Chaire IDIS
Industrie, design
& innovation sociale

L'expérience SEEIT\* 2016







Préface	Eladio Cerrajero	[01]
Lire Aussi, Porteur du projet	Claude Chaillié et René Legay	[03]
Comment enseigner l'innovation sociale?	Émeline Eudes	[06]
La question du sonore	Philippe Le Goff et Vivien Trelcat	[14]
Retour sur la construction du séjour	Matthieu Tixier, Tom Giraud, Dimitri Voilmy et Ines Di Loreto	[16]
Projets	Les étudiants de l'ÉSAD de Reims	[22]
Remerciements		[36]



Pour Grand'Ham, petite commune, à l'image de la majorité des villages de l'Argonne Ardennaise, la réalisation du gîte « Nature et Sens » et du Centre de Ressources annexé était un défi impossible à réaliser seule.

Il était nécessaire de solliciter et de convaincre l'ensemble des partenaires publics mais aussi les caisses d'assurances, les fondations et les associations.

Au-delà de leur participation financière précieuse, ces partenaires ont été garants de la pertinence des choix architecturaux et de leur adéquation aux besoins et aux attentes d'un public que nous avons appris à connaître dans sa diversité. Je veux ici remercier une nouvelle fois l'ensemble de ces partenaires.

Cette réalisation est la manifestation concrète de notre volonté d'accueil qui passe par le partage d'un patrimoine culturel, historique et naturel particu-lièrement riche et que nous voulons continuer à mettre en valeur. Cette réalisation nous en sommes fiers. Cependant proposer un accueil de qualité, un accueil adapté ne suffit pas. Il est indispensable de construire une offre d'animation là aussi pertinente, originale et novatrice.

Ce deuxième volet du projet constitue un autre défi de taille. C'est pour relever ce défi que dans le cadre du dispositif régional Innov'Action, l'UTT de Troyes, l'ESAD de Reims, le Centre CESARE et l'association Lire Aussi ont travaillé de concert, partagé leurs compétences pour recenser les besoins, imaginer, concevoir et réaliser des actions de qualité.

Je veux ici souligner l'investissement dont chacun a fait preuve. Je pense d'abord aux habitants qui ont accueillis les étudiants et les enseignants avec spontanéité et chaleur, je pense ensuite aux étudiants qui se sont emparés du projet avec enthousiasme sans oublier chaque responsable sans qui tout cela n'aurait pas été possible.

Ce projet SEEIT est une expérimentation humaniste qui, je l'espère, sera dupliquée parce qu'elle répond à des demandes légitimes de personnes en situation de handicap et qui, au-delà, reste accessible à tous.

Ce projet est également une partie de réponse au déclin et à la désaffection de nos territoires. Dans une société déprimée, voire dépressive, atteinte de mélancolie permanente, l'énergie convoquée par de telles actions apporte un espoir et une motivation communicatifs.

#### Merci et bravo à tous!

L'expérience Seeit 1



fig. 2

Lire Aussi, Porteur du projet Claude Chaillié et René Legay Fondateurs de Lire Aussi

Le Défi En 2014, dédié à la déficience visuelle, porté par la commune de Grand'Ham, financièrement aidé en particulier par la CARSAT NORD EST, l'ensemble «Nature et Sens» ouvre ses portes. Il comprend un gîte, couplé à un Centre de Ressources, dont l'animation est confiée à *Lire Aussi*.

La Réponse L'association ne possède pas en interne l'ensemble des compétences nécessaires. Elle se rapproche de la Région Champagne-Ardenne pour mettre en place la réalisation de sa mission.

C'est la naissance du projet SEEIT qui vise à développer dans le cadre communal l'accès aux loisirs, à la culture, et au ressourcement pour les personnes en situation de handicap visuel et leurs aidants.

Le Développement Porté par *Lire Aussi*, ce projet regroupe:

- l'UTT (Troyes) chargé de la coordination et de l'étude des retombées sociétales dans la commune.
- CESARE Association spécialiste de la maîtrise du son.
- l'École Supérieure d'Art et de Design de Reims.
- L'association s'est adjointe le concours du SAVS de Reims pour porter une critique objective des résultats.
- Dans ce cadre, Lire Aussi et la commune ont travaillé de concert pour mettre à disposition les structures nécessaires, le matériel spécialisé et ont veillé plus particulièrement à l'accueil des groupes de travail, à leur hébergement et à répondre aux questionnements des étudiants de l'ESAD et à l'enquête sociétale menée par l'UTT.

