Restitution TMNlab #12 : construire une méthodologie de remix pour les théâtres

Posted on 9 avril 2017 by Anne Le Gall



Après l'*Etat des lieux du numérique dans les théâtres* présenté le 21 novembre 2016 au Théâtre du Rond-Point, nous voulions offrir aux participants un temps de réflexion en petits groupes, dans un format plus concret : faire l'état des lieux c'est bien, mais après ? Comment, au sein d'un théâtre, imaginer un projet numérique innovant ? orienté utilisateur/spectateur/habitant ? pensé en fonction des usages et non des outils ? réalisable, aussi ?

Des projets créatifs émergent partout mais les habitudes, le manque de temps, de formation à ces questions, l'absence de réseaux de professionnels du numérique pouvant apporter leur expertise… tout cela concourt à l'état des lieux actuel. Seul 8 théâtres ont obtenus un soutien du Ministère pour un Service Numérique Culturel Innovant, et parmi les projets phares repérés en France la marge de progression, notamment sur la question de l'appropriation par les

publics mais aussi en terme de diversité des usages, est grande.

Avec ce constat, nous nous sommes réunis le 30 janvier dernier au Théâtre National de Chaillot avec une vingtaine de participants pour tester un méthodologie inspirée du design thinking et d'un museomix mini-format et pour échanger ensemble : comment construire une méthodologie propre aux théâtre pour favoriser l'innovation en interne et avec nos publics ?

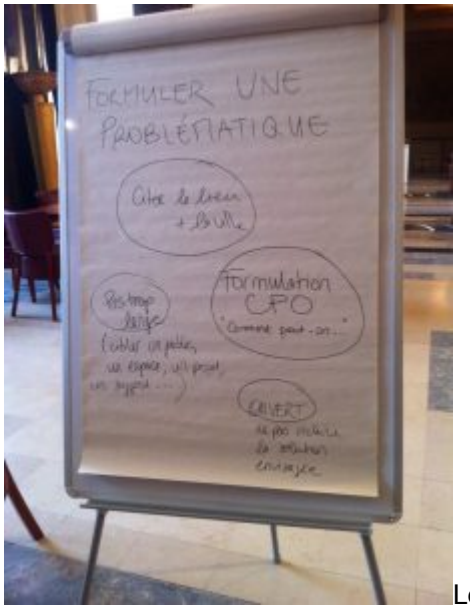
Compte-rendu de l'atelier



Nous avons réuni des professionnels issus de théâtres partout en France mais également des invités apportant des compétences numériques (conseil, UX design, data). Nous avons travaillé sur des projets fictifs, bien qu'appuyé sur des problématiques réelles. Il n'y avait ni artiste, ni spectateurs ou habitants dans cette première phase mais l'objectif, dans la construction de ce remix, est évidemment de les réunir autour de la table avec nous, professionnels des lieux.

Merci à tous les participants qui ont contribué tout au long de la journée aux échanges, merci à ceux qui ont pris le temps par la suite de rédiger des comptes-rendus, notamment Hélène, Paul et Justine / Entrée public, Soline Ledesert, Valérie Hameau / Dixxit. Ce premier rendez-vous servira de base à la suite.

Phase 1 : exposition des problématiques apportées par les participants et sélection



Les participants étaient invités, en amont, à réfléchir à une problématique à soumettre au groupe. Nous avons repris la notion de CPO (comment peut-on) issu du design thinking (lire cet article pour en savoir plus). L'enjeu était d'identifier des problématiques assez ouvertes… tout en étant assez spécifiques. Et de les contextualiser (chaque problématique est associée à un lieu).

Chacune est rédigée sur un post it, collé sur une table. Les problématiques sont ensuite ventilées par thème. Les participants identifient la problématique sur laquelle ils souhaitent travailler et se réunissent en petits groupes.

