

ORAL DU 5 FEVRIER :

I) UN BAGAGE THEORIQUE, DISCURSIF ET EXPERIENTIEL :

A) Sources étudiées et méthodologie de travail :

1) Mon intérêt pour le sujet :

Passionnée depuis mon plus jeune âge par le monde de la culture, j'ai tout naturellement souhaité orienter mes travaux autour de ce domaine, afin de bénéficier, au terme de la réalisation de mon mémoire et de mon projet professionnel, d'une certaine expertise autour de quelques-uns des enjeux de cet univers, et de la faculté d'être chef de projet, depuis sa conceptualisation à la communication faite autour de lui, en passant par le suivi des équipes qui le réalisent. Expertise qui me sera utile pour mettre mes compétences de communicante au service du monde de la culture, une fois mes études terminées.

2) Lectures effectuées :

Afin de mener à bien mes travaux, je me suis basée sur trois types de sources : des lectures scientifiques, des entretiens menés auprès de professionnels, et des observations participantes au sein de mes terrains d'étude.

Pour ce qui est des lectures que j'ai effectuées, je me suis basée sur :

- 3 ouvrages de référence : Agir dans un Monde Incertain de Yannick Barthe, Michel Callon et Pierre Lascoumes + Claquemurer de Jean Davallon + Théorie de l'Agir Communicationnel tome 1 et 2 de Jürgen Habermas => pour bénéficier d'un background théorique autour de mes thématiques de recherche
- une dizaine d'articles tirés des revues scientifiques Culture et Musées, Publics et Musées, Lien Social et Politiques, Faire Savoirs, et la Revue Française des Sciences de l'Information et de la Communication => pour cerner les enjeux actuels qui touchent aux questions que soulèvent mes travaux
- le site Participation et Démocratie => pour mieux comprendre des concepts de référence auxquels j'ai à faire (la participation, la co-construction, l'engagement...)

3) Entretiens menés :

En ce qui concerne les entretiens que j'ai menés, j'ai choisi de conduire des entretiens semi-directifs afin de laisser s'exprimer les particularités du regard de chaque interviewé(e), tout en cadrant l'échange afin d'obtenir des réponses à mes questions.

J'ai ainsi interrogé un professeur de théâtre, Guy Louison, la chargée de communication et de production du Festival des 7 Collines, Mia Scanzi, la chargée de la médiation à l'Atelier-Musée du Chapeau, Marion Préaudat, la chargée de la médiation à l'Opéra de Saint-Etienne, Clarisse Giroux, et le PDG d'1DLab Eric Petrotto.

4) Observations participantes réalisées :

Au niveau des observations participantes que j'ai effectuées, j'ai réalisé différents écrits d'étonnement pour faire part de mes impressions et réactions à chaud, afin de garder un trace des effets qu'ont eus sur moi les dispositifs observés.

J'ai ainsi observé 6 terrains : le dispositif Museomix pour l'édition 2014 en Rhône-Alpes, l'exposition Réserve Déboussolée, les visites et les ateliers de l'Atelier-Musée du Chapeau, les visites et les rencontres en bord de scène de l'Opéra de Saint-Etienne.

5) Méthodologie employée :

D'un point de vue méthodologique, j'ai donc commencé par réunir différentes fiches de lectures, retranscriptions d'entretiens et carnets d'observations avant de croiser les idées forces qui émanaient de ces écrits et de les ordonner.

Au fur et à mesure de mes avancées, tout au long de ces deux années de Master, mes recherches m'ont conduite à m'intéresser plus précisément aux enjeux des dispositifs participatifs dans l'univers culturel, et à me demander si ceux-ci peuvent permettre d'aller vers une certaine démocratie culturelle, notamment en favorisant une équité entre les acteurs qu'ils mobilisent, et l'idée que chacun peut se nourrir du regard des autres tout en les enrichissant grâce à son propre bagage, qu'il s'agisse des formes de cultures auxquelles il adhère, de son histoire personnelle ou encore de sa personnalité.

B) Une mobilisation de plus en plus présente de la notion de participation dans le domaine de la culture :

1) Les causes possibles à une normalisation de l'injonction participative dans ce domaine :

Dans un premier temps, j'ai choisi de montrer qu'il existe une mobilisation de plus en plus présente, aujourd'hui, de la notion de participation dans le domaine de la culture. Je me suis donc intéressée à certaines causes possibles de cette normalisation de l'injonction participative, et notamment le fait que les publics étant abreuvés de contenus à domicile, ils ne se déplacent plus à la rencontre des œuvres, comme le dénonce Theodor Adorno, à travers sa critique des « mass medias ».

2) Les courants en réaction à ces phénomènes :

J'ai également étudié quelques courants existants en réaction face à ces phénomènes, comme la volonté de décroiser les scènes artistiques, mais aussi le souhait, très présent au sein de nombreuses politiques culturelles, de renforcer le lien social entre les habitants d'un territoire donné, à travers un soutien de propositions artistiques à caractère participatif.