Les Résultats Outre les réalisations attendues, les habitants du village veillent à répondre à l'intérêt des personnes en situation de handicaps sans tomber pour autant dans un protectionnisme malsain. Des journées de chasse, de pêche seront programmées et font déjà l'objet de premières réalisations (journée de chasse en présence d'un aveugle). L'implantation de bancs est prévue, au calme et à l'écoute de la vie animale. Nous pouvons d'ores et déjà féliciter au nom des habitants tous les participants à SEEIT pour leur tenue exemplaire et leur gentillesse vis-à-vis de la population.



fig. 3



fig. 4



fig. 5

Comment enseigner l'innovation sociale?

Émeline Eudes Responsable de la recherche à l'ESAD de Reims

Depuis février 2015, l'équipe de la Chaire IDIS - Industrie, Design & Innovation Sociale travaille à répondre à diverses interrogations croisant innovation sociale et design: comment le design peut-il s'emparer du concept d'innovation sociale? A quelles transformations de nos milieux de vie la rencontre de ces deux champs peut-elle conduire? Projet après projet, la Chaire IDIS collecte des éléments de réponse. Cette approche heuristique a été choisie car elle est apparue particulièrement appropriée à la logique du projet de design et à la pratique de la matière telle qu'enseignée à l'ESAD de Reims. Progressivement, de nouvelles questions de recherche émergent, permettant d'affiner nos réponses et donnant lieu à l'élaboration de nouveaux outils : comment rendre par exemple l'innovation sociale visible et saisissable, lorsque celle-ci n'apparaît pas concrètement dans l'objet produit? En effet, ce type d'innovation s'incarne souvent dans l'originalité des rencontres humaines, des compétences mises en contact, des modes de transmission et de la nature des choses échangées... Beaucoup d'éléments qui ne s'incarnent pas toujours dans une matière ou un objet, mais dont on a besoin de garder une trace pour pouvoir en communiquer la valeur socio-culturelle.

La *communicabilité* de cette dimension socialement innovante des projets de design a débouché sur la question plus générale de savoir comment enseigner l'innovation sociale. C'est là qu'agit notamment la Chaire IDIS, en développant de nouvelles situations pédagogiques permettant à des étudiants de Master en design de se familiariser avec des démarches de coconstruction.

L'expérience SEEIT, par l'originalité des acteurs mis en présence, a tout particulièrement contribué à l'avancement de cette forme de recherche particulière menée par la Chaire IDIS.

## Une situation multi-parties prenantes

En s'appuyant sur la proposition concrète d'aménager un gîte nature à l'usage d'une communauté mal et non-voyante, le projet SEEIT a permis d'expérimenter une situation de création multi-parties prenantes. Pour répondre aux besoins spécifiques de ce groupe, ainsi qu'à leur désir de découverte du lieu et des technologies, en autonomie, une variété d'acteurs a été réunie : ingénieurs spécialisés sur l'autonomie des personnes en situation de handicaps, un compositeur apportant son expertise sur la qualité des situations d'écoute – sens privilégié chez la communauté mal et non-voyante, des associations accompagnant les malvoyants, une anthropologue sensibilisant à l'approche de terrain dans le développement des projets de design, et des designers graphiques et d'objets capables de donner forme à des propositions répondant à des besoins divers.

Ce contexte de travail, extrêmement complexe et ancré dans une réalité spécifique, s'avère très formateur pour des étudiants designers. En apprenant à s'adapter à divers types de collaborateurs, à leur vocabulaire, à leurs enjeux, il s'agit pour ces futurs designers de développer des compétences transversales pour répondre à une demande grandissante d'innovation de la part du monde professionnel, mais aussi de la part de la société de façon plus générale. Le projet SEEIT s'est ainsi révélé une véritable formation par l'expérience.

### Répondre par un objet à une diversité d'usagers

Implanté à Grand'Ham, dans la campagne verdoyante des Ardennes, et élaboré à l'attention de la communauté mal et non-voyante, le projet SEEIT recèle un double intérêt du point de vue du design: concevoir des objets et installations qui puissent répondre aussi bien aux besoins des malvoyants qu'à l'usage des habitants du village. La superposition de besoins et d'usages si différents n'est pas un contexte fréquent de création pour des designers, et encore moins pour des étudiants designers.

Cette superposition nécessite alors une réponse relevant de l'innovation sociale, c'est-à-dire une démarche de création visant à «permettre à un individu – ou un groupe d'individus – de prendre en charge un besoin social – ou un ensemble de besoins – n'ayant pas trouvé de réponses satisfaisantes par ailleurs.»[1] Dans le cadre de Grand'Ham, il s'agissait de créer, par le design, des formes répondant aussi bien à l'envie de découverte du village par les aveugles qu'à une relation quotidienne au lieu par les habitants valides et de tous âges. Les propositions hybrides des étudiants designers superposent ainsi les problématiques d'accessibilité

et d'intérêt multi-sensoriel, tout autant que les aspects récréatif et culturel pour les familles habitant le site.

