

Café TMNlab | Le No-code en action : une médiation in situ avec le Théâtre Massalia & une gestion fluide des groupes avec Culture Commune

Posted on 22 avril 2026 by Bénédicte Chipault

Le 9 avril, le TMNlab a ouvert une nouvelle série de RDV autour de retour d'expérience sur l'usage du « No code » dans des structures culturelles.

Le « No code » désigne le fait de créer et de déployer des logiciels sans écrire de code informatique, grâce à l'utilisation de plateformes de développement. Le TMNlab propose régulièrement des temps de sensibilisation et d'exploration avec [Matthieu Gameiro](#) et [Xavier Adraste](#), membres de la communauté.

Pour ce premier café, nous avons accueilli, [Corinne Nobileau](#), Responsable de communication au **Théâtre Massalia**, pour un projet de médiation in situ, ainsi que **Louna Vallez**, médiatrice culturelle à **Culture Commune**, qui nous a présenté leur usage d'un logiciel no-code pour faciliter leur gestion des groupes. Le tout en présence de Matthieu Gameiro, Responsable formation et Product builder no-code et Xavier Adraste, acteur du numérique culturel (médiation et touristiques) et formateur.

Réécoutez l'enregistrement du Café

Compte-rendu détaillé

*Cette partie a été générée avec deux outils IA :
l'un pour la transcription de l'enregistrement, l'autre pour l'analyse et le résumé.*

1) Le no-code : une culture de l'expérimentation

L'introduction de la rencontre rappelle un point essentiel : le no-code ne correspond pas à des processus nouveaux, mais à des pratiques qui se développent fortement ces dernières années, notamment avec l'évolution des usages numériques et l'essor de l'IA.

Ces outils permettent aujourd'hui :

- de prototyper rapidement des solutions numériques,
- de réduire les délais de développement,
- d'impliquer directement les équipes métiers,
- d'expérimenter sans attendre un développement informatique lourd.

La logique centrale devient alors celle du **POC (Proof of Concept)** : tester, observer, ajuster, apprendre.

2) Théâtre Massalia : une médiation sonore in situ

Le projet du Théâtre Massalia part du besoin d'enrichir l'accueil des jeunes publics par une expérience sonore, pour les faire patienter dans le hall. Et en particulier d'apporter plus de ressources sur un spectacle ou sur la saison à un public non lecteur.

Le contexte impose plusieurs contraintes :

- un hall étroit et partagé nécessitant une installation démontable,
- Pas de prise électrique au sol,
- une expérience accessible aux publics non lecteurs,
- une volonté forte de ne pas placer l'écran au centre de l'attention et être sur une écoute debout

Cahier des charges :

- Que l'utilisateur puisse choisir un son à écouter en sélectionnant un visuel ou du texte.
- Que l'utilisateur puisse changer facilement de son.
- Que le premier son s'arrête à la lecture du second
- Backoffice : actualisation facile à chaque ressource à intégrer
- Mise en avant de certaines ressources en fonction des spectacles
- Impact carbone limité

Comment est arrivé le choix du no code ?

Dans sa démarche, l'équipe s'est rapproché d'un Médialab pour explorer plusieurs pistes qui ont finalement été écarté pour causes de limites techniques ou logistiques :

- dispositifs Arduino (trop complexe à mettre en place au niveau l'alimentation électrique pour les boutons physiques et codage nécessaire pour la carte SD/MP3),
- Genially (limites techniques sur le contrôle de l'arrêt des sons),

La découverte de **PandaSuite**, lors d'une session **No Code Love Culture**, marque un tournant : l'équipe décide de tester une solution prototype avec la version gratuite du logiciel.



