

Retours vis-à-vis de mon oral :

- S'associer à un dispositif sur l'université de Lyon Open Digital Lab | TSE Application responsive ?
 - Ou est-ce que j'envisage mon exposition ?
 - ⇒ Communication du projet, réfléchir à un autre lieu
 - ⇒ Peut être itinérant, mettre en conformité le discours avec le dispositif d'expo

 - Toujours être en développement, s'adapter au projet : grille à standardiser (différentes thématiques)
 - Question du regard sur un spectacle en particulier : comment vais-je mettre à jour mon application ?
 - Intéressant d'aller voir applications d'apprentissage, applications d'e-learning de mobilité problématiques d'apprentissage éducatif intéressant pour toi d'aller voir ça → comment le transposer au domaine de la médiation culturelle ?
 - Voir le « Après », la trace : « tu cherches à renforcer le lien du spectateur au spectacle »
 - ⇒ « Échanges très stéréotypés » : besoin de digérer les émotions après un spectacle, faire le retour à l'artiste plusieurs jours après
 - ⇒ Jeux devraient être après la rencontre, dans un second temps.
 - ⇒ Ne pas faire un écran qui fasse écran.
 - ⇒ Animation de débat, voir le « après », revivre le spectacle autrement, échanger avec les artistes même après l'événement
 - ⇒ Artistes n'aiment pas la médiation car pour eux sont eux-mêmes les médiateurs, traduisent eux-mêmes le monde.
 - ⇒ Ceux de la démocratisation contre ceux de la démocratie
 - « Animation design, animation participative » : « 27ème région » Permet de driver l'état de l'opinion sur ce que je suis en train de dire.
 - Étudier les différents temps, aujourd'hui on est trop dans l'immédiateté → Comment on redonne aujourd'hui du temps à l'appréciation des choses ? Temps de digestions, d'appréciation
 - Choc esthétique, construire quelque chose autour, ne pas se substituer au spectacle mais le préparer, le mettre en condition.
 - Faire naître une parole, de l'échange, développer une parole
 - ⇒ Plutôt travailler autour que dedans, pour laisser-vivre.
 - ⇒ A partir des réactions des gens : construire les jeux.
 - Ne pas découper le monde de la représentation qui est un monde à lui-même mais le faire rencontrer avec un autre monde.
 - A quel moment commence réellement un spectacle, temps de préparation en amont. Comment on fait pour répondre à la diversité ? Questions sur ce spectacle de théâtre.
 - Imaginer la médiation branchée, connectée à chaque spectacle ?
 - Ni collé, ni dedans, donner le temps à la médiation.
- ➔ Fabien Labarthe : Comment se passe les bords de scène actuellement ?
- ➔ Loïc Etiembre : jamais vu de médiation après dans les publics scolaires. Travail de réflexion, d'échanges qui pourraient être réinventé.
- On ne sait pas immédiatement comment on a été touché par le spectacle, peut venir après coup.

- ⇒ Penser à un avant (Anaïs = vidéos), un pendant (jeu) sans court-circuiter la représentation (voir la 27ème région) et l'après (continuer à travailler sur des formats courts et ludiques)
- L'outil devient un outil médiation avant, pendant, après
- Qu'est ce qui dans une programmation relève du projet ?
- ⇒ Comment aujourd'hui une institution parle à travers ses spectacles ?
- ⇒ Comment on remobilise ses spectacles ?
- ⇒ Ce qu'on donne à voir aux autres qui nous définit.
- ⇒ Travailler sur la connexion des spectacles.
- Amener le spectateur à réfléchir, penser, exprimer sur plusieurs spectacles.
- ⇒ Comment on se construit ?
- ⇒ Plus la fabrication du spectateur de ce spectacle mais du citoyen.
- Comment les applications articulent les spectacles ?
- Dispositif d'exposition : faire vivre l'expérience de l'utilisateur même si l'application n'est pas encore développement.
- Montrer les différents temps : avant, pendant, après.
- Maquetter.
- ⇒ Peut-être des écrans dessinés en cartons sur lesquels on joue l'application.
- C'est le concept qu'on achète, pas le prototype.