On compte ainsi parmi les créations développées un jeu et une application permettant de découvrir de façon interactive, sur la base de témoignages d'habitants, l'histoire mouvementée de ce village des Ardennes. Dans une approche passant par la matière et le savoir-faire artisanal, on compte aussi un système de suspensions améliorant la qualité acoustique du centre de ressources, conçue en collaboration avec le dernier osiériculteur de la région; ou encore sur un autre mode un jardin-labyrinthe des senteurs, qui répond aussi bien au plaisir des enfants du village de se cacher qu'à celui des aveugles de découvrir les végétaux.

### Un accompagnement anthropologique des carnets d'expérience

Enfin, dans la perspective de rendre visible ces processus d'innovation sociale, le projet SEEIT a permis de mettre en œuvre pour la première fois dans la pédagogie de l'ESAD de Reims ce que nous avons nommé des 'carnets d'expérience'. L'exercice se distingue radicalement des carnets de bords habituels, en ce qu'il est conçu tant dans le fond que dans la forme pour être un objet de transmission et de sensibilisation des publics. Un carnet ouvert sur l'extérieur donc, donnant les clés de compréhension essentielles pour voir comment une proposition plastique émerge des rencontres humaines et des échanges successifs avec différents experts et usagers.

Comment les dialogues engagés contribuent à façonner une forme? Voilà l'enjeu de ces carnets, accompagnés par l'anthropologue Alexandra Borsari. Encadrés par la chercheuse, les étudiants ont appris à documenter les interviews menées, leurs observations, le parcours de pensée de leur projet, leurs choix mais aussi les impasses rencontrées. Le tout est nourri de croquis, photographies, schémas, organigrammes ou cartographies permettant de visualiser pas à pas leur démarche de création.

L'expérience pédagogique menée à Grand'Ham nous renforce dans l'idée que l'innovation sociale peut et doit être enseignée aux nouvelles générations de créateurs. Elle renforce le programme de la Chaire IDIS dans sa pratique de la 'recherche-projet', cette modalité de questionnement du design par la pratique, et sa contextualisation dans des situations réelles.

[1] Chambo et Devevey, l'Presses Universes Universes

[1] Chambon, David et Devevey, *Les innovations sociales*, Presses Universitaires de France, collection Que sais-je?, Paris, 1982, p.8

INDUSTRIE, DESIGN ET INNOVATION SOCIALE

socio-économiques nous permet ainsi d'avancer dans la forme de notre enseignement du design, en espérant donner aux nouvelles générations les outils nécessaires pour contribuer à un vivre ensemble davantage éclairé, bienveillant et novateur.

fig. 6 l'installation va-t-elle motiver la maine ovante) à renover Habitants de Susciter L'interet Grandham des Habitants. Vous (étudiants) délicience visuelle 3 9 Réhabiliter un lieu à l'abandon - Césaré ESAD pour les habitants - redicaverte du lieu line Aussi l'eau qui oule LE LAVOIR & hou interiour " atérieur, public, privé, avec une accountique intéressante distingue 2 sons dons jentend l'eau diverse et l'eau Désir de développer t qui s'en écoule. un mangen projet somere autour des sens des mal-voyants

