



**COME2ART: Introducing a collaborative scheme between artists & community members fostering life skills development and resilience through creative placemaking**

Contract number: 2020-1-EL01-KA227-ADU-094692

Erasmus + project, Partnerships for Creativity



*« Un programme de compétences de vie à travers les arts  
dans le cadre de la création création de lieux »*





## Module 4

### Collaborer avec d'autres dans des projets artistiques, en promouvant les efforts collectifs et la compréhension partagée

#### Introduction

Le cadre conceptuel LifeComp de la Commission européenne regroupe la collaboration, l'empathie et la communication dans le domaine social. Selon le cadre, la collaboration signifie s'engager dans une activité de groupe et un travail d'équipe en reconnaissant et en respectant les autres.

La collaboration est l'une des compétences clés du 21<sup>e</sup> siècle pour pouvoir mener une vie meilleure et elle s'enseigne.

Le module 4 est composé de deux unités :

#### Unité 4.1 : Repenser ce que signifie collaborer

La première unité présentera aux participants les notions de base de la collaboration, à partir d'une réflexion sur l'empathie et l'écoute active.

Cette unité comprend :

- Cadres et outils qu'ils peuvent être utilisés et appliqués pour que les membres de la communauté améliorent leurs compétences en matière de collaboration
- Comment anticiper et surmonter les conflits.

#### Unité 4.2 : Pratiques collectives en milieu artistique

La deuxième unité présentera aux participants des études de cas intéressantes et des méthodes pour une collaboration efficace. Comme le souligne la recherche, la dimension collaborative et sociale des pratiques créatives doit être encouragée afin que les jeunes et les membres de la communauté se sentent

2





partie d'un groupe plus large de personnes partageant les mêmes valeurs et les mêmes objectifs. Cela leur permettra de renouer avec leur ouverture d'esprit et leur capacité à communiquer.

Cette unité comprend les pratiques suivantes :

- Le modèle ACED : un modèle de changement
- La méthode SCRATCH au Battersea Arts Center

Les principaux objectifs d'apprentissage de ce module sont :

- Connaissance et application de la notion d'empathie et d'écoute active
- Description des outils et du cadre pour comprendre et améliorer les compétences de collaboration
- Trucs et astuces pour avoir de meilleures conversations en ligne
- Description d'études de cas basées sur la collaboration avec des membres de la communauté

Conformément à ces compétences, les supports de formation des unités 4.1 et 4.2 visent à atteindre ces principaux résultats d'apprentissage :

- Définir au moins 1 élément d'empathie
- Indiquez au moins 1 aspect clé d'une collaboration
- Appliquer l'écoute active
- Expérimentez au moins 1 exercice pour faire preuve d'empathie
- Concevoir un projet artistique basé sur la collaboration
- Identifier ce qu'est la conception d'expérience centrée sur l'audience (ACED)

3





- Décrire la méthode SCRATCH
- Identifiez au moins 3 points d'apprentissage clés du programme Creative People and Places.

## Unité 4.1 : Repenser ce que signifie collaborer

### Introduction

En tant que l'une des compétences clés du 21<sup>e</sup> siècle pour pouvoir s'épanouir, la collaboration est définie comme la capacité « de s'engager dans des activités de groupe et un travail d'équipe en reconnaissant et en respectant les autres ». Étroitement liée à l'empathie et à la communication, la capacité à créer et à guider un environnement collaboratif est essentielle à tout processus créatif basé sur une dynamique de groupe.

La collaboration consiste à entrer en relation avec quelqu'un d'autre, à faire preuve d'empathie, d'écoute active et à être disposé à partager des perspectives et à co-concevoir des idées.

### Comprendre l'empathie

Une collaboration efficace est alimentée par l'empathie, définie comme « la compréhension des émotions, des expériences et des valeurs d'une autre personne, et la fourniture de réponses appropriées ». L'empathie est étroitement liée à la conscience de soi ou à la capacité d'identifier, d'étiqueter et de décrire ses propres émotions tout en reconnaissant, en comprenant et en répondant aux émotions des autres.





