

# [replay] - No Code Loves Culture #8 : une borne audio interactive No-Code pour le Théâtre Massalia

Posted on 16 décembre 2025 by Matthieu Gameiro

Le « No code » ? Tout est dans le titre : il s'agit de créer et de déployer des logiciels sans écrire de code informatique, grâce à l'utilisation de plateformes de développement.

**Pour ce live « No Code Love Culture » du 12 décembre 2025, nous avons créé une borne audio interactive.** Ce live a été préparé avec le Théâtre Massalia. Encore merci à Corinne et Camille pour leur disponibilité et leur enthousiasme.

## Replay

### Problématique (Besoin et Contraintes)

Le Théâtre Massalia, une scène conventionnée art enfance jeunesse, souhaitait intégrer une **dimension sonore** dans ses halls d'accueil.

**Objectif principal :** S'adresser aux **plus jeunes spectateurs**, en particulier les **non-lecteurs**, pour leur permettre de découvrir des ressources (extraits de texte, bande-son, mots clés) sur les spectacles ou l'ensemble de la saison culturelle par le biais de l'écoute.

**Contraintes fortes liées au contexte d'utilisation :**

1. **Non-Permanence et Transportabilité** : Le théâtre utilise des salles mutualisées à La Friche la Belle de Mai, ce qui impose que l'outil ne soit pas permanent (à demeure). Il doit pouvoir être facilement **emporté, démonté, et remonté** lors des différents accueils de spectacles.
2. **Espace Restreint** : Le hall d'accueil du petit plateau est **très étroit**, ce qui limitait les possibilités d'installation au sol. La borne devait être imaginée pour être encastrée dans des fenêtres murales existantes (appelées « petites cases »),.
3. **Expérience Utilisateur** : L'écoute devait être **individuelle** pour ne pas déranger les

autres spectateurs dans le hall. L'interface devait se traduire par des **icônes** que les enfants pourraient actionner pour déclencher des sons, sans nécessiter de texte pour les non-lecteurs.,.

**4. Flexibilité du Contenu :** Le dispositif devait être **très flexible et facile d'utilisation** afin de permettre aux équipes de mettre à jour rapidement le catalogue de sons pour chaque nouveau spectacle accueilli.

## Choix de la Solution

L'exploration initiale de solutions a permis d'identifier et de rejeter des outils qui ne répondaient pas aux contraintes d'agilité et de fonctionnalité :

- **Arduino** : Cette solution était attrayante pour son côté physique et la disparition complète de l'écran, mais elle a été écartée car elle nécessitait du **code** et impliquait un environnement technique trop complexe pour les équipes.,.
- **Genially** : Bien que cet outil *no-code* soit largement utilisé, il présentait une **contrainte technique majeure** : l'impossibilité de gérer l'arrêt d'un son lorsqu'un deuxième était déclenché, provoquant une superposition non souhaitée. Genially est considéré comme étant dans un cadre assez contraint pour ce type de besoin.

## Choix final : Panda Suite

La solution retenue est **Panda Suite**, un outil no-code français.

- **Avantages clés** : Panda Suite est décrit comme un outil de l'étape d'après Genially, offrant un **niveau d'interactivité supérieur** et la capacité de créer de véritables applications.,.
- **Gestion des États et Actions** : Contrairement à Genially, Panda Suite permet la gestion sophistiquée des états et des actions. Cette fonctionnalité est essentielle pour résoudre la problématique de la superposition des sons et pour assurer une interactivité précise (comme l'arrêt d'un son lors du lancement d'un autre, ou la gestion des effets visuels lors de la lecture/pause),.
- **Agilité** : L'approche no-code permet une **instantanéité de la disponibilité en ligne** et une grande **agilité**, offrant aux équipes la possibilité de modifier, tester, et corriger rapidement les bugs en autonomie.

# Conception (Scénographie et Application)

## Conception Scénographique

La scénographie physique a été pensée pour faire **disparaître l'aspect numérique** (l'écran) et éviter la surexposition des enfants aux écrans.,.

