



CHANGE **2** REGARD !



mise en perspective

design

&

ateliers de

musique adaptée

PROJET

Change2Regard

TITRE DE LA PRODUCTION

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

TYPE DE PRODUCTION

Rapport de retour d'expérience

DATE DE DÉBUT

Septembre 2019

DATE DE FIN

Août 2022



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



introduction & contexte

La recherche engagée par le projet Change2Regard (C2R) a permis d'explorer de différentes manières le champ de la pratique musicale. Cette recherche exploratoire s'est matérialisée par une série de rencontre avec des étudiants du cycle Master City Design de L'École de design Nantes Atlantique.

Ce document relate la méthodologie et les productions qui découlent de cette phase d'exploration de la thématique de la musique adaptée.

À L'École de design, on appelle « workshop », un temps défini pendant lequel les étudiants dédient leur énergie à une thématique précise en ayant un objectif de production. La collaboration avec C2R rentre dans ce cadre pédagogique.

Le design a la faculté de placer l'utilisateur au cœur de sa démarche pour comprendre l'expérience de son point de vue et ainsi concevoir un objet ou un service qui soit le plus juste possible. Pour parvenir à une compréhension correcte de cette expérience usager, le designer passe par différentes phases tout au long de son processus : recherches théoriques, rencontres avec de personnes impliquées, recherches d'usage et de formes, propositions de concepts, tests et échanges avec les usagers, etc... (voir méthodologie « double diamant », page suivante). Les workshops permettent de mettre en pratique cette méthodologie.

Dans une optique d'accessibilité à une pratique musicale, la démarche de design prend tout son sens car l'expérience usager est centrale.

Pendant deux semaines, quatre groupes d'étudiants ont abordé la problématique suivante : **Comment favoriser l'accessibilité aux dispositifs pédagogiques de pratique musicale pour des personnes en situation de handicap** ; par le prisme d'utilisateurs différents : le participant à un atelier de musique, l'intervenant qui met en place l'atelier, les aidants d'un participant, etc... ●

méthodologie du workshop

méthodologie double-diamant
représentation visuelle du processus de conception découpé en 4 phases : 2 divergentes et 2 convergentes.

Rencontre entre les partenaires C2R et les étudiants de Master du City Design Lab. Thématique du workshop : « Accessibilité des ateliers de musique adaptée »

Formation de groupes de travail mixtes avec les étudiants du Master Media Design, ayant participé au workshop précédant sur la visualisation du son (voir document dédié).

Référencement des typologies d'usager

À la suite de la veille, les étudiants ont précisé les différents usagers à qui s'adresse les ateliers de musique adaptée : le participant à un atelier de musique adaptée, l'intervenant qui met en place l'atelier, les aidants d'un participant, etc... (voir page suivante) Formation de groupes resserrés.

Recherches d'usage et de forme

Phase d'idéation : génération d'idées et de propositions pour chaque typologie d'usager. Échanges réguliers avec les partenaires C2R sur les pratiques musicales et les notions d'accessibilité.

Formalisation des projets

Adaptation des concepts suivant les retours précédents. Création de prototypes et d'éléments de communication permettant la bonne compréhension des caractéristiques de chaque projet. Définition d'un « protocole d'enquête » pour les retours.

JOUR 1

Présentation de la veille (recherches étendues) autour de la musique et de l'accessibilité

Après plusieurs jours dédiés à des recherches larges sur ce qui existe, d'échanges avec les partenaires, avec des musiciens et pratiquants, les étudiants ont compilé et présenter des dossiers de veille (lien vers adresse site internet).

JOUR 5

Identification de problématiques spécifiques à chaque usager

Chaque groupe oriente ces recherches par le prisme d'un usager.

Confrontation des premiers concepts

Observation d'ateliers de musique des partenaires C2R.
+ Arrivée dans chaque équipe, d'étudiants du CNAM pendant 3 jours afin de confronter les concepts à un point de vue extérieur.

JOUR 10

Soumission de 4 projets

Présentation des projets aux partenaires C2R et collecte de premiers retours. Présentation du travail mené lors de l'événement Trousse Numérique Créative à Stereolux en juin 2021.

