Pôle 2 : Direction artistique & coordination scénique



Esup'Live

THE HIDDEN VIBES

T3 - dossier récapitulatif

1 RÉCAPITULATIF GLOBAL DU PROJET

PRÉSENTATION DU PROJET

ESUP'LIVE : The Hidden Vibes est un **événement immersif** organisé sur le **campus Eductive le 18 juin 2026, de 19h à 23h**, entièrement conçu et piloté par la classe de **5ème année événementiel**. Le concept repose sur la transformation du campus en parcours artistique multi-univers, où chaque espace possède sa propre identité visuelle, sonore et scénique. L'objectif est de valoriser les talents étudiants et de créer une expérience collective mémorable, autour du mystère, de l'immersion et de la musique.

L'événement se déroule en deux temps distincts. De 19h à 20h30, les participants traversent le parcours immersif en groupes de 15, découvrant successivement chaque univers du campus transformé. À 20h30, le parcours se clôture et la Main Stage ouvre ses portes, rassemblant l'ensemble des participants pour un final collectif et festif.

Cette structure en deux actes a été au cœur de toutes nos réflexions : chaque détail du parcours, des ambiances sonores aux éléments de décoration en passant par la signalétique, a été pensé pour maintenir l'immersion du début à la fin et faire en sorte que le passage d'un univers à l'autre soit une expérience en soi.

Notre pôle, le Pôle 2 Direction Artistique & Coordination Scénique, a été **responsable de la conception artistique globale**, de la sélection et de l'**accompagnement des talents**, de la construction du **programme étudiant**, et de la **coordination scénique en lien avec les Pôles 1 et 3.**

ORGANISATION INTERNE DU PÔLE

Dès le lancement en novembre 2025, nous avons réparti nos missions en trois rôles.

Rôle 1 — Direction artistique & Gestion des talents (Arnaud, Théo, Loan, Anna) : conception de la charte artistique et des moodboards par univers, sélection et accompagnement des talents, organisation des répétitions.
Rôle 2 — Programmation & Coordination scénique (Constance, Amandine) : conducteur minute, programme général, parcours étudiant, rétroplanning.
Rôle 3 — Gestion & Pilotage opérationnel (Anna) : budget artistique, plans B, lien avec le Pôle 1.

1 RÉCAPITULATIF GLOBAL DU PROJET

TRIMESTRE 1 — CADRAGE ET CONCEPTION ARTISTIQUE

Notre premier trimestre a posé les bases artistiques du projet. Nous avons commencé par définir les univers et leurs identités respectives, avant de lancer les outils de gestion et le processus de recrutement des talents.

DIRECTION ARTISTIQUE ET MOODBOARDS

Nous avons créé des moodboards pour chacun des espaces de l'événement, réalisés sur Canva en coordination avec le Pôle 1 pour tenir compte des contraintes budgétaires. Chaque univers a reçu une identité visuelle et sonore précise.

Nous vous présentons ici le déroulé global final de l'événement. Celui-ci a évolué au fil des mois en fonction des réflexions, des contraintes et des ajustements apportés par les différents pôles. Il était donc sensiblement différent lors du premier trimestre.

Le Neon Hall (couloir principal) : ambiance électro, lumières néon multicolores, bande-son dynamique. Ce passage constitue le sas d'entrée dans l'expérience.

La salle d'attente (Salle 001) : espace de transition avant le lancement dans le parcours, avec boissons et nourriture à disposition. Les groupes de 15 s'y constituent avant de démarrer le parcours.

La Karaoke Dimension (Salle 002) : espace participatif avec CD suspendus, boule à facettes et écran de projection pour les paroles.

La Retro Room (Salle 004) : univers années 2000, pop et rap. Nous allons proposer dans cette salle un just Dance des années 2000. Pour ancrer l'immersion, nous avons prévu une PLV personnalisée aux codes visuels de l'époque (poster, vinyles, ...) ainsi qu'un miroir iPod, pièce maîtresse du décor qui installe instantanément l'identité rétro de la salle.

Le Blind Test (Salle 003) : quiz musical accessible en continu tout au long de la soirée.

The Secret Garden : ambiance guirlandes lumineuses, performances DJ live.

La Cafétéria / Main Stage : final festif avec DJ, piste de danse, restauration et photobooth, et rappel des élements de décoration des autres salles.

1 RÉCAPITULATIF GLOBAL DU PROJET

OUTILS MIS EN PLACE

Nous avons créé une adresse mail dédiée (thehiddenvibes2026@gmail.com), un Google Sheets commun aux trois pôles pour le suivi des tâches, et un formulaire d'appel à talents en 6 sections (présentation du concept, profil, type de performance, vidéo obligatoire, liens réseaux sociaux, consentements RGPD).

