



guide pratique

pour la mise en place d'ateliers de musique

- pour et avec les personnes en situation de handicap
- à partir d'instruments connectés

Sommaire

PAGE 3 : INTRODUCTION

Le projet
Change2Regard

p.4

À propos du
Guide pratique

p.5

Le MDH-PPH

p.6

PAGE 10 : PARTIE 1 : MUSIQUE

Instrumentarium connecté p.9

Musique et intruments
connectés

p.10

Fiches outils des intruments connectés
et gestes associés

p.11

Orgue
Sensoriel

p.11

BrutBox

p.12

Soundbeam

p.13

Autres instruments
connectés

p.14

PAGE 17 : PARTIE 2 : PÉDAGOGIE

Méthodologies d'enseignement p.16

Objectifs : savoir-être
et savoir-faire

p.17

Conseils pratiques pour
la mise en place de séances

p.19

Déroulé
d'une séance type

p.21

Pédagogies de
l'intervenant-e

p.23

Évaluation des
bénéfices pour les
participant-es

p.25

1 artiste, 1 séance p.26

Séance découverte de l'Orgue Sensoriel

p.27

Séance expérimentation du Soundbeam

p.29

Séance finale : restitution, de l'atelier à la scène

p.30

Carnet de suivi p.31

Suivi d'une séance collective

p.32

Suivi individualisé des participant-es

p.33

PAGE 36 : RESSOURCES

Freins et leviers à l'accueil des personnes
en situation de handicap

p.35

Quelques termes musicaux

p.36

Sitographie - Ressources

p.37



INTRODUCTION



CHANGE **2** REGARD !



INTRODUCTION



Le projet européen Change2Regard est une démarche coopérative portée par :

- le Collectif T'Cap en France
- l'APCC au Portugal
- Nos Pilifs en Belgique
- le RIPPH au Canada.

Le Collectif T'Cap en est le chef de file. Cette aventure dure 3 ans (2019 – 2022) et s'articule autour :

- de recueils d'informations
- de rencontres et d'échanges de pratiques
- de réflexions et de productions collectives
- de la mise en place d'événements entre les différents pays.

Dans sa conception et son déroulement, ce projet s'appuie sur le concept de « **Modèle de Développement Humain – Processus de Production du Handicap** » développé par le RIPPH (Réseau International du Processus de Production du Handicap). Ce guide permet de concevoir des instruments de mesure pour évaluer la qualité de l'environnement et les habitudes de vie des personnes ayant des déficiences ou des incapacités. Ce modèle conceptuel permet d'améliorer la participation sociale des personnes en situation de handicap.

L'axe culture du projet C2R dénommé "**La trousse numérique pour tous.tes**", consiste à faciliter l'accès à la pratique et à la création musicale individuelle et collective pour et avec les personnes en situation de handicap.

À partir de la mise en place d'ateliers menés par les musiciens intervenants impliqués dans le projet, basés sur l'expérimentation, la fabrication et la pratique d'instruments de musique numériques, nous avons créé le **Guide pratique**.

S'adressant aux professionnels de l'enseignement artistique, de la santé, du médico-social et du social, ce guide a pour vocation de faciliter le montage et la conduite d'ateliers musicaux.

Ce guide explore les **multiples possibilités innovantes qu'offrent le numérique en matière de création sonore et de pratique musicale pour et avec les personnes en situation de handicap.**

Ce guide est complété par des **ressources** mises en ligne sur le **site internet dédié au projet change2regard.eu** :

- [Musique et handicap : quels instruments ?](#)
- [Retours d'expériences sur la BrutBox « Pontes Sonoras »](#)
- [Retours d'expériences autour de la Visualisation du son](#)
- [Mise en perspective, design & augmentation sensorielle du son](#)

Bonne lecture !

Olivier Raballand

Responsable du développement stratégique et des projets européens - Le Collectif T'Cap



INTRODUCTION

À propos du Guide pratique pour la mise en place d'ateliers de musique adaptés

Le guide pratique a pour objectif de s'adresser à toute personne (musicien.ne, professeur.e de musique ou éductateur.rice, animateur.rice...) ayant l'envie de pratiquer la musique avec des personnes en situation de handicap et explorer les potentialités offertes par les instruments connectés.

Pour ce faire, les musiciens intervenants impliqués dans le projet européen Change2Regard, ont croisé leurs pratiques et expériences afin de mettre à disposition des futur.es intervenant.es des conseils pratiques, des pistes pédagogiques, et des propositions d'outils sous forme de fiches méthodologiques adaptables au contexte de chaque intervenant.e...

À ce guide pratique s'ajoute des annexes et des ressources supplémentaires réalisés par les musiciens intervenants impliqués dans ce projet européen Change2Regard.

PARTIE 1 : MUSIQUE

Instrumentarium connecté

Présentation des instruments connectés.

Présentation des gestes associés par instrument connecté.

PARTIE 2 : PÉDAGOGIE

Méthodologies d'enseignement

Proposition de conseils pratiques rédigés par différents professionnel·les de la musique, intervenant dans des ateliers adaptés.

1 artiste, 1 séance

Des séances type construites par trois artistes intervenants. Ces fiches permettent de comprendre l'articulation et la mise en place d'une séance.

Carnet de suivi

Ce document vous est propre. Il suit la mise en pratique d'un atelier pour permettre de faire le point sur la séance réalisée et les autres à venir.

Cadre de référence du guide pratique : le MDH-PPH (Modèle social de développement Humain et de Processus de Production du Handicap)

Patrick Fougeyrollas, anthropologue du handicap, conseiller scientifique du RIPPH.

—o Apport du MDH-PPH

Le MDH-PPH démontre que les situations de handicap n'appartiennent pas à la personne ayant des capacités ou des comportements différents de la « normalité ». Elles sont plutôt le résultat de l'interaction entre cette personne avec ses caractéristiques fonctionnelles et identitaires et son environnement physique et social, avec son contexte de vie.

Si un contexte spécifique provoque pour une personne des obstacles, des freins à sa participation sociale et à l'exercice de ses droits humains, c'est alors que les situations de handicap

apparaissent et menacent la réalisation d'un projet de vie valorisé et épanouissant.

Cette conception montre que le handicap n'est pas une caractéristique appartenant à la personne mais bien le résultat de sa trop fréquente confrontation aux lacunes d'accès inclusif à la pratique musicale, aux ressources pédagogiques humaines et matérielles, aux lieux de répétition, aux instruments et aux dispositifs technologiques modelés selon les goûts, forces, talents de chacun. On peut ouvrir les possibles et mettre en résonance le corps et l'esprit avec leur créativité pour faire partie intégrante d'un groupe, d'un ensemble autour d'une œuvre orchestrée.

Le MDH-PPH est une approche positive en montrant qu'il ne suffit pas de soutenir le développement des aptitudes, potentiels et compétences de chacun. Mais, il est aussi possible de réduire les freins environnementaux sociaux, physiques et technologiques à leur participation sociale dans une approche inclusive et d'innovations en respectant leur diversité fonctionnelle et leurs aptitudes.

INTRODUCTION

Travailler sur ces changements contextuels inclusifs et adaptatifs pour des expériences participatives d'apprentissages, de pratiques musicales, de prestations privées et publiques, de liens sociaux égalitaires, de plaisirs partagés, c'est ce que ce guide méthodologique propose pour reproduire et faire rayonner ces situations de participation sociale émancipatrices et passionnantes pour tous les acteurs et actrices dans chaque projet local.

—o Concept du MDH-PPH

La compréhension du handicap et de ses conséquences a beaucoup évolué depuis les dernières années sur le plan international. En 2006, l'ONU a adopté la Convention relative aux droits des personnes handicapées. Les pays signataires comme la France, la Belgique, le Portugal et le Canada l'ont ratifié en 2010.

Développée avec la participation active des organisations internationales de défense des droits des personnes handicapées, une première à l'ONU, la Convention a adopté une nouvelle

définition innovante du handicap selon une approche sociale et de droits humains cohérente avec le modèle conceptuel du MDH-PPH.

Le MDH-PPH montre qu'une personne peut présenter des déficiences et des incapacités fonctionnelles ou comportementales même importantes mais que celles-ci ne déterminent pas uniquement la qualité de sa participation sociale et des situations de handicap vécues dans son quotidien dans les activités de son choix ou qui lui sont proposées.

La conception médicale du handicap qui fait un lien quasi inévitable entre le diagnostic, la sévérité des déficiences et incapacités et les désavantages sociaux expérimentés par les personnes qui en sont porteuses est maintenant obsolète. Bien qu'elle soit encore largement répandue dans les pratiques professionnelles et institutionnelles ainsi que dans l'opinion publique, des changements réels sont en cours pour laisser la place à une vision sociale du handicap et une approche de droits humains partagés par toutes et tous.

[pour + d'info sur
le MDH-PPH](#)

PARTIE 1 : MUSIQUE



CHANGE **2** REGARD !



Instrumentarium connecté

Le numérique a bouleversé les usages et possibilités permettant à toutes et tous de pratiquer la musique ou de s'emparer de ces instruments connectés afin d'en faire un outil lors d'ateliers adaptés...

Pour les intervenant.es - non formé.es à ces pratiques musicales et pédagogiques - la création et l'appropriation des outils sont facilitées et inclusives.

Pour les personnes en situation de handicap, les instruments connectés ont une propension à la compensation. Contrairement aux instruments acoustiques, les interfaces numériques permettent que le moindre geste soit augmenté et amplifié pour devenir musical.