3) Penser la notion de public actif dans ce contexte :

Je me suis donc demandé comment penser, aujourd'hui, la notion de public actif dans ce contexte. J'ai abordé, ici, des auteurs mettant en garde sur une instrumentalisation de la participation, et sur le puissant pouvoir des médiateurs culturels, qui doivent mettre la participation au service de la « vie démocratique » et non pas l'utiliser comme un « tranquillisant social ».

4) Certaines tendances en matière de participation :

Je me suis alors penchée sur certaines tendances en matière de participation, et notamment la vague de la co-conception, ainsi que l'effet de mode lié au numérique, qui offre la possibilité aux structures culturelles d'étendre temporellement leurs actions de médiation, tout en les mettant en valeur, et de sortir d'une dimension « frontale » dans la rencontre œuvre-publics, pour aller vers une dimension plus interactive et communautaire.

C) Une redéfinition symbolique des rôles des acteurs de l'univers de la culture à travers les dispositifs participatifs :

Dans un second temps, j'ai choisi de décortiquer plus précisément 6 dispositifs participatifs observés dans le cadre de travaux universitaires ou d'expériences professionnelles, sélectionnés pour leur pertinence à offrir des éclairages variés sur mon sujet, et proposant de travailler sur une mise en contact novatrice et participative des publics avec des formes de patrimoine matériel ou de patrimoine vivant.

1) Etude de 2 dispositifs donnant un accès innovant à des œuvres présentées dans le cadre d'une exposition :

Ainsi, je me suis penchée sur 2 premiers dispositifs cherchant à donner un accès innovant à des œuvres présentées dans le cadre d'une exposition. J'ai ainsi assisté à l'édition 2014 de l'événement Museomix Rhône-Alpes au Musée d'Art et d'Industrie, proposant à des professionnels du monde de la culture de réfléchir durant trois jours à des parcours d'accès aux œuvres utilisant des outils numériques, ainsi qu'à l'exposition immersive Réserve Déboussolée, présentée dans le cadre de la Biennale Internationale du Design 2015, permettant, pour les visiteurs, une plongée dans un univers tactile et auditif construit autour de sérigraphies, sur lequel ils peuvent agir, et dont l'expérience est prolongée grâce à l'obtention d'une playlist à écouter chez soi, à la fin de l'expérience.

2) Etude de 2 dispositifs permettant un accès à un patrimoine matériel à travers la création et le récit :

De plus, je me suis intéressée à 2 dispositifs permettant un accès à un patrimoine matériel à travers la création et le récit, présents au sein de l'Atelier-Musée du Chapeau. Le premier consiste en un atelier de feutrage permettant aux visiteurs de s'essayer aux techniques de la fabrication du feutre qui compose les chapeaux présentés au sein du musée, à travers une manipulation concrète pour créer un tapis qu'ils emportent chez eux. Les seconds se matérialisent par une visite contée et une visite ludique qui plongent les visiteurs dans la position de faiseurs de récits afin d'explorer les collections sous l'angle de l'aventure et de la quête.

3) Etude de 2 dispositifs offrant un accès privilégiés à des spectateurs à travers un contact avec des artistes et des lieux inédits :

Enfin, j'ai étudié 2 dispositifs présents au sein de l'Opéra de Saint-Etienne, et offrant un accès privilégié aux spectateurs, que ce soit pour une entrée en contact avec des lieux inédits, grâce à la visite côté scène – côté coulisses, ou avec des artistes, comme c'est le cas des rencontres en bord de scène scolaires, jeune public et tout public. Lors de ces rencontres, ayant généralement lieu après les spectacles, les spectateurs peuvent ainsi poser des questions aux créateurs et aux interprètes de l'œuvre à laquelle ils viennent d'assister.

D) Les critères d'une expérience participative pertinente dans le secteur du spectacle vivant :

1) Les dimensions fondatrices des dispositifs observés

Les dispositifs participatifs que j'ai pu observer ont fait émerger des dimensions fondatrices pour chacun d'eux. Ainsi, l'événement Museomix agit sur la notion de réseau qui se matérialise à travers la communauté qu'il met en place, l'exposition immersive Réserve Déboussolée convoque la notion de souvenir en offrant la possibilité aux participants de garder une trace de leur rencontre, les ateliers feutrage de l'Atelier-Musée du Chapeau se situent plutôt sur le concept d'expérimentation matérialisé par une action concrète des visiteurs, les visites ludiques et contées de cette même structure plongent le visiteur dans un univers particulier à travers un aspect ludique, la visite côté scène – côté coulisses de l'Opéra de Saint-Etienne propose un environnement inédit grâce à un déplacement physique, et les

rencontres en bord de scène permettent d'entrer en contact avec l'autre, aussi bien pour les artistes que pour les publics, à travers un échange.

Je me suis ainsi aperçue que tous ces dispositifs faisaient évoluer les frontières qui cernent habituellement les champs d'action des visiteurs ou des spectateurs, en leur donnant un nouveau statut qui leur permet plus de pouvoir d'action, d'expression et d'expérimentation.

