



### ***Oeuvre interactive... et TSE ?***

Certains travaux d'artistes ont comme première intention d'agir sur le corps d'un individu au travers de l'œuvre. Art interactif, art immersif dispositif et expérience, beaucoup d'études ont été menées sur ce sujet du dispositif artistique et des particularités de la situation interactive.

L'artiste propose au visiteur au travers d'un dispositif interactif un environnement avec un contenu sensible. La construction d'un espace particulier, des modalités interactives, de nouvelles conditions d'être au monde. Au travers de son interaction le visiteur est confronté à une œuvre dont il devient le co-auteur et qui évolue en temps réel, simultanément à son expérience. L'interaction influe sur la réception de l'œuvre et modifie l'œuvre elle-même...

Il y a pour moi ici, des résonnances, des questionnements en lien avec l'expérience que j'ai pu faire de la thérapie solutionniste expérientielle. Cette métaphore me parle, elle parle de créativité, de jeu, comme un laboratoire où tout est possible, et où l'expérience est incarnée...

En TSE, le thérapeute en fonction du processus de son client, de son écologie, de sa carte du monde, propose un espace avec des modalités particulières, c'est LA différence, et elle est capitale, puisque qu'elles sont adaptées, sur-mesure absolument, suivant les particularités de chaque client. Ses modalités sont vivantes, et évoluent, se transforment, se modifient dans l'interaction, influencées par l'expérience. C'est le concept d'autopoïèse ( F Javier Varela/ H Maturana), ( initié par J Piaget), qui définit la propriété d'un organisme vivant à se définir lui-même au fil des interactions avec son environnement. Capacité d'adaptation rendue possible grâce à l'énaction. Cette notion définit le sujet comme étant le résultat sans cesse renouvelé du couple perception/action. Le sujet y devient un système autonome et dynamique qui se transforme face aux perturbations provoquées par sa confrontation avec l'environnement. L'expérience artistique se construit au travers de l'exploration de l'œuvre, en retour le corps est « marqué » par cette exploration. Il en est de même en TSE.

Le visiteur doit appréhender de manière sensori-moteur la « construction » de l'artiste, afin de se l'approprier. Dans la TSE le thérapeute appréhende de manière

sensori-moteur cette « construction » que représente la carte du monde du client afin de se l'approprier, c'est à dire qu'il va l'incorporer, la vivre de l'intérieur, il va la traduire de façon sensible. Sa façon de bouger, de ressentir, de voir, d'entendre, de parler etc... la liste n'est pas exhaustive, la texture la couleur de son pull, la façon dont il est porté, son parfum, sa signature... absolument tout est à considérer pour se rapprocher au plus près du client. Tout au long de la thérapie, l'univers sensoriel sera privilégié pareillement pour le client.

Tout comme l'œuvre interactive stimule le rapport du visiteur au monde, au travers d'un tas d'outils, de dispositifs, vidéos, kinesthésiques, sonores, gustatifs etc, le dispositif mis en place en TSE à pour but de stimuler le rapport du client au monde, y compris bien sûr, son monde intérieur son fonctionnement interne.

Ce « dispositif » doit être transportable, mobile, malléable... Pour servir la stratégie, absolument tout est potentiellement « dispositif ». Objets, lieux, humains, animaux etc... L'outil Hypnose permettra, aussi, de faire se transporter le client dans des mondes où certaines choses, certains endroits, certaines situations ne sont pas possibles ici bas, ou si le client ne s'en sent pas encore capable dans ce monde ci....

L'imaginaire, l'inventivité, la créativité... une certaine liberté du thérapeute est une des particularités de la TSE. Elle est rendue possible par une analyse en profondeur du processus du client, séquencé, étiré, malaxé, maltraité, comme un matériau dont on souhaite connaître la composition exacte. Rigueur et précision rendent possible cette liberté.

Au travers de l'interaction avec l'œuvre le visiteur expérimente directement une représentation dont il est l'acteur, sa position n'est plus frontale mais centrale.

Le thérapeute idéalement, expérimente de façon « centrale » et non « frontale » au travers de l'interaction sensorialisée particulière à la TSE, il est acteur de la représentation de la carte du monde de son client, il joue sa carte pour l'intégrer, il danse sa carte, pour la vivre dans son corps et parler la même langue.

Quand au client, il expérimente également de façon active et sensorialisée sa représentation du monde au travers du jeu et des stratégies mises en place par le thérapeute. Il n'est plus en position de spectateur mais acteur de sa thérapie. En mouvement lui aussi. La mise en action du corps redonne du pouvoir d'action, de la créativité, du jeu et stimule les ressources, change les angles de vues, et par conséquent change le sens. L'action diffère de la pensée en ceci qu'elle a le pouvoir de produire des événements dans le monde de la personne, et donc une relation intentionnelle au monde.

