

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements	7
Préface	9
Introduction	13
CHAPITRE PREMIER. Trajectoires	19
1. Pionnières et pionniers	20
L'amour de l'art	20
La formation des goûts, l'éclectisme	21
Associations et bénévolat	21
Enseignement, journalisme	21
De la bifurcation	22
Des acteurs ancrés dans des territoires	23
2. Les bâtisseurs et les bâtisseuses	24
De nouveaux points de passage	24
Des études, du bénévolat, du militantisme	24
La filière internationale	27
3. Les professionnel-le-s intégré-e-s	29
Passions artistiques	29
La génération des stagiaires	30
Des artistes qui programment	30
Des parcours au sein d'associations	31
4. Types de carrière et mobilité	32
Voies rapides et routes de campagne	32
L'entrée dans le métier et la mobilité des années soixante-dix à nos jours	33
Des territoires de validation?	34

La Fabrique de la programmation culturelle

5. Apprendre à programmer	36
6. Le genre de la programmation	38
Des disciplines genrées...	38
... tout comme les responsabilités	40
7. S'engager en programmation	42
Transmettre	42
Être le médium d'un genre artistique	42
Soigner la société	43
Une avant-garde culturelle ?	43
8. L'émergence d'un groupe social ?	46
CHAPITRE II. Espaces de travail	49
1. Fréquenter des spectacles	49
D'une scène à l'autre, un ballet incessant	49
L'exception musicale	52
L'épreuve de vérité	53
Des entrepreneurs du goût	56
2. Bâtiments	59
3. Au bureau	60
Trop-plein	63
Il n'y a pas (vraiment) d'abonné au numéro que vous demandez	64
Les écrits	66
5. Bouger, éliminer, choisir	85
De la mobilité	85
Oublier pour mieux trier	87
Ce que nous disent les écrits	90
CHAPITRE III. Un travail d'équilibriste	95
1. Narrations.	95
De l'usage des récits	95
La conférence de consensus	97
2. Composer avec des contraintes	98
Contraintes matérielles	98
Missions et objectifs	98
Contraintes organisationnelles	99
Contraintes réglementaires ou juridiques	99
Contraintes politiques	99
Territoire	99
Les mondes artistiques	100
3. Programmer, c'est jouer un territoire	102
4. Un jeu de balancier	110
5. Habilité managériale et technicité	113
6. Programmeurs et élus, un mariage forcé ?	117
7. S'appuyer sur un projet	121
8. Aisance discursive	123

Table des matières

CHAPITRE IV. Une immersion constante dans le milieu . . .	125
1. Les réseaux, ressource essentielle	125
2. Un espace de sociabilité et d'échanges.	128
3. Ethnographie du festival d'un réseau de programmeurs.	130
4. Avignon	137
5. De l'importance des réseaux	146
6. Une expertise interactionnelle	152
CHAPITRE V. Les petits comptent aussi	165
1. Qui produit la politique publique en matière de spectacles?	165
Verticalité?.	165
D'où viennent les nouvelles pratiques? Qui bifurque?.	167
2. Ce n'est pas toujours ceux qu'on croit qui sont les plus grands	170
Le régisseur/programmeur et ses nombreux collègues	170
En Île-de-France	172
Quand les petits et les grands ne sont pas forcément ceux que l'on croit.	174
Conclusion(s)	180
CHAPITRE VI. La mise en spectacles de la culture	185
1. Professionnaliser la « culture »	185
2. La signature	187
Des commissaires de spectacles?	187
La logique de projet est une incarnation	188
Une organisation pyramidale du travail	190
Un marché	190
3. Le socle républicain	191
La logique de délégation (1: le silence des spectateurs)	191
La logique de délégation (2: professionnels et élus)	193
Expertise et technostucture	196
Un « système de la culture »	197
Soigner la société à l'aide d'équipements authentiques	198
Territoire et qualité esthétique	200
Expertises intérieures et extérieures	201
4. Les apories d'un modèle	202
Une des branches de l'arbre républicain	202
Crise de la représentation?	202
L'expertise profane.	205
Le champ culturel est-il « par nature » différent?	208
Les implications de la notion d'expertise interactionnelle.	212
Les conflits d'intérêts	213

La Fabrique de la programmation culturelle

5. D'une radicalité à l'autre	216
La qualité esthétique est-elle subversive?	216
Les médias sont-ils (si) dangereux?	219
Performativité	221
Rebattre les cartes	222
Bibliographie	225