Un brief talent V1 a également été rédigé pour les candidats pré-sélectionnés.
Le processus de sélection a été cadré avec un calendrier précis : appel à talents du 15 janvier au 12 mars, visionnage et sélection du 16 au 20 mars, annonce des retenus le 26 mars.

TRIMESTRE 2 — STRUCTURATION OPÉRATIONNELLE

Le deuxième trimestre a été celui de la confrontation entre nos intentions artistiques et les contraintes réelles du projet. Nous avons produit nos principaux livrables opérationnels et effectué plusieurs ajustements stratégiques.

PROGRAMME GÉNÉRAL ET PARCOURS ÉTUDIANT

Nous avons élaboré une V1 complète du programme, de l'ouverture des portes à 19h jusqu'à la fermeture à 23h. Pour gérer les flux des participants avec des salles à capacité limitée, nous avons mis en place un système de rotation par groupes de 15, avec des bracelets couleurs indiquant à chaque étudiant son créneau de départ.

Le parcours a été formalisé avec un plan du campus numéroté et fléché.

FORMULAIRE ET PROCESSUS DE SÉLECTION

Le formulaire talent a été mis à jour en V2, intégrant les retours de la directrice, du Pôle 1 et du Pôle 3, avec la bannière actualisée aux couleurs de la direction artistique validée.

CONTRAINTES MAJEURES GÉRÉES

Le budget de 1 000 euros couvrant l'ensemble des postes (décoration, technique, restauration, logistique, sécurité) nous a imposé des arbitrages constants. Nous avons priorisé les éléments à fort impact immersif et réutilisé le matériel disponible du campus. Le format de 4 heures, avec très peu de marge pour les imprévus, a rendu indispensable la construction d'un conducteur minute rigoureux.

1 RÉCAPITULATIF GLOBAL DU PROJET

TRIMESTRE 3 — FINALISATION ET JOUR J

Notre troisième trimestre a été consacré à la clôture du casting, à la confirmation des talents, aux répétitions et à la préparation opérationnelle du Jour J.

LINE-UP DÉFINITIF

Trois DJ ont été retenus. Le premier assure une performance au Jardin / Secret Garden de 19h à 20h30, dans une ambiance chill et feutrée cohérente avec l'identité de cet espace. Les deux autres sont programmés sur la Main Stage à partir de 20h pour le final festif. Le DJ du Jardin rejoint ensuite la Main Stage en clôture, assurant une continuité artistique entre les deux phases de la soirée.

DÉCORATION ET DIY

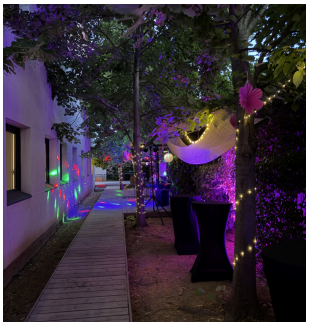
En coordination avec le Pôle 1 pour la réservation du matériel manquant, nous avons également pris en charge une part importante de la décoration en autonomie, à travers plusieurs réalisations DIY.

Nous avons chiné un miroir sur Leboncoin que nous avons personnalisé pour en faire le miroir iPod de la Retro Room.

Nous avons fabriqué des éléments de décoration et de signalétique d'entrée à partir de cartons, et imprimé de nombreux posters pour habiller les salles et renforcer l'identité visuelle de chaque univers. Ces réalisations ont permis de maximiser l'impact immersif tout en restant dans l'enveloppe budgétaire.







RÉPÉTITIONS ET COORDINATION SCÉNIQUE

Les répétitions ont été organisées par univers puis en filage général. Chaque talent a reçu un brief individuel couvrant les entrées et sorties de scène, les placements, la gestion du micro, le timing et les plans B. Le conducteur minute a été produit en deux versions, des fiches pratiques par salle et par pôle ont été rédigées, et le planning du Jour J a été transmis à l'ensemble des équipes.

1 RÉCAPITULATIF GLOBAL DU PROJET

TRIMESTRE 3 — JOUR J

Le Jour J représente l'aboutissement de plusieurs mois de travail pour notre pôle. Notre rôle ne s'est pas limité à la coordination scénique : nous avons été présents sur l'ensemble de la soirée, de l'installation à la désinstallation, en passant par l'animation des espaces et l'accompagnement des artistes.