DÉCOUVRIR

DÉFINIR

DÉVELOPPER

DÉLIVRER

recherches & veille

Comme évoqué précédemment, la méthodologie design accorde beaucoup d'importance aux recherches en amont de toute conception. Recherches scientifiques et statistiques pour comprendre les mécanismes de la thématique, recherches littéraires, pour une approche conceptuelle, recherches sur des projets en lien direct ou indirect, recherches sur les habitudes des usagers, etc...

À cette étape, les designers sont en « alerte » sur tout ce qui touche au sujet qu'ils traitent, c'est ce qu'on appelle la veille.

Retrouvez l'ensemble de la veille organisée par les étudiants dans le site internet



l'expérience par le prisme de l'utilisateur

Une des particularités du design est de centrer le travail sur les usagers de la problématique donnée. Pour cela, il faut identifier les différentes typologies et la pluralité des personnes en lien avec les ateliers de musique adaptée. Cet exercice permet de comprendre les relations que les usagers ont avec cette thématique et entre eux, et d'identifier des potentiels leviers d'action.

Les étudiants ont centré leurs recherches autour de 10 usagers. Ils ont ensuite fait l'objet d'une discussion avec les partenaires C2R pour resserrer le travail sur les usagers les plus pertinents vis-à-vis du projet.



Je suis musicien (instruments digitaux), intervenant depuis 12 ans, j'ai déjà encadré des ateliers de musique adaptée



Je suis musicien (instruments analogiques), intervenant depuis 12 ans, j'ai déjà encadré des ateliers de musique adaptée



Je suis musicien (instruments analogiques), animateur depuis 12 ans, je n'ai jamais encadré d'atelier de musique adaptée



Je suis musicien, intervenant dans des ateliers de musique adaptée depuis 1 an



Je suis maker (fab lab), je développe des outils en open-source grâce à mes compétences digitales (code, fabrication numérique)



Je suis aidant professionnel, j'aimerais tester la faisabilité d'un atelier de musique adaptée dans ma structure médico-sociale



Je suis en situation de handicap, je pratique de la musique en autonomie en tant qu'amateur



Je suis en situation de handicap, je pratique de la musique en tant qu'amateur avec un groupe d'amis



Je suis accompagnateur d'un participant à un atelier de musique adaptée



Je suis aidant familial (parents), j'accompagne mon enfant dans le cadre d'une découverte musicale

NOM DU PROJET

LE SON DE MES ÉMOTIONS

DESIGNERS

Lyla Staub, Amélie Anzeraey, Marie Rouzo, Marie-Gwenaëlle Picot

PRINCIPE

Ce projet s'axe sur l'accompagnement du participant à un atelier de musique dans l'expression de ses émotions. Un tableau collectif et un carnet personnel permettent de matérialiser et communiquer son ressenti avant et après une séance.

TYPE DE PRATIQUE

Pratique régulière

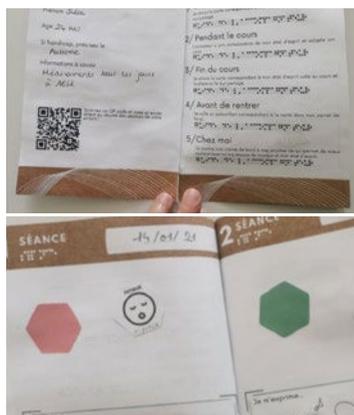
UTILISATION

LE TABLEAU MAGNÉTIQUE : au début de chaque séance, les participants choisissent une couleur et un pictogramme correspondant à leur émotion sur le moment, et le placent sur le tableau magnétique, cela provoque alors un son. À la fin de la séance, on recommence ce rituel afin de discuter du bénéfice de la pratique musicale.

LE CARNET DE SUIVI PERSONNEL : en lien avec le tableau, le carnet permet de consigner les émotions et annotations liées à la séance. Il permet également aux aidants de suivre la progression du participant grâce notamment à un QR code qui renvoie à un portail en ligne d'échange entre intervenant et participants (en lien avec le projet suivant).