> *« La phase, un peu marécageuse, a du bon car elle permet de sortir des problématiques sur lesquelles on est convaincu. C'est aussi la journée où l'on peut se permettre de tâtonner. »*

Phase 2 : de la problématique à l'idée / phase de travail en groupe

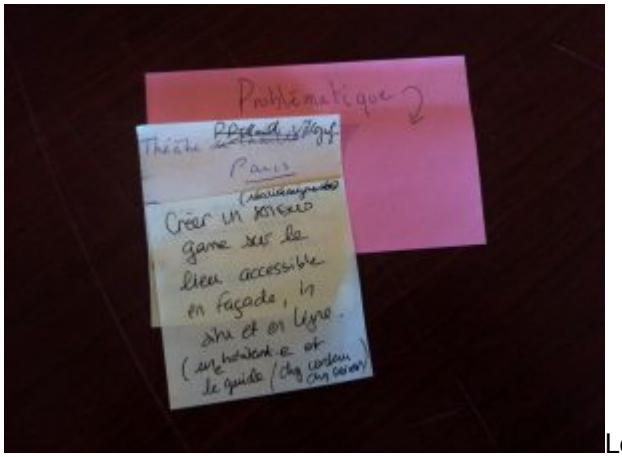


Brainstorming autour de la problématique choisie, en présence d'un.e référent.e du lieu de référence qui apporte les éléments de contexte. En effet, les idées émises doivent être nourrie par le lieu concerné, même si elles peuvent ensuite être élargies.

> *« D'habitude, dans ce genre d'événements, il y a le risque de tomber dans la plainte corporatiste ou la valorisation de l'expérience propre de son lieu. Là, cela n'a pas eu lieu dans notre groupe et je n'explique pas pourquoi il y a eu cette dissolution de l'ego mais c'est intéressant. »*

Les idées sont soumises au groupe, sous forme de post-it à nouveau répartis sur sur des tables. Chacun coche celles qui lui paraissent intéressantes. Les idées plébiscitées sont retenues pour la phase suivante.

Phase 3 : de l'idée au projet / phase de travail en groupe



Lors de cette seconde phase, il s'agit d'imaginer

comment l'idée peut prendre corps dans un projet orienté utilisateur, d'imaginer un concept, un service, un produit et/ou un scénario d'usage.

Note : Même si cette méthodologie ne concerne pas que les questions numériques, pour cette journée nous avions intégré dans le cahier des charges que la réponse soit numérique.

> *« La culture digitale des équipes des théâtres est naturellement très « théâtro-centrée ». Si les problématiques des théâtres sont souvent très différentes de celles d'autres lieux culturels, il reste un socle commun de culture numérique à acquérir et à partager. On sent la nécessiter de poursuivre et d'approfondir un benchmark des projets de médiations numériques innovantes hors théâtre pour nourrir nos réflexions. »*

Phase 4 : présentation du projet « prototypé »



La notion de prototype est très relative. L'objectif est de présenté l'idée non pas en l'exposant mais en la jouant, en la mettant en scène donc en posant immédiatement la question de l'utilisation/l'appropriation. C'est un prototypage d'usage, les « prototypes » physiques sont fabriqués en papier ou dessiné.

> *« La prise en compte des besoins des utilisateurs n'est pas le mode de réflexion le plus partagé. On est encore beaucoup dans « qu'est-ce que j'ai à leur dire », plutôt que dans « qu'est-ce qu'ils attendent de moi ». Un atelier autour des méthodologies de conception orientées besoins (personas, tri par cartes...) pourrait être enrichissant. »*

Pour chaque étape,
retrouvez les + et – dans le compte-rendu détaillé de l'atelier.

L'ensemble de ce compte-rendu à pour objet de documenter la création collective d'un remix des théâtres, sous forme d'un événement ou d'une boite à outils, cela reste à inventer ensemble. Pour travailler sur ce projet avec nous, écrivez-nous equipe /à/ tmnlab.com