Sans développement complexe, le dispositif est conçu avec :

- une tablette,
- une scénographie minimale : avec du carton récupéré, des impressions et un présentoir
- des contenus sonores enregistrés en interne ou avec une radio associative proche du théâtre, [Radio Grenouille](#), visuels simples et GIFS

Prise en main et fonctionnement

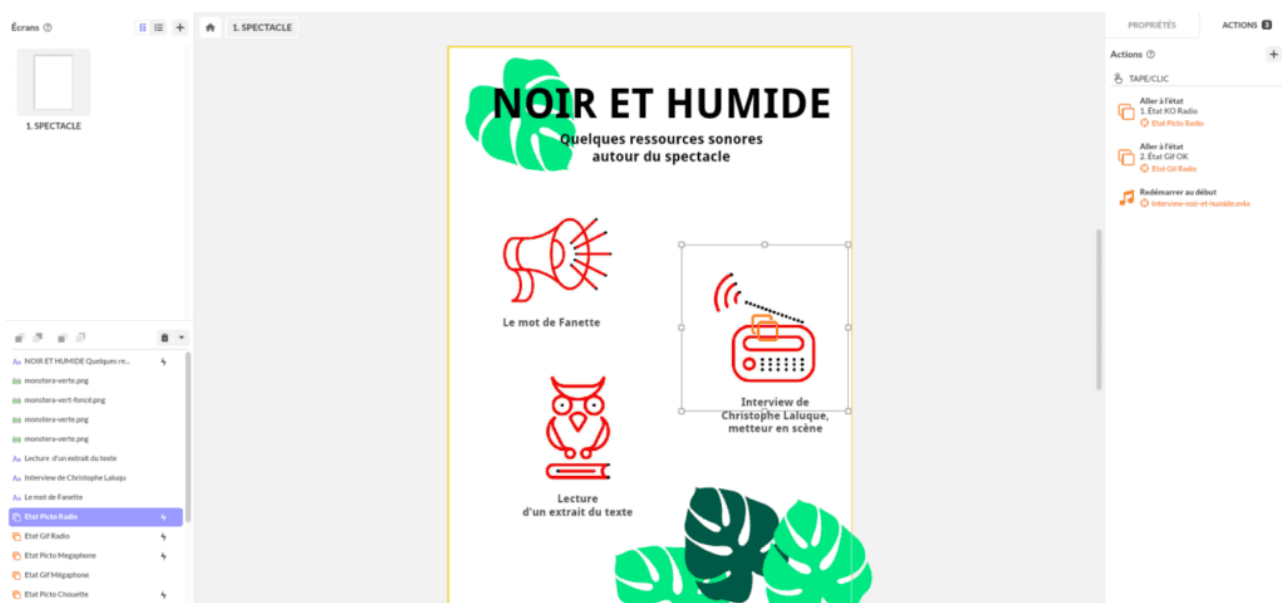
La prise en main de l'outil a demandé environ deux jours de travail à l'équipe, ainsi que plusieurs tests.

Le dispositif repose sur des interactions simples :