INSTALLATION ET DÉCORATION

En amont de l'ouverture des portes, notre pôle a pris en charge la décoration complète de l'ensemble des salles. Chaque espace a été installé selon la direction artistique définie tout au long du projet, en veillant à la cohérence visuelle de chaque univers : signalétique, PLV personnalisée, éléments DIY, disposition du matériel. C'est le moment où tout le travail de préparation des semaines précédentes s'est concrétisé.

ACCUEIL ET ACCOMPAGNEMENT DES ARTISTES

Notre pôle a également assuré l'accueil des trois DJ à leur arrivée sur le campus et les a accompagnés tout au long de la soirée. Cela comprenait : les briefer sur le déroulé, les installer dans leurs espaces respectifs, s'assurer qu'ils avaient tout le nécessaire et rester disponibles en cas d'imprévu ou d'ajustement de dernière minute.

ANIMATION DES ESPACES

Pendant l'événement, chaque membre du pôle tenait un poste précis. Loan et Amandine ont animé la salle Blind Test. Arnaud et Théo ont animé la salle Blind Test. Constance et Léana ont pris en charge la salle Karaoké. Anna a assuré la gestion des flux, le suivi du parcours et le réassort tout au long de la soirée, garantissant la fluidité de la circulation entre les différents univers. À la fermeture de l'événement, notre pôle a assuré la désinstallation complète de l'ensemble des salles, dans le respect des espaces du campus.

2 ANALYSE CRITIQUE & RETOUR D'EXPÉRIENCE

AVANT L'ÉVÉNEMENT

CE QUI A BIEN FONCTIONNÉ

Une bonne dynamique d'équipe
On avait défini des rôles au départ, mais dans les faits tout le monde a mis la main à la pâte sur les tâches des autres. La semaine de l'événement notamment, ça s'est organisé naturellement : une équipe sur les pancartes d'accueil, une autre sur le miroir iPod, une autre sur la découpe du lettrage. On s'est vraiment entraidés et c'est ce qui nous a permis d'avancer efficacement.

Une capacité à rebondir face aux imprévus
Quand on a réalisé que certains éléments de décoration ne fonctionnaient pas (des guirlandes et des boules disco lumineuses hors service), on n'a pas paniqué. On a redistribué le matériel disponible et revu la scénographie de certains espaces. Le résultat restait cohérent avec notre direction artistique.

LES DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Un flou sur nos missions en début de projet
Au départ, on ne savait pas exactement ce qui était de notre ressort. On pensait qu'on devait gérer le budget de décoration, construire le parcours étudiant et programmer l'événement dans sa globalité. En réalité, tout ça relevait du Pôle 1. Nos missions se limitaient à la programmation des talents. Cette confusion nous a fait perdre du temps et a créé des doublons avec le Pôle 1. On a aussi eu le sentiment de manquer de missions, ou en tout cas que les nôtres se recoupaient trop avec les leurs.

Une gestion des talents compliquée
C'est clairement la partie la plus difficile du projet. On a enchaîné les imprévus : une chanteuse qui ne répondait plus et qui a fini par annuler, une remplaçante qui en fait n'était pas chanteuse mais accompagnatrice à la guitare, et globalement trop peu de candidatures pour avoir vraiment le choix. On avait pourtant préparé une grille de notation pour sélectionner les talents, mais on n'a jamais eu l'occasion de l'utiliser.

Au final, on s'est retrouvés avec trois DJ alors qu'on voulait au départ un programme varié avec des musiciens, des chanteurs, des performances différentes. Il a fallu revoir toute la répartition des artistes dans les espaces et adapter le programme en conséquence.
Par ailleurs, un de ces trois DJ s'est désisté la veille pour raison de transport entre Aix et Marseille.

2 ANALYSE CRITIQUE & RETOUR D'EXPÉRIENCE

AVANT l'ÉVÉNEMENT

LES DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Un rétroplanning qu'on a dû décaler plusieurs fois
On avait un calendrier précis pour le recrutement des talents. Dans les faits, on a dû repousser le lancement parce que la communication du Pôle 3 n'était pas encore en place, puis prolonger la période de candidatures parce qu'on n'avait pas assez de monde. Les répétitions prévues la semaine du séminaire ont aussi été reportées au Jour J après 16h, parce que le matériel n'était pas encore disponible et que les DJ n'étaient pas libres avant.

Une coordination inter-pôles pas toujours fluide
Le fait de ne pas gérer directement notre matériel et notre budget de décoration a rendu les choses compliquées. On dépendait du Pôle 1 pour savoir ce qu'on avait à disposition, et on n'avait pas toujours une vision claire de ce qui était commandé ou disponible.