Dans ce guide pratique, l'intervenant.e, trouvera les fiches outils adaptées aux handicaps qu'il/elle cherche à « compenser ». Voici quelques exemples :

- Pour une personne ayant une déficience physique, l'attribution d'un son à un capteur de toucher permet de transformer le moindre effleurement en son audible et qualitatif.
- Pour les personnes atteintes de troubles mentaux, le geste est simplifié via un bouton, qui une fois en activité, diffuse un son.
- Pour les personnes ayant des troubles autistiques, l'exagération des basses compense l'hyposensibilité, le vocodeur compense des problèmes d'élocution ou l'effet de delay déjoue les pertes de repères temporels en donnant aux personnes ayant des lenteurs psychiques la possibilité de prendre conscience du son par leur geste.

Afin de se constituer une caisse à outils, chaque instrument connecté (existant ou à développer) est présenté sous forme de fiches. Celles-ci présentent aussi les gestes associés à la manipulation de ces instruments.

Chacun sera donc en capacité de penser des solutions instrumentales pour que la personne en situation de handicap puisse jouer de la musique.

Attention !

Par souci de compréhension, les auteur.rices ont choisi l'appellation « instruments » pour tous les types de dispositifs présentés, qu'il s'agisse d'instruments de musique conventionnels ou d'interfaces connectées qui produisent de la musique.

PARTIE 1 : MUSIQUE

Musique et instruments connectés

1/1

Instruments acoustiques

La musique acoustique se base sur l'emploi d'instruments comme les guitares sèches, les pianos à queue, les violons... qui peuvent fonctionner sans électricité.



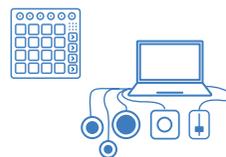
Instruments amplifiés

La musique amplifiée s'est développée grâce à l'électricité et grâce à la mise au point de l'enregistrement (fixation du son sur un disque), des systèmes d'amplification de la voix (micro) et des instruments (guitare électrique notamment). Avec la musique amplifiée, divers courants musicaux sont apparus à la fin des années 50, tels que la pop, le rock, le reggae, le hip-hop, le hard-rock...



Instruments connectés

Grâce aux nouvelles technologies dont l'ordinateur, les possibilités sonores des instruments (acoustiques et amplifiés) ont été démultipliées. De nouveaux outils et de nouvelles pratiques se sont démocratisés.



Les instruments connectés du projet Change2Regard sont :
 - l'Orgue Sensoriel
 - la BrutBox
 - le Soundbeam
Ce sont des objets équipés de divers capteurs de mouvements et s'utilisent au moyen d'interfaces gestuelles.

2 CATÉGORIES D'INSTRUMENTS DE MUSIQUE & HANDICAP

Adaptations d'instruments ≠ Instruments adaptés

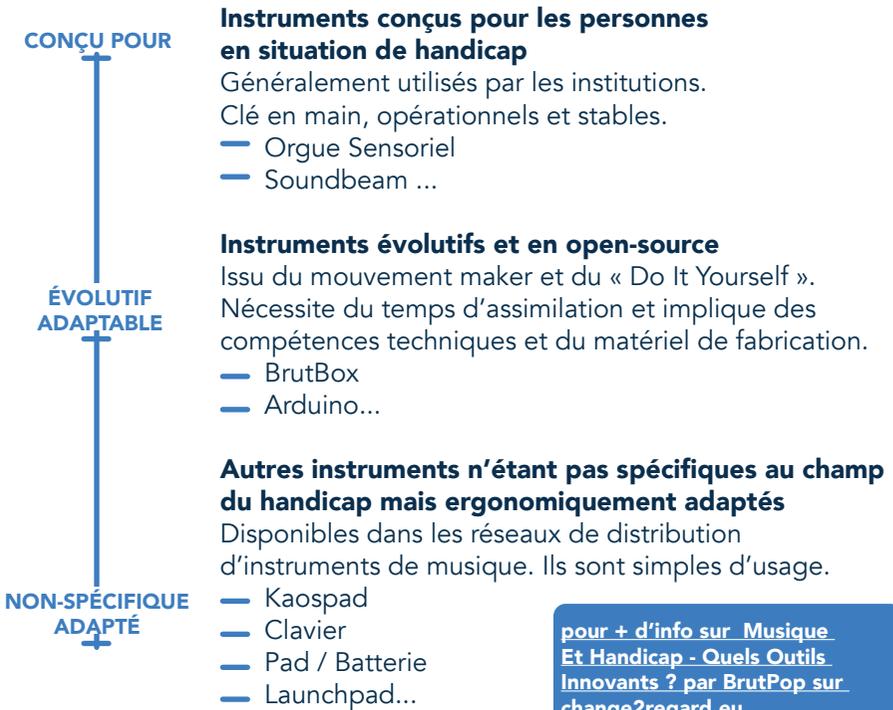
C'est la recherche de solutions ergonomiques permettant à des personnes en situation de handicap de pratiquer et de jouer des instruments de musique.

C'est la création de nouveaux instruments conçus comme naturellement accessibles aux personnes en situation de handicap.

Les instruments connectés du projet Change2Regard font partie de la catégorie des instruments adaptés.

3 CLASSIFICATIONS D'INSTRUMENTS CONNECTÉS

Ces instruments font l'objet d'une classification selon leur type de fabrication et l'origine de leur conception. Il est tout à fait envisageable d'utiliser plusieurs de ces instruments lors d'une séance, pour assurer une complémentarité.



pour + d'info sur Musique Et Handicap - Quels Outils Innovants ? par BrutPop sur change2regard.eu

PARTIE 1 : MUSIQUE

Fiches outils des instruments connectés et gestes associés

1/4

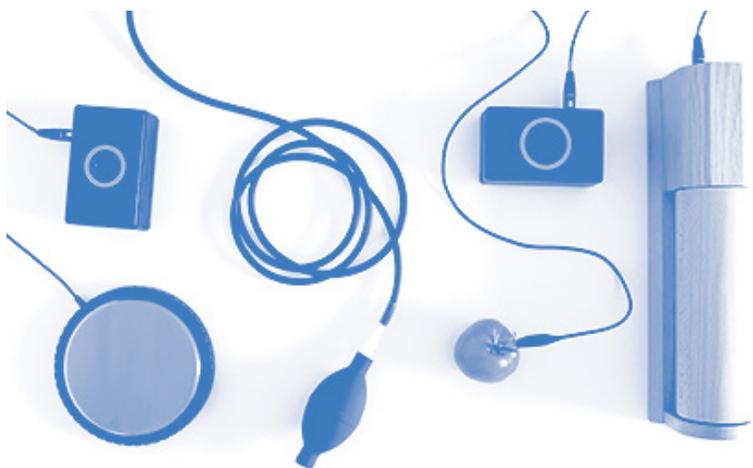
ORGUE SENSORIEL

Cet instrument de musique permet de déclencher des sons en appuyant sur des capteurs. Il est adapté aux capacités gestuelles des personnes en situation de handicap : une flexion du doigt, un appui du menton, une rotation du pied, un souffle...

L'Orgue Sensoriel est composé de **l'interface Orgue Sensoriel (capteurs)** et du **logiciel Orgue Sensoriel (Strido)** piloté par un ordinateur.

Il faut distinguer deux types de capteurs - **déclencheurs** et **variateurs** - actionnés différemment par des gestes.

voir le chapitre page 27 :
La séance découverte de l'Orgue Sensoriel



[pour + d'info sur l'Orgue sensoriel](#)

[lien vers une démo vidéo](#)

photo : Kat Lucas

Les **déclencheurs** fonctionnent de la même manière qu'un interrupteur pour déclencher la lecture des médias (sons ou notes de musique) : déclencheur appuyé / déclencheur relâché.

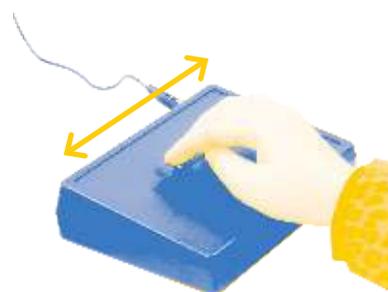


APPUYER : avec une main, un doigt, un coude.



PRESSER : la poire à l'aide d'une main.

Les **variateurs** fonctionnent comme un bouton rotatif. Ils disposent de plusieurs positions utilisées pour contrôler le volume des sons, la vitesse des morceaux de musique, la vitesse de lecture des sons, les hauteurs des notes de musique jouées. En captant les gestes dans toute leur amplitude, ils traduisent avec finesse l'expressivité des utilisateurs.



DÉPLACER : le curseur de gauche à droite.



MONTER / DESCENDRE : une partie de son corps afin que le laser détecte le mouvement.



FAIRE ROULER : le rouleau en bois.