- **Design** : La borne a été imaginée comme un **petit théâtre** ou un *kamishibai*, intégrant des petits volets.
- **Intégration** : La structure devait être capable de s'encastre dans les fenêtres murales existantes et être facilement transportable en se refermant,. Les fenêtres permettaient d'adapter la borne à différentes hauteurs en fonction de l'âge du public.
- **Personnalisation** : L'objet est conçu pour devenir un élément de la scénographie du théâtre, pouvant être peint, décoré, et personnalisé **chaque saison** (par exemple, en ajoutant des volumes basés sur le thème de la saison, comme la *monstera*),.
- **Prototypage** : Le prototype initial (POC) pourrait être réalisé en **carton** avant une éventuelle construction en bois.

## Conception de l'Application (Panda Suite)

L'application est conçue pour être utilisée sur une tablette.

- **Navigation et Écrans** : L'application est structurée autour de plusieurs écrans pour organiser le contenu (Page d'accueil, Liste des choix - saison complète ou spectacle spécifique - et Page Spectacle),.
- **Composants Interactifs** : Dans Panda Suite, il n'existe pas de composant « bouton » prédéfini, mais **tout élément peut devenir cliquable**,. Des formes et du texte sont groupés pour créer les boutons de navigation.
- **Interface Spectacle** : L'écran d'exploration sonore est épuré, utilisant des **icônes sonores** disposées de manière ludique. Le plaisir d'appuyer sur le bouton est privilégié, en l'absence de texte.
- **Interactivité Avancée (Multi-État)** : Le composant **multi-état** est utilisé pour gérer les éléments visuels, permettant par exemple de masquer ou de rendre visible un élément (comme un GIF animé) uniquement lorsque l'utilisateur clique sur l'icône de son, offrant ainsi un retour visuel à l'utilisateur sans superposition permanente.
- **Actions et Déclencheurs** : Le système permet d'associer **plusieurs actions à un seul déclencheur** (un clic). Par exemple, le clic sur une icône déclenche simultanément la lecture de l'audio et l'affichage de l'animation correspondante (via le changement d'état du composant Multi-État). Inversement, la mise en pause du composant audio agit comme un déclencheur pour masquer l'animation.

- **Potentiel Dynamique :** Bien que non implémentée dans le prototype présenté, l'outil permettrait de connecter le catalogue audio à des sources de données externes (comme AirTable) via les composants de Liste/Collection pour une gestion dynamique du contenu.

## À propos des lives « No code loves culture »



Ces lives sont des rendez-vous en ligne qui explorent les **possibilités offertes par le no-code** avec un focus sur le secteur culturel. Lors de ces live on explore les outils no-code avec un processus de « build in public » où **l'application est construite en direct** avec des commentaires et des explications.

Ces lives sont des rendez-vous en ligne qui explorent les **possibilités offertes par le no-code** avec un focus sur le secteur culturel. Lors de ces live on explore les outils no-code avec un processus de « build in public » où **l'application est construite en direct** avec des commentaires et des explications.

Ces lives sont des rendez-vous en ligne qui explorent les **possibilités offertes par le no-code** avec un focus sur le secteur culturel. Lors de ces live on explore les outils no-code avec un processus de « build in public » où **l'application est construite en direct** avec des commentaires et des explications.



**Xavier Adraste**

Acteur du numérique culturel dans ses dimensions de médiation et touristiques, je suis également formateur.

[Profil LinkedIn](#)



**Matthieu Gameiro**

Après 15 ans de communication dans le spectacle vivant, j'ai bifurqué vers la conception de solutions digitales et la formation.

[Profil LinkedIn](#)

**Vous êtes invité.e à exprimer vos idées, problématiques, projets... Ils pourraient bien être le sujet d'un de nos prochains live !**

**Contactez-nous pour en savoir plus** sur le no-code et/ou pour aborder un sujet en lien avec votre structure lors d'un prochain live.