2) L'élaboration d'un idéaltype de dispositif participatif ...qui surmonte les freins des acteurs qu'il met en présence :

Ces analyses, ainsi que les entretiens que j'ai effectués respectivement auprès de Clarisse Giroud, chargée de la médiation au sein de l'Opéra de Saint-Etienne, Guy Louison, professeur de théâtre, Éric Petrotto, PDG d'1D Lab – un label de musique indépendante, Marion Préaudat, chargée de la médiation pour l'Atelier-Musée du Chapeau, et Mïa Scanzi, chargée de communication et de production pour le Festival des 7 Collines, m'ont permis de bâtir un idéaltype de dispositif participatif, à la fois sur des critères théoriques et des caractéristiques pratiques.

Ce dispositif participatif idéal, dans le cas où il prendrait pour modèle les rencontres de bord de scène, serait amené, dans un premier temps à surmonter les freins des 3 parties qu'il implique, à savoir les artistes, les publics et les structures culturelles. Pour les premiers, les professionnels interrogés ont exprimé à travers leurs discours trois freins principaux : le manque de compétence possible des artistes en matière de médiation, la figure intellectuelle intimidante qui entoure l'artiste, et la condition physique de celui-ci pour assurer un échange après un spectacle. Au niveau des publics, le manque de désir possible à prolonger l'expérience du spectacle a été évoqué, ainsi qu'un sentiment d'illégitimité pour s'adresser aux artistes. En ce qui concerne les structures culturelles, c'est le manque de temps, de budget et de cadres expérimentaux pour imaginer de nouveaux dispositifs qui ont été soulevés.

3) ...qui réponde à leurs besoins :

Le dispositif participatif idéal devrait également répondre aux besoins des 3 parties en présence. Ainsi, il devrait donner la possibilité aux artistes de transmettre un message (qu'il s'agisse d'explicitier un point de vue ou de sensibiliser autour d'une question), de recueillir le point de vue des spectateurs et d'obtenir une certaine forme de reconnaissance pour leur travail. Il devrait également permettre aux spectateurs de témoigner de leur reconnaissance aux artistes, d'acquérir des connaissances ou des compléments d'information autour de l'œuvre visionnée, mais aussi de partager, à chaud, leurs réactions. Le dispositif participatif idéal devrait aussi offrir un gain de temps et d'argent aux structures culturelles et se positionner comme une vitrine pour les actions qu'elles mènent autour des spectacles.

4) ...qui soit conforme à des objectifs théoriques :

De plus, l'idéaltype de ce dispositif devrait répondre à certains objectifs théoriques selon les professionnels interrogés. Ainsi, il devrait permettre une équité de la participation et de l'échange, en incluant à la fois des spectateurs initiés et néophytes, et en abaissant les barrières pouvant exister entre les statuts des artistes et des publics, tout en veillant à ce que chacun fasse entendre sa voix et s'enrichisse du regard des autres.

5) ...qui respecte certaines caractéristiques pratiques :

Enfin, ce dispositif participatif devrait respecter différentes caractéristiques pratiques : affiner le regard des participants en faisant naître de nouvelles dimensions de l'œuvre à travers l'échange entre artistes et publics, se positionner sur un lieu et un moment propices en marquant un temps de latence après la fin du spectacle afin que les artistes se changent et que les spectateurs conscientisent leurs

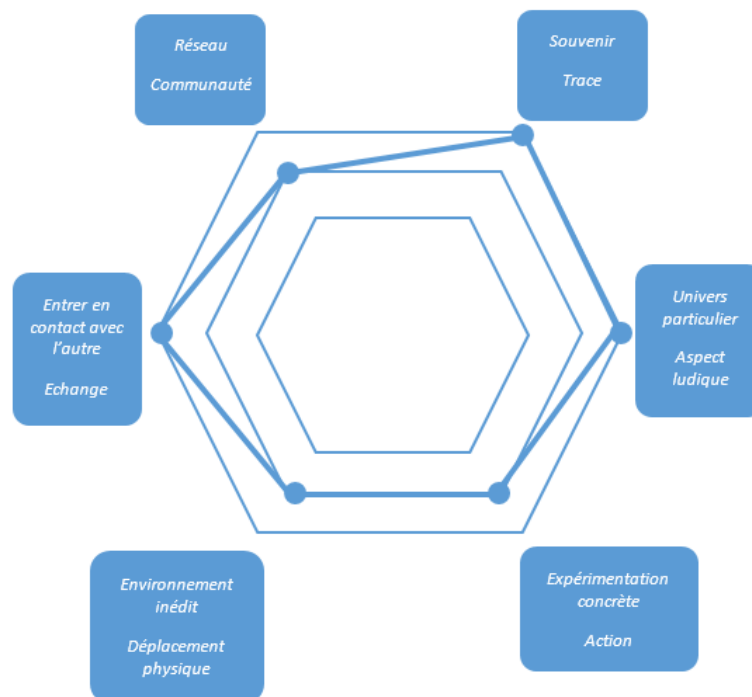
remarques et proposer un échange sur la scène pour que chacun de ces acteurs découvre ce lieu ou le redécouvre en présence de l'autre. Il devrait également nourrir une certaine magie en refusant toute tonalité scolaire pour effacer les notions de bonnes et de mauvaises réponses lors de l'échange, favoriser la convivialité et le plaisir d'être ensemble, et permettre une rencontre au milieu des décors du spectacle pour une plongée au cœur de son univers.