PUBLIC

Public débutant



lien vers la vidéo explicative

LE RETOUR DES PROFESSIONNELS ET USAGERS

- L'idée est intéressante de permettre au participant d'exprimer son ressenti avant et après une séance. Cela permet également à l'intervenant de connaître et évaluer les bénéfices de son atelier. Il peut rentrer ces informations en fin de séance dans le carnet qui fait le lien avec les parents.
- Il faut tester la compréhension des pictogrammes et l'association des couleurs vis-à-vis des émotions sur différents publics : toutes les personnes en situation de handicap ne sont pas en mesure d'exprimer leurs émotions.
- Le fait que le tapis soit sonore ferait plutôt l'objet d'un autre projet. En effet, cela simplifierait le développement de ce premier outil.

ADAPTATION & RÉUTILISATION

Un jeu d'expression de l'humeur peut être facilement mis en place en rituel de début et fin d'une séance à l'aide de pictogrammes. On peut facilement imaginer garder ces mêmes pictogrammes en autocollant pour compléter le carnet personnel du participant afin qu'il donne une appréciation sur la séance. Cela fait le lien avec la question de l'évaluation des bénéfices d'une séance de musique.

les projets

NOM DU PROJET

POPAM

DESIGNERS

Lisa Voyer, Léa Bouyonnet, Anna-Laura Ortiz, Marion Charnal, Elissa Metri

PRINCIPE

Popam (Portail Online de Partage d'Ateliers Musicaux) est un projet de plateforme en ligne permettant le lien entre les usagers des ateliers de musique, grâce au partage de ressources. Il s'adresse à deux typologies d'usagers : les intervenants qui peuvent y partager leurs fiches d'atelier et les participants qui peuvent suivre leur progression pédagogique.

TYPE DE PRATIQUE

Usage régulier

PUBLIC

Intervenants et participants

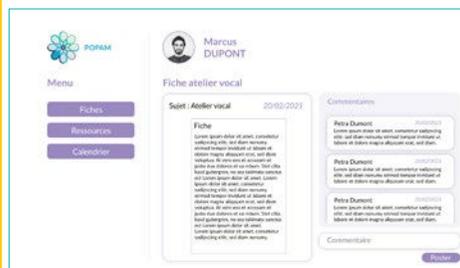
UTILISATION

La plateforme se composerait une page d'accueil, où les utilisateurs seraient invités à créer leur profil, ce qui permet un suivi personnalisé.

Deux entrées possibles : intervenant ou participant à un atelier de musique. Le premier retrouve des ressources sur la mise en place d'ateliers, le deuxième peut suivre sa progression et communiquer avec l'intervenant. L'idée est de rassembler la connaissance à ce sujet.



Page d'accueil



Profil participant



Profil intervenant



lien vers la vidéo explicative

LE RETOUR DES PROFESSIONNELS ET USAGERS

- Le projet de création d'une communauté autour de la connaissance acquise sur les ateliers de musique adaptée est intéressante car permet la mise en commun, l'échange et l'amélioration des pratiques (notion de communs).
- Ce projet matérialise le carnet de suivi de façon numérique. Il est pertinent à partir du moment où chacun des parties prenantes a accès et consulte régulièrement la plateforme.
- Attention à l'accessibilité numérique de l'interface digitale.
- Il faut penser que les intervenants sont habitués à utiliser des carnets papier pour concevoir et annoter leurs séances. Les fiches devraient être conçues pour une impression facile.
- Une plateforme en ligne faisant le lien entre l'intervenant et le participant pourrait également héberger des séances de musique en ligne (confinement).

ADAPTATION & RÉUTILISATION

La première étape serait de généraliser l'utilisation d'un carnet physique (l'accessibilité numérique n'étant pas garantie) comme lien de transmission entre l'intervenant, le pratiquant et les aidants familiaux et professionnels.

NOM DU PROJET

COMPO

DESIGNERS

Romain Monjales, Zidie Chen, Alizée Albert, Zoé Vairon

PRINCIPE

Compo retravaille le système la communication entre l'intervenant et les participants durant la phase de jeu d'un atelier de musique adaptée. Il permet de faciliter l'échange et la compréhension de tous grâce à une nouvelle façon de visualiser la partition et les mouvements associés. Il est composé de partition-objet à destination des participants et d'une baguette de chef d'orchestre pour l'intervenant.

