CABINET
des
MERVEILLES
ACT UP

SOMMAIRE

Un projet innovant hybride, participatif et fédérateur	3
Les objectifs	4
Les temps qui rythment la vie du Cabinet des Merveilles	6
Un projet transmédias	7
Le Prototype numérique d'une salle du Cabinet des Merveilles	8
L'association La Fabric'Art thérapie	9
Le bureau	10
L'équipe opérationnelle	11

UN PROJET INNOVANT HYBRIDE, PARTICIPATIF ET FÉDÉRATEUR

Nous menons des actions de prévention primaire et d'accompagnement des personnes vivant avec le VIH.

Au cours de nos actions et échanges avec les professionnel.le.s de santé et les associations, nous avons petit à petit ressenti le besoin de mener une réflexion collective sur la conservation et la médiation des mémoires et de l'histoire de la lutte contre le VIH/sida.

Nous nous adressons aux personnes vivant avec le VIH, aux professionnel.le.s de santé, aux aidant.e.s, aux scientifiques, aux proches et au grand public et travaillons ensemble à construire la réflexion autour de nos actions immédiates, nos mémoires et leurs conservations.

Le projet Le Cabinet des Merveilles (contraction de deux termes « cabinet de curiosités » et « théâtre des Merveilles ») est **notre collaboration à la construction de nos mémoires collectives.**

À la fois tangible et virtuel, dédié à l'histoire et aux mémoires de la lutte contre le sida, Le Cabinet des Merveilles « expose » dans un espace transmultimédias des objets collectés, choisis et réalisés lors d'ateliers d'art-thérapie et de rencontres.

LES OBJECTIFS

Les objectifs de notre projet sont de permettre aux personnes vivant avec le VIH leurs soignant.e.s et leurs aidants de :

- **Exprimer les représentations et les savoirs liés à leurs parcours avec le VIH.**
- **Découvrir ou redécouvrir leurs propres ressources.**
- **Se situer dans un parcours de vie avec cette maladie devenue chronique.**
- **Se projeter dans les différentes étapes de l'évolution de leur maladie chronique.**
- **Créer des espaces de partage d'expériences entre les patient.e.s, leur entourage et les soignant.e.s.**

Ce projet a vocation à s'étendre aux personnes ayant une maladie chronique.

Des expérimentations, comme des ateliers prototypes liés à l'éducation thérapeutique des patients et des séances d'art-thérapie, ont été menées à Lyon de 2015 à 2017 confirmant nos hypothèses et nourrissant **notre désir de concrétiser ce projet transmédias innovant.**

En 2017, le projet a continué à se développer. Nous avons conclu des partenariats, notamment avec les ethnologues du Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée (MUCEM) qui ont réalisé la collecte « Les mémoires et l'histoire du sida en France et en Europe ».

Nous avons également mené un nouveau projet d'exposition à l'occasion de la Journée mondiale de la lutte contre le sida intitulé « Archives = vies » à Lyon.

En 2018, nous avons participé au séminaire « Sida musées et « communautés » », organisé par le MUCEM en animant un atelier avec les objets de la collection bis du MUCEM. **Cet atelier a suscité beaucoup d'intérêt tant auprès des professionnel.le.s des musées que des personnes vivant avec le VIH.**

LES OBJECTIFS

Nous avons en 2018 consolidé nos partenariats et nos actions en direction des associations et des différentes équipes soignantes. Nous avons développé le volet multimédia de cette **démarche innovante**.

Nous avons débuté un partenariat avec le Journal du Sida. Nous avons été invités à son lancement pour présenter **notre projet de Cabinet des Merveilles.**

Dans ce cadre, nous travaillons à la conception d'un **serious game** et d'outils de médiations numériques qui permettront de découvrir de façon ludique les ressources présentées par le Cabinet des Merveilles et proposeront de :

• Jouer à partir d'interfaces multimédias afin de découvrir l'histoire, les mémoires et les vécus des personnes vivant avec le VIH, leurs soignant.e.s et leurs entourages

• Explorer de multiples ressources regroupées en jouant de façon virtuelle ou réelle

• Contribuer à enrichir le musée virtuel de son expérience personnelle et professionnelle

• Participer à lutter contre les préjugés et les discriminations qui impactent la vie des personnes vivant avec le VIH

• Fédérer les générations de personnes vivant avec le VIH, les soignant.e.s, les aidants, les artistes et le grand public

• Accompagner les démarches d'éducation thérapeutique et d'observance thérapeutique en innovant par une approche transmédias pluridisciplinaire

• Relier les collections dispersées d'œuvres d'art, de documentations, d'archives des actrices et acteurs de la lutte contre le sida.