II) Une présentation des enjeux de mon projet professionnel :

A) Le choix de la proposition que j'ai construite :

1) **Ses dimensions d'action :**

A partir de toutes les dimensions évoquées, j'ai construit, au titre de mon projet professionnel, une proposition de dispositif qui se propose de répondre à quelques-unes d'entre elles. Le schéma suivant est donc une sorte de premier cahier des charges des critères auxquels doit répondre mon projet.



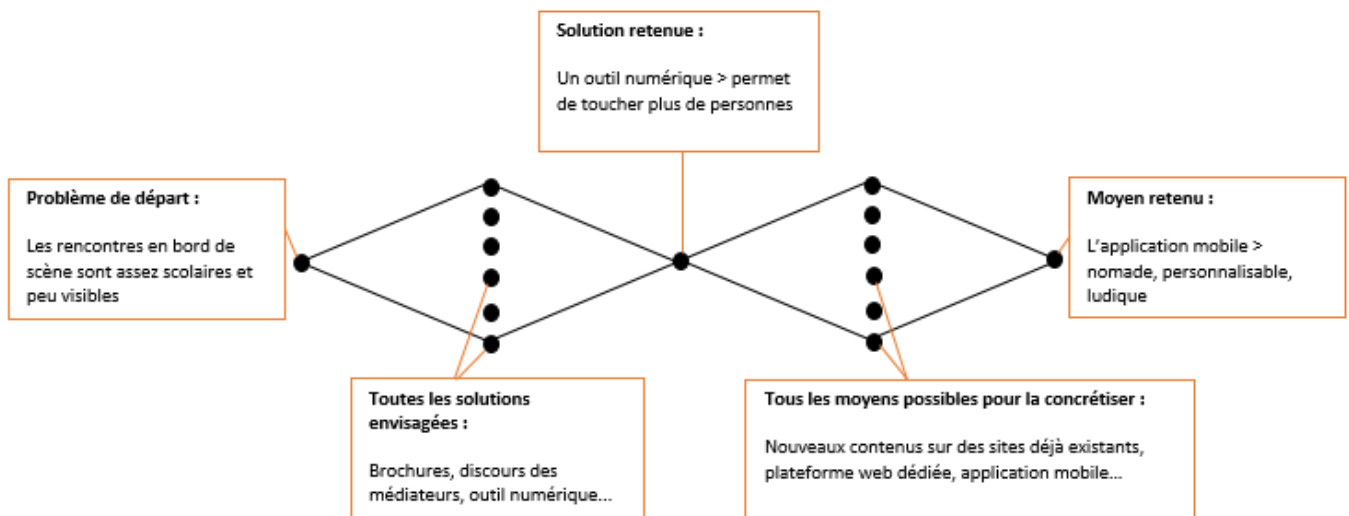
2) **Sa réponse à un problème de départ :**

Le problème de départ auquel se propose de répondre mon projet est que les trois types de rencontres en bord de scène que j'ai pu observer au sein de l'Opéra de Saint-Etienne, et qui constituent mon état de l'art, sont peu connus du grand public et donc peu visibles. De plus, elles m'ont parues assez scolaires dans leur forme, en proposant un jeu de questions-réponses unilatéral avec des spectateurs interrogeant des artistes sans que ce soit l'inverse, et devant lever le bras pour obtenir la parole. Enfin, aucune trace n'existe de ces rencontres, et l'échange s'évapore après la rencontre.

3) **Le choix de l'application mobile :**

a) *Le modèle du double diamant :*

Le modèle du double diamant peut permettre d'expliquer le cheminement que j'ai mené pour déterminer comment se formaliserait mon projet :



J'aurais pu me tourner vers différentes solutions pour apporter de la visibilité aux rencontres en bord de scène, tels que la formalisation de brochures spécifiques, d'un discours pour les médiateurs des structures culturelles, mais j'ai choisi de me tourner vers un outil numérique, permettant à mon sens de toucher plus de personnes, et non pas de nouveaux contenus sur les sites des structures ou une plateforme dédiée, mais une application mobile, et ce pour plusieurs raisons.

b) Les avantages de cet outil :

Je suis consciente que cet outil exclu les personnes non connectées à un environnement numérique via un smartphone, mais la proposition d'animation des échanges que je souhaite réaliser étant assez courte, elle permet aux personnes ne possédant pas de smartphone de se joindre à la suite de la rencontre en bord de scène. L'application mobile induit en effet un fonctionnement rapide à prendre en mains et facile d'utilisation, et se montre propice à une actualisation régulière de ses contenus ainsi qu'à une interactivité de ses interfaces.

