

PROJET DE REGROUPEMENT

Une Recherche-Interdisciplinaire-Création-Action

Mots clés : Le handicap n'est plus extérieur à soi

Résumé :

Le projet se propose de concevoir un outil immersif pour sensibiliser à la diversité des expériences d'audition et de surdité dans le cadre de l'apprentissage de l'anglais. S'inscrivant dans une démarche de recherche-crédation-action, il encourage une collaboration interdisciplinaire, rassemblant chercheurs, artistes et la communauté afin d'explorer et de mettre en lumière les nuances des expériences individuelles et collectives liées à l'apprentissage de cette langue. Il devra à terme permettre d'aider à améliorer l'apprentissage des langues pour toutes.

Cet outil assume deux fonctions vitales. D'une part, il aspire à éveiller les entendant(e)s à la diversité des perceptions sonores, y compris celles rencontrées par des individus ayant une audition normale, illustrant ainsi la richesse et la complexité des expériences auditives et leur influence prépondérante dans l'apprentissage de l'anglais.

D'autre part, il se focalise sur l'illustration d'une des nombreuses réalités de la surdité, mettant en avant les défis spécifiques rencontrés lors de l'apprentissage de l'anglais. Il soulignera que la surdité n'est pas une expérience uniforme et que la simple volonté d'apprendre ne suffit pas face aux obstacles particuliers qui se présentent.

En résumé, le projet vise à enrichir la compréhension des entendant(e)s, en dévoilant les différentes manières d'entendre et les défis spécifiques aux personnes sourd(e)s/malentendant(e)s dans l'apprentissage des langues, tout en soulignant que réussir dans cette entreprise requiert une compréhension profonde et nuancée des complexités liées à l'audition et à la surdité, et non simplement une forte volonté. Il devra à terme permettre d'aider à améliorer l'apprentissage des langues pour toutes.

Recherche

La première étape consisterait à mener une recherche approfondie pour comprendre les bases des expériences d'audition et de surdité, et les défis rencontrés dans l'apprentissage de l'anglais.

Création

La deuxième étape aurait pour objectif de créer un prototype simple de l'outil, qui pourrait être une série de fichiers audio visant à simuler différentes expériences d'audition. Il pourrait également s'agir d'une application ou d'un environnement virtuel qui offrirait une série d'exercices et de simulations audio, permettant aux utilisateurs de comprendre les nuances de l'audition et de l'apprentissage des langues à travers différents spectres d'audition. Les étudiant(e)s en études cinématographiques pourraient contribuer à cette phase en créant des scénarios réalistes et immersifs qui mettent en scène ces expériences diversifiées.

Action

La troisième étape mettrait en œuvre le projet dans la communauté, en proposant des ateliers qui utilisent l'outil créé pour sensibiliser les gens aux diverses expériences d'audition et aux défis associés à l'apprentissage de l'anglais. Cette phase encouragerait également une écoute active et empathique, en aidant les entendant(e)s à comprendre que l'apprentissage d'une langue est une expérience individuelle qui peut varier considérablement d'une personne à l'autre.

Méthodologie en 4 phases :

1. **Phase de recherche :** s'appuyer sur des études sociolinguistiques et acoustiques pour cartographier les différentes expériences d'audition et de surdité, et les défis rencontrés dans l'apprentissage de l'anglais.
2. **Analyse et Poïétique :**
 - a) Test et feedback : Faire tester le prototype par les deux participant(e)s, recueillir leurs retours pour comprendre ce qui fonctionne et ce qui pourrait être amélioré.
 - b) Améliorations : Apporter des modifications basées sur leurs retours.
 - c) Documenter tout le processus, y compris les retours des participant(e)s, pour créer une base sur laquelle on pourra développer à l'avenir un outil plus performant et qui collecte une plus grande banque de données.

3. Phase de création :

a) Développement d'un prototype simple. Exemple : une série de fichiers audio visant à simuler différentes expériences d'audition. L'idéal étant la création d'une application interactive ou d'un outil interactif qui comporte l'audition d'un(e) entendant(e) et celle de ma surdité.

- Après l'expérience sonore questionner et proposer de remplir une boîte à idées :
 - Qu'est ce qui pourrait être mis en place dans l'avenir pour faciliter l'étude des réalités des personnes en situation de handicap, avez-vous des idées ?
 - Quel est votre ressenti après cette expérience ?
 - Est-ce que ça a changé votre perception

b) Installations artistiques qui simulent diverses conditions d'audition, en collaboration avec des experts en acoustique et en arts visuels et sonores. Exemples :

- Performances théâtrales et des mises en scène pourraient être utilisées pour illustrer les défis et les nuances de l'apprentissage de l'anglais avec différentes capacités d'audition.

- Art visuel : Le projet pourrait également intégrer des éléments d'art visuel, tels que des illustrations, des photographies, ou des vidéos, qui aident à illustrer les expériences individuelles de l'apprentissage de l'anglais à travers différents spectres d'audition.

Exemple : Dans une pièce, plusieurs installations qui représentent les façons d'apprendre une langue étrangère : salle de classe – regarder une œuvre en anglais chez soi – Groupes de discussion -

4. Phase d'action :

a) Atelier de sensibilisation pour encourager l'empathie et la compréhension mutuelle.

b) Collaborations interdisciplinaires : Établir des partenariats avec des institutions académiques, des organisations artistiques et des groupes communautaires pour une approche collaborative et interdisciplinaire du projet.

Ainsi, le projet est une recherche-crétion-action car il :

Englobe une recherche approfondie : Il nécessite une étude détaillée des différences individuelles dans l'audition et leur impact sur l'apprentissage des langues.

Favorise la création artistique et technologique : Il implique le développement d'un outil qui utilise les arts et la technologie pour créer une expérience immersive et personnalisée, reflétant une gamme diversifiée d'expériences d'audition.

Incite à l'action sociale : Il vise à promouvoir une meilleure compréhension et empathie envers les diverses expériences d'audition, en encourageant les entendants à agir de manière plus consciente et inclusive.

Favorise la collaboration interdisciplinaire : Il réunit des experts de divers domaines, y compris les sciences humaines et sociales, les sciences numériques, les études cinématographiques, et la communication, pour travailler ensemble vers un objectif commun.

Contraintes : peu de temps, format : un séminaire et non une thèse, une surdité et une ouïe comme point de départ.

Collaborations : Audiologie, ingénieur son, arts.

À terme : outil modulable pour que chaque spectatrices/spectateurs puissent vivre d'autres surdités, pour que le sourd puisse créer un son qui ressemble à surdité, affiner une IA pour la régularité d'une surdité = Stocker base de données + Expérience personnalisable relié à un profil avec un bon algorithme, correction sur les films qu'il verra dans le futur, sous-titrages personnalisables.

- Pouvoir voir les films avec des expériences de surdité différentes selon les profils pré enregistré.
- Pouvoir améliorer le son par rapport à son profil et que toutes les personnes sourdes enregistrés aient un affinage de son par rapport à leurs surdités.