

TISICA

Tissage d'Interactions Sociales Innovantes

par la Création Artistique

Le projet

Le projet TISICA vise à développer des activités artistiques créatives auprès de personnes âgées particulièrement exposées au risque de désafférentation sensorielle et d'isolement socioculturel. Il s'agit d'organiser des ateliers d'expression orientés sur la préhension tactile et le déclenchement d'événements sonores.

Ces ateliers permettent aux personnes de développer un jeu et une interactivité par le geste et le toucher, avec des sons musicaux et des ambiances naturelles. Il s'agit de **stimuler l'imagination, la mémoire et la créativité par l'utilisation de technologies innovantes** en particulier celle des capteurs, permettant un accès très spontané et intuitif à la manipulation des sons et **favorisant l'autonomie par l'interaction avec l'autre, la médiation culturelle et la relation à soi.**

TISICA a pour originalité de s'appuyer sur des ateliers de création artistique pluridisciplinaire, utilisant le pouvoir expressif et émotionnel et l'art dans un **processus d'inclusion sociale**. La particularité de la démarche artistique est de se servir de la préhension tactile et sensorielle comme vecteur. Cette situation permet de s'appuyer sur le déroulement d'une situation réelle où recherches artistique, sociologique et technologique progressent en parallèle.

Méthodologie et faisabilité

Méthodologie et démarche scientifique

Des ateliers créatifs sont mis en place par Césaré-CNCM au sein du Pôle EHPAD-USLD du CHU de Reims. Ces ateliers se déroulent dans le cadre des PASA (Pôle d'Activités et de Soins Adaptés) de la résidence Roux, et au sein de la résidence Wilson et son Accueil de Jour Alzheimer appuyé sur la PARAF (Plateforme d'Accompagnement et de Répit des Aidants Familiaux). Ils ont vocation à accueillir en premier lieu des résidents, mais peuvent être ouverts à un public extérieur.

Trois types d'ateliers sont organisés :

- fabrication d'objets tissés et ateliers de peinture avec **Armelle Blary**, artiste plasticienne, opérant une première approche du geste ;
- ateliers sonores avec **André Serre-Milan**, artiste musicien, mettant le geste et le contact en relation avec le son ;
- travail sur le corps et détente avec **Marinette Dozeville et Miléna Gilabert**, artistes chorégraphiques.

L'**autonomie** des personnes âgées est une thématique exigeante en matière d'acceptabilité et d'usage des technologies améliorant le **bien-vivre**. Le projet TISICA est à forte valeur ajoutée puisqu'il permet des **expérimentations** directement dans un contexte d'usage réel avec les utilisateurs finaux de ces technologies, tels que personnes âgées, professionnels de santé, professionnels des services en établissement, aidants ou visiteurs.

Moyens déjà en place et mis à la disposition du projet

Le projet TISICA est porté par des ateliers créatifs initiés par Césaré-CNCM au sein de l'EHPAD qui permettent de poser une relation de confiance avec les personnes visées ainsi qu'avec les personnels soignants.

Il repose sur l'activité de production artistique développée par Césaré-CNCM dans ses projets spécifiques de territoire et par l'encadrement de l'équipe de production.

Césaré-CNCM met également en jeu ses équipements et ses compétences techniques spécialisées dans le développement de nouvelles lutheries. Nous mettons en particulier à disposition les équipements audio (micro, capteurs, analyseurs) et numériques (ordinateurs, cartes électroniques et logiciels spécialisés).

Les artistes intervenants

MARINETTE DOZEVILLE : chorégraphe, performeuse

Se forme d'abord à la danse classique au C.N.R de Versailles, puis au Conservatoire Marius Petipa de Paris. Elle termine son cursus en passant son Diplôme d'Etat dans cette même discipline.

Elle se familiarise ensuite à la danse contemporaine à l'Atelier de l'Envol où elle participe aux créations de Gigi Cacciuleanu, Martin Padron, Serge Ricci, Thierry Malandain et Hervé Diasnas.

Depuis, elle travaille pour les compagnies de Julie Nioche, Valérie Lamielle, Hervé Diasnas, Angélique Friant, La Strada et Christine Brunel.

Depuis 2003, elle mène parallèlement un travail d'auteur avec sa propre compagnie et mène de nombreux ateliers, projets participatifs et performances (bals, performances en milieu urbain, pratiques amateurs, ateliers participatifs danse et cuisine, etc.).