Il y a aussi eu des problèmes de communication en classe entière. Nous avons donné des informations importantes devant tout le monde, qui n'étaient pas vraiment écoutées ni retenues, ce qui a créé des incohérences. L'exemple le plus concret : on n'avait pas le même plan du parcours que le Pôle 1, et personne ne s'en était rendu compte avant que ça pose problème. Le fait que chaque pôle travaillait dans sa salle de son côté n'aidait pas. Les choses se sont améliorées quand on a commencé à travailler dans les mêmes espaces et à se parler directement.

La difficulté de gérer un projet à 21
À 21 personnes, il y a forcément des déséquilibres. Le volume de missions ne permettait pas de mobiliser tout le monde de la même façon en permanence, ce qui a créé des écarts d'implication au sein des équipes.

2 ANALYSE CRITIQUE & RETOUR D'EXPÉRIENCE

POST ÉVÉNEMENT

CE QUI A BIEN FONCTIONNÉ

Une installation efficace et collective
On a commencé salle par salle puis on s'est dispatchés pour aller plus vite. Malgré quelques manques de dernière minute (posters années 2000, et scotch), on a réagi rapidement grâce à l'aide des autres pôles. Le miroir iPod a beaucoup plu aux participants et a vraiment installé l'identité de la Retro Room. Plus globalement, on s'est rendu compte que travailler dans les mêmes salles facilitait beaucoup la coordination : les échanges étaient directs, les décisions rapides.

Des talents fiables et une coordination technique sans accroc
Les deux artistes étaient à l'heure et ont assuré leurs performances sans aucun problème. La coordination avec le pôle logistique sur leurs besoins techniques s'est faite sans difficulté, ce qui nous a permis d'aborder la soirée sereinement de ce côté-là, d'autant que les répétitions avaient été reportées au jour J après 16h et qu'on n'avait pas beaucoup de marge.

Une vraie énergie dans l'animation des salles
Les participants présents étaient vraiment investis et à fond. On a tout donné dans l'animation du karaoké, du blind test et de la salle Just Dance, en adaptant les contenus en temps réel selon les envies de chacun : on leur laissait le choix des chansons, on leur demandait quel genre de blind test ils voulaient. Cette flexibilité dans l'animation a clairement contribué à l'ambiance positive de la soirée, même si la fréquentation était en dessous de ce qu'on espérait.

Une cohésion inter-pôles globalement positive
Le groupe WhatsApp de classe a bien fonctionné pour se tenir informés en temps réel de l'avancement de chacun. Le pôle communication a été particulièrement présent et impliqué tout au long de la semaine, proposant des initiatives concrètes comme l'impression de posters avec les paroles pour la salle karaoké. Tout le monde nous a aidés à l'installation, et la désinstallation a été exemplaire : rapide, collective, tout le monde a carburé pour remettre les espaces en ordre.

2 ANALYSE CRITIQUE & RETOUR D'EXPÉRIENCE

POST ÉVÉNEMENT

LES DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Une décoration sous-estimée par rapport aux volumes réels des salles
Une fois vidées, les salles étaient beaucoup plus grandes que ce qu'on avait imaginé, et ça faisait vite très vide. On nous a d'ailleurs fait remonter que c'était trop léger. On a dû réimprimer des posters et ajouter des éléments de déco en urgence le jour J pour combler cet écart, faute de budget pour aller plus loin.
La salle du blind test est celle qui nous a le plus déçus sur le plan de la scénographie. Contrairement aux autres espaces, elle semblait moins aboutie et moins immersive. Cette situation s'explique notamment par une modification du parcours. Une décision prise durant la semaine du séminaire. Initialement, le blind test ainsi qu'un Twister, devaient se dérouler dans l'amphithéâtre. Afin de fluidifier le parcours des participants, nous avons finalement choisi de déplacer le blind test dans la salle 004. Ce changement de dernière minute nous a contraints à repenser la décoration avec les éléments déjà à notre disposition, ce qui n'a pas permis d'obtenir un rendu aussi travaillé que dans les autres salles. Avec davantage d'anticipation, nous aurions pu adapter plus efficacement la scénographie à cette nouvelle configuration.

La salle Just Dance, un plan B qui n'a pas pleinement convaincu
Cette salle était notre solution de remplacement face à l'absence de la chanteuse initialement prévue. Le format n'a pas rencontré le succès escompté : l'espace était trop grand pour des petits groupes de participants, ce qui n'a pas favorisé la participation spontanée. Il est difficile de se laisser aller à danser à quelques personnes dans un grand espace, et c'est une donnée qu'on aurait dû mieux anticiper dans la conception du plan B, en pensant davantage à l'échelle humaine de l'animation.