PARTIE 1 : MUSIQUE

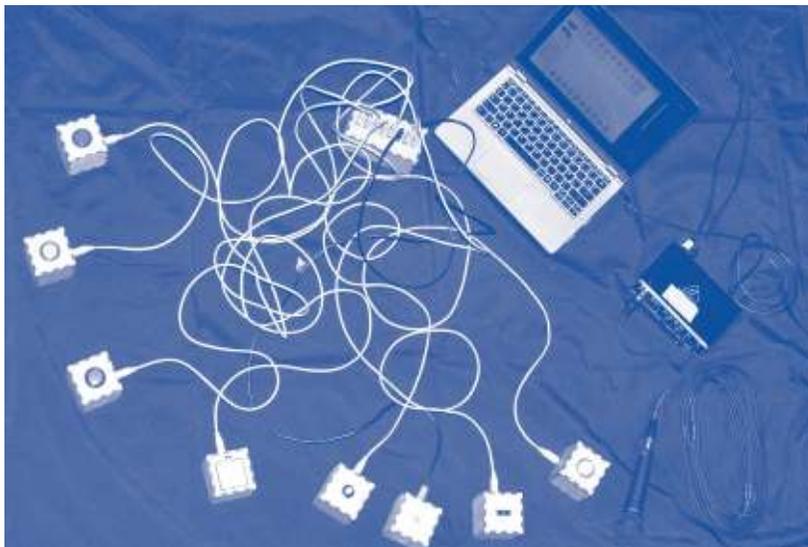
Fiches outils des instruments connectés et gestes associés

2/4

BRUTBOX

C'est un dispositif d'informatique musicale qui a pour objectif de faciliter la pratique musicale collective. Il permet de produire des sons électroniques avec une diversité de gestes physiques et de modifier des flux audios avec des effets (comme le son de sa voix avec un microphone).

Le dispositif est composé d'un **contrôleur BrutBox** (ensemble d'objets physiques avec lesquels on interagit) et le **logiciel BrutBox** (qui produit des sons électroniques en fonction des interactions avec le contrôleur).

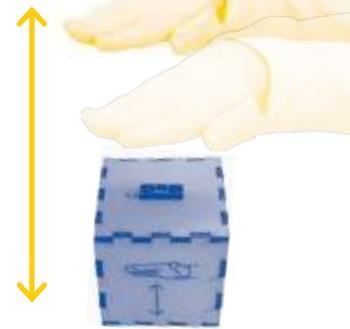
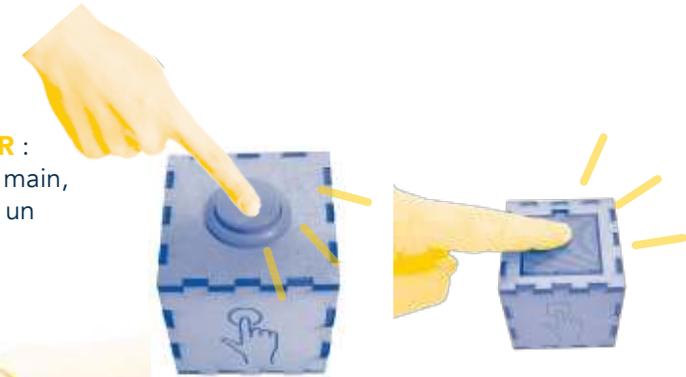


Attention ! Le contrôleur BrutBox n'est pas un produit commercialisé, mais un objet à construire soi-même grâce à la documentation de sa fabrication.

- Le **contrôleur BrutBox** est un objet physique qui permet des interactions avec le logiciel via différents gestes physiques (mouvement de mains dans l'air, mouvement d'une lumière, appuis sur boutons, variations de pression sur une surface).



APPUYER : avec une main, un doigt, un coude.



MONTER / DESCENDRE : une partie de son corps afin que le laser détecte le mouvement.



TOURNER : le bouton de gauche à droite.

 [lien vers une démo vidéo](#)

[pour + d'info sur la BrutBox](#)

[lien fiche technique et de construction de la BrutBox sur change2regard.eu](#)

[retour d'expérience par l'APCC sur change2regard.eu](#)

Fiches outils des instruments connectés et gestes associés

3/4

voir le chapitre page 29 :
La séance d'expérimentation
du Soundbeam

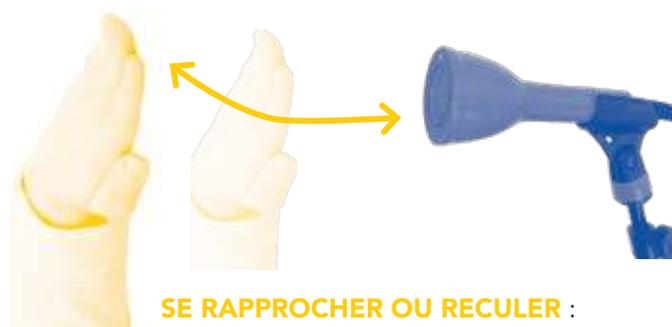
SOUNDBEAM

Les possibilités d'expérimentation, de jeux et de création sonores du Soundbeam sont inépuisables, car il est connecté à une vaste bibliothèque de sons instrumentaux et échantillonnés.

Le dispositif est composé d'une console de contrôle et de deux types de capteurs : les **commutateurs** (qui s'enclenchent avec un simple contact physique) et les **faisceaux sonores** (qui fonctionnent sans contact).



Les **faisceaux sonores** permettent que les personnes à mobilité très réduite puissent jouer en toute autonomie puisqu'ils sont d'une grande sensibilité aux mouvements. Les faisceaux mesurent avec précision la distance, la vitesse des gestes réalisés pour les transformer en note.



SE RAPPROCHER OU RECULER :

avec la main, le coude, la tête ou avec le corps en entier. Le faisceau sonore peut être placé devant n'importe quelle partie du corps en mouvement.

Les **commutateurs** permettent de déclencher des sons et des séquences, en appuyant dessus, avec une partie de son corps.



APPUYER :

avec une main, un doigt, ou les pieds.

[pour + d'info sur le SoundBeam](#)

[lien vers une démo vidéo](#)

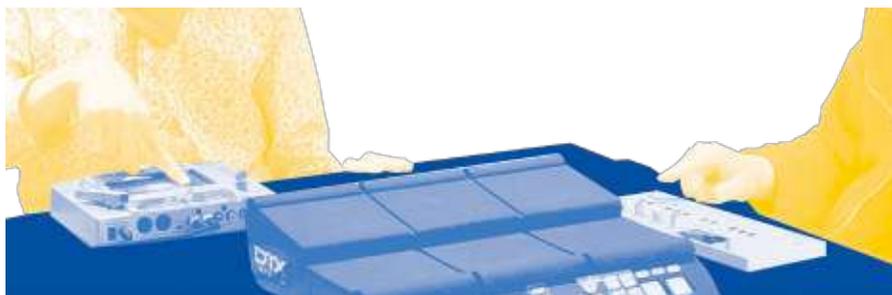
[lien vers un tutoriel vidéo](#)

Fiches outils des instruments connectés et gestes associés

4/4

AUTRES INSTRUMENTS CONNECTÉS

Ces instruments connectés non-spécifiques au champ du handicap mais ergonomiquement adaptés, rentrent en complémentarité avec les instruments présentés précédemment et sont utilisés par les musiciens intervenants du projet Change2Regard.



Exemple d'installation, d'utilisation et de maniabilité de ces instruments complémentaires.

Instrumentarium connecté

PAD / BATTERIE est une batterie électronique, avec 12 pads dynamiques.



TAPER : avec des baguettes ou avec les doigts.



KAOSS PAD est un boîtier de modification sonore, sous la forme d'un écran tactile, de touchpad, modifiant considérablement le son de sortie sur un amplificateur, à l'image des pédales d'effet.



TOUCHER : se balader dans tous les sens sur l'écran.

SYNTHÉTISEUR est un clavier portable avec *sampler* et *controller* doté de fonctionnalités additionnelles telles que la radio FM et des capteurs assignables pour le contrôle des effets. ...



APPUYER : sur les touches du clavier.

PARTIE 2 : PÉDAGOGIE



CHANGE **2** REGARD !



méthodologies d'enseignement

Pour faciliter la mise en oeuvre d'une pratique musicale avec les personnes en situation de handicap, les musiciens intervenants de Change2Regard ont croisé leurs réflexions et pratiques pour proposer des conseils et des pistes.

La synthèse de ces retours d'expériences se matérialise sous forme de fiches pratiques et pédagogiques qui aident à poser les objectifs visés par le projet, à s'adapter aux participant.es, à organiser le déroulé d'une séance, à aménager un espace, à installer les instruments, à se positionner en tant qu'intervenant.e, à communiquer avec le groupe pendant l'atelier, et à évaluer les bénéfices pour les participant.es.

Attention !

Les fiches **Méthodologies d'enseignement** ne sont pas des méthodes fermées. Elles sont à adapter en fonction des points suivants :

- des capacités des participant.es
- des compétences des intervenant.es
- des objectifs des séances musicales
- du contexte du projet.

PARTIE 2 : PÉDAGOGIE

Objectifs : savoir-être et savoir-faire

1/2

OBJECTIF PRINCIPAL

le plaisir musical

La séance de musique est un moment favorable pour éveiller les sens et être source de sensations agréables. Ce n'est donc pas forcément un cours mais une rencontre régulière avec la musique. Le plaisir de chanter et/ou d'écouter et/ou de jouer de la musique peut devenir un temps fort dans la vie de la personne.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- contribuer à l'épanouissement de la personne à travers la pratique musicale
- développer l'expressivité artistique de la personne
- pratiquer la musique : apprendre, répéter, enregistrer, improviser, créer, jouer sur scène...
- développer la créativité et faire naître la curiosité des participants
- renforcer et développer les liens au sein du groupe
- favoriser la participation et l'auto-détermination

ADAPTATION DES OBJECTIFS

Un projet se construit en fonction des capacités, des besoins et des envies du public accueilli. Pour favoriser l'apprentissage, l'intervenant.e devrait s'adapter à chaque participant.e, après avoir évalué ses besoins et ses compétences dans le but de faire progresser la personne et le groupe.