L'EXPÉRIENCE SEEIT



fig. 7



11

,

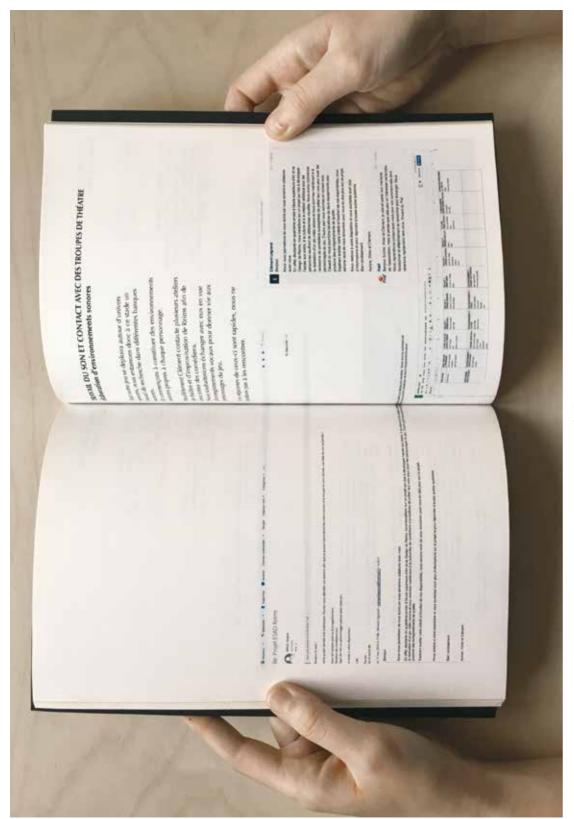
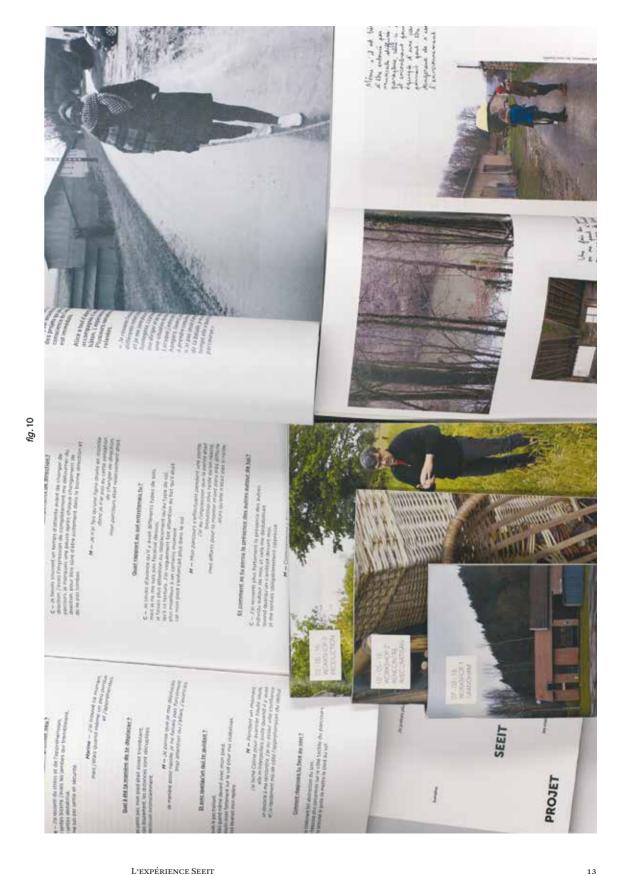


fig.9



12 INDUSTRIE, DESIGN ET INNOVATION SOCIALE L'EXPÉRIENCE SEEIT

La question du sonore

Philippe Le Goff, compositeur et directeur de Césaré-cncm et Vivien Trelcat, compositeur

Les centres nationaux de création musicale ont pour mission principale de permettre la conception et la réalisation d'œuvres musicales nouvelles. Ils développent des travaux de recherche fondamentale ou appliquée, dans un objectif de mise au point et d'adaptation de nouveaux outils et processus de création musicale. Les savoir-faire technologiques liés à ceux de producteur et d'organisateur artistique mènent Césaré à s'impliquer dans le champ de l'innovation sociale.

Le projet SEEIT représente un enjeu important pour Césaré, dont l'objectif est de créer un séjour en gite pour personnes en déficience visuelle en réunissant un consortium de partenaires aux compétences complémentaires. Ceci nous permet de confronter nos recherches sur les nouveaux instruments et l'ergonomie sonore en les plaçant dans un autre contexte que celui du spectacle.

La première étape du projet, basée sur la rencontre et l'échange entre les étudiants de l'ESAD de Reims, les différents intervenants et un groupe de déficients visuels ont permis de mettre en avant différentes problématiques sonores: la qualité d'écoute, l'environnement, la création et le design sonores. Par exemple, nous avons échangé sur les casques audio, les différents contextes d'utilisation mais aussi leur impact sur le corps. Une mauvaise utilisation peut avoir des effets néfastes sur l'audition d'une part mais sur la mobilité aussi dans le cadre d'indication GPS. Cela a été l'occasion d'échanger sur la technologie binaurale (son 3D sous casque) permettant une écoute immersive transmettant des repères spatiaux et qui ouvre aujourd'hui beaucoup de portes à la création multimédia interactive. Deux des projets étudiants ont exploré cette technologie.

Dans le champ de la création, nous nous sommes tournés vers la création radiophonique, genre aujourd'hui occulté par l'omniprésence de l'image mais qui n'a pas disparu pour autant. Ce type de création sonore permet une approche très documentaire avec un intérêt primordial pour le paysage, l'immersion sonore ou des formes beaucoup plus oniriques. Ce genre s'est présenté ici comme une réelle alternative aux livres audios utilisant

des voix de synthèse, dépourvus de fond sonore, de musicalité ou encore au film cinématographique où l'image garde une place importante dans la compréhension de l'œuvre.