Des déséquilibres dans la circulation entre les salles
On a décidé en cours de soirée d'allonger les créneaux parce que certains participants ne voulaient plus quitter le karaoké et y prenaient vraiment goût. C'était une bonne décision sur le moment, mais elle a eu un effet collatéral : d'autres salles, notamment la salle Just Dance, se sont retrouvées vides pendant de longues périodes. Gérer les flux en temps réel tout en préservant l'équilibre entre les espaces reste un exercice difficile, surtout quand certaines animations captent beaucoup plus que d'autres.

2 ANALYSE CRITIQUE & RETOUR D'EXPÉRIENCE

POST ÉVÉNEMENT

LES DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Un déséquilibre à la transition vers la Main Stage
L'ouverture de la Main Stage a finalement été avancée, et les deux artistes ont joué en même temps, ce qui était un beau moment. Mais dès que les portes ont ouvert, la quasi-totalité des participants s'y est engouffrée, laissant le DJ du jardin seul dans son espace. Ce moment, festif et réussi sur le fond, a mis en lumière la difficulté de maintenir l'équilibre entre les espaces dès lors que la Main Stage entre en jeu : son effet d'attraction est immédiat et difficile à contenir.

Des contraintes techniques de dernière minute sur le Néon Hall
Le Néon Hall a été l'un des espaces les plus stressants à installer. On s'est retrouvés sans assez de multiprises pour brancher tous les LED, la plupart ayant déjà été réquisitionnées pour la Main Stage et la cafétéria. On a eu un moment de doute, en se demandant si on allait pouvoir allumer tous les éléments comme prévu. Heureusement, Vincent est intervenu avec une rallonge supplémentaire et a vraiment mis la main à la pâte pour tout installer et sécuriser les câbles au sol. On a aussi eu une inquiétude sur le nombre de LED commandés par rapport à la longueur réelle du couloir, malgré le fait qu'on avait bien mesuré en amont. Au final, le rendu était exactement ce qu'on voulait : avec la machine à fumée, l'effet immersif était vraiment là et c'est l'un des espaces dont on est le plus fiers.

3 PERSPECTIVES & PISTES D'AMÉLIORATION

DONNER À CHAQUE PÔLE LA MAIN SUR SON PROPRE MATÉRIEL

Ce serait plus simple que chaque pôle gère directement ses commandes et son budget de décoration, dans une enveloppe définie. On serait plus autonomes et plus réactifs face aux imprévus, sans dépendre d'un autre pôle pour savoir ce qu'on a à disposition.

LANCER L'APPEL À TALENTS PLUS TÔT, ET EN LIEN DIRECT AVEC LA COMMUNICATION

Le recrutement des talents prend du temps, et ça peut vite déraper si la communication n'est pas lancée en parallèle. Pour une prochaine édition, les deux pôles devraient démarrer en même temps, dès le début de l'année, pour ne pas se bloquer mutuellement.

CRÉER UN DOCUMENT DE SUIVI COMMUN À TOUS LES PÔLES

Un document partagé, accessible à tous et mis à jour régulièrement, aurait évité beaucoup de malentendus. Le problème du plan du parcours en double version n'aurait pas existé si tout le monde avait travaillé sur le même fichier.

MIEUX ESPACER LES ÉVÉNEMENTS DANS L'ANNÉE

Organiser plusieurs événements sur le même mois, en fin de semestre, ne fonctionne pas. Les étudiants ne vont pas se déplacer quatre fois dans le même mois, surtout en période de fin de cours. Il faudrait mieux étaler les événements sur l'année. Il y a aussi un problème de concurrence entre les projets : d'autres classes organisaient des événements similaires au nôtre (notamment Aix'ellence) au même moment. Pour éviter ça, il faudrait que les briefs donnés aux différentes classes soient suffisamment différenciés pour que les événements ne se ressemblent pas.

MIEUX ANTICIPER LES VOLUMES DES ESPACES DÈS LA PHASE DE CONCEPTION

La surprise face à la taille réelle des salles une fois vidées montre qu'il manquait une visite technique préalable avec le matériel de déco en main. Pour une prochaine édition, il faudrait visiter les espaces vides en amont et calibrer la décoration en conséquence, plutôt que de réimprimer en urgence le jour J.

MIEUX PENSER LES PLANS B À L'ÉCHELLE HUMAINE

La salle Just Dance a révélé qu'un plan B ne peut pas être juste une activité de substitution. Il faut qu'il soit adapté au format réel de l'animation : un grand espace avec peu de participants ne favorise pas la participation spontanée. Un plan B doit être pensé avec les mêmes contraintes que le plan A.