Créations principales :

Voar - 2014

Perf 2012

MU - Saison 1 - 2012

Précaire - 2011

MILENA GILABERT : danseuse professionnelle / praticienne somatique

Diplômée de la formation "Techniques du corps et monde du soin" à l'université Paris VIII.

Déploie de nouveaux outils pour la pratique corporelle, s'impliquant dans des milieux associatifs, médicaux ou paramédicaux.

Elle est certifiée Educatrice par le mouvement par le Body Mind Centering en France.

Diplômée du collège Osteothai en France.

Praticienne de watsudynamic et aquadynamic.

Conjointement, elle développe les points de rencontre entre pratique artistique et recherche fréquentant le laboratoire Physiologie de la perception et de l'action du professeur Alain Berthoz au Collège de France.

Aujourd'hui, elle s'oriente vers des projets qui rencontrent les « sciences du soin » (pratiques somatiques), et qui impliquent le travail en collectif avec les professionnels de la santé.

ANDRE SERRE-MILAN : compositeur

Il débute la musique par l'apprentissage de la clarinette et l'improvisation au piano. Suivent ses débuts autodidactes en composition à 13 ans, les classes d'écriture, analyse, histoire de la musique, esthétique, direction d'orchestre, contrepoint ancien, informatique musicale.

Ces parcours aboutissent au Prix de composition instrumentale, électroacoustique et informatique musicale dans la classe de Philippe Manoury au CNSM de Lyon (département SONVS).

Il collabore avec les labels discographiques Signature-Radio France, Naïve, Frémeaux & associés, Maguelone, Thierry Magnier, Textivores et l'éditeur Alphonse Leduc.

Ses œuvres ont été jouées par l'Orchestre Philharmonique de Radio France, l'Orchestre National de Lyon (Chantiers de la création), l'Ensemble Orchestral de Paris, l'ensemble 2E2M, l'Orchestre d'Auvergne, le Quatuor Debussy, l'Ensemble Odyssee....

Ses productions ont été sélectionnées par l'International Rostrum of composers 2006 – UNESCO

(... pour quelques âmes volées pour voix et orchestre – production de Radio France) le Prix SACEM 2006 de la partition pédagogique (Sur les pistes du chant) Grand Prix et Coup de Cœur de l'Académie Charles Cros 2003 (Robinson Crusoe) Coup de Cœur de l'Académie Charles Cros 2005 (Barbe Bleue).

ARMELLE BLARY : plasticienne

Armelle Blary est plasticienne. Elle vit et travaille à Reims.

Son univers personnel se développe dans des œuvres où l'humain, l'objet, l'animal, le végétal se croisent dans une poésie de l'entre-deux et du devenir.

Elle puise dans les récits de métamorphose matière à produire des formes inédites qui embrassent dans une même énergie le vivant et le perdu. Le prétexte poétique devenant ainsi le moyen privilégié d'une réflexion sur le désir, la mort, l'amour, la foi...

Elle entame en 2014 un projet intitulé Corps réinventés auprès de patients des Services de Rééducation Fonctionnelle - Soins de suite et de réadaptation (SSR).

Afin d'être au plus près des besoins des résidents et de tester le prototype au fur et à mesure de son développement, ces artistes réalisent des ateliers au sein des Pôles d'Activités et Soins Adaptés du pôle EHPAD USLD. Ils permettent ainsi la réflexion sur l'adaptation d'un dispositif innovant, permettant aux résidents une expression de leurs émotions en s'appuyant sur leurs capacités et leurs sens via l'utilisation d'une surface capacitive : l'OAMME

L'OAMME : Vers des dispositifs innovants et adaptés

Nicolas Canot (compositeur, artiste digital), Olivier Nocent (enseignant chercheur) et Thomas Dupouy (designer, électronicien) travaillent à la conception du dispositif. Les premières réflexions ont abouties en 2017 à imaginer une table tactile, interactive avec les résidents, cependant, ce dispositif était contraignant de par la nécessité de comporter un ordinateur et de sa faible mobilité. Le travail de recherche et d'adaptation a évolué vers un dispositif plus mobile, facile d'utilisation.

L'idée maîtresse guidant la réalisation de la **série d'Objets Autonomes et Mobiles de Médiation et d'Expression** (OAMME, nom de travail provisoire) à l'usage des patients et soignants d'EHPAD tient en un mot : simplicité.