Partant de ces échanges, les étudiants ont élaboré différents projets où le son est présent pour ses qualités artistiques et musicales (installation sonore, radiophonie) par la psychoacoustique (technologie binaurale, information spatiale) ou enfin son design (application smartphones, objet livre d'or). La démocratisation constante de la création sonore assistée par ordinateur et de l'accès à une technologie avancée ne sont pas toujours associées à la démocratisation des connaissances qui leur sont liées. Il est donc important de développer une culture musicale, technologique et acoustique dans les métiers d'art et de design.

S'investir dans un projet comme celui-ci qui convoque la psychoacoustique, la sociologie du son et interroge les domaines d'application du design sonore permet à Césaré d'explorer de nouveaux champs de recherche. Les nouvelles lutheries (notamment numériques) sont au centre des préoccupations de Césaré, qui travaille à l'élaboration de nouveaux instruments technologiques venant ici se confronter avec le design d'objet. Les questions de qualité acoustique, de pollution sonore, d'architecture et de design propices au confort sonore sont liées directement à notre bienêtre, notre santé ou encore notre productivité.

Retour sur la construction du séjour

Matthieu Tixier\*,
Tom Giraud\*,
Dimitri Voilmy\*\*
et Ines Di Loreto\*

Trois personnes déficientes visuelles ont pu venir séjourner au gîte «Nature et Sens» de la commune de Grand'Ham entre les 3 et 5 Octobre 2016 et prendre part à une expérience esthétique, inclusive et technologique au travers notamment des réalisations des étudiants présentées dans cet ouvrage. Le séjour dans son ensemble–organisation adaptée, activités disponibles, matériel technique à découvrir–a été pensé par les membres du projet comme une expérience de ressourcement articulant ruralité et territoire d'une part, et médiations humaines et technologiques d'autre part, via une approche sensible et inclusive. Un ressourcement qui vise d'être accessible à tous, sans "oculocentrisme" ou focalisation sur le seul sens de la vue (Richards et al., 2010), ce qui présente à la fois des opportunités et des barrières pour le cas de l'environnement rural (Burns et al. 2009).

Les chercheurs de l'Université de Technologie de Troyes ont été plus particulièrement en charge de ce travail d'articulation. Nous souhaitons ici en rendre compte en revenant sur le travail de négociation des conditions pratiques d'accueil et d'élaboration du déroulement du séjour avec comme fil directeur de l'ambition fort justement formulée par Folcher et Lompré (2012) de "concevoir des lieux d'activité, matériels et symboliques, qui accueillent au plein sens du terme la diversité des capacités des personnes et autorisent le développement de pouvoirs d'agir équivalents quand les capacités, elles, sont différenciées."

Concevoir de tels lieux passe à notre sens par un travail de conception d'activités comprises comme des orientations pour l'action qui restent à accomplir en situation. Ce travail est double. Il s'agit à la fois de définir ces orientations (passant par des formes de planification) et de préparer, d'aménager, le cadre et les outils qui leur serviront de support. Les deux dimensions sont indissociables en vue d'inviter les participants à s'engager dans les activités proposées, cet engagement université d'12, rue Mari (S. 1206).

- \* ICD (UMR 6281–CNRS), HETIC, Tech-CICO
- \*\* ICD (UMR 6281–CNRS), ROSAS, LM2S, Living Lab ActivAgeing

Université de Technologie de Troyes, 12, rue Marie Curie CS 42060 10004 Troyes Cedex



fig. 11





Au cours de ces trois jours, les participants ont pu tour à tour être accompagnés dans l'appréciation de la qualité d'équipements audio, prendre part à une écoute collective d'œuvre de création radiophonique, découvrir les réalisations des étudiants designers de l'ESAD de Reims, explorer les environs du gîte, prendre en main les aides techniques disponibles au centre de ressources, participer à un atelier créatif. Le déroulé et l'ordre de ces activités ont été planifiés et réfléchis au sein de l'équipe projet. Le centre de ressources attenant au gîte a vu son espace réaménagé pour faciliter l'accueil, la circulation et la discussion avec les participants. Les aides techniques, qu'il s'agisse d'un outil pour la lecture de livre audio, de casques audio de qualité, d'aide à la navigation par GPS vocalisé ou de plateforme numérique comme les smartphones, ont été installés, configurés et préchargés avec des contenus, de façon à pouvoir être insérés dans le cadre des activités spécifiques du séjour. Ainsi au travers d'une promenade, l'utilisation d'un GPS vocalisé permet la découverte de la commune de Grand'Ham et d'un nouveau possible s'appuyant sur la technologie, celui de se repérer et de s'orienter en chemin autrement, sans nécessiter le sens de la vue.