En 2019, nous inaugurerons de nouvelles salles co-construites du Cabinet des Merveilles et animerons un cycle d'ateliers et de conférences en Europe et au Canada. Nous créerons des applications dans le cadre du projet du MUCEM.

En 2020, nous participerons à l'animation de l'exposition dédiée à l'épidémie du Sida au MUCEM. **Et nous continuerons de développer de nouvelles salles du Cabinet des Merveilles.**

LES TEMPS QUI RYTHMENT LA VIE DU CABINET DES MERVEILLES

Le projet s'articule autour de différents "temps"

Favoriser l'expression et la coopération lors des :

• Ateliers d'art-thérapie comprenant notamment la réappropriation d'objets de soins par des
personnes vivant avec le VIH

• Séances de Team Building avec les équipes médicales, les équipes pharmaceutiques…

• Séances d'Education Thérapeutique du Patient

• Visites du cabinet virtuel durant lesquelles les visiteurs sont invités à partager leurs références

• Interviews de personnes vivant avec le VIH, leurs aidant.e.s, les soignant.e.s…

Valoriser les « productions » et créations lors des :

• Expositions virtuelles et réelles

• Conférences

• Rencontres conviviales

• Festivals et colloques

• Echanges sur les réseaux sociaux

• Partages des supports (livrets, cartes postales…).

Créer et réunir une communauté partageant des savoirs pluriels (existentiels, scientifiques, artistiques…).

Conserver les traces de ces savoirs et de ces partages.

UN PROJET TRANSMÉDIAS

Tout d'abord une brève définition : Le transmédias est la pratique qui consiste à développer un contenu narratif sur plusieurs médias en différenciant le contenu développé et les capacités d'interaction en fonction des spécificités de chaque média.

Le Cabinet des Merveilles **se déploie en un site web interactif** qui s'apparente à la forme d'un jeu narratif.

Dans notre projet, les auteur.e.s de ces histoires, seront les personnes vivant avec le VIH, les soignant.e.s et leurs entourages mais aussi les visitatrices et visiteurs.

Ces histoires seront composées d'éléments multimédias, des textes, des archives, des photographies, des vidéos, des audios.

Concernant la réalisation technique du site, la structure sera en HTML5 et CSS. L'utilisation du moteur Superpowers permettra la création des interactions tout en permettant une certaine fluidité de navigation.

Dans un premier temps, le site disposera d'une version optimisée sur ordinateur puis par la suite sur tablette.

Une fois le site web réalisé et fonctionnel, nous réaliserons **une application qui nous servira d'outil** lors des expositions et des ateliers.

L'application android en réalité augmentée a pour vocation d'être utilisée comme outil au sein du projet du Cabinet des Merveilles (pas d'être mise à disposition du grand public sur les stores).

Lors des expositions, notre intention est de proposer une extension des éléments et du contenu virtuel. Avec l'application, il suffira à l'utilisateur de scanner un objet avec l'aide de son téléphone portable ou d'une tablette pour disposer d'éléments multimédias comme des vidéos, ou des objets manipulables en 3D.

L'utilisateur ou l'utilisatrice pourra également interagir en proposant du contenu qui enrichira l'exposition.

Cette application permettra une a**pproche ludique** et **interactive** aux visiteurs et visiteuses des expositions, mais également lors des ateliers ETP ou des rencontres entre professionnel.le.s de la santé...

De plus, l'application rentre en lien avec le site internet, qui bien que proposant du contenu différent, utilise le même type d'interaction.

L'application sera conçue à l'aide du moteur Unity et du plug-in Vuforia permettant la mise en place de la réalité augmentée.

LE PROTOTYPE NUMÉRIQUE D'UNE SALLE DU CABINET DES MERVEILLES

Nous avons conçu un **prototype numérique** de salle afin de faciliter la visualisation des interactivités qui seront proposées sur le site du Cabinet des Merveilles.

Nous avons autofinancé ce prototype et nous n'avons donc pas pu développer l'ensemble des interactions qui seront proposées dans cette pièce. Nous finaliserons le prototype avec les financements trouvés pour développer ce projet.

Ce prototype propose donc moins d'interactivité que dans sa version finale. Ainsi dans cette pièce, nous avons travaillé sur six objets avec lesquels on peut interagir alors qu'il sera proposé dans la vision finale 10 à 15 objets par salle. Et toutes les modalités de narration ne sont pas développées, comme la partie sonore.