Attention ! L'intervenant.e devrait ajuster ses objectifs de chaque séance en prenant en compte la disponibilité de chaque participant.e (facteurs personnels, fatigabilité...).

SAVOIR-FAIRE ET SAVOIR-ÊTRE

Cette liste non exhaustive des objectifs, des savoir-faire et savoir-être visés serait à définir en fonction des possibilités et des envies des participants, ainsi que des objectifs artistiques visés.



PARTIE 2 : PÉDAGOGIE

Objectifs : savoir-être et savoir-faire

2/2

FAIRE AVEC LES APTITUDES DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Selon le MDH-PPH (Modèle de Développement Humain et le Processus de Production du Handicap) développé par le Réseau International sur le Processus de Production du Handicap (RIPPH).

voir le chapitre page 6 : L'apport du MDH-PPH

Une aptitude est la possibilité pour une personne d'accomplir une activité physique ou mentale. Les aptitudes s'apprécient sur une échelle allant de « capacité sans limite » à une « incapacité complète ».



Selon le MDH-PPH, l'intervant·e doit évaluer le niveau de capacité ou d'incapacité de chaque participant·e selon les catégories suivantes :

- Aptitudes reliées aux activités intellectuelles
- Aptitudes reliées au langage
- Aptitudes reliées à la respiration
- Aptitudes reliées aux comportements
- Aptitudes reliées aux activités motrices
- Aptitudes reliées au sens et à la perception
- Aptitudes reliées à la protection et à la résistance

voir le chapitre page 9 : Instrumentarium connecté

PRISE EN COMPTE DES PROFILS DES PARTICIPANT.ES SELON DES BESOINS DE COMPENSATION

Dans une séance de pratique musicale avec différents instruments connectés, il est nécessaire d'accueillir la diversité des profils des participant.es en prenant en compte les besoins suivants :



COGNITION

- communication
- mémorisation
- résolution
- énonciation
- attention



PHYSIQUE

- manipulation
- dextérité
- résolution
- force
- motricité corporelle



SENSORIEL

- ouïe
- toucher
- vue

MISE EN GARDE SUR LA RESTITUTION DU PROJET MUSICAL

La fin du projet amène souvent la question de la restitution. Cependant, il faut se poser quelques questions avant de vouloir "montrer" quelque chose :

- Les participant.e.s sont-ils/elles à l'origine de ce souhait ? Sont-ils/elles tous et toutes d'accord pour une restitution (auto-détermination des participant.es) ?
- Y a-t-il un intérêt pédagogique pour les participant.e.s ? Est-ce qu'ils/elles se sentent suffisamment en sécurité et en confiance pour un concert ?
- Quelles formes pour la restitution ? Concert, captation vidéo, enregistrement...autres ? La restitution du projet musical n'est pas nécessairement un concert. En effet, il faut anticiper le fait que monter sur scène demande un autre travail pédagogique à prendre en compte lors des séances.

voir la fiche page 30 : La séance finale restitution, de l'atelier à la scène

En fonction des objectifs établis entre la structure et l'intervenant·e musical.e, l'implication des participant.es sera peut-être différente. La restitution du travail réalisé crée souvent le désir d'avancer et l'envie de progresser plus vite. Le retour d'expérience des musiciens intervenants montre qu'une restitution de fin de projet apporterait une dynamique de groupe et d'engagement grâce à la visée d'un objectif commun.

PARTIE 2 : PÉDAGOGIE

Conseils pratiques pour la mise en place de séances

1/2

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Pour assurer le confort des participant·es et de l'intervenant·e, le nombre de personnes peut varier en fonction du type d'atelier de musique et des profils. Il est conseillé de ne pas dépasser un nombre de 6 personnes par séance pour un seul intervenant (à titre indicatif). La constitution du groupe se stabilise après quelques séances (appétence, affinité, motivation). Dans l'intérêt collectif, l'intervenant doit se sentir libre de s'exprimer sur la composition du groupe.

PLACE DE L'ACCOMPAGNATEUR.RICE

Les participant·es peuvent être accompagné·es d'un·e accompagnant·e pendant la séance de musique. Au moment de la construction du projet, il faut définir la place et le rôle de l'accompagnant·e :

- **Doit-il/elle être présent·e dans la salle ?** pour des raisons médicales, professionnelle, artistique ?
- **Dans la salle, quel rôle lui attribue-t-on ?**
 - **une participation active** : la personne participe elle aussi à l'atelier ?
 - **une participation passive** : la personne est observatrice de l'atelier ?

DURÉE ET FRÉQUENCE

45 min à 1h30

En fonction des possibilités de concentration et de fatigabilité des participant·es, une séance peut varier de 45 min à 1h30 d'atelier. En fonction des besoins des participant·es, la séance peut aussi être d'une durée moindre.

régulier

De la même manière, la fréquence des séances varie aussi en fonction des possibilités du groupe : hebdomadaire, mensuelle... Il est cependant conseillé de ne pas trop espacer les séances afin de maintenir une dynamique de groupe et de garder en mémoire la séance précédente.

- Plus le groupe avance dans le temps, plus il progresse et prend du plaisir à la pratique musicale. Avec la notion de plaisir, la notion du temps (durée et fréquence des séances) peut évoluer.

AMÉNAGEMENT DE LA SALLE

- L'intervenant·e apporte un soin particulier dans l'aménagement de la salle pour qu'elle soit accueillante, sécurisante et confortable, selon les besoins spécifiques des participant·es :

- bien identifier **l'espace** dédié à chaque pôle d'instruments

la sensorialité de l'espace selon son intensité lumineuse et acoustique (en fonction de la sensibilité des participant·es, il est conseillé d'éviter des salles aux parois vitrées et réfléchissantes)

veiller à **l'ergonomie** du mobilier selon les possibilités des participant·es

éviter la surcharge visuelle de la salle au profit d'un espace **neutre** (affichage, décoration...)

dégager les espaces de **circulation** (les obstacles au sol : câbles, multiprises, pieds de guitare...)

Attention ! L'aménagement de la salle, du matériel et des instruments devrait être réajusté en cours de séance, par l'intervenant·e, en fonction des besoins des participant·es.

DISPOSITION DU MOBILIER ET DES INSTRUMENTS

- L'intervenant·e devrait privilégier des chaises avec dossiers et accoudoirs, ainsi que des tables de différentes hauteurs, en faisant correspondre ce mobilier à l'ergonomie des instruments utilisés. La manière de les installer est variable selon :

l'espace dédié mis à disposition

la posture des personnes (debout, assis)

le volume et le nombre de **instruments utilisés**

l'objectif de la séance : par exemple, en pôle pour une première découverte des instruments, en cercle pour une séance classique, en demi cercle pour une préparation à une restitution scénique

la motricité des personnes, en choisissant du matériel qui soit à leur juste hauteur

voir le chapitre page 26 : 1 artiste, 1 séance

PARTIE 2 : PÉDAGOGIE

Conseils pratiques pour la mise en place de séances

2/2

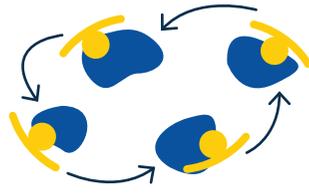
PLACEMENT DES PERSONNES

L'intervenant·e invite les participant·es à s'installer selon :

- l'aménagement de la salle, du mobilier et des instruments utilisés
- le niveau d'autonomie (personnes dépendantes proches de l'intervenant·e)
- les affinités au sein du groupe
- l'objectif de la séance :



- pour amener les participant·es à chanter davantage : créer un demi cercle devant le piano.



- pour découvrir un large instrumentarium : demander de se déplacer sur les différents instruments pour les tester les uns après les autres.

MATÉRIELS TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES

L'intervenant·e devrait préparer en amont sa séance, le matériel technique et pédagogique. La préparation diffère selon le type de séance :

- **utilisation d'instruments amplifiés** : multiprises, câbles, console son, micros, enceintes....

- **utilisation d'instruments connectés** : ordinateur, connexion wifi, multiprises, câbles, console son, micros, enceintes....

[lien accrochage instruments de l'Orgue sensoriel par l'Atelier Sonore sur change2regard.eu](http://change2regard.eu)

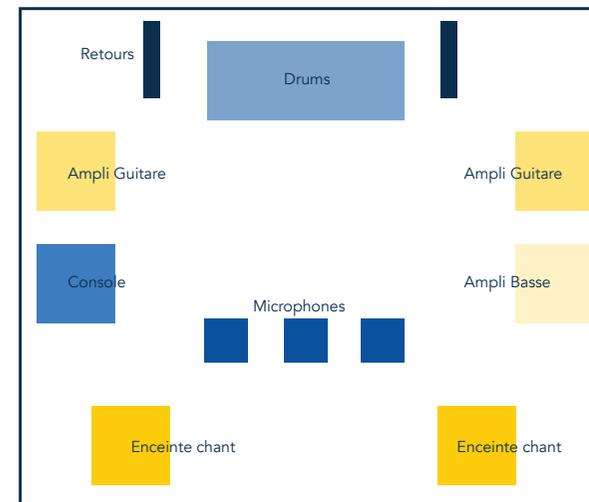
- **composition d'un morceau** : paperboard, tableau noir ou veleda

- **chant** : conception et impression en format A4 du texte de la chanson à déposer sur un pupitre

- **écoute d'un morceau de musique** : ordinateur, support physique (cd, cassette, clef usb, enceintes

EMPLACEMENT DES ENCEINTES

Pour que tous les participant·es aient une expérience sonore optimale, les enceintes devraient être placées de façon à diffuser dans toute la salle. Voici 1 exemple d'organisation spatiale utilisée par les musiciens intervenants du projet C2R.