L'application mobile pouvant être utilisée dans la salle où a lieu la représentation, elle est un outil nomade dont les contenus seront pensés pour s'adapter à différents types de structures culturelles proposant des rencontres en bord de scène, tels que les salles de concert, les théâtres ou encore les opéras d'un territoire donné, à commencer par la ville de Saint-Etienne.

De plus, l'application mobile permet de récolter des données auprès de ses utilisateurs lorsqu'ils se créent un profil, en sortant d'une classification classique des publics tels que l'âge, la venue seul(e) ou en groupe etc., pour aller vers leurs usages, leurs motivations et leurs modes d'appropriation des œuvres, afin qu'ils apprennent à mieux se connaître et que les artistes et les structures culturelles aient un regard différent sur eux et puissent affiner leurs propositions.

Enfin, j'ai également la chance de bénéficier, dans mon entourage, d'une connaissance exerçant la profession de développeur et pouvant me former au niveau des méthodes de conceptualisation et de création technique d'un tel outil, ce qui ajoute une compétence à mon profil.

B) Les caractéristiques de mon projet :

1) Ses caractéristiques intrinsèques :

a) Les 3 types d'acteurs qu'il concerne :

Venons-en maintenant aux caractéristiques de mon projet en lui-même. L'application Scénifil servira les intérêts de trois types d'acteurs : les structures culturelles boosteront l'image des rencontres en bord de scène qu'elles organisent tout en ne perdant pas de temps ni d'argent car le projet ne nécessite la présence d'un médiateur qu'en soutien, comme les rencontres en bord de scène habituelles, les artistes pourront en apprendre plus sur les spectateurs qui assistent à leur spectacle et sur les réactions que leur travail peut susciter, et les spectateurs pourront approfondir leur expérience du spectacle tout en sortant d'un échange scolaire de type question-réponse avec les artistes.

b) Les plus-values qu'il permet :

Scénifil apportera 4 bonus aux rencontres en bord de scène :

- elle sera un support de mise en lumière de ces rencontres
- elle proposera des jeux ludiques pour animer les échanges entre les participants et faire en sorte qu'ils s'approprient des clés de compréhension mutuelles autour de l'œuvre visionnée
- une galerie de contenus pour que chacun puisse garder un souvenir de cette expérience et donner envie à d'autres de participer à ces rencontres par un effet boule de neige
- un système de notifications permettant aux participants d'être mis au courant des événements à venir au sein des structures culturelles du territoire et de rester en contact une fois la rencontre terminée

c) Son scénario d'usage :

L'application Scénifil sera, dans un premier temps, téléchargée par les médiateurs des structures culturelles qui se saisiront de son fonctionnement, avant d'inviter les artistes à faire de même lors de leur arrivée au sein des organismes pour leurs répétitions.

Après cela, l'application sera présentée au public les jours où des rencontres en bord de scène sont organisées, lors de son arrivée dans le hall des structures, afin qu'il la télécharge avant le début du spectacle.

A la fin du spectacle, un rappel sera fait sur la possibilité de télécharger l'application, et un temps de 10 min sera prévu pour une prise en main de l'outil par le public, ainsi que la création d'un profil par chacun des utilisateurs, coïncidant avec le temps nécessaire aux artistes pour se changer.

Une fois les artistes revenus, artistes et spectateurs pourront effectuer les mini-jeux proposés par l'application et poster leurs réactions sur l'application et leurs propres réseaux. Un médiateur de la structure culturelle sera présent dans la salle en cas de question ou d'incompréhension. Cette étape ne devra pas excéder environ 10 min.

Les rencontres en bord de scène ayant généralement une durée de 30 min, les 20 dernières minutes pourront être consacrées à des échanges plus libres entre les participants, auxquels pourront se joindre les personnes ne disposant pas de l'application.

Une fois la rencontre en bord de scène terminée, les utilisateurs de l'application pourront se tourner vers les dernières fonctionnalités de l'outil qui les informeront des prochaines rencontres organisées via un système de notifications, et leur permettront de garder le contact avec les participants rencontrés.

2) Autour du projet :

a) L'équipe :

Pour mener à bien ce projet, j'ai été amenée à m'entourer d'une équipe d'experts :

- Monsieur Fabien Labarthe, ici présent, au titre de directeur de mes recherches, pour un volet théorique et méthodologique
- Servane Crossouard de l'Opéra de Saint-Etienne, en tant que chargée de communication et d'édition pour un volet graphique, s'attachant à m'aider à traduire par l'image l'identité du projet
- Et Arthur Brunon, développeur d'applications mobiles, pour un volet technique, chargé de m'initier aux méthodes de conception et de réalisation d'une application, tout en me conseillant sur la faisabilité et la pertinence des fonctionnalités envisagées
- J'occupe moi-même la position de chef de projet : je peux choisir de faire varier son orientation et ses objectifs secondaires selon le déroulement des opérations menées. Je suis en charge de la gestion des délais à chaque étape, et de la conception des modalités d'analyse et d'évaluation du projet.