Ces six objets ont été choisis par notre équipe. Ils sont issus de projets que nous avons pu mener ces quinze dernières années …. Dans le processus qui sera mis en place chaque pièce sera co-construite avec des personnes vivant avec le VIH, des soignant.e.s, des associations…

Ces cinq objets pourront être présentés lors d'exposition. Ils permettront aux visiteurs de se connecter (via des QR ou beacons placés près des objets) à notre site avec leurs téléphones ou des tablettes prêtées afin de **prolonger leur découverte via une immersion numérique**.

Ce prototype permet de **visualiser une salle** et de **prendre conscience des potentialités de ce volet numérique de notre projet.** Il sera précieux également dans la co-construction avec les partenaires des futures salles développées.

Bonne découverte à vous.

www.cabinetdesmerveilles.fr

L'ASSOCIATION

De humani corporis fabrica

La Fabric'Art propose des formations en direction des équipes de soins et des professionnel le.s socio-médicaux visant à favoriser la cohésion, la gestion du stress et un **environnement favorable** au travail collectif (Team Building).

La Fabric'Art met en place des partenariats avec des musées, des lieux culturels, des établissements de soins pour valoriser les savoirs de toutes et tous, en France et à l'international.

La Fabric'Art est tout particulièrement impliquée dans **la lutte contre le VIH/sida** et la prise en compte des personnes touchées par une maladie chronique.

www.lafabricart.fr

LE BUREAU

Présidente

le docteur Catherine Fillebeen

Elle était en mission pour l'ONG Handicap International lors des années noires de l'épidémie du sida. Rentrée en France elle a choisi de reprendre des études pour s'engager dans la médecine publique et a été médecin inspectrice à la DDASS Nord-Pas de Calais dans le domaine du VIH et VHC. Suite à cette expérience, elle a choisi de développer des compétences en soins palliatifs et a suivi un DU à la Faculté de médecine de Lille. Elle travaille depuis dans une unité de soins palliatifs dans les Flandres françaises.

Secrétaire

Xavier Villain

Après une carrière dans la pâtisserie, il s'est mobilisé comme militant à Aides durant plusieurs années. Il a été ensuite président d'Actif Santé. Il est maintenant trésorier d'HF prévention où il participe activement à des actions de prévention primaire et de dépistages dans toute la France. Il est représentant au COREVIH Hauts de France.

Trésorière

Lydie Doléans

Elle a été artiste de cirque et metteuse en scène. Elle est directrice artistique de la compagnie pluridisciplinaire Comme la lune depuis 2002. Elle enseigne la contorsion et le théâtre dans des écoles de cirque. Elle est également ingénieure en sciences de l'information et du document et travaille à ce titre pour les établissements culturels de la Métropole de Montpellier. Elle anime mensuellement depuis 12 ans des ateliers sérosolidaires d'étirement et accompagne des publics dits éloignés de la culture ou isolés à cause des discriminations à découvrir le spectacle vivant.

L'ÉQUIPE OPÉRATIONNELLE

Isabelle Sentis
Coordinatrice du projet, et conceptrice du programme

Art-thérapeute diplômée de la Faculté de médecine de Lille, elle a suivi également un cursus universitaire en Histoire et en médiation culturelle. Elle a été écoutante auprès de plusieurs dispositifs téléphoniques comme les numéros verts Sida Info service, Drogues Info service… Elle a suivi un enseignement en sexologie à l'Université de médecine de Paris St Louis. Elle est formatrice dans les domaines de la santé et des projets culturels. Elle coordonne des projets culturels et thérapeutiques depuis 15 ans. Elle est à l'origine de la création de l'association avec les trois membres du bureau.

Julia Castel
Graphiste

Julia étudie le graphisme à Montpellier, puis s'installe à Paris où elle exerce la direction artistique en agence.
A son compte depuis 2011, elle vit et travaille à Toulouse, et nourrit différents projets artistiques et culturels.

Emilie Brusseaux
Développeuse et responsable du community management

Artiste Conceptrice. Elle a réalisé un master 2 d'arts plastiques spécialisé dans la conception de jeux et médias interactifs à Montpellier. Sa recherche questionne la représentation des minorités sexuelles et de genre dans les jeux vidéo.

Blaise Suva
Créateur des écrins dédiés aux objets du Cabinet des Merveilles

Mêlant un parcours académique à une formation en ébénisterie, il porte un intérêt particulier à la mise au service du lien social de médiums concrets et créatifs. Il est membre d'une compagnie de marionnettes à Genève et participe aux spectacles de la compagnie dans la création des décors et la manipulation des objets. Il exerce en tant que travailleur social dans différentes structures avec des jeunes et des personnes en insertion professionnelle.