ADAPTATIONS VISUELLES

Dans le cadre d'une répétition d'un morceau :

- placer des gommettes de différentes couleurs sur les notes à jouer sur les instruments, comme en exemple sur ce clavier.



ADAPTATIONS TEXTUELLES

Pour tout élément de texte remis aux participant·es, privilégier une typographie 14, sans jambage de type arial ou tahoma, pas de majuscule. Pour en savoir plus sur les adaptations textuelles :



COGNITION

[lien vers les règles du FALC](#)



VUE

[lien vers les règles des textes en gros caractères](#)

Déroulé d'une séance type 1/2

0 EN AMONT DE LA SÉANCE

L'intervenant·e devrait aménager la salle de manière conviviale et rassurante, disposer le mobilier et installer les instruments selon les objectifs de la séance et les spécificités de chaque participant·e. Puis, mettre à disposition le matériel pédagogique pour qu'il soit vu, lu et entendu de tous et toutes.

Pour créer une ambiance sereine et calme dans la salle, l'intervenant·e pourrait mettre une musique en fond sonore, puis prendre un temps pour soi afin de s'apaiser et se préparer à la séance à venir.

Attention !

Il est important d'anticiper la préparation de la séance avant l'arrivée des participant·es pour garantir son bon déroulement.

1 ACCUEIL DES PARTICIPANT·ES

Cette étape est primordiale : prendre le temps d'accueillir et de saluer chaque personne du groupe et prendre en compte les événements de la vie personnelle des participant·es : demander des nouvelles, fêter les anniversaires...

Ce moment d'accueil est aussi l'occasion d'évaluer l'humeur du jour (triste, joyeux, en colère, fatigué, etc...), afin de pouvoir rapidement adapter sa séance si nécessaire.

Arrivée
des participant·es

Attention !

L'intervenant·e pourrait être amené·e à gérer l'arrivée des participant·es et des personnes accompagnantes avec différents transporteurs.

2 LANCEMENT DE LA SÉANCE

Rituel : Temps de relaxation et/ou d'échauffement

Exercice physique

mettre en mouvement le corps, de la tête au pied

Exercice de respiration

inspirer et expirer en levant les bras

L'intervenant·e pourrait aussi amener les participants à donner les mains à ses voisins, ce qui permettrait de réguler les mouvements et la respiration.

Présentation du déroulé de la séance :

L'intervenant·e pourrait revenir sur la séance précédente en les questionnant, afin de :

- réactiver la mémoire et les sensations des participant·es,
- présenter les ajustements, par exemple, l'ajout de gommettes sur les touches d'un clavier pour un meilleur repérage.

Puis, l'intervenant·e présenterait les objectifs visés, les différentes activités et les instruments qui seraient à utiliser durant la séance.

Attention !

Formuler des consignes claires et s'assurer de leur bonne compréhension.

Déroulé d'une séance type 2/2

3 ACTIVITÉS MUSICALES

Selon les objectifs de la séance, l'intervenant·e lance différentes activités musicales qui pourraient se présenter sous la forme d' :

- un exercice vocal et/ ou une chanson à chanter
- une écoute d'un morceau de musique
- une manipulation d'un ou de plusieurs instrument·s de musique
- un exercice de rythmique et de pulsation
- une reprise d'un morceau de musique
- une improvisation
- ...

À la fin de chaque activité, et en fonction des capacités de chaque participant·e, l'intervenant·e pourrait débriefer ces moments de musique, en échangeant verbalement avec chacun, afin de comprendre :

- l'aisance durant l'activité
- l'aisance avec cet instrument
- l'appréciation de ce moment musical
- ...

Attention ! En fonction de la durée de la séance, l'intervenant·e devrait déterminer à l'avance le temps consacré à chaque activité. En moyenne, pour une séance de 1h, l'intervenant·e pourrait envisager de faire 2 ou 3 activités musicales.

4 FIN DE LA SÉANCE

L'intervenant·e devrait créer un rituel de fin pour revenir au calme, et marquer la fin de la séance (par exemple, à l'aide d'un carillon). Il/ elle pourrait aussi laisser la possibilité à l'un des participant·es de faire écouter un morceau de musique apporté sur un support physique (cd, cassette, clef usb). En fonction des capacités des participant·es, les amener à prendre l'habitude d'aider au rangement du matériel (chaises, instruments, micro, etc...). L'intervenant·e prend le soin de saluer les personnes.

Attention ! Comme à l'arrivée des participant·es, l'intervenant·e sera sûrement amené à gérer les départs en transports.

5 APRÈS LA SÉANCE

L'intervenant·e est invité à noter dans le carnet de suivi ses observations et recommandations pour la séance suivante. Puis il/elle range le matériel afin de laisser l'espace dans son état initial.

voir le chapitre page 33 :
Le carnet de suivi

Attention ! Cette étape n'est pas négligeable en terme de durée. Il faut compter entre 15 et 30 min en fonction des instruments utilisés et du mobilier déployé.

PARTIE 2 : PÉDAGOGIE

Pédagogies de l'intervenant·e

1/2

LA POSTURE DE L'INTERVENANT

Dans le cadre plus large de l'intervention musicale (considérant une différence entre les interventions de nature récréative, éducative et thérapeutique), l'intervenant·e doit avoir des caractéristiques personnelles et professionnelles qui facilitent le processus de développement des participant·es. en situation de handicap et l'atteinte des objectifs définis.

Selon les théories humanistes et psychologiques menées par **A. Maslow** et **C. Rogers**, les points centraux sont l'épanouissement et le développement de l'individu, à travers la création d'environnements qui favorisent :

- **l'acceptation** (sans imposer de conditions),
- **la motivation** (condition qui influence l'orientation vers un objectif),
- **l'empathie** (pour être compris).

**pour + d'info sur
les théories du psychologue
A. Maslow**

**pour + d'info sur
les théories du psychologue
C. Rogers**

L'intervenant·e devrait être conscient, non seulement de la nature et des caractéristiques des effets que la musique produit sur l'être humain, mais aussi de certaines qualités qui devraient intégrer sa manière d'être et d'agir. Parmi les qualités variées, nous soulignons les suivantes :

Empathie : avoir la capacité de comprendre les sentiments et les émotions des autres.

Flexibilité : avoir la capacité de s'adapter à différentes situations.

Intelligence créative : avoir la capacité d'utiliser ses connaissances et ses qualités pour amener le changement.

Humeur : avoir un état d'esprit qui éveille le bien-être chez l'autre.

Musicalité : avoir la sensibilité pour créer, jouer ou interpréter de la musique.

Patience : être capable de supporter les déboires, les désagréments et les difficultés avec calme et tranquillité.

Vitalité : montrer de l'esprit, de l'énergie, de la force, de l'enthousiasme.

CRÉER DE LA MOTIVATION

Sans motivation, pas de volonté des participant·es. Sans envie, des blocages et des incompréhensions pourraient apparaître.

Pour donner du sens à l'activité, l'intervenant·e devrait créer un contexte agréable, valorisant, stimulant, et donner des perspectives. Il/elle devrait être proche symboliquement des publics et de leurs aspirations, en s'appuyant sur l'énergie de chacun, et sur leurs envies spontanées de coopérer, d'inventer et d'innover.

Pour ce faire, l'intervenant·e devrait :

- **faire avec les participant·es (et non pour eux)**
- **valoriser au maximum leurs capacités musicales, en les félicitant régulièrement.**

Attention ! L'intervenant·e doit partager le plaisir de la musique en le communiquant aux participant·es. Il/elle devrait faire attention aux « décrochages » ou au « déplaisir », en les sollicitant et en leur laissant la place de s'exprimer tout au long de la séance.

Pédagogies de l'intervenant·e 2/2

ANIMER AVEC DES TECHNIQUES DE COMMUNICATION NON-VERBALES

Afin de lancer et arrêter une activité musicale, faire tenir ou changer de rythme, marquer le refrain et le couplet, etc... l'intervenant·e devrait utiliser ou créer différents signes visuels ou corporels compréhensibles de tous.

Les gestes présentés ci-dessous font référence au **soundpainting**. C'est un langage formalisé de signes universels permettant la composition en temps réel, pour différentes pratiques artistiques (musique, théâtre, danse...). Il existe des variantes simplifiées ou complètes de ce langage.



Attention - il va se passer quelque chose
Index levé en l'air



Arrêt - stop
Point fermé

pour + d'info sur le soundpainting



Faible - son moins fort
Index sur la bouche et main vers bas



Fort - son plus fort
Index sur l'oreille et main vers le haut



Comptage - préparer le démarrage et l'arrêt
1,2,3,4 avec les doigts



Tous ensemble
Tourner l'index



Tempo rapide - accélérer
Mouvement des 2 mains vers le haut



Tempo lent - ralentir
Mouvement des 2 mains vers le bas



Encore - répéter
Main gauche à plat verticale et main droite doigts resserrés



Rythmer - reproduit le rythme
Balancer l'index en rythme



Désigner - préparer une action
Index vers la personne

Arrêter - stop
(version langue des signes)
Mains ouvertes, paumes face torse et mouvement de bas en haut



Évaluation des bénéfices pour les participant·es

1/1

En fonction des objectifs établis avec la structure en début de projet, des observations annotées dans le carnet de suivi du groupe et individuel, l'intervenant·e musical devrait faire un bilan pour chaque personne :

- **acquisitions, progrès et plaisir musical**
- **compétences au niveau moteur et corporel, cognitif, affectif, social**

Pour ce faire, il/elle pourra établir une grille d'évaluation adaptée à chaque personne, à partir des critères suivants :



AU NIVEAU MOTEUR

- Apprendre à libérer et à canaliser son énergie physique
- Améliorer la coordination et la dissociation des gestes
- Travailler autour du maintien axial au niveau du dos
- Renforcer la tonicité
- Contrôle du geste et de sa force...