Ce mot est entendu, ici, au sens que lui donne le designer, chercheur et enseignant John Maeda (Aesthetics and Computing Group, M.I T) dans son ouvrage « De la simplicité ». Cette simplicité est, avant tout, celle que doit ressentir l'utilisateur néophyte et non-spécialiste au premier contact avec un objet qualifié de technologique : en aucun cas, l'objet ne doit être perçu comme présentant une prise en main longue et fastidieuse, nécessitant la lecture d'un mode d'emploi complexe.

Ces principes sont, bien évidemment, encore plus cruciaux lorsque ces objets d'adressent à des patients âgés présentant d'éventuels troubles moteurs et / ou cognitifs importants ainsi qu'à des personnels soignants pour qui la relation patient-soignant ou patient-objet doit être immédiate (au sens étymologique du mot) et, en aucun cas, ressentie comme intrusive.

L'idée est donc, dans notre cas, de rendre la technologie numérique employée, totalement transparente pour l'utilisateur.

L'objet **OAMME-1** se présentera donc sous la forme d'un **boîtier de bois brut**, sur lequel sera fixée une **surface capacitive** (fine pellicule de cuivre) **mise en action par le toucher** (la durée de contact) digital des résidents. Trois types de **motifs** visuels (une « aile de papillon », un grand cercle, un plus petit) aisés à identifier, permettent de **déclencher** des séries de **sons** et de traitements sonores puis à les moduler selon un modèle pré-programmé toujours reproductible à l'identique (ce qui implique d'activer les capacités cognitives liées à la mémoire du patient).

Ces sons (aquatiques, chants d'oiseaux, langage, sons électroniques, souffles, bruits, instruments aisément reconnaissables, entre autres) sont assemblés, en couches ou par masquage (techniques définies, notamment, par

Curtis Roads), et modulés par l'action digitale des patients afin d'exprimer une émotion, le ressenti d'une situation de vie, d'un moment vécu comme agréable, doux, irritant, long, bref, extrêmement désagréable, etc.

Une à quatre personnes peuvent manipuler l'objet simultanément, celui-ci étant simplement posé sur une table, à la façon d'un **jeu de société**.

L'objet sera donc laissé à la disposition des patients et soignants dans les espaces de vie commune où se déroule l'essentiel de la vie sociale de l'EHPAD. Il peut également être aisément transporté dans les chambres, si nécessaire.

Les OAMME fonctionnent sur **batterie**. Il suffit de penser à charger celles-ci en fin de journée et enclencher le bouton de mise en marche pour les faire fonctionner.

Bien entendu, l'objet reste silencieux, dès lors qu'il n'est pas manipulé.

L'objet **OAMME-2** se présentera, lui, sous la forme d'un **cube** aisé à prendre en main, dont chaque surface sera couverte d'un motif visuel différent. Ce cube contiendra un ensemble gyroscope / accéléromètres fixes et mobiles et permettra, selon la variation de l'angle de tenue de l'objet dans l'espace, de moduler des sons synthétiques ou « réels ».

Ici encore, l'expression d'un ressenti, par la construction sonore, sera le centre d'intérêt de l'objet.

Deux autres objets présentant des modes de manipulation différents sont également en cours d'étude (travail spécifique sur la pression, la tension, la flexion de matériaux).

L'ensemble des modules OAMME s'appuie sur des **technologies numériques** open source (langages Arduino, Pure Data, etc) permettant à leur concepteurs / développeurs de les reprendre, améliorer, reconfigurer aisément en fonction du retour des utilisateurs.

Ces modules s'inspirent également de la philosophie des Fablabs (ateliers de design et de fabrication collaboratifs où les connaissances spécifiques et l'expérience des développeurs sont mises en commun afin d'améliorer la connaissance globale et la fonctionnalité des objets produits) par l'auto-fabrication (DIY) que permettent ces nouveaux outils que sont les découpeuses laser, imprimantes 3D, fraiseuses numériques, etc.

Ceci ouvre la voie à des objets évolutifs et aisément reproductibles sans en passer par les contraintes particulières à l'industrie (aussi longtemps que ces objets se présentent sous forme de prototypes, en tous cas) que sont les coûts et délais de fabrication d'exemplaires uniques ou en très petites séries.