L'accomplissement de ces activités repose certes à la fois sur des plans

et outils préparés à l'avance mais également sur un accompagnement humain. Ainsi le fonctionnement du séjour passe également par la construction du rôle de médiateur du centre de ressources et de ses interventions auprès des participants. Un rôle qui porte à la fois sur la préparation des outils pour les activités et sur la capacité à interagir avec les participants en situation. Par ailleurs, au-delà des activités "au programme" du séjour, la logistique pour l'accueil et le départ des participants, la présentation du gîte et de ses équipements ainsi que la gestion des repas, occasion de découverte de produits régionaux, sont au final des activités ayant nécessité tout autant de travail et qui se sont avérées essentielles pour le bon déroulement du séjour. En cela concevoir le séjour et le mettre en œuvre témoigne d'une démarche sociotechnique, c'est-à-dire

Le fait que le séjour ait pu avoir lieu et les retours positifs des participants sont une réussite pour le projet qui encourage ce travail de conception d'activités nouvelles. Cet accomplissement a également été rendu possible par

associant des interventions humaines et matérielles.

### BIBLIOGRAPHIE

Burns, Nicola, Kevin Paterson, and Nick Watson. 2009. "An Inclusive Outdoors? Disabled People's Experiences of Countryside Leisure Services." Leisure Studies 28 (4): 403-17. doi: 10.1080/026143 60903071704.

Folcher, V., & Lompré, N. (2012). Accessibilité pour et dans l'usage: concevoir des situations d'activité adaptées à tous et à chacun. Le travail humain, 75 (1), 89-120.

Richards, Victoria, Annette Pritchard, and Nigel Morgan. 2010. "(Re) Envisioning Tourism and Visual Impairment." Annals of Tourism Research 37 (4): 1097-1116. doi: 10.1016/j.annals.2010.04.011.

l'implication des partenaires du projet, la commune de Grand'Ham et ses habitants qui au travers du déroulement pratique du projet ont été d'une aide inestimable en offrant le lieu de la plupart des réunions de projets, en accueillant les étudiants et membre de l'équipe durant les ateliers, en acceptant d'échanger avec nous sur les possibles de ce séjour en lien avec leurs propres problématiques.

Cette démarche de participation volontaire est pour beaucoup dans la réussite de la première édition du séjour SEEIT, nous l'espérons également, un enrichissement pour la commune la confortant dans sa capacité d'accueil et d'innovation, ainsi qu'un signe encourageant en vue de développer l'organisation de nouveaux séjours à Grand'Ham. À ce propos, à peine plus tard que la semaine suivant le 5 octobre, une personne aveugle venait séjourner au gîte pour participer à la chasse, nous confiait le secrétaire de l'association *Lire Aussi* et le maire de la commune.

INDUSTRIE, DESIGN ET INNOVATION SOCIALE L'EXPÉRIENCE SEEIT



fig. 13



fig. 15



fig. 14



Jaïna Ennequin, Sarah Basset et Suying Huang

Le projet Cascade est un paravent qui au-delà de sa fonction première de séparation de l'espace, offre une expérience à la fois tactile et sonore. Deux notions sont travaillées ici: la lumière et le toucher. L'objet invite à la manipulation par une gestuelle intuitive générant du mouvement.

Il est constitué d'une multitude d'éléments s'entrechoquant les uns avec les autres produisant alors des sonorités différentes. Les matériaux utilisés, le plexiglas, le cuivre et le bois, ont été choisis pour leurs qualités plastiques et sonores. La multiplication et la superposition de ces éléments permet de jouer sur l'opacité et le relief de l'objet à partir d'une trame verticale.





Alice Baraud, Clara Marcenac et Camille Tomei

Lors de notre première visite à Grand'Ham, le son omniprésent de l'eau nous a interpellé. Le choix de travailler avec cet élément s'est renforcé lors de notre rencontre avec les déficients visuels du SAVS, pour qui l'eau représente un véritable repère.

L'ancien lavoir du village nous est alors apparu comme une évidence : son atmosphère particulière, son acoustique, et la musicalité de l'eau, nous ont donné envie d'y établir notre projet, et d'accentuer le caractère de ce lieu de contemplation visuelle et sonore.

Ce projet vise à créer une expérience à l'aide d'une installation sonore fonctionnant à l'aide de deux mouvements : l'eau qui s'écoule naturellement et l'interaction du visiteur. Des objets en porcelaine, verre et faïence prennent place dans le bassin, ils se rencontrent et créent une surprise sonore. Afin d'activer le courant, des dispositifs mécaniques prennent place autour du bassin, le visiteur, seul ou accompagné, est invité à tester, jouer, écouter, ou simplement profiter de l'atmosphère propice à la détente.





# Martin Barraud et Yohann Simonnot

Le projet vise à développer, dans un cadre adapté, l'accès aux loisirs, à la culture et à la création artistique pour les personnes ayant des déficiences visuelles. Le lieu phare pour le projet est un centre de ressources situé à Grand'Ham, dans les Ardennes qui proposent des activités et formations spécifiques.