AU NIVEAU COGNITIF

- Améliorer ses capacités d'écoute et de concentration
- Travailler des capacités de mémorisation
- Découvrir ses possibilités créatives, en acceptant l'idée de se laisser aller à la liberté de s'exprimer sans crainte...



AU NIVEAU SOCIAL

- La musique étant un langage non verbal, les séances permettent de mettre en place différents codes sociaux.
- Développer des liens sociaux
 - Favoriser la détente et la convivialité au sein du groupe
 - Vivre des situations positives de participation sociale à la pratique musicale
 - Faire concrètement l'expérience de leviers d'assistance humaine et d'expertises, de technologies et instruments adaptés et d'environnements inclusifs ...



AU NIVEAU AFFECTIF

- Développer la confiance en soi par la valorisation des capacités créatrices de chacun au sein du groupe
- Développer l'écoute de soi
- Par un lever progressif de ses inhibitions, développer et exploiter les capacités d'expression du corps via l'instrument ou par la voix
- Apporter un sentiment d'apaisement, de bien-être et de plaisir...
- Inscrire son action dans une dynamique de groupe
- Découvrir les diversités culturelles à travers la musique
- Respecter les codes sociaux de musique correspondant à un langage non-verbal
- Apprendre à s'intégrer, à trouver sa place et à se sentir bien au sein d'un groupe

Les bénéfices peuvent être évalués à l'aide du modèle MDH-PPH pour chaque participant ayant des capacités restreintes.

Il est nécessaire de faire une évaluation au début du projet pour les caractéristiques morphologiques, fonctionnelles et identitaires (ses goûts et souhaits) de la personne et les freins ou leviers environnementaux existants pour la participation active à la pratique musicale en groupe. Les critères ou éléments mentionnés plus haut sont évalués au début et à la fin du projet pour constater les résultats des enseignements musicaux, des assistances et accompagnements humains, des adaptations matérielles et technologiques d'instruments et techniques compatibles avec les capacités fonctionnelles du musicien.

Les bénéfices de chaque projet concernent l'ensemble de l'équipe selon leurs rôles et responsabilités autant pour les liens sociaux développés, le processus de création et de plaisirs partagés, l'innovation et le développement de nouveaux modes d'expression corporelle, culturelle et artistique. L'amélioration des savoirs théoriques, professionnels et expérimentiels et la synergie structurée du projet amènent des bénéfices à toutes et tous sur le changement de leurs regards sur les possibilités concrètes et savoir-faire nécessaires à un projet inclusif de la diversité corporelle, fonctionnelle ou comportementale à la pratique musicale. Une habitude de vie émancipatrice valorisée socialement.

1 artiste, 1 séance

Trois musiciens intervenants du projet européen Change2Regard proposent trois synopsis d'ateliers afin de permettre aux intervenant.es de visualiser et de saisir les composantes possibles et induites dans la mise en place d'une séance de musique.

Pour le guide pratique, trois types de séances ont été sélectionnées pour être présentées dans le détail: une séance découverte (première séance qui lance le projet) ; une séance d'expérimentation (celle menée en cours de projet) ; la séance finale (dernière séance qui restitue le projet, en passant de l'atelier à la scène).

Attention !

Les fiches **1 artiste, 1 séance** ne sont pas des méthodes fermées. Elles sont à adapter en fonction des points suivants:

- des capacités des participant.es
- des compétences des intervenant.es
- des objectifs des séances musicales
- du contexte du projet.

La séance découverte de l'Orgue Sensoriel 1/2

par Benjamin Durand, musicien intervenant



Voir également
Quelques termes musicaux p.36
Instrumentarium connecté p.11

« Chaque séance, chaque participant est unique. Il faut proposer et s'adapter en permanence. »

La séance vise à aborder une pratique musicale de manière simple et ludique en découvrant les différents capteurs de l'orgue sensoriel. Elle permettra par une série de jeux d'apprendre à se connaître et de se laisser entraîner dans le jeu de l'improvisation musicale.

1 OBJECTIFS ARTISTIQUES

- Prendre du plaisir à jouer seul ou en groupe
- Être capable d'interpréter de courtes pièces sonores improvisées ou légèrement organisées

SAVOIR-FAIRE

- Maîtriser différentes actions/gestes afin de contrôler les paramètres du son (déclencher un son, modifier un son)
- Développer son écoute afin d'interagir musicalement avec les autres participant·es

SAVOIR-ÊTRE

- Être à l'écoute
- Être dans l'action
- Être dans l'échange
- Être dans la création

Attention ! La séance découverte est tant une séance pour que les participant·es découvrent les capteurs, qu'une séance afin que l'intervenant·e observe et découvre les capacités des participants.

2 INSTALLATION DE LA SÉANCE

Aménagement de la salle Une grande salle neutre (vide) et sans réverbération pour faciliter les déplacements et la qualité acoustique.

Disposition des tables et chaises Un îlot de tables avec les participant·es et l'intervenant·e qui installe les capteurs pour les participant·es. Il est aussi tout à fait possible (et même parfois nécessaire) de disposer les capteurs directement sur les fauteuils des participant·es. L'ordinateur et le boîtier MIDI peuvent être cachés si nécessaire.

Placement des participant·es Autour de la table. L'intervenant·e doit être facilement mobile pour venir placer/déplacer les capteurs et adapter au mieux l'ergonomie du jeu.

Besoins techniques

- Un système de diffusion sonore de qualité (sono, enceintes) + multiprises et rallonges.
- L'orgue sensoriel nécessite deux prises (une pour le boîtier midi, l'autre pour l'ordinateur), un système de diffusion, au moins une.
- Tout élément pour fixer les capteurs : scotch, antidérapant, bras articulé, etc... L'adaptation et l'inventivité sont de mises.

Matériel lié au dispositif musical L'orgue sensoriel se compose de :

- Un boîtier midi qui permet de connecter les capteurs à l'ordinateur (via un câble USB/MIDI)
- Un ordinateur avec le logiciel "Orgue Sensoriel" (il est possible d'utiliser son propre ordinateur avec un autre logiciel de son utilisant la norme MIDI)
- Des capteurs soit "déclencheurs", soit "variateurs" (nombre variable car chaque Orgue est unique et répond à la demande d'une structure)
 - > les déclencheurs (0/1) : le déclenchement démarre ou stop une action (un son)
 - > les variateurs (0-127): le déroulement du geste fait se dérouler l'action (un son)
- Des câbles mini-xlr pour relier les capteurs au boîtier MIDI.

La séance découverte de l'Orgue Sensoriel 2/2

par Benjamin Durand, musicien intervenant

3 DÉROULÉ DE LA SÉANCE

Programme L'objectif de cette séance est de faire connaissance tant avec les participant-es qu'avec l'orgue sensoriel. Il s'agira de proposer des capteurs afin de comprendre les interactions possibles en lien avec les capacités des participant-es. En fonction des possibilités de chacun, on ira d'une approche simplement sensorielle (ressentir les sons, avoir conscience de déclencher un son) à une approche plus construite (être capable de reproduire un geste, créer ensemble, structurer un morceau, etc...).

Rituel Il peut être important de ritualiser la séance. Bien accueillir, faire en sorte que tout le monde trouve sa place. Créer des conditions propices à l'écoute et au jeu musical. Signifier clairement les débuts et fin des moments musicaux. En fonction des participant-es, il sera nécessaire de ritualiser davantage : jeu de bienvenue, jeu d'au revoir, voire des rituels intermédiaires pour recentrer les participants (respiration, écoute musicale, percussions corporelles, etc...).

Rituel

Jeu 1 ≈ 15 min

Jeu 2 ≈ 15 min

Jeu 3 ≈ 15 min

Rituel

Jeu 1 Individuellement, 1 déclencheur pour bien comprendre le principe cause/effet. Chaque participant-e prend le temps d'appréhender cette nouveauté. Attention, l'aspect individuel peut inhiber et empêcher certains de jouer. Dans ce cas, commencer par jouer à plusieurs et revenir sur une approche individuelle plus tard. Sur le logiciel OS, on peut jouer en mode pas-à-pas (déroulement d'une mélodie) ou déclencher un son simple (bruit, note, etc...). Le mode pas-à-pas permettra au participant-e

d'être maître du déroulé de la mélodie et donc d'aller à son rythme. On peut ne pas dire le titre de la mélodie afin de favoriser l'attention de tous. Lorsqu'on ne connaît pas le titre, il faut d'abord jouer, se concentrer sur les notes pour, seulement une fois le titre trouvé, être capable de jouer en rythme. Parfois, cela se passe dans le non-verbal, le participant-e au bout d'une dizaine de notes ayant reconnu la mélodie à jouer (exemple de mélodie simple incluse dans le logiciel : le lion est mort ce soir).