Souvent perçue comme une qualité innée ou quelque chose qui ne peut être enseigné, il est intéressant de réfléchir à l'empathie étant donné que le Groupe de travail de l'UNESCO sur l'éducation à la citoyenneté mondiale inclut l'empathie parmi les compétences à la citoyenneté mondiale. L'empathie peut être apprise et pratiquée. Il est possible de sympathiser avec quelqu'un tout en étant en désaccord avec ses attitudes ou ses valeurs. Il est donc essentiel de prendre conscience des émotions que les autres suscitent en nous et de la manière dont nous choisissons d'y répondre. Il s'agit de se mettre à la place de quelqu'un d'autre même s'il n'est pas à l'aise. Cela signifie écouter, comprendre, ne pas juger, parfois s'exposer, activer une connexion et accepter le point de vue des autres.

L'empathie, pour un groupe de personnes, signifie construire quelque chose, en commençant par l'écoute et l'instauration de la confiance. Pour proposer des idées véritablement créatives, il faut rechercher une diversité de perspectives et créer un espace accueillant permettant aux gens de partager leurs idées sans crainte d'être jugés. L'empathie est la compétence clé pour débloquer cela. Pour développer la capacité de collaboration empathique, on peut commencer par poser davantage de questions, écouter activement, adopter un état d'esprit curieux et s'appuyer sur les idées des autres.

### Utiliser l'écoute active

La plupart des gens considèrent l'écoute comme une activité passive, mais écouter activement ne consiste pas seulement à entendre ce qui a été dit, mais c'est un processus bidirectionnel impliquant à la fois les compétences de l'émetteur et du récepteur. C'est un outil puissant pour démarrer et entretenir la collaboration : si nous écoutons, cela est visible, si nous sommes écoutés, nous





pouvons établir une relation de confiance et de collaboration car un auditeur actif fait don de toute son attention, offrant à l'orateur l'espace pour s'exprimer.

Cependant, les gens ont tendance à écouter et à réfléchir en même temps, en formulant une réponse à ce que dit l'autre personne ou en filtrant toute information qu'ils jugent non pertinente (écoute non fonctionnelle). L'anticipation et les préjugés sont des comportements courants qui peuvent affecter la capacité à véritablement écouter quelqu'un et l'empêcher de voir les choses sous un nouvel angle. Ce qui conduit à une écoute « non fonctionnelle », c'est la croyance que nous savons déjà ce que l'orateur va dire. L'obstacle le plus perturbateur à l'écoute active est la distraction de la voix intérieure qui juge préventivement l'autre.

Pour cette raison, être pleinement présent est la première condition de l'écoute active. Cela implique le processus consistant à prendre conscience de nos sentiments et à les utiliser comme informations « émotionnelles » sur nous-mêmes, notre interlocuteur et le contenu de son discours. L'écoute active est un état d'écoute actif et amélioré qui comprend l'observation de ce que disent les messages non verbaux d'une personne – les messages corporels – et le contexte.

Cela demande des efforts, une conscience de soi et de la pratique. Il s'agit d'une compétence puissante, car elle permet à une personne d'acquérir plus de perspicacité et des informations plus complètes et plus intactes. Cela permet de mieux communiquer au sein d'une équipe, avec d'autres pairs ou avec des parties prenantes externes. En baissant nos voix internes, nous pouvons créer un espace de confiance et de respect. L'écoute active peut aider à dissiper les conflits et à favoriser la collaboration.