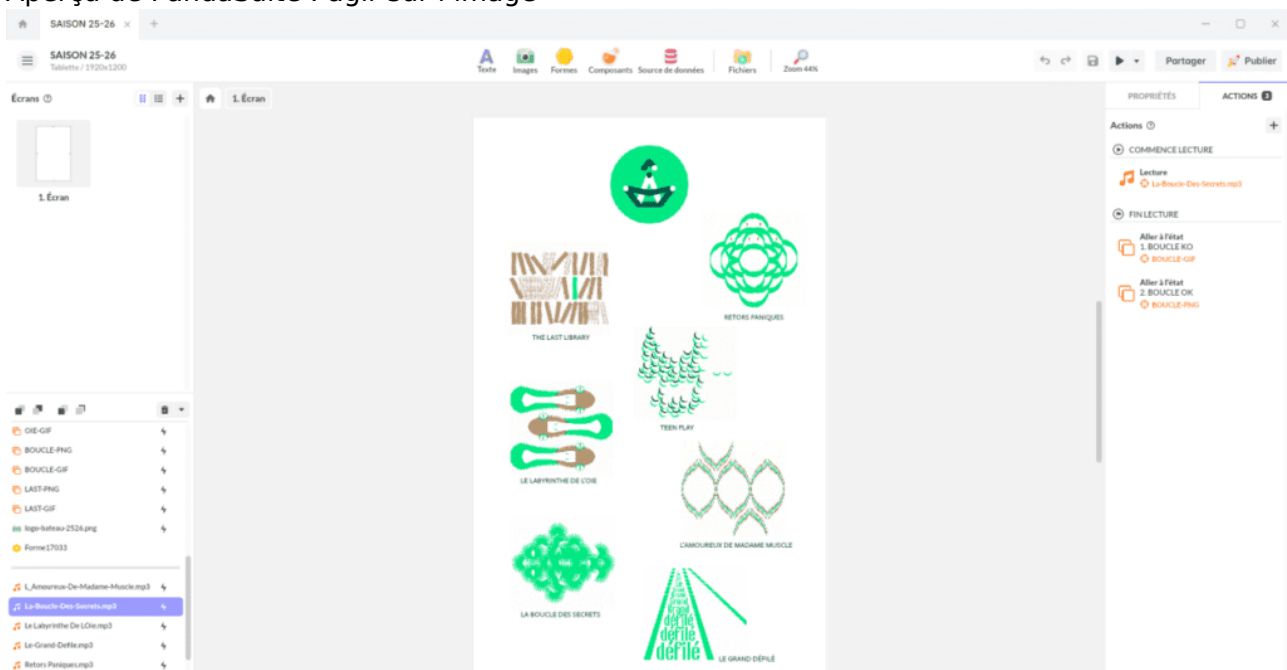
- clic sur un élément pour lancer un contenu,
- activation d'un GIF associé,
- lecture audio associée à l'élément,
- retour au début du contenu lors d'une nouvelle interaction.

Un fonctionnement d'arrêt du son est également prévu via une action spécifique.

Ci-dessous des aperçus du logiciel PandaSuite :



Aperçu de PandaSuite : agir sur l'image



Aperçu PandaSuite : agir sur le son

Retour d'usage et ajustements



Plusieurs enseignements émergent :

- l'écran disparaît au profit de l'écoute,
- les publics s'approprient spontanément le dispositif,
- l'usage collectif (écoute à deux : parent /enfant ou enfant/enfant).

Chaque nouvelle utilisation devient une itération :

1. médiation autour d'un spectacle,
2. présentation sonore de saison (chaque membre de l'équipe présente un spectacle),

3. diffusion encadrée d'une chronique vidéo sur un spectacle.

L'équipe souligne également un apprentissage central : la structuration des fichiers et des contenus devient une compétence clé, au même titre que la technique. Elle précise également que la version gratuite de PandaSuite, limite l'utilisateur à un seul projet actif en ligne à la fois, mais les projets inactifs ne sont pas supprimés. Ils sont archivés sur la plateforme, ce qui permet de les retrouver et de les réactiver au besoin.

3) Culture Commune : repenser la gestion des groupes

Le second cas d'usage aborde un autre terrain bien connu des structures culturelles : la gestion des groupes.

À Culture Commune, la situation initiale est :

- utilisation de Sirius pour la billetterie,
- plusieurs fichiers Excel parallèles,
- des informations dispersées entre services.

Résultat : une organisation complexe, peu lisible et chronophage.

