

Filière Industrial Design Engineering - Orientation Conception Ergonomique et Design

Professeur-e-s: Anne POLIKEIT, Yannick EBINER

Expert: Hans LEITER

### Description

Ce projet est centré autour du monde du spectacle et du contrôle des différents luminaires utilisés dans les performances live.

Le mandant, Electronic Theatre Controls (ETC), est spécialisé dans la construction de consoles lumières pour le monde du théâtre et de l'opéra, un environnement très spécifique et complexe dans son fonctionnement.

Le but de ce travail est d'explorer de nouveaux horizons qui pourraient mener à de nouvelles technologies et de nouvelles méthodes de travail dans le monde du spectacle.

Au cours du projet et suite à de nombreuses recherches dans le monde du théâtre et de l'opéra, il a été choisi d'explorer un nouveau marché, le marché des performances live telles que les concerts musicaux live.

### Déroulement

Le projet a traversé différentes phases itératives. À la fin de chaque phase, différentes propositions de continuation ont été proposées et l'une d'entre elles choisie avec l'entreprise.

- Phase théâtre
  - Comprendre l'entreprise et sa place sur le marché
  - Interviews avec des professionnels
  - Proposition de produits et de nouveaux marchés selon les problématiques-clés
- Développement d'une solution pour les performances live
  - Analyse des méthodes de travail actuelles
  - Propositions d'innovations
  - Proposition de nouveaux designs
  - Maquettage d'une proposition

### Résultats

Au vu de la confidentialité du projet, les résultats ne peuvent pas être expliqués en détails ici. Néanmoins, les points importants du développement peuvent être expliqués, afin d'apporter une meilleure idée du déroulement du projet:

- L'analyse du milieu du spectacle a été clé dans le développement de ce projet. Comprendre les besoins des professionnels et leurs approches de travail a grandement influencé ce travail.
- Les différentes solutions présentées avaient toujours pour but d'être exagérées. En effet, les idées proposées étaient très ambitieuses en termes de technologie et de nouvelle méthode de travail.
- Les choix ont été faits avec l'entreprise, en tenant compte des facteurs économiques encadrant le projet et dans l'intérêt des professionnels du domaine.
- Le but de la maquette finale est de présenter quelque chose qui pourrait être produit rapidement. Cela pourrait être un premier pas dans une direction inconnue ou presque pour ETC. Il était donc important de présenter un élément pouvant être développé assez rapidement sans grosses nouveautés technologiques.



Image de promotion de ETC pour leur console Eos Ti

### Perspectives

Suite à la construction de la maquette, ETC pourront décider s'ils veulent poursuivre le développement dans cette nouvelle direction. La suite logique de ce projet serait de montrer la maquette à des professionnels, leur expliquer les nouvelles idées et prendre en compte leurs feedbacks à propos du futur développement du produit. En parallèle du hardware, le software d'utilisation doit également être revu par l'entreprise.