Des expériences ont montré qu'une trop forte concentration intellectuelle liée à l'appropriation de « l'outil interface » dans un dispositif, un outil interface trop compliqué, peut réduire l'accueil des données sensorielles de l'œuvre, être un frein à la réceptivité. Certaines interfaces reprennent des schèmes comportementaux habituels afin de réduire leur temps d'appropriation. A contrario, dans certains cas l'utilisation de schèmes habituels ou trop simples peuvent mettre le visiteur dans une situation de spectatrice et constituer un frein à l'actualisation de l'œuvre.

Une des stratégies des petits pas en TSE, est de fractionner les interventions, de réduire le temps d'appropriation de faire simple, facile. Simple mais pas simpliste,

candide, trop bon, une certaine énergie, un certain rythme, voire parfois un peu de provocation sont nécessaires à la mise en mouvement du processus du client, à l'avancée du travail.

Les interfaces intégrées à l'œuvre démultiplient les possibilités d'action du visiteur, elles démultiplient ses modalités perceptives

les interventions stratégiques au cours de la séance au travers de l'entretien solutionniste, des « outils », des tâches, sont comme la mise en place d'interfaces dans le dispositif de l'œuvre, démultipliant les possibilités d'action du sujet, et ses modalités perceptives. La façon dont vont être articulées les interventions, une fois l'analyse effectuée, l'ordre choisi en quelques sortes, est aussi importante que le contenu de ces interventions. Le processus est priorisé. Il en est de même dans le dispositif interactif de l'œuvre.

Il s'agit au travers de ces expériences « simulées » en quelque sorte par le biais de l'intervention du thérapeute, de retrouver au plus près, la vérité d'une expérience profondément incarnée du vécu, de retrouver l'expérience corporelle dans ce qu'elle a d'originale. (M Merleau-Ponty/ Phénoménologie de la perception). voire de retrouver des expériences sensorielles déjà vécues, et perdues ou non exploitées. Ainsi se rapprocher au maximum du cadre de l'expérience tous facteurs confondus, décor, ambiance, est idéal ; l'objectif étant d'éviter, une incompatibilité, voire un rejet de l'intervention ou d'une partie de celle-ci.

L'alliance solidement installée, permettra si besoin est, par la suite, de donner plus de souplesse à cette peau du thérapeute modelée au plus proche de celle de son client, plus d'espace, afin pas à pas d'y articuler des éléments éventuellement moins en lien avec sa carte du monde, des recadrages, toujours dans l'objectif de potentialiser les ressources qui sont les siennes.

Si dans le dispositif le visiteur a déjà vécu une situation similaire il va pouvoir puiser dans les schèmes préexistants pour répondre à la situation. Dans ce cas l'apprentissage du nouveau couplage est facilité, il y a assimilation entre l'organisme et le milieu.

Dans le travail en TSE, un des objectifs est d'intégrer de nouveaux schèmes, en respectant l'écologie du client, pour rendre la réponse à la situation qui pose problème, plus confortable. Mais également de puiser dans des schèmes existants moteurs pour le client. Des ressources qu'il a déjà, et qui faciliteront son travail.

Lorsqu'un même visiteur renouvelle l'expérience, les comportements liés à la phase de contact sont absents (réévaluation interne, apprentissage particulier caractérisée par des vitesses de déplacement et d'exécution des gestes ). Le dispositif mis en place par l'artiste peut se transformer en véritable instrument lorsque les schèmes d'action qu'il propose sont assimilés par le visiteur.

En TSE, le travail sur les « tâches » est en relation avec le travail effectué en séance. Ces tâches ont pour but, tout d'abord de prolonger le travail effectué en séance hors du dispositif et qu'il soit intégré dans le quotidien du client. Elles ont également pour but d'être répétées pour favoriser l'assimilation, de ce qui a été ciblé.

Il serait passionnant d'aller plus loin, plus profondément dans le travail d'analogie avec l'univers des dispositifs interactifs artistiques, leurs contenus, leurs effets sur l'individu. C'était juste une ballade... une ceuillette.