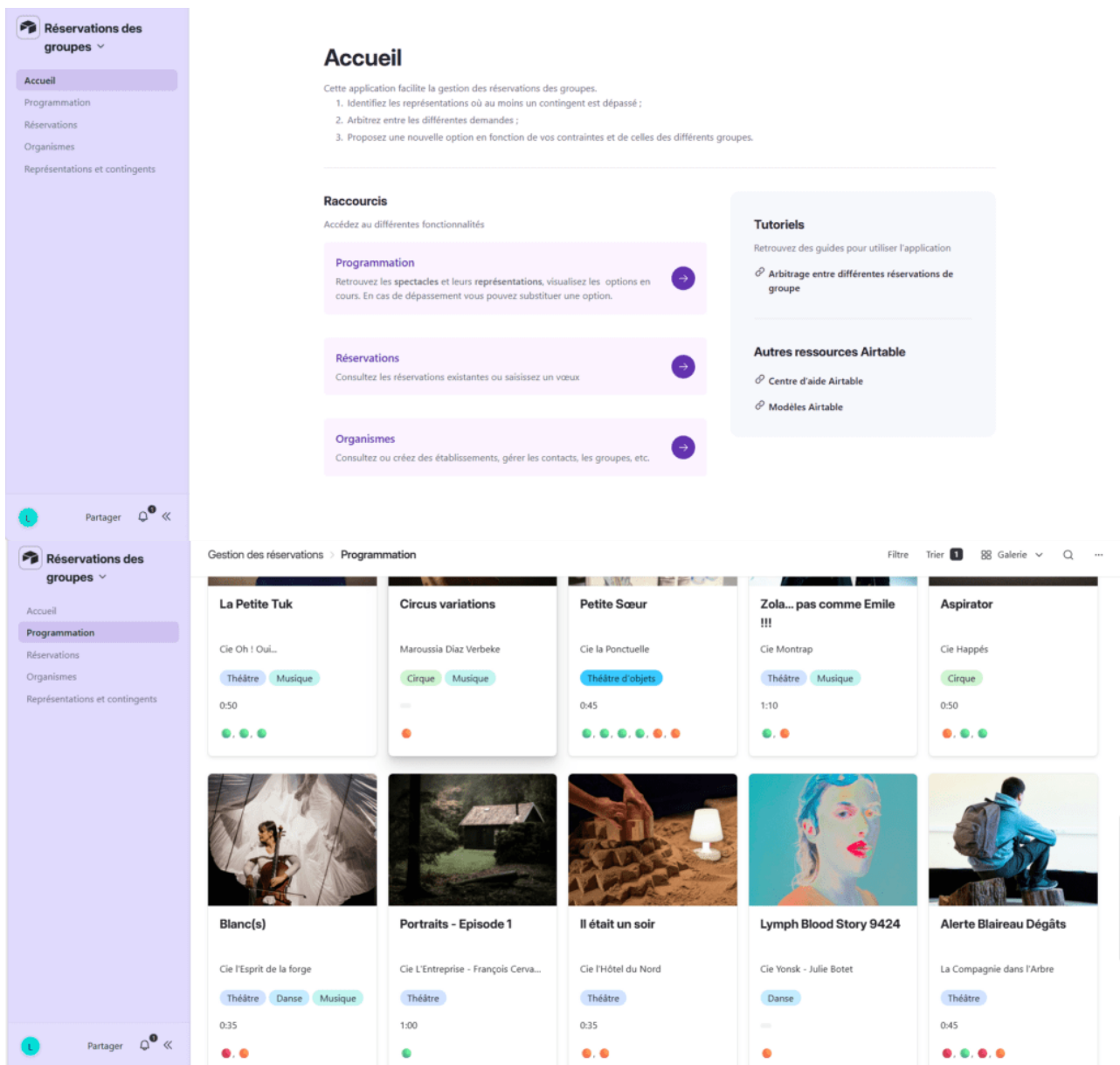
L'objectif du projet est alors de centraliser les informations, partager les données entre services et structurer la gestions des groupes.

Construire un outil métier avec Airtable

Après une formation no-code avec Matthieu Gameiro pour utiliser Airtable, l'équipe développe une base de données sur le logiciel, afin de centraliser :

- la programmation (vue sur tous les spectacles de la saison et leurs informations)
- les réservations (où l'équipe peut filtrer, rechercher le nom d'un relais ou d'une réservation confirmée ou en attente de confirmation d'effectifs ou encore les bons de commande envoyé)
- les organismes (pour regrouper tous les contacts)
- les contingents par représentation,

L'outil ne remplace pas la billetterie existante : il agit comme **un espace de pilotage transversal**.