b) La communication autour du projet :

Scénifil fera partie d'une campagne de communication plus large, que ne sera pas entièrement réalisée pour son exposition en mai-juin 2016, mais qui sera tout du moins conceptualisée. Un teasing sur les réseaux sociaux est envisagé avec un relai par les canaux dont dispose IRAM, ainsi que la réalisation d'un teaser vidéo de présentation du projet. Si le projet était réellement lancé, dans le cadre d'une autoentreprise ou d'un travail en mode projet en partenariat avec une structure disposant d'un budget dédié, la conception d'affiches et de flyers à placer sur les structures culturelles souhaitant se doter du dispositif, ainsi que la mise en place d'objets dérivés, comme des badges à l'effigie de l'application pour les médiateurs assurant les rencontres, et des événements autour du lancement du projet pourraient être imaginés.

3) L'identité du projet :

a) Le choix d'un nom :

J'ai d'ores et déjà travaillé aux côtés de la chargée de communication et d'édition de l'Opéra de Saint-Etienne afin de lui donner une identité graphique et un nom. Le néologisme Scénifil agit comme un adjectif et pourra caractériser les utilisateurs de l'application comme étant des « scénifiles », ce qui induira pour eux l'idée d'appartenir à une communauté, non pas de cinéphiles, mais de passionnés de la scène.

b) Son logo et sa charte colorimétrique :

Avec sa forme ronde, le logo a pour vocation de signifier l'harmonie. Il traduit l'idée de la création d'un lien à travers un échange en représentant 3 mains qui forment un triangle, pour symboliser les 3 acteurs concernés par le projet : les structures culturelles, les artistes et les spectateurs. La couleur jaune est repérable et identifiable facilement, tout en étant synonyme de dynamisme, et en étant représentée en un aplat franc et unis elle est tendance et attrayante. La police choisie est reconnaissable tout en étant lisible et en traduisant l'idée de fil, de lien tissé entre les acteurs avec les lettres liées. Enfin, la charte colorimétrique établie avec le logiciel Adobe Color Wheel est cohérente et vive.

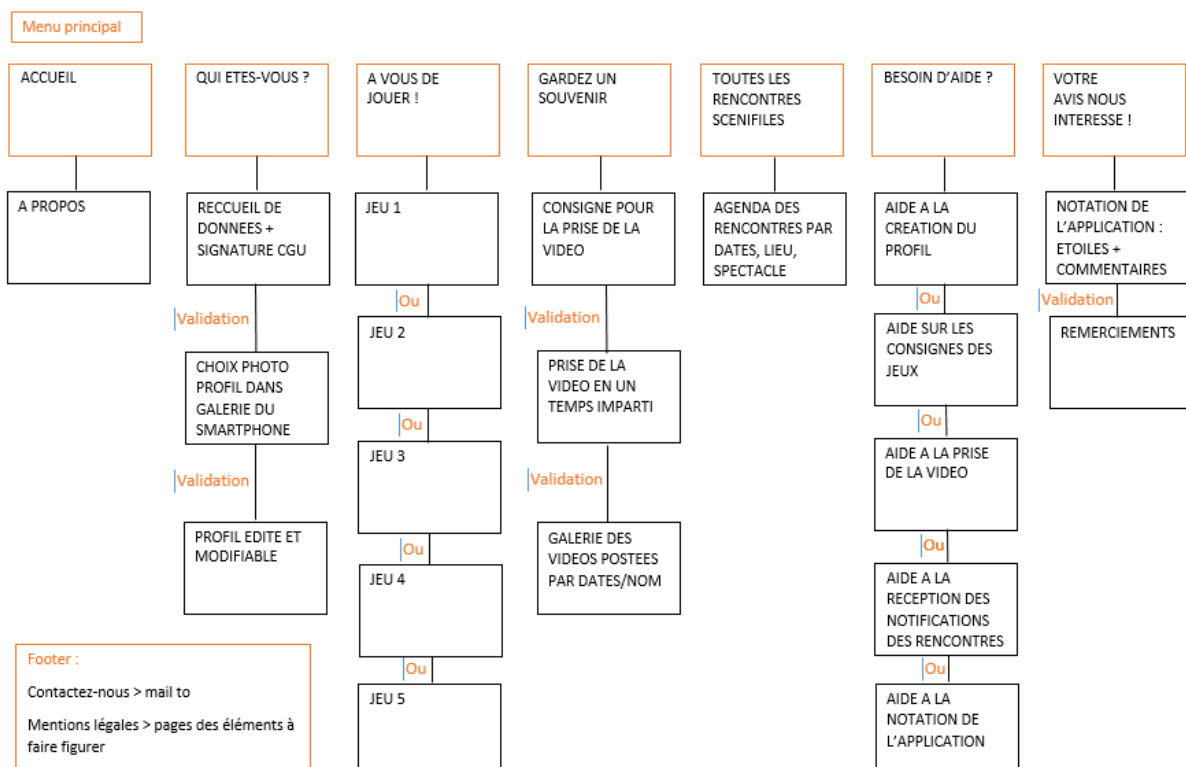


4) Sa mise en forme :

a) Son architecture :

Dans un premier temps, Scénifil sera développée sous IOS afin de pouvoir être testée à IRAM grâce aux iPhones mis à la disposition des étudiants.