Quelques références, afin de poursuivre une exploration diversifiée sur les nouveaux modes d'expérience du corps dans la performance, l'installation, ou le cinéma, avec les textes des auteurs-chercheurs suivants :

Bernard Andrieu, Anaïs Bernard, Sylvain Angiboust, Florent Barrère, Richard Bégin, Gláucio Bezerra Brandão, Louise Boisclair, Catherine Bouko, Cynthia Bresolin, Laurie Brunot, Jérôme Carrié, Johann Château-Canguilhem, Marianne Cloutier, Isabelle Cossin, Cécile Croce, Marie-Laure Delaporte, Mathieu Duvignaud, Biliانا Fouilhoux, Manuelle-Sarah Fournier, Julie Gothuey, Lucile Haute, Jacques Ibanez-Bueno, Samuel de Jesus, Claire Lahuerta, Xavier Lambert, Frédéric Lebas, Françoise Lejeune, Christine Leroy, Olivier Lussac, Aurélie Michel, Alain Mons, Zaven Paré, François Potdevin, Isabelle Rieusset-Lemarié, Petrucia Terezinha Da Nobrega, Franco Toriani, Manuela Torres García, Bruno Trentini, Pascale Weber.

### Quelques exemples d'installations interactives :



#### **Metamorph** : Installation visuelle / sonore / interactive

Métamorph propose des formes d'immersions et de projections possibles du corps où se mêlent reflets réels et imaginaires.

Métamorph renvoie à la notion de métamorphose et le préfixe « méta » signifie le changement, la succession, le fait d'aller au-delà.



**Lights contacts** : Installation sonore interactive mettant en scène le corps et la peau des spectateurs.

Lights Contacts est une œuvre interactive perceptible à deux ou plus. Cette installation tactile lumineuse et sonore transforme les spectateurs en instruments sonores humains.



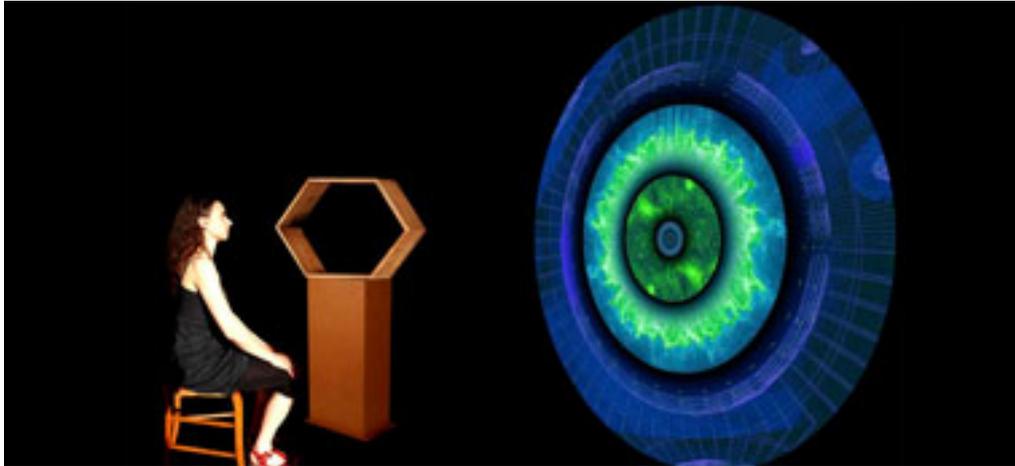
**Cyclic** : Installation interactive immersive, visuelle et sonore

Cyclic est une œuvre interactive visuelle et sonore qui rassemble les individus. Dans cette œuvre, les spectateurs sont invités à s'asseoir ensemble et vivre à plusieurs une expérience artistique immersive. Cette interface d'échanges et de connexions physiques se vit comme un système organique, nourri par l'énergie de tous



**Rencontres imaginaires** : Oeuvres vidéos comportementales

Le spectateur se retrouve face à un espace d'interaction signifié par un écran miroir. Celui-ci reflète son visage. Son reflet attire progressivement des mains ou des visages virtuelles qui tentent de le toucher, de le caresser, de le fuir, de l'attraper, de le surprendre...



**Iris** : Installation interactive avec le regard

“Iris“ est une œuvre interactive visuelle et sonore qui se révèle et se modifie avec le regard.

L'œuvre se transforme toujours différemment en fonction du spectateur, du mouvement et de l'intensité de son regard.

L'œil est ici le moteur de l'œuvre.



**Empathies** : Oeuvres interactives

Cette exposition intitulée "Empathies" rassemble des installations qui interrogent nos relations à l'environnement naturel, social, technologique à travers le contact, le toucher, les distances proxémiques.



### **Transmissions**

Transmissions est le titre d'une approche artistique inspirée d'écritures naturelles du temps, mais aussi des communications, des langages, des connexions invisibles entre les êtres-vivants et sur la thématique de l'arbre.



**Souffles 1** : Installation interactive vivant au rythme de la respiration des spectateurs. Souffles est une œuvre interactive et collective où les respirations des spectateurs permettent petit à petit de révéler l'intégralité de paysages vidéos génératifs.