Fonctionnement du suivi

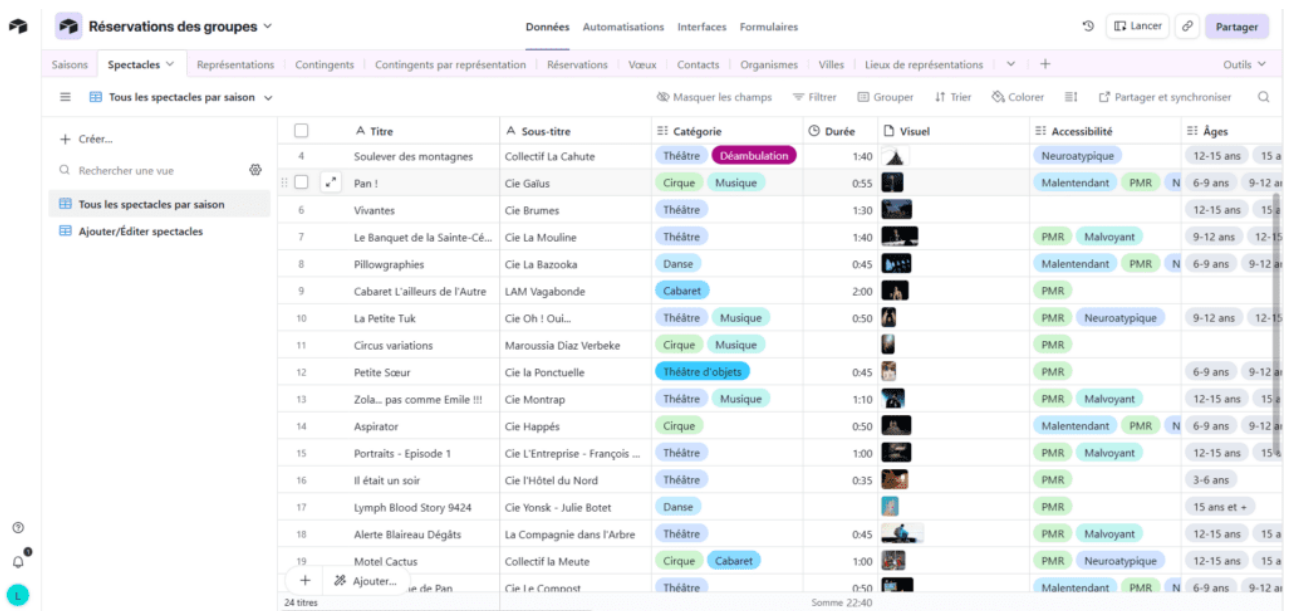
Face aux demandes multiples des groupes scolaires ou partenaires, l'équipe peut désormais :

- visualiser les conflits de réservation,
- déplacer les groupes de manière cohérente,
- conserver un historique des décisions,
- assurer une équité dans l'attribution des places.

Les demandes de groupes sont intégrées via des formulaires (FillOut), qui permettent :

- l'enregistrement automatique des vœux,
- l'envoi d'un mail de confirmation,
- la centralisation des demandes dans Airtable.

La force de cet outil est de permettre un **arbitrage visuel** pour résoudre les conflits de vœux lorsque la demande est trop forte. Actuellement, il n'y a pas d'interconnexion (API) automatisée avec Sirius ; les équipes exportent et utilisent le copier-coller pour transférer les données. Enfin, la structure bénéficie d'un compte payant sur Airtable et devra prendre en compte le coût du maintien de ces licences à terme.