Remarques

- Les jeux 1 et 2 servent à découvrir les capacités des participants et permettent de choisir le capteur le mieux adapté à chacun.
- Au-delà de 3 ou 4 déclencheurs, il peut devenir difficile pour les participants de bien cerner qui fait quoi. Il faut alors ne pas hésiter à proposer une alternance dans le jeu : jouer 2 par 2 (2 participants sont spectateurs, 2 autres musiciens).
- En musique, la répétition est la règle. Là aussi, il faudra alterner des temps de découverte et jeux libres avec des temps de répétitions. La progression se faisant par la répétition.

Jeu 2 Individuellement, 1 variateur pour bien comprendre la variation continue d'un son. Sur le logiciel OS, on peut jouer avec le mode gamme (V9 et V10 sur le boîtier) ou jouer sur la variation d'un paramètre simple du son (vitesse, volume). Le mode gamme, permettra d'avoir une approche improvisée de la musique. Si l'intervenant-e est également musicien-ne, il pourra accompagner les participant-es directement avec son instrument plutôt qu'avec des échantillons de musique. La musique « live » prendra alors tout son sens !

Jeu 3 Jeu libre en groupe. L'idée est d'ajouter au fur et à mesure : des capteurs (et donc des participant-es). On peut utiliser des déclencheurs (bruit, note, rythme) et les variateurs pour improviser sur une gamme par exemple. L'intervenant-e musicien-ne peut accompagner le groupe ou utiliser l'ensemble des modes gammes via le logiciel OS.

La séance d'expérimentation du Soundbeam

1/1

par Thierry Joseph, musicien intervenant



Voir également

Quelques termes musicaux p.36
Instrumentarium connecté p.13

« Être continuellement attentif à la production de chacun des musiciens et s'en servir pour construire et dérouler la séance en temps réel. »

La séance a pour objectif d'apprendre à maîtriser et à contrôler un son par le mouvement d'un des membres du corps grâce à des capteurs qui mesurent avec précision la distance, la vitesse des gestes réalisés pour les transformer en note. Le Soundbeam permet à des personnes qui ont très peu de préhension ou à des personnes polyhandicapés de pouvoir pratiquer un instrument en tant que musicien.enne.

1 OBJECTIFS ARTISTIQUES

- S'écouter, jouer et créer individuellement ou à plusieurs, en utilisant la forme de l'improvisation musicale.
- Apprendre à maîtriser un mouvement avec des vitesses différentes afin de produire un son.

SAVOIR-FAIRE

- Avoir une bonne connaissance technique du Soundbeam

SAVOIR-ÊTRE

- Écouter
- Renoncer
- S'adapter
- Proposer

Attention ! Le Soundbeam est un instrument de musique qui demande au participant de la pratique et une certaine maîtrise.

2 INSTALLATION DE LA SÉANCE

Aménagement de la salle Une salle lumineuse dégagée (≈20m²).

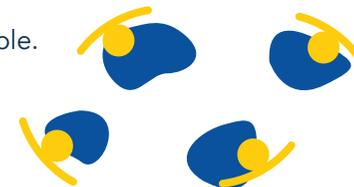
Disposition des tables et chaises Les chaises et/ou fauteuils sont positionnés en demi-cercle autour de la table.

Placement des participant-es autour de la table.

Le Soundbeam peut être utilisé dans différentes postures (assis, debout...).

Besoins techniques (non musical)

Système de diffusion du son.



Matériel lié au dispositif musical Le Soundbeam se compose de :

- 1 console de contrôle
- 2 à 4 faisceaux sonores
- 4 à 8 commutateurs
- 4 pieds de micros
- 1 micro pour le sampler

3 DÉROULÉ DE LA SÉANCE

Programme L'objectif de cette séance est de poursuivre l'exploration des différentes fonctionnalités de cet instrument et de maîtriser le geste musical afin d'affiner la production sonore.

Jeu 1 Utilisation du faisceau sonore

En solo afin que le/la participant.e puisse découvrir et comprendre le lien entre le geste et le son. Pour une meilleure compréhension de l'interaction, préférer des timbres longs.

À plusieurs 2,3 puis 4 musiciens. Le jeu « freeze » consiste à assigner le même son aux 4 faisceaux sonores. Les participant.es placé.es devant les faisceaux ne doivent pas bouger et forment alors ensemble un accord à 4 sons. Dès que l'un d'eux bouge l'accord évolue. Ceci demande de la concentration et une grande écoute afin d'identifier son geste au timbre.

Jeu 2 Sample enregistrer sa voix

Le Soundbeam possède un sampler très simple d'utilisation qui permet avec l'aide d'un micro d'enregistrer sa voix. Ainsi ce sample obtenu peut-être déclenché avec le faisceau ou une pédale. Il est également possible d'en modifier son enveloppe.

La séance finale : restitution, de l'atelier à la scène

1/1

par David Frabolot, musicien intervenant



Voir également
Quelques termes musicaux p.36

Les différents thèmes présentés ci-dessous, sont l'ensemble des composantes à prendre en considération quant à la mise en place d'une représentation.

1 DURANT LES ATELIERS

- Répéter
- Expliquer ce qui se passe ou va se passer
- Apaiser-rassurer
- Positionner les artistes de façon pratique et logique
- Reproduire les conditions de la future scène

2 L'AVANT-SPECTACLE

- S'assurer de l'accessibilité du lieu (transport, bâtiment, salle, loge, scène)
- Tester-visiter les lieux
- Répéter sur scène/résidence
- Reproduire les conditions des ateliers ou des répétitions
- Ne pas contrarier
- Communiquer
- Élaborer une fiche technique son et lumière
- Répéter le spectacle (filage)
- Gérer les entrées et sorties

3 LE SPECTACLE

- Valoriser : son, lumières, scénographie
- Reproduire les conditions des ateliers ou des répétitions
- Prendre en considération l'ensemble des problématiques de chacun en lien avec son handicap
- S'assurer de bien faire le lien entre ses besoins et l'équipe technique
- Gérer les sensations d'écoute et de perception des artistes

- Présence et bienveillance des professionnels (artistes, technicien.nes, équipe encadrante)
- Générer des temps de pause ou temps calme
- Repas adaptés (*catering*) dans un lieu approprié
- Encadrer, accompagner
- Disponibilité
- Ne pas contrarier
- Gérer les temps d'attente
- Limiter la fatigue
- Éviter les tensions extérieures et/ou conflits
- Se relaxer avant de monter sur scène

- Coordonner les déplacements (sur scène ainsi que les entrées et sorties)
- Apprécier l'instant
- S'assurer du confort des participant.es

- Filmer et/ou photographier
- Débriefing à chaud
- Temps de relaxation et/ou détente

4 L'APRÈS-SPECTACLE

- Débriefing à froid
- Visionner, écouter
- Bilan et perspectives

Carnet de suivi

Ce carnet de suivi permet de garder une trace de la séance passée pour préparer la séance suivante. Il permet également d'avoir une vision d'ensemble des séances au sein du projet global et peut être utile pour évaluer le travail accompli.

Nous proposons ici un modèle, mais le carnet de suivi peut aller de la prise de note rapide de type Nota Bene à un suivi poussé en fonction des objectifs de l'atelier.

Une attention particulière peut y être accordée pour chaque participant·e du groupe afin d'y annoter ses besoins, ses acquisitions, ses compétences et ses potentiels...

Ces fiches permettent de suivre l'évolution, les progrès, l'épanouissement de la personne.

Il conviendra d'évaluer ce qu'on est en mesure d'évaluer.

Séance n°

DATE

NOM DE LA SÉANCE

OBJECTIFS

DÉROULÉ DE LA SÉANCE

OBSERVATIONS SUR LA SÉANCE

POUR LA PROCHAINE SÉANCE

Séance n°

DATE

Observations individuelles des participants

PARTICIPANT A

PARTICIPANT B

PARTICIPANT C

PARTICIPANT D

PARTICIPANT E

PARTICIPANT F

NOTES

RESSOURCES



CHANGE **2** REGARD !



Freins et leviers à l'accueil des personnes en situation de handicap dans le manque d'accès à la pratique de la musique

Que ce soit pour les loisirs, les vacances, le sport, l'école ou l'emploi, l'accès à la pratique musicale pour les personnes en situation de handicap n'est pas une fatalité. Les points ci-dessous tendent à apporter quelques éléments de réponses, tout au moins de réflexions. Les obstacles cités sont souvent le reflet de nos appréhensions et de nos représentations du handicap. La prise de conscience de l'ensemble de ces freins, permet d'entreprendre une démarche à la fois personnelle et collective d'inclusion, handicaps ou pas.

Les questions posées ci-dessous sont issues du travail de réflexion mené par le **Collectif T'Cap (Nantes)**.

- 1- « **Nous n'avons à ce jour eu aucune demande, le besoin existe-t-il réellement ?** » La demande vient souvent lorsque l'offre s'adresse directement aux personnes en situation de handicap grâce à une communication spécifique avec les structures dédiées. Il faut du temps.
- 2- « **Nos locaux ne sont pas accessibles !** » Le handicap physique (PMR) ne correspond qu'à 10% à 12% de l'ensemble des typologies de handicap . Pour chaque personne, la situation de handicap reste spécifique et singulière. Adaptations et aménagements sont à penser en adéquation.