D'un point de vue méthodologique, j'ai établi à ce jour une première architecture de l'application qui se compose comme suit :



Le menu principal sera a priori constitué de 7 onglets :

- Une page d'accueil amenant vers des informations générales à propos de l'application.
- Une page de profil pour les utilisateurs permettant un recueil de données et la sélection d'une photo dans leur galerie personnelle. Les informations demandées ne sont pas encore fixées mais sortiraient des classiques « quel est votre âge » etc... Pour aller vers une définition de l'utilisateur par lui-même et l'expression de son intérêt pour telle ou telle forme de spectacle (concert, danse, théâtre, cirque, opéra...) entraînant une réception de notifications personnalisées l'informant sur les rencontres en bord de scène à venir sur Saint-Etienne.
- Une page « A vous de Jouer ! » amenant vers plusieurs mini-jeux qui animeront la rencontre en bord de scène : le contenu et la forme de ceux-ci ne sont pas encore élaborés mais ils entraîneraient en tout cas un positionnement des participants en cercle sur la scène, dans un souci d'égalité de placement en artistes et publics, qui entraîne une égalité symbolique dans l'échange, et la découverte d'un lieu inédit, pour chacun, en présence de l'autre. Les jeux seraient essentiellement basés sur des questions à poser aux autres afin de connaître leur ressenti, ce qui les a marqué et pourquoi, à quelles références peuvent-ils rapporter le spectacle qui vient d'être vu... Peut-être que ces jeux pourraient entraîner un système de points : à chaque intervention l'utilisateur gagnerait des points. A la fin de la rencontre il serait félicité s'il a beaucoup participé et encouragé à se lancer lors de la prochaine rencontre s'il ne l'a pas beaucoup fait.
- Une page permettant de réaliser un selfie vidéo souvenir de 6 secondes maximum avec pour consigne d'énumérer trois adjectifs qualifiants l'expérience vécue, puis de la poster dans une galerie de contenus consultables par tous les utilisateurs de l'application, tout en renvoyant vers le profil de la personne l'ayant réalisé et dont les informations sont également visibles. Cette page offrira également un accès aux propres réseaux sociaux des utilisateurs, Facebook et Twitter, afin de partager leur vidéo par ce biais et de donner envie à leurs propres connaissances de participer aux rencontres en bord de scène.
- Une page agenda consacrée aux rencontres en bord de scène à venir sur le territoire stéphanois, et envoyant des notifications annonçant ces événements selon les préférences données par les utilisateurs lors de la création de leur profil.
- Une rubrique d'aide sur le fonctionnement des autres onglets.
- Et enfin une page où les utilisateurs pourront exprimer leur avis sur l'application et participer à ce qu'elle réponde toujours plus à leurs attentes grâce à un système de notation par des étoiles à cocher et de commentaires libres.

b) Les maquettes de ses interfaces :

D'un point de vue méthodologique, j'ai réalisé des maquettes des différentes interfaces de l'application grâce au logiciel Ninja Mock :

Captures d'écran des maquettes

III) Une préfiguration des modalités d'exposition de mon projet :

Dans le cadre de cette formation, le projet Scénifil se terminera sur une phase de test et d'évaluation lors de son exposition en mai-juin 2016.

A) Les objectifs de l'exposition de mon projet :

Cette exposition aura 2 objectifs principaux :

- Donner envie aux participants de se procurer l'application si elle était mise en ligne
- La tester afin de recueillir leurs impressions et d'améliorer le projet à l'avenir

B) Les bonus de cette exposition :

Pour ce faire, le grand bonus de cette exposition sera d'offrir aux participants et testeurs de l'application une manipulation de Scénifil en conditions réelles d'utilisation, à travers 2 aspects :

- Un ou une artiste présent pour réaliser une courte performance musicale servant de point de départ à une rencontre artiste-participants
- 8 iPhones, prêtés par IRAM, pour chacun des testeurs, muni de l'application Testflight donnant accès au prototype de Scénifil en version bêta, afin de tester l'application dans son intégralité : ainsi, Scénifil étant un projet défendant une participation plus active des publics dans le monde du spectacle vivant, son exposition sera une mise en abîme de cette dimension car les invités seront au cœur de l'action. L'enjeu sera de montrer que Scénifil est un véritable actant en soi, qui contribue à ce que les spectateurs s'approprient eux-mêmes les œuvres auxquelles ils assistent.

Une collation prise en charge par mes soins sera également envisagée afin de renforcer la convivialité de ce moment.