### Collaborer avec d'autres dans des pratiques artistiques

La collaboration consiste à s'engager dans des activités de groupe et un travail d'équipe en reconnaissant et en respectant les autres. Cela apporte un sentiment d'accomplissement partagé et les liens entre les membres du groupe peuvent contribuer à bâtir des relations bienveillantes. Il aide à combattre les états psychologiques négatifs tels que la dépression, l'anxiété ou la colère refoulée, la peur de l'échec, le désespoir et l'absurdité. L'interdépendance positive, la possibilité de s'appuyer sur les efforts de chacun et l'interaction promotionnelle (encourageant et facilitant les contributions de chacun) sont des aspects clés de la collaboration. Mais comment pouvons-nous nous assurer que nous créons un contexte et un environnement appropriés pour que notre groupe puisse collaborer ? Voici quelques aspects clés à superviser et à contrôler :

- Objectif commun : il est important de fixer un objectif clair pour la collaboration que le groupe développe. Tout le monde doit savoir clairement ce que la collaboration peut apporter.
- Jouer sur les points forts : cartographier les atouts que le groupe apporte est un exercice d'autonomisation pour renforcer la volonté de collaborer.
- Les actions sont plus éloquentes que les mots : plutôt que d'être impliqués dans les réunions, les membres du groupe doivent collaborer sur des stratégies et des plans d'action. La co-création est une dimension vitale de la collaboration.
- Prendre le bon ton : la communication est un élément clé de la collaboration. Lors de la création d'un environnement collaboratif, l'accessibilité du langage et des codes doit être garantie et non tenue pour acquise.





- Preuves : pour renforcer l'engagement, il est important de travailler à la collecte et au partage des résultats de la collaboration, les preuves peuvent motiver et inspirer le groupe et son héritage.





## Unité 4.2 : Pratiques collectives en milieu créatif

### Introduction

Cette unité présente 3 pratiques collaboratives sélectionnées pour co-imaginer, co-concevoir et co-évaluer les pratiques artistiques : le modèle ACED, la méthode SCRATCH, le cadre d'évaluation Creative People and Places Collaborative. Ces 3 pratiques collectives dans des contextes créatifs partagent une approche ascendante où la collaboration et l'inclusion sont assurées par l'adoption de méthodologies telles que l'approche centrée sur l'humain, l'apprentissage par essais-erreurs et en double boucle, le design thinking qui place l'humain au centre de la création. processus, que ce soit pendant la phase de création, de mise en œuvre ou d'évaluation.

### ***Le modèle ACED : un modèle de changement***

ACED – Conception d'expériences centrée sur le public<sup>1</sup> est un format de pratique collective visant à aider les organisations culturelles à créer des expériences avec et pour leurs publics, visiteurs ou participants en utilisant un processus par étapes qui peut les aider à apporter des changements à long terme.

Il suit les principes d'une conception centrée sur l'humain et est adapté au fonctionnement des organisations culturelles, après avoir été co-conçu, testé et testé avec des organisations du monde entier. Il reconnaît que pour être

---

<sup>1</sup>Ce texte est un extrait de « A Blueprint for Audience Centered Experience Design », une publication réalisée dans le cadre du projet ADESTE+ cofinancé par le Programme Europe Créative de l'Union Européenne.





efficaces, nous devons être prêts à changer nous-mêmes et nos organisations. ACED s'adresse aux organismes culturels intéressés par un modèle d'intervention pour améliorer leur capacité à établir des relations significatives avec leurs publics et leurs communautés. Elle travaille pour des institutions, grandes ou petites, dans une gamme de formes artistiques et culturelles et différents types d'organisation. Il peut être adapté à différents contextes et missions et deviennent aussi diverses dans la pratique que le sont les organisations qui décident de les assumer.

ACED est basé sur les besoins des organisations culturelles mais est pertinent et utile de différentes manières, pour une gamme d'objectifs et de rôles :

- Il propose aux équipes des institutions culturelles des moyens créatifs d'utiliser leurs talents pour orienter une offre autour des besoins du public.
- Pour les leaders culturels, cela peut constituer la base d'un changement transformateur, qui remplit la mission et dynamise les équipes.
- Pour les formateurs, les consultants ou les facilitateurs, il constitue une manière nouvelle, mais éprouvée, d'aider une organisation à aller de l'avant.
- Pour les décideurs politiques, il fournit l'inspiration et la base du changement plus large dont le secteur culturel a besoin.