Cet Open Space dont la hauteur sous plafond est de 7 m, présente une nuisance acoustique significative. Pour palier ce problème et améliorer l'environnement sonore destiné à accueillir des malvoyants et non-voyants, nous proposons des panneaux acoustiques pouvant être suspendus à des hauteurs différentes.

Ces objets valorisent le savoir-faire local du dernier vannier des Ardennes afin de construire des structures légères et facilement manipulables, associant les techniques de vannerie au feutre et au bois cintrable.





Le soldat aveugle

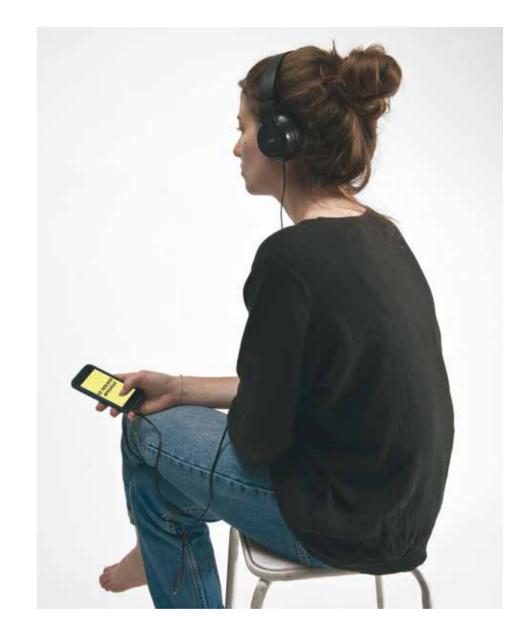
Aurore Assimon Amata, Victor Grenez et Clément Legrand

Lors de nos rencontres avec les personnes atteintes de déficience visuelle, nous avons constaté qu'elles étaient familiarisées avec certains outils technologiques, tels le Smartphone ou le livre audio.

Nous avons donc entrepris de créer une application pour un jeu-vidéo sonore, qui se nomme *Le Soldat Aveugle*. Il s'agit d'une fiction s'inscrivant dans l'histoire du village de Grand'Ham. Le parti pris d'utiliser uniquement le son permet de proposer une interface accessible à tous, dans des conditions similaires.

L'histoire se déroule durant la première guerre mondiale. L'officier allemand Jens Bauer découvre qu'un espion s'est glissé dans les rangs de son régiment. Alors qu'il le surprend, l'espion tente de le tuer mais échoue et fait perdre la vue à Jens. Le but du jeu est donc de mener à bien l'enquête permettant d'identifier l'espion. Cette recherche se veut uniquement sonore à travers des indices que notre héros devra chercher auprès de différents personnages du village et avec qui il s'entretiendra.





# Céline Mast et Marine Hurel

Durant notre séjour à Grand'ham, nous nous sommes intéressées au jardin situé à l'arrière de la Mairie. Nous avons réfléchi à un parcours à michemin entre le labyrinthe et le jardin sensoriel, proposant une découverte de plantes à toucher, à sentir et à consommer.

Pour cela nous nous sommes appropriées le principe du labyrinthe en rhizome, qui permet de proposer l'expérience sensorielle que nous cherchions, concentrée sur deux sens spécifique : l'ouïe et le toucher. Le parcours proposé reste évolutif par la taille des plantations et multiple, car plusieurs trajets permettant d'y entrer et sortir.

Au coeur de ce labyrinthe se trouve une petite place pour être en totale immersion dans cet environnement orné d'osier planté qui rend hommage aux techniques d'osiériculture pratiquées en Champagne-Ardenne.

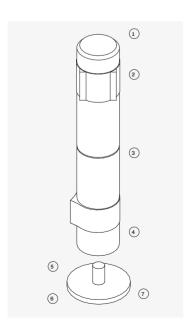




## Arum Lee et Laurane Richard

Notre projet interroge la façon de laisser une trace de notre passage au sein de Grand'Ham, et ainsi comment partager son expérience qui en résulte. De ce fait nous avons revisité le concept du livre d'or, reprenant la symbolique du bâton de relais passant de main en main. Cet objet serait l'objet totem de Grand'Ham, rassemblant de nombreux souvenirs. Il est présent au centre de ressources et peut être transporté lors d'activités au sein du village.

Cet objet enregistre des témoignages, et diffuse des expériences passées. Par conséquent il se compose d'une forme cylindrique et de deux bagues distinctes. La bague supérieure est allouée à l'enregistrement. Par sa surface on peut ainsi enregistrer un message, l'écouter pour le vérifier et alors le valider. La bague inférieure est attribuée à l'écoute, l'objet diffuse aléatoirement et en continue de nombreux témoignages. Le micro se situe au sommet de l'objet et le haut parleur sous la base de ce dernier.



- 1. Micro
- 2. Bague d'enregistrement
- 3. Zone de contact

  Pour allumer l'objet et choisir

  le mode enregistrement ou écoute
- 4. Bague de volume
- 5. Bague d'écoute
- 6. Recharge a induction
- 7. Connexion usb Rechargement de la batterie et synchronisation des données







Grand'Ham, un voyage dans l'histoire Apolline Muet et Laura Ollivier

*Grand'Ham, un voyage dans l'histoire* est une application mobile. À travers les témoignages d'habitants du village et de photographies d'archives, elle vous invite à revivre la grande histoire de ce petit hameau. Bouleversements des grandes guerres françaises ou anectodes du quotidien, baladez-vous virtuellement sur la carte pour dévoiler les mémoires de Grand'Ham...

Application visuelle mais également sonore, « Grand'Ham, un voyage dans l'histoire » est adaptée pour les personnes malvoyantes et non-voyantes. Touchées par nos rencontres avec les habitants du village et son histoire, nous voulions à travers ce projet, transmettre cette générosité et ce passé prégnant.









REMERCIEMENTS COLOPHON

Aux habitants de Grand'Ham pour leur accueil chaleureux, et tout particulièrement à Monsieur le Maire Eladio Cerrajero pour sa présence et son soutien tout au long du projet.

À l'ensemble des membres du projet SEEIT :

Claude Chaillié et René Legay, Présidente et membre de l'association LIRE AUSSI

Matthieu Tixier et Tom Giraud, chercheurs au laboratoire Tech-CICO, UTT

Dimitry Voilmy, responsable plateforme Recherche LL2A, Living Lab ActivAgeing, UTT

Vivien Trelcat, compositeur et Philippe Legoff, directeur de CESARE, Centre National de Création Musicale

Véronique Maire, titulaire de la Chaire IDIS et encadrement pédagogique ESAD de Reims Bastien Mairet, designeringénieur de recherche de la Chaire IDIS.

à Frédérique Réa, directrice du SAVS de Reims et toute son équipe. Aux membres du SAVS ayant participés à l'atelier Immersion et au séjour : Eliane Ducros, Madeleine Lamorlette, Michel Manceaux, Constance Lagarde, Michele

Champeau, Fabrice Simon.

À Alexandra Borsari, anthropologue associée au CoDesign Lab de Télécom ParisTech, pour son expertise dans la mise en place des carnets d'expérience. À Claire Peillod directrice de l'ESAD de Reims, Émeline Eudes responsable de la recherche, Eric Balicki responsable administratif de l'ESAD et l'équipe administrative et technique de l'ESAD.

À tous les élèves du master design objet et design graphique et numérique de l'ESAD de Reims:

Aurore Assimon Amata, Alice Baraud, Martin Barraud, Sarah Basset, Jaïna Ennequin, Victor Grenez, Suying Huang, Marine Hurel, Arum Lee, Clément Legrand, Clara Marcenac, Céline Mast, Apolline Muet, Laura Ollivier, Laurane Richard, Yohann Simonnot, Camille Tomei.

SEETT est un projet Innov'Action, subventionné par la région Grand Est. Création graphique Studio DANS-LES-MURS

Photos: ESAD tous droits réservés

Impression, mai 2017

















\* Un Séjour comme Expérience Esthétique, Inclusive et Technologique en faveur du bien-être et du développement de l'autonomie des personnes aveugles et déficientes visuelles.

#### ILLUSTRATIONS

fig. 1, 17, 18: Installation sonore dans le lavoir et au centre de ressource. Focus sur le projet *Le Lavoir* [18 et 1] et le projet *Cascade* [17].

fig. 2, 3, 4, 5: Plusieurs séjours à Grand'Ham ont permis de rencontrer les membres du SAVS [2], de visiter le village [3], connaître son histoire [5], comprendre les enjeux du projet et produire *in situ*.

fig. 6, 7, 8, 9, 10: Extraits de différents carnets d'expérience [7], dont cet entretien avec Sophie, non-voyante, qui évoque son parcours et ses difficultés quotidiennes [8].

fig. 11, 12: Echanges autour des projets avec Dimitri Voilmy [11] et Tom Giraud [12].

fig. 13, 14, 15, 16: Séances de travail in situ. Test sonore au lavoir [13], présentation du jardin sensoriel aux villageois[14], propositions d'assemblages pour les suspensions acoustiques avec le vannier, Gilles Durmois, dans son atelier [15], élaboration du paravent Cascade [16]





fig. 17