- 3- « **On ne sait pas faire. On ne veut pas mal faire. On est pas formé. Nous n'avons pas de personnes dédiées. Ça risque d'être compliqué.** » La sensibilisation à la formation est importante, mais le bon sens et la relation à l'autre est primordiale. On a tendance à voir le handicap avant la personne, il fait simplement partie d'un élément de la personne. Avant le handicap, il y a l'humain et la relation humaine .
- 4- « **Ce n'est pas acté politiquement. Il y a déjà des écoles de musique qui sont accueillantes.** » Il est question de l'arbitrage politique : tant qu'une réflexion à l'échelle du décisionnel n'existe pas, l'accueil restera fragile. La solution est de formaliser une démarche d'accueil au sein du projet d'établissement pour permettre un accueil adapté et sécurisé.
- 5- « **Pour le moment une étude sur l'accessibilité est en cours. Pour le moment nous accueillons d'autres publics, on ne peut pas tout faire. Pour le moment nous formons nos professeurs de musique...** » La question de la priorité dans l'action peut tout à fait s'entendre, mais si au fil des années rien ne bouge, c'est que le problème n'est pas là. La problématique c'est que l'acteur n'a pas conscience que l'organisation d'accueil bénéficie à l'ensemble d'une problématique d'inclusion.
- 6- « **Nous avons des réserves à nous impliquer dans l'accueil, certes on le fait mais au cas par cas, quant à le communiquer, c'est délicat, pourrions-nous subvenir à toutes les demandes ?** »
 - 1/ Informer sur les activités avec un accueil possible, sinon une forme de « discrimination douce » s'installe.
 - 2/ Accueillir des PSH demande du temps, de bons relais de communication et un accompagnement.
 - 3/ Développer une « culture de l'accueil » selon les situations et au cas par cas , avec des petites adaptations, une idée de progression vers...
 - 4/ L'échange de pratiques permet de lever des peurs.
 - 5/ Se poser des questions (évolution de nos manières de travailler ; limites posées à l'accueil ; s'appuyer sur des projets similaires).
- 7- « **Tout cela va demander du temps - Ça risque de coûter cher ?** » Le cas par cas induit une variabilité des coûts, mais il existe de nombreux leviers sur les financements à réfléchir avec les personnes concernées (la famille qui a des droits de compensation du handicap; de la structure pour optimiser ses frais ; du public ou privé pour aller chercher des financements spécifiques ...).

Quelques termes musicaux pour les non-initiés

1/1



Couplet : partie d'une chanson précédée ou suivie du refrain.

Durée : un des principaux paramètres du son lié au temps pendant lequel un son est joué ou un silence maintenu.

Hauteur : un des principaux paramètres du son lié à sa fréquence (nombre de vibrations par seconde, mesuré en hertz). Plus le nombre de vibrations par seconde est élevé, plus le son est aigu. À l'inverse, les sons graves correspondent à un nombre moins important de vibrations. Entre les deux, se place le registre médium.

Intensité : un des paramètres du son lié à son volume : faible (pianississimo !) et fort (fortississimo !). Les variations de l'intensité musicale sont des nuances.

Mélodie : Succession ordonnée de sons musicaux, articulée à partir de rythmes et de hauteurs.

Modulation : Passage permettant à la musique de changer de tonalité.

Paramètres du son : Les quatre principaux paramètres du son musical sont le timbre, l'intensité, la durée, la hauteur. (voir rubrique À distinguer !)

Phrase musicale : Suite de chants ou de sons simples non interrompus qui forment une unité mélodique complète et qui se clôturent par un repos.

Pulsation : c'est un battement régulier, comme le tic-tac d'une horloge ou les battements du cœur. En musique, c'est l'indication « métronomique », et le battement régulier des temps forts. On peut la matérialiser par des frappés de mains réguliers ou les clics d'un métronome.

Refrain : Phrases répétées après chaque couplet d'une chanson.

Rythme / formule rythmique : Organisation de la durée musicale et de la durée des sons (ou des syllabes chantées) comportant des temps forts (appuyé/posé sur la pulsation) et des temps faibles (en l'air/levé).

Silence : Les silences sont des symboles qui indiquent la durée de l'absence d'émission de notes.

Tempo : Vitesse d'exécution d'une œuvre musicale et se définit par un nombre de pulsations par minute.

Timbre : Un des quatre principaux paramètres du son lié à la couleur sonore spécifique d'une voix ou d'un instrument.

À distinguer !

Durée ≠ **Hauteur** ≠ **Intensité** ≠ **Timbre**

Pulsation ≠ **Rythme / formule rythmique** ≠ **Tempo**

Couplet ≠ **Refrain**



Sitographie - Ressources

Projet Change2Regard

- > Collectif T'Cap : <http://www.tcap-loisirs.info/>
- > APCC : <http://www.apc-coimbra.org.pt/>
- > RIPPH : <https://ripph.qc.ca/>
- > Concept du MDH-PPH : <https://ripph.qc.ca/modele-mdh-pph/handicap-selon-mdh-pph/>

Instruments connectés

- > Guide instrumentarium : <https://www.change2regard.eu/culture/guide-instrumentarium/>
- > « Musique Et Handicap - Quels Outils Innovants ? » par BrutPop : <https://www.change2regard.eu/culture/guide-instrumentarium/musique-handicap-instruments/>

Perception du son

- > Retours d'expériences autour de la Visualisation du son par l'APCC : <https://www.change2regard.eu/culture/pontes-sonoras-visualisation-sonore-makey-makey/travail-sur-le-concept-de-visualisation-sonore/>
- > Mise en perspective, design & augmentation sensorielle du son par l'Ecole de design de Nantes Atlantique : <https://www.change2regard.eu/culture/pontes-sonoras-visualisation-sonore-makey-makey/augmentation-sensorielle-du-son/>

Orgue sensoriel

- > Site internet de l'Orgue sensoriel : <https://orguesensoriel.com/>
- > Vidéo de présentation de l'Orgue sensoriel : https://www.youtube.com/watch?v=-Vfa36cTXMQ&ab_channel=orgue_sensoriel
- > Accrochage de l'Orgue Sensoriel : <https://bit.ly/3dMiUun>

BrutBox

- > Site internet de la BrutBox : https://brutpop.blogspot.com/p/blog-page_15.html
- > Fiche technique et de construction de la BrutBox : <https://www.change2regard.eu/culture/guide-instrumentarium/brutbox-documentation-pratique/>
- > Retour d'expériences de la BrutBox par l'APCC : <https://www.change2regard.eu/culture/pontes-sonoras-visualisation-sonore-makey-makey/pontes-sonoras-2/>
- > Vidéo de présentation de la BrutBox : https://www.youtube.com/watch?v=WutDbjGMghA&ab_channel=BRUTPOP

Soundbeam

- > Site internet du Soundbeam : <https://www.somoba.fr/produit/produits-objets-innovant-soundbeam/>
- > Vidéo de présentation Soundbeam : https://www.youtube.com/watch?v=ptkluJ_1EIQ&ab_channel=SoundbeamFilmsSoundbeam

Autres instruments connectés

- > Vidéo de présentation du Pad / Batterie : https://www.youtube.com/watch?v=OlybBiAwLGQ&ab_channel=KraftMusic
- > Vidéo de présentation du Kaoss Pad : <https://www.youtube.com/watch?v=bl19ki1TKoM>
- > Vidéo de présentation du clavier électronique : <https://www.youtube.com/watch?v=9Pm13Gk1jt4&feature=youtu.be>

Pédagogies

- > Abraham Maslow : https://fr.wikipedia.org/wiki/Abraham_Maslow
- > Carl Rogers : https://fr.wikipedia.org/wiki/Carl_Rogers
- > le Soundpainting : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Soundpainting>

Règles rédactionnelles

- > En FALC : <https://www.unapei.org/publication/linformation-pour-tous-regles-europeennes-pour-une-information-facile-a-lire-et-a-comprendre/>
- > En gros caractères : <https://www.avh.asso.fr/fr/favoriser-laccessibilite-accessibilite-numerique/accessibilite-des-documents-et-des-courriels-0>

guide pratique

pour la mise en place d'ateliers de musique

- pour et avec les personnes en situation de handicap
- à partir d'instruments connectés

Contact

communication@tcap-loisirs.info

PROJET **Change2Regard**

TITRE DE LA PRODUCTION

Trousse numérique de création pour toutes et tous
Production Intellectuelle 1 : Guide méthodologique et pédagogique
pour la pratique musicale - Créations partagées

TYPE DE PRODUCTION

Ressources d'apprentissage / d'enseignement / de formation

DATE DE DÉBUT **Septembre 2019**

DATE DE FIN **Août 2022**



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



DIRECTION

Thierry Joseph et **Olivier Raballand** ([Collectif T'Cap](#)),
Sonia Navarro ([Stereolux](#))

AVEC LA CONTRIBUTION

Patrick Fougeyrollas ([RIPPH](#))
Rapahèle Pilorge ([Trempe](#))

AVEC LA CONTRIBUTION DES MUSICIENS INTERVENANTS **Benjamin**

Durand ([L'Atelier Sonore](#)), **David Frabolot** ([Trempe](#)), **Thierry Joseph**
([MAH](#)), **Antoine Capet** ([BrutPop](#)), **Paulo Jacob** ([APCC](#)).

CONCEPTION, RÉDACTION, ET MISE EN PAGE DU GUIDE PRATIQUE

Julie Legrand ([Julie Legrand, Médiation & Accessibilité](#)) CONCEPTION
GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE

Philippine Mahé ([L'École de design Nantes Atlantique](#))



CHANGE 2 REGARD !