TYPE DE PRATIQUE

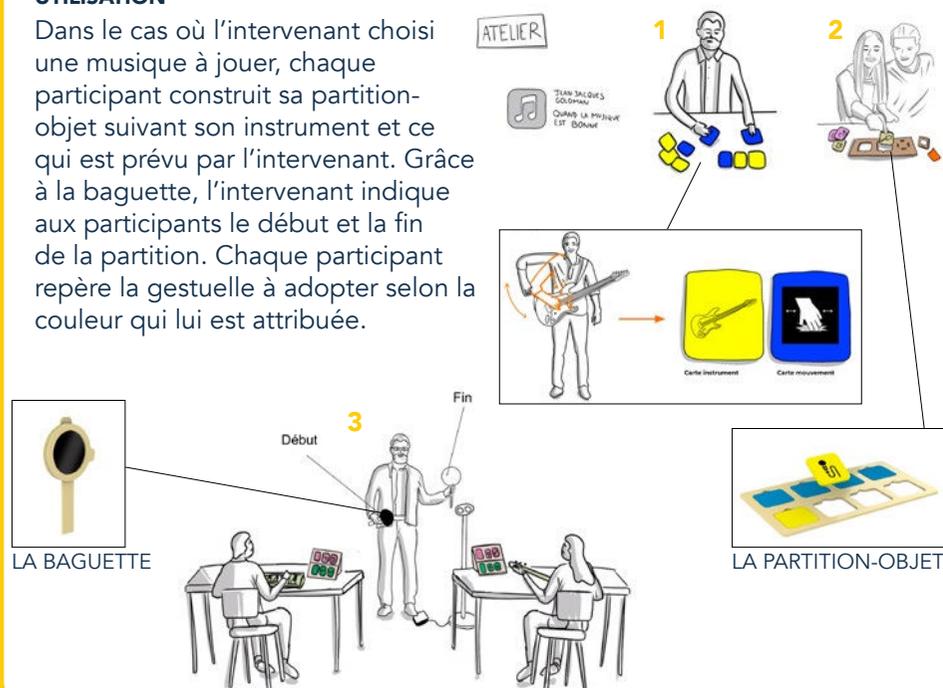
Pratique régulière

PUBLIC

Public débutant

UTILISATION

Dans le cas où l'intervenant choisit une musique à jouer, chaque participant construit sa partition-objet suivant son instrument et ce qui est prévu par l'intervenant. Grâce à la baguette, l'intervenant indique aux participants le début et la fin de la partition. Chaque participant repère la gestuelle à adopter selon la couleur qui lui est attribuée.



lien vers la vidéo
explicative

LE RETOUR DES USAGERS ET PROFESSIONNELS

- Le travail autour de la communication et du dialogue lors d'une séance est intéressant. L'idée de codifier et systématiser les repères visuels utilisés de manière informelle par les intervenants est pertinent.
- Cela dit, la création d'un langage pour traduire la musique est un projet très ambitieux qui demanderait un travail de terrain approfondi.
- Pour les personnes en situation de handicap visuel, une version braille serait à concevoir.

ADAPTATION & RÉUTILISATION

Ce projet s'inspire des repères visuels (notamment des gommettes) déjà utilisés par les intervenants. On pourrait imaginer la création d'une série de ces repères codifiés / normés pour une diffusion.

les projets

NOM DU PROJET

OLFIE

DESIGNERS

Astoria Diarra, Fabiana Thabard, Marie Suhard, Emma Lerebourg

PRINCIPE

Olfie est un kit d'aide à la composition musicale qui permet l'appropriation des codes musicaux à travers un jeu récréatif et sensoriel. L'objectif est d'éveiller la créativité des participants en se basant sur la mémoire olfactive. Ce jeu décompose les paramètres de la création d'une musique et les lie à des éléments tangibles (saison, émotions, vitesse...) afin de rendre la composition musicale accessible.

