

# Conclusion

En donnant lieu à de nombreuses recherches théoriques, rencontres et diverses expériences, cette collection de mémoires a soulevé des enjeux aux croisements du design, de la musique et des technologies, qui ont donné une direction à notre démarche et à notre projet.

La question de la sensorialité dans le dialogue entre musicien et instrument numérique nous a amené à nous interroger à la fois sur la physicalité de la musique et la musicalité des objets, ainsi que sur le rapport à l'obsolescence : comment se réapproprier ou détourner les objets technologiques pour musiquer et fabriquer des interfaces appropriables, musicales et collaboratives ? D'autre part, questionner le sens de la performance musicale et sa participation directe à la fabrication collective des identités nous a amené à réfléchir au jeu dans la sphère musicale : peut-on designer un cadre, à la fois individuel et collectif, sous la forme d'une aire de jeu technologique musicale pour s'engager dans une pratique sociale et participative ? Enfin, étudier le conditionnement à la transe dans sa relation à l'immersion et aux structures de désorientation nous a mené à nous intéresser au processus de la fête, c'est-à-dire son mode de fonctionnement en tant qu'activité humaine, pour l'envisager comme un laboratoire d'expérience initiatrice de nouveaux comportements en matière d'écoute et de participation.

Au fil des rencontres avec des institutions scientifiques (*I'IRCAM*), associatives (*Structures Sonores*) ou encore des studios de design (*Playtronica*), notre terrain de recherche s'est enrichi de multiples visions et contextes d'usages qui rejoignent nos problématiques. Cet exercice à la fois théorique et résolument méthodique a su nourrir notre quête du sens de l'activité musicale : la place et la raison d'être de la musique dans nos sociétés à l'ère technologique actuelle.

Honnêteté et spontanéité nous tiennent à coeur dans la création numérique. Nous voulons être radicaux tout en partant d'intuitions franches, afin de les développer avec des partis pris créatifs forts. Nous nous rejoignons sur l'approche multidisciplinaire et expérimentale de nos démarches et nous souhaitons développer un dispositif musical participatif « ouvert » dans un contexte de recherche collaboratif et performatif, allant du laboratoire technologique à l'orchestre participatif.

À l'inverse d'une vision où le designer est omniscient et contrôle entièrement sa création, notre volonté est que notre création puisse finalement nous échapper. Plutôt que de définir une cible pour laquelle nous concevons un produit, nous nous situons à contre-courant pour observer ses usages et mettre entre les mains du plus grand nombre ce qui nous relie tous : la musique.