Une ressource publiée sur tmnlab.com

[Groupe Médiations numérique] Projet Unlock Theatre : retour sur le deuxième atelier (2/5)

Posted on 15 novembre 2024 by Nathalie Dalmasso

Le living lab Unlock Théâtre, porté par le groupe Médiations numériques et financé par l'appel à projet Service Numérique Innovant 2024, a démarré le 19 septembre 2024 en visio après une séance d'amorçage en juin accueillie en présentiel par l'un des partenaires du projet, Artcena.

Le projet Unlock Theatre vise à concevoir une approche de la médiation de la sortie au théâtre sur Instagram, auprès d'un public trentenaire, avec une équipe de professionnel.les de la relation avec les publics de 7 institutions culturelles, aguerrie au terrain et souhaitant explorer la transformation de leurs usages dans les environnements numériques.

L'atelier du 15 octobre

Lors de ce deuxième atelier de travail en commun, il s'agissait de se pencher sur :

- explorer les exemples récoltés dans nos benchmarks :
  - Instagram – usages observés dans le spectacle vivant et ailleurs
  - Gamification – des projets inspirants
  - Iconographie du théâtre en ligne – état des lieux
- mettre en commun les éléments les plus frappants
- croiser avec les besoins/irritants vu la session précédente
- produire des scénarios : défis précis à relever

Le retour sensible

Pour partager avec la communauté TMNlab cette dynamique de travail collective, nous avons choisi de demander à un·e des participant·es de répondre à 3 questions à l'issue de chaque atelier :

- qu'avez-vous appris ?
- qu'avez-vous envie de creuser ?
- à qui avez-vous envie de partager ?

Pour ce nouvel article, c'est Laureen Bonnet, chargée des relations avec les publics à La Commune à Aubervilliers.

Ce qu'elle a appris

Nous avons identifié plusieurs leviers de motivation pour inciter les 30-40 ans à la venue au théâtre. La sortie au théâtre pouvant être envisagée comme :

- Une expérience globale qui ne s'arrête pas à la découverte d'un spectacle : un moment de convivialité, d'échange, de partages et de rencontres.
- Un moment unique et exceptionnel : découverte d'artiste, espace-temps coupé du quotidien déclencheur d'émotions fortes
- Un moment de partage en famille, où les enfants peuvent être les bienvenus
- Une activité qui peut être facile à organiser (accès transport, solutions de garderie etc.)
- Une activité accessible et ouverte à tous.tes.

Concernant les modalités de gamification, j'ai appris pour ce projet, qu'il était préférable de s'éloigner des mécanismes de la gamification « basique » (telle qu'elles sont répandues dans le milieu de l'entreprise, ou pour les taches de la vie quotidiennes, le sport, l'apprentissage des langues, etc.), souvent basée sur un système de classement, de point, de niveaux, et de récompenses. Nous souhaitons plutôt créer un terrain de jeu pour donner l'envie d'aller au théâtre à travers un outil s'appuyant sur un design d'expérience ludique sans contrainte, qui suscite le pur plaisir de jouer et de découvrir. Un outil qui puisse être réplicable pour durer.

J'ai découvert plusieurs initiatives inspirantes :

- Visuels et campagne de communication qui visent à lutter contre les clichés et qui rejoignent notre objectif de départ (lutter contre les clichés d'un théâtre élitiste et difficile d'accès) :
  - **La trentaine tmtc :** Nouvelle collaboration sur Insta avec la Philharmonie de Paris dédiée pour casser les stéréotypes sur la musique classique à travers un design simple (dans un style « naïf ») et très efficace.
  - Campagne de communication **HEETCH** sur l'imaginaire des banlieues dans l'IA générative pour casser les imaginaires de la banlieue auprès des publics mais aussi auprès de l'IA.
- Univers immersifs/sensoriels :
  - **Hellfest from home** : Festival Digital créé à l'occasion de l'annulation de l'évènement 2021. Cette plateforme propose de nombreux concerts enregistrés pour l'occasion en collaboration avec Arte. Les concerts sont accessibles via une carte interactive inspirée du jeu vidéo représentant le site physique du festival.
  - **Zombies, Run !** : jeu de course à pied et d'aventure audio immersif,

créé en collaboration avec la romancière récompensée Noami Alderman.

- Jeu pour apprendre
  - **Blob Opera** : expérience de machine learning crée par l'artiste David Li avec Google Art and Culture pour créer son propre opéra.s :
    - Le bouche à oreille > c'est de tout temps le moyen le plus efficace. Comment le transcrire dans une relation via un réseau social ?
    - La dimension augmentée de la sortie au théâtre > convivialité, services (garderie, transport, restauration…), rencontres… tout ce qu'on fait tous plus ou moins, mais qui ne fait pas forcément partie de la perception des non-publics de la sortie au théâtre

Ce qu'elle a envie de creuser

- L'idée de travailler en collaboration avec des influenceurs et comptes insta afin que la parole et le message partent des publics et non pas de l'institution (ex : initiative de la trentaine tmtc). Comment sortir de codes et esthétiques institutionnels ?
- L'idée d'hybrider les formes (ex : Helfest avec Arte, ou Zombi Run avec une romancière) et de croiser les genres : gamification / littérature / etc.
- Comment créer de la familiarité avec le lieu ? Réfléchir à la possibilité de donner des points de repères à travers un outil virtuel ou du contenu créatif pour inciter à franchir le pas dans le réel.
- Comment désacraliser la sortie au théâtre en en faisant un lieu familier, simple ouvert à toutes et tous, le présenter comme un lieu de détente, de divertissement. Le présenter comme un lieu où les contraintes et les conventions ne sont pas si pesantes. Également comme un lieu d'accueil humain et chaleureux en visibilisant les équipes des théâtres.
- Comment créer une communauté de spectateurs pour créer de la viralité ?
- S'inspirer des initiatives du secteur muséal pour creuser l'aspect « apprendre en jouant » autour de notions, et de d'anecdotes autour du lieu et du théâtre en général
- Comment transformer les enfants en ambassadeurs du théâtre pour inviter leurs parents à y venir ?
- Comment inciter à la créativité des spectateurs ? Leur laisser une place au sein du lieu ? (En fonction aussi du projet d'établissement de la direction)

A qui a-t-elle envie de partager ?

- À l'équipe du théâtre, surtout au pôle public pour regarder nos pratiques personnelles

Contribuer ?

Vous nous lisez et avez des ressources à nous partager ? Soyez généreux·se, partagez en commentaire !

Vous êtes participant·es vous aussi et vous avez retenu d'autres choses ? Complétez sans complexe en commentaire !