C) Ses temps forts :

L'exposition se construira autour de 5 temps forts principaux :

- Une présentation de la genèse du projet grâce à une restitution des travaux menés tout au long du Master et notamment à travers le mémoire professionnel réunissant les résultats des lectures, entretiens et expériences professionnelles effectuées, par un discours de ma part appuyé de supports visuels : support de soutien au discours de type Powerpoint agrémenté de nombreux schémas et informations visuelles.
- Une présentation du projet grâce appuyée par le teaser vidéo de celui-ci
- Une phase de test composée :
 - = d'une prise en main de l'application par les testeurs en 10 min et la création de leurs profils respectifs
 - = d'une performance artistique d'environ 5 minutes
 - = d'une manipulation de l'application par l'artiste et les spectateurs tout d'abord grâce aux jeux proposés, à un souvenir de chacun posté dans la galerie de contenus et sur leurs propres réseaux, une notification reçue annonçant les prochaines rencontres en bord de scène des structures culturelles stéphanoises, et l'expression de l'avis de chacun dans la partie dédiée aux commentaires
- Un sas de conclusion autour des perspectives du projet : business plan, partenaires envisagés...
- Une collation pour clore ce moment autour d'échanges plus libres

IV) Un échéancier des travaux menés et à venir :

Pour terminer cette présentation, nous pouvons revenir ensemble sur les étapes que j'ai menées à ce jour en ce qui concerne mon mémoire et mon projet professionnel, et sur celles qu'il reste à effectuer.

A) Autour de mon mémoire :

1) **Travaux menés :**

Recherches :

- 3 ouvrages de référence lus + 10 articles scientifiques + un site de définitions
- 5 entretiens menés et retranscrits
- 6 observations participantes réalisées et retranscrites

Analyse et classement des informations récoltées :

- Etape effectuée pour tous ces contenus

Rédaction :

- Plan validé
- 1 partie du mémoire entièrement rédigé
- 2) Travaux à faire :**
 - Recherches :**
 - Autres pistes de lectures pour appuyer mon développement
 - 2 entretiens en perspective : chargée de la médiation et responsable du développement des publics de l'Opéra
 - Analyse et classement des informations récoltées :**
 - A effectuer pour ces nouveaux contenus
 - Rédaction :**
 - 2 parties du mémoire à enrichir et développer
 - Effectuer des modifications au niveau de la précision de mes informations ou du développement de ma réflexion selon les retours de mon directeur de mémoire

DEAD LINE : le 9 mai au plus tôt

B) Autour de mon projet professionnel :

1) Travaux menés :

Un dispositif existant comme point d'appui, les rencontres en bord de scène :

- Observation du dispositif
- Déduction de ses dimensions fondatrices
- Construction d'un idéaltype
- Définition du problème de départ
- Le choix d'une réponse sous forme d'application mobile :**
 - Evaluation des contraintes et des possibilités d'un tel outil
 - Définition de ses caractéristiques : acteurs concernés, plus-values apportées
 - Formalisation d'un scénario d'usage
 - Création d'une identité : nom, logo, charte colorimétrique
 - Première mise en forme : architecture, maquettes des interfaces
- Une exposition du projet sous forme de test :**
 - Préfiguration de son exposition : définition ses objectifs, sa forme et son déroulé

2) Travaux à faire :

Du point de vue des contenus

- **Faire valider les objectifs du projet et ses moyens pour y répondre**
- Travailler les contenus (texte + choix des visuels) et leur titraille
- Concevoir les jeux de médiation

Du point de vue de la forme

- Faire valider son architecture
- Mettre en place techniquement l'application aux côtés de mon développeur

Du point de vue de son exposition

- Réaliser un teaser vidéo
- Mettre en place et animer la communication sur les réseaux sociaux
- Préciser la scénographie et le déroulé de mon exposition de projet en mai-juin
 - M'assurer de la présence d'un artiste
 - Réaliser une campagne de communication le lieu de mon exposition ex : affiches, panneaux...
 - Choisir mes invités (car seulement 8 iPhones disponibles)

DEAD LINE : le 9 mai au plus tôt

Septembre 2014-Mars 2015	Mars-Avril 2015	Mai-Août 2015	Septembre 2015	Octobre-Décembre 2015	Janvier-Février 2016	Février-Avril 2016	Mai-Juin 2016
				RENDU INTERMEDIAIRE DU MEMOIRE			EXPOSITION DU PROJET PROFESSIONNEL
Bagage théorique / expérientiel	Bagage théorique / expérientiel	Bagage pratique		Bagage théorique / expérientiel			
2 terrains d'étude : Museomix et Réserve Déboussolée	2 dispositifs observés : les visites ludiques/contées et les ateliers feutrage sur le terrain de l'Atelier-Musée du Chapeau	- Participation au test de l'application Folia au Grand Parc Miribel Jonage - Participation à une conférence sur le financement participatif organisée par Zoomacom		2 dispositifs observés : les visites côté scène / côté coulisses et les rencontres en bord de scène sur le terrain de l'Opéra de Saint-Etienne			