ACED a été créé pour apporter un changement fondamental et à long terme. Cela nécessite une perspective positive et optimiste qui accorde une attention particulière à l'expérience du public, du participant ou de l'utilisateur.

La conception d'expérience centrée sur l'audience se concentre donc à la fois sur ce que nous devons faire pour répondre aux besoins du public et en même





temps sur la facilitation du changement au sein de l'organisation pour y parvenir. Cela nécessite de l'empathie, de la créativité, une véritable approche pratique et un engagement à tester, valider et adapter si nécessaire.

Trois phases globales et huit étapes :

### PRÉPAREZ-VOUS/la préparation et les points de départ

1. Préparez/décidez si vous êtes prêt et ce que vous voulez faire
2. Dégeler/déverrouiller l'organisation et mettre en place le processus

### EXPÉRIENCE/la phase de réflexion, de réflexion et de test

3. Faites preuve d'empathie/identifiez et comprenez votre public d'intérêt
4. Définissez/clarifiez ce que vous souhaitez réaliser
5. Imaginez/créez, imaginez, pensez à ce que vous pourriez faire pour y parvenir
6. Prototyper/décider des meilleures solutions et les tester
7. Valider/évaluer ce qui a fonctionné, affiner, réessayer ou adopter et amplifier
8. Intégrez/intégrez la ou les solutions et les nouvelles pratiques de travail dans votre travail.

Le modèle ACED est une approche qui peut être adoptée par toutes sortes d'organisations dans une variété de contextes au sein du secteur culturel. Il a été développé dans le cadre du projet Adeste+ pour aborder la question de permettre une participation et un engagement plus larges et plus profonds du public dans les institutions culturelles.

Pour en savoir plus sur ce format : [aced.adepteplus.eu](http://aced.adepteplus.eu)

### ***La méthode SCRATCH au Battersea Arts Center***

Le Battersea Arts Centre de Londres se décrit comme une institution qui héberge des espaces accueillants et inclusifs où les communautés, les artistes et le public

11





peuvent se connecter et faire preuve de créativité. Installé dans un bâtiment emblématique à l'histoire radicale, ce centre artistique vise à « donner aux gens les ressources nécessaires pour développer des idées artistiques audacieuses et non conventionnelles, et à mettre l'accessibilité au centre de tout ce qu'ils font ». <sup>2</sup>.

Un élément caractéristique du Battersea Arts Centre, qui le rend internationalement célèbre pour la méthodologie de travail adoptée, est ce qu'on appelle la « méthode scratch ». Cette méthode s'applique à tout ce que Battersea réalise et produit, qu'il s'agisse d'un nouvel espace performatif ou d'un spectacle.

Scratch est un moyen pour les artistes de partager des idées et des spectacles inachevés avec le public à un stade précoce et d'obtenir des commentaires. La méthode suit un processus simple : lorsqu'un artiste ou un professionnel propose une idée sous forme de brouillon, avant d'investir

Battersea le développe en collaboration avec le public pour recueillir ses commentaires. Si un artiste a une idée et que les producteurs souhaitent lui donner une chance (phase de planification), une première ébauche de ce que sera le spectacle est organisée, par exemple un spectacle de 10 minutes qui est testé devant un public en général. représenté par la communauté locale (phase de test), moyennant une contribution minimale de 2 ou 3 livres pour recueillir des commentaires écrits ou oraux. L'artiste analyse les retours reçus avec le producteur (phase d'analyse), un temps nécessaire est pris en compte pour intégrer les retours (temps) et recommencer le processus jusqu'à ce que le spectacle ne soit pas terminé.