3 PERSPECTIVES & PISTES D'AMÉLIORATION

PRÉVOIR L'IMPACT DE L'OUVERTURE DE LA MAIN STAGE SUR L'ÉQUILIBRE DES ESPACES

Dès que la Main Stage a ouvert, tout le monde s'y est précipité. Pour une prochaine édition, il faudrait prévoir une transition plus progressive, par exemple en maintenant une animation active dans le jardin jusqu'à un moment défini, ou en communiquant clairement sur le fait que les deux espaces coexistent.

CLARIFIER LES RÈGLES DE FIN DE SOIRÉE ENTRE LES PÔLES EN AMONT

Le fait qu'on nous ait demandé de rester en cafétéria pour donner l'impression qu'il y avait du monde, alors qu'on avait convenu entre pôles de ranger nos salles dès le passage à la Main Stage, montre qu'il manquait un accord formalisé sur la gestion de la fin de soirée. Ce type de décision doit être acté collectivement avant le jour J, pas improvisé sur le moment.

TRAVAILLER LA GESTION DES FLUX EN TEMPS RÉEL AVEC UN RÉFÉRENT DÉDIÉ

L'allongement des créneaux au karaoké a déséquilibré la circulation entre les salles. Il aurait fallu un référent chargé uniquement de surveiller les flux et de réguler les rotations en temps réel, sans être pris par l'animation d'une salle.

ENCOURAGER LES AUTRES FILIÈRES À PARTICIPER AUX ÉVÉNEMENTS

La fréquentation était en dessous de ce qu'on espérait, et ça aurait pu être différent si les autres filières s'étaient davantage mobilisées. Elles organisent elles aussi leurs propres événements, donc il y a une vraie logique d'entraide à mettre en place : on vient aux leurs, ils viennent aux nôtres. Pour les prochaines éditions, il faudrait prévoir une communication ciblée vers les autres classes et encourager cette solidarité entre promotions, idéalement avec le soutien de l'école.

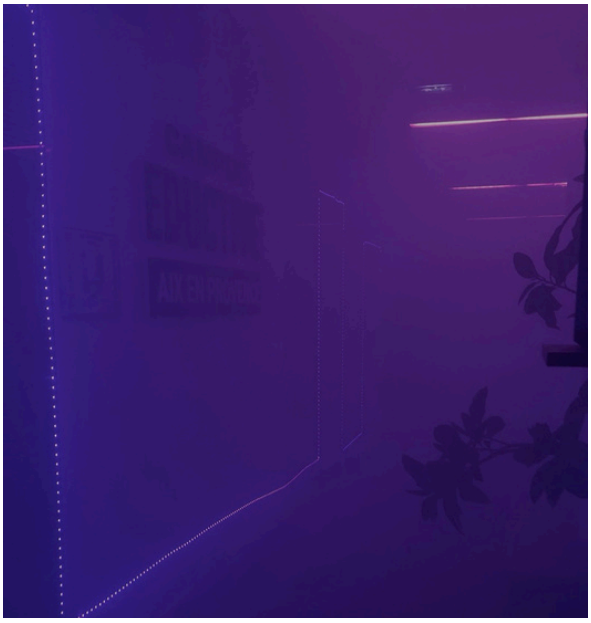
4 PHOTOS DE L'ÉVENEMENT

ACCUEIL

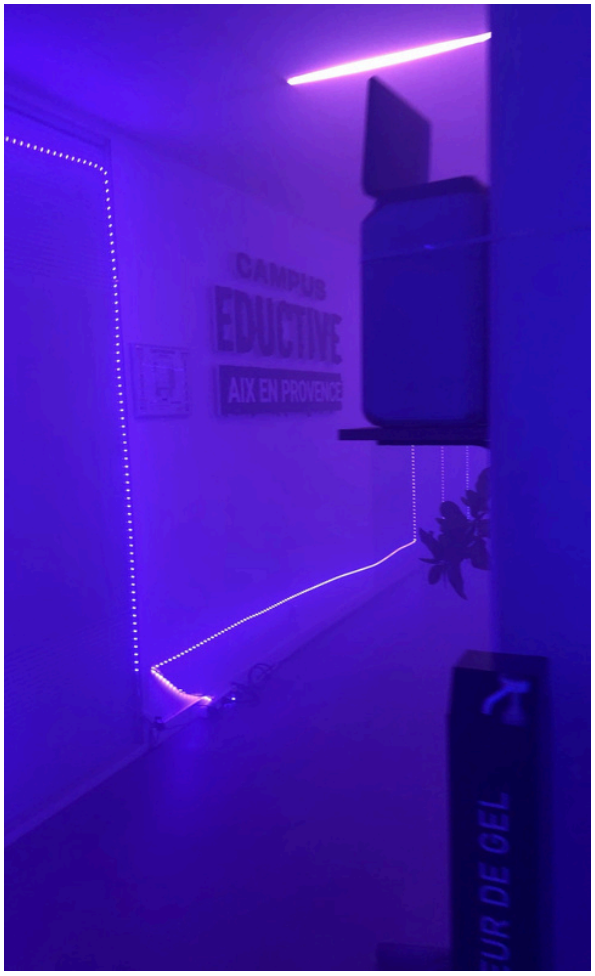


4 PHOTOS DE L'ÉVENEMENT

NÉON HALL





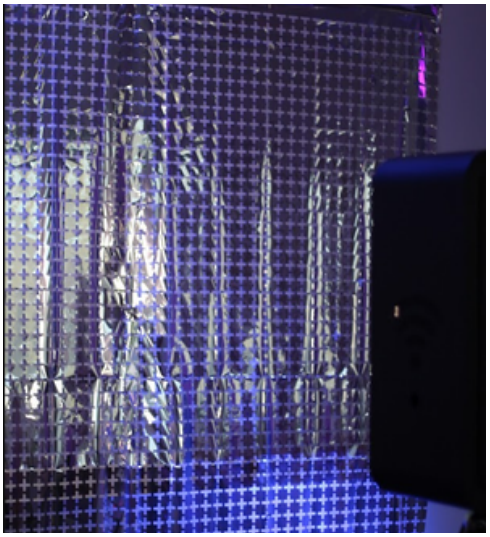


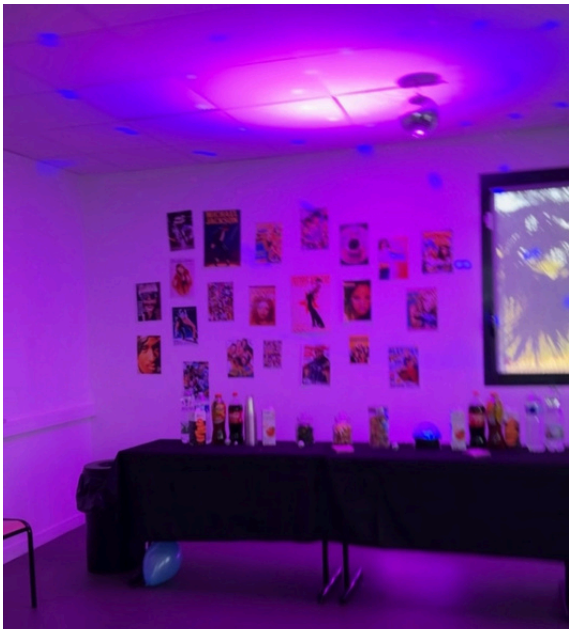


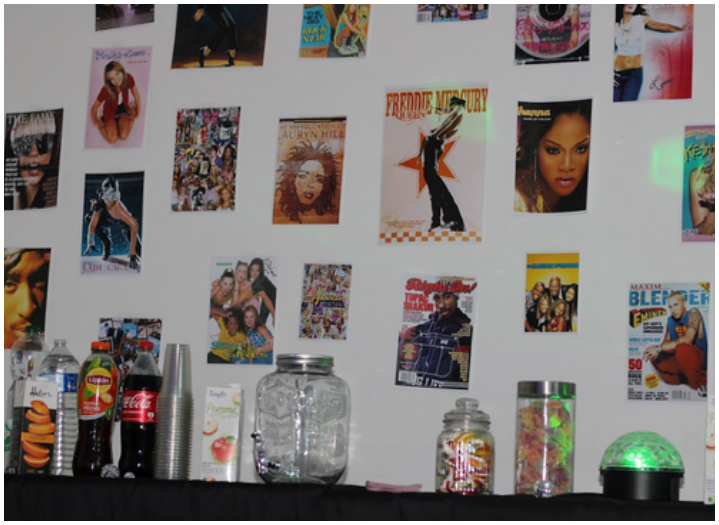
4 PHOTOS DE L'ÉVENEMENT

SALLE D'ATTENTE













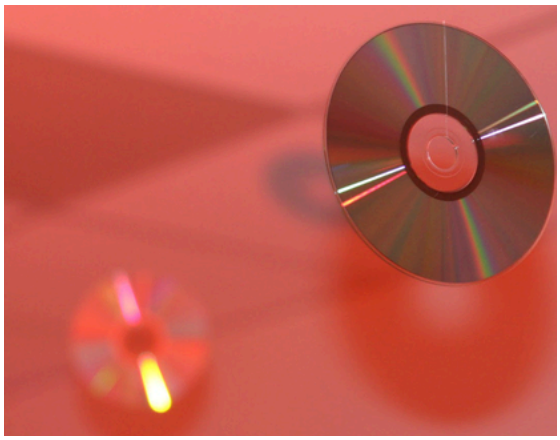
4 PHOTOS DE L'ÉVENEMENT

KARAOKÉ











4 PHOTOS DE L'ÉVENEMENT

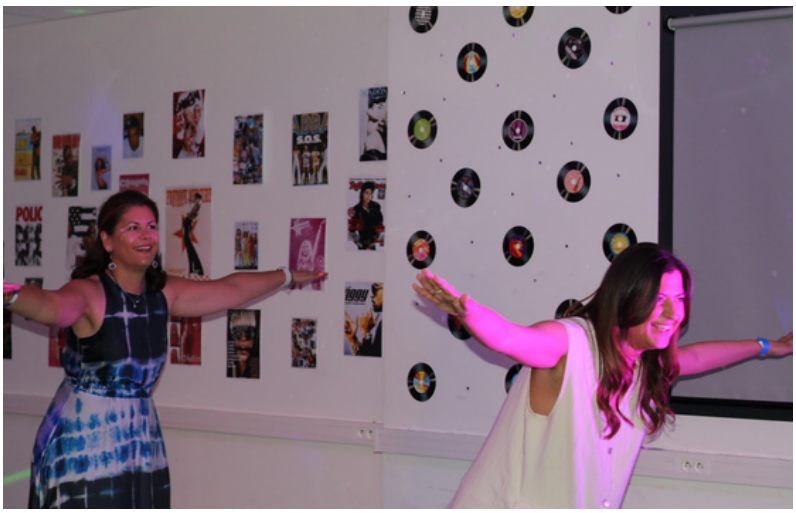
RETROROOM











4 PHOTOS DE L'ÉVENEMENT

BLIND TEST





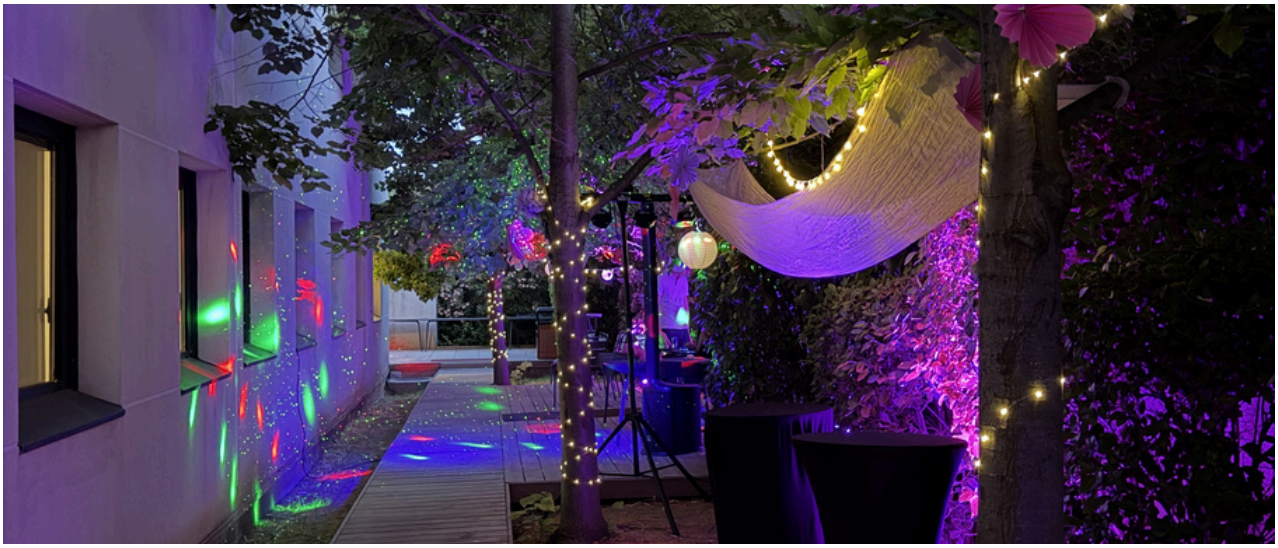






4 PHOTOS DE L'ÉVENEMENT

SECRET GARDEN









4 PHOTOS DE L'ÉVENEMENT

MAIN STAGE