TYPE DE PRATIQUE

Atelier occasionnel

PUBLIC

Public débutant

UTILISATION

En groupe ou individuellement, les joueurs choisissent plusieurs cartes qui composeront la musique finale. Plus on pioche de cartes, plus la composition comportera de paramètres et donc sera complexe. La carte SAISON permet de créer à partir de ce que l'odeur inspire. Ces cartes servent de base à une discussion précédant la création.



lien vers la vidéo
explicative

LE RETOUR DES PROFESSIONNELS ET USAGERS

- Ce projet rentre dans une démarche s'approchant de la musicothérapie (utilisation de la musique, du son dans une démarche de soin) qui est pertinente.
- Cependant, comment ne pas complexifier la composition musicale et le déroulé de la séance.
- Il peut être intéressant de jouer sur la réactivation de la mémoire olfactive dans la création. Il faudrait toute fois tester ce lien entre olfaction et création.

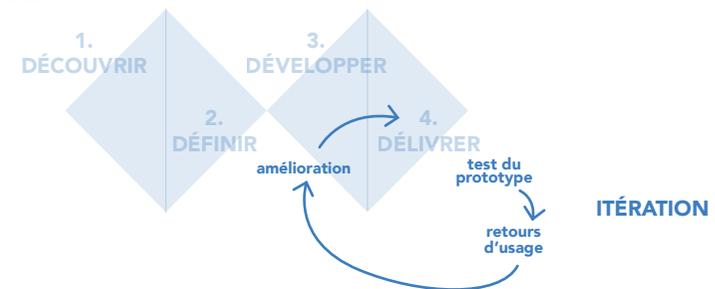
ADAPTATION & RÉUTILISATION

Ce type d'atelier étant destiné à d'une pratique récréative, il pourrait être utilisé lors d'une découverte / initiation musicale ou dans un exercice de cohésion de groupe. L'élément olfactif serait à tester dans la phase de composition musicale avec un groupe expérimenté.

conclusion

La recherche engagée durant ce workshop est un travail d'ouverture sur la question de l'accessibilité des dispositifs pédagogiques de pratique musicale pour les personnes en situation de handicap.

Ces projets que l'on peut qualifier d'expérimentaux, ont permis dans le temps imparti une exploration conceptuelle et formelle. Ce travail est à poursuivre par la réalisation de tests *in situ* lors d'ateliers de musique et par la confrontation des concepts aux usagers à qui ils s'adressent. En design, c'est ce qu'on appelle l'itération : le fait de réaliser des tests jusqu'à la validation d'une proposition aboutie répondant le mieux aux besoins.



« Les projets proposés par les étudiants-designers permettent une nouvelle approche de l'accessibilité des ateliers de musique adaptée. Ils apportent un autre regard sur les dispositifs pédagogiques, notamment grâce à l'identification de la pluralité des usagers d'un atelier. »

Partenaires Change2Regard

La forme open-source de ces productions ainsi que le cadre européen dans lequel elles ont été réalisées, permet à tout à chacun de réutiliser, s'approprier et/ou développer tout ou une partie des projets.

Sur le plan du projet Change2Regard, ces productions permettent de nourrir la recherche autour de l'accessibilité à la pratique musicale et plus largement sur la place des personnes en situation de handicap dans la conception d'objets et de services dans une optique d'inclusion sur les différents volets de la participation sociale. ●

DIRECTION

Thierry Joseph et **Olivier Raballand** (T'Cap)
Raphaèle Pilorge (Trempe)

RÉDACTION ET MISE EN PAGE

Philippine Mahé (L'École de design Nantes Atlantique)

REMERCIEMENTS

Julie Legrand (Médiation & Accessibilité), **Antoine Capet** et **Jérôme Abel** (BrutPop), **Benjamin Durand** (L'Atelier Sonore), **Raphaèle Pilorge** et **David Frabolot** (Trempe), **Thierry Joseph** (MAH), **Paolo Jacob** (APCC), **Anaïs Jacquard** et **Julien Dupont** (City Design Lab - L'École de design Nantes Atlantique), **Matthias Rischewski** (Media Design - L'École de design Nantes Atlantique).



mise en perspective

design

&

ateliers de

musique adaptée

Contacts :

communication@tcap-loisirs.info