<sup>2</sup> <https://bac.org.uk/>





Les événements Scratch du Battersea Arts Centre découlent d'une riche histoire d'expérimentation et de collaboration avec le public. En ouvrant les portes du centre des arts et en offrant une plate-forme créative permettant aux artistes d'expérimenter leurs idées, le Battersea Arts Centre a donné l'opportunité à de nombreux artistes de développer leurs idées en spectacles à succès. Depuis 2006, le centre utilise Scratch dans différents contextes : pour développer le bâtiment, changer son organisation, développer de nouvelles idées d'enseignants et de jeunes entrepreneurs et s'élargir au monde numérique.

### ***Pratiques collectives dans les zones moins desservies : personnes et lieux créatifs***

Creative People and Places est un programme national promu par l'Arts Council en Angleterre qui vise à accroître la participation artistique dans des endroits où, historiquement, les possibilités de s'impliquer dans les arts et la culture ont été moindres. Le programme comprend un réseau de 21 projets indépendants à travers l'Angleterre, et trois premières séries de financements du CPP de l'Arts Council England ont débuté en 2012.

Il finance des partenaires de consortium dans les zones d'autorité locale éligibles pour permettre aux populations locales de décider du type d'activité créative qu'elles souhaitent expérimenter à leur place. Chaque consortium doit inclure au moins un partenaire non artistique, et chaque CPP a créé sa propre vision sur dix ans pour son lieu. Des équipes de personnes ont joué un rôle dans le succès de Creative People and Places au cours des 10 dernières années : des communautés elles-mêmes, des organisations impliquées et des praticiens





individuels, souvent indépendants, qui ont tous fait preuve d'un engagement incroyable envers les communautés avec lesquelles ils travaillent.

Le programme du RPC a été évalué à l'aide d'une méthodologie basée sur diverses sources :

Recherches documentaires, entretiens, techniques participatives telles que des ateliers, des exercices de cartographie et des discussions de groupe avec des auditoires auto-identifiés comme « nouveaux ». Voici quelques-unes des observations que le Conseil des Arts a recueillies après 10 ans de gestion du programme<sup>3</sup>:

- Les valeurs et les principes qui sous-tendent les efforts visant à impliquer davantage de personnes dans les arts et la culture ont un impact important sur la manière dont ce travail est ensuite réalisé et sur son efficacité. Pour les dirigeants, rendre ces valeurs visibles dans les comportements et les pratiques semble important.
- Si le secteur culturel s'attend à ce que le public change de comportement, nous devons d'abord changer. Nous devons changer notre philosophie dans la façon dont nous considérons le public et les participants en tant que créateurs et partenaires ; nous devons changer quoi, où et quand nous programmons ; et nous devons changer la façon dont nous trouvons et communiquons avec le public.
- De nombreuses pratiques découlent de la conviction que les arts sont destinés aux gens « ordinaires ». Si nous voulons vraiment qu'un large éventail de personnes s'engagent dans les arts, nous devons communiquer d'une manière qui s'adresse à un large éventail de personnes, et non d'une manière qui

---

<sup>3</sup>Source : Cartographie et analyse des approches d'engagement dans le cadre du programme Creative People and Places par Sarah Boiling et Clare Thurman





s'adresse uniquement aux autres professionnels des arts, aux experts et aux critiques.

- Il n'existe aucun raccourci vers un véritable engagement du public. Cela prend du temps et nécessite de sérieux investissements – cela nécessite également des personnes faisant preuve de patience, d'empathie, de résilience, d'enthousiasme, de vision, de créativité et d'une véritable chaleur.

- Éloignez-vous de l'art. Pour établir des liens avec des personnes qui ne pensent pas que les arts sont faits pour eux, il est essentiel de travailler avec des partenaires non artistiques, d'utiliser des lieux et des espaces non artistiques, d'établir des liens avec des personnes non artistiques et d'utiliser un langage non artistique.

- Tandis qu'en même temps... Il est important de créer un art qui ait du sens et qui soit pertinent pour les gens ; qui parle de leur vie, de leur histoire et de leurs expériences. Ce n'est pas un art qui se limite à ces facteurs, mais qui les utilise comme point de départ pour raconter des histoires engageantes et étonnantes.

