



HAL
open science

Soma - Performance audio-tactile

Gaëtan Parseihian, Yasmine Blum

► **To cite this version:**

Gaëtan Parseihian, Yasmine Blum. Soma - Performance audio-tactile. Chroniques
phénoménologiques, 2018, 9, pp.35-40. hal-01779488

HAL Id: hal-01779488