A Titre	A Sous-titre	Catégorie	Durée	Visuel	Accessibilité	Âges
4 Soulever des montagnes	Collectif La Cahute	Théâtre Déambulation	1:40		Neuroatypique	12-15 ans 15 a
Pan !	Cie Galus	Cirque Musique	0:55		Malentendant PMR N	6-9 ans 9-12 a
6 Vivantes	Cie Brumes	Théâtre	1:30			12-15 ans 15 a
7 Le Banquet de la Sainte-Cé...	Cie La Mouline	Théâtre	1:40		PMR Malvoyant	9-12 ans 12-15 a
8 Pillowgraphies	Cie La Bazooka	Danse	0:45		Malentendant PMR N	6-9 ans 9-12 a
9 Cabaret L'ailleurs de l'Autre	LAM Vagabonde	Cabaret	2:00		PMR	
10 La Petite Tuk	Cie Oh ! Ou!	Théâtre Musique	0:50		PMR Neuroatypique	9-12 ans 12-15 a
11 Circus variations	Maroussia Diaz Verbeke	Cirque Musique			PMR	
12 Petite Sœur	Cie la Ponctuelle	Théâtre d'objets	0:45		PMR	6-9 ans 9-12 a
13 Zola... pas comme Emile !!!	Cie Montrap	Théâtre Musique	1:10		PMR Malvoyant	12-15 ans 15 a
14 Aspirator	Cie Happés	Cirque	0:50		Malentendant PMR N	6-9 ans 9-12 a
15 Portraits - Episode 1	Cie L'Entreprise - François ...	Théâtre	1:00		PMR Malvoyant	12-15 ans 15 a
16 Il était un soir	Cie l'Hôtel du Nord	Théâtre	0:35		PMR	3-6 ans
17 Lymph Blood Story 9424	Cie Yonsk - Julie Botet	Danse			PMR	15 ans et +
18 Alerte Blaireau Dégâts	La Compagnie dans l'Arbre	Théâtre	0:45		PMR Malvoyant	12-15 ans 15 a
19 Motel Cactus	Collectif la Meute	Cirque Cabaret	1:00		PMR Neuroatypique	12-15 ans 15 a
Ajouter... ie de Pan	Cie Le Crinnot	Théâtre			Malentendant PMR N	6-9 ans 9-12 a

4) Le no-code en milieu culturel et points de vigilance

Les échanges ont mis en lumière une évolution importante des métiers, les équipes culturelles deviennent capables de concevoir leurs propres outils numériques.

Cela implique :

- de nouvelles compétences organisationnelles,
- une réflexion sur les coûts et les licences,
- une articulation avec les logiciels existants,
- une capacité à choisir entre développement interne et solutions éditeurs.

Les expérimentations présentées soulignent aussi la nécessité de renforcer le dialogue entre les services des lieux culturels, notamment entre médiation, relations publiques et billetterie. Le no-code agit ici comme un outil de prototypage rapide, permettant de tester des usages concrets avant d'engager un dialogue avec les éditeurs de logiciels, afin de faire évoluer leurs solutions.

Le déploiement de ces applications pose également la question de la **souveraineté numérique et du RGPD**. Le choix des outils doit être adapté à la sensibilité des données traitées :

- **PandaSuite**, solution française hébergée chez OVH ;
- **TimeTonic**, base de données française adaptée à des données sensibles ;
- **Make**, outil d'automatisation européen, contrairement à **Zapier** ou **Airtable**, soumis à la réglementation américaine.

En conclusion, le no-code apparaît comme un levier efficace pour expérimenter rapidement de nouveaux dispositifs de médiation et déployer des solutions opérationnelles dans des délais courts.

Pour aller plus loin

On vous propose de voir les replay – No Code Loves Culture en lien avec les projets présentés :

- [No Code Loves Culture #8 : une borne audio interactive No-Code pour le Théâtre Massalia](#)
- [No Code Loves Culture #5 : gérer la répartition des réservations de vos groupes](#)

□ Pour discuter davantage du No-code, on vous invite à rejoindre le [discord de la communauté](#), canal #no-code (catégorie Enjeux transversaux).

Enfin, le deuxième RDV de la série No-code en action est prévu le **25 juin** prochain avec les retours d'expérience de Phénix et du Théâtre-Sénart.

[Café TMNlab | Le No-code en action : comment le Phénix et le Théâtre-Sénart optimisent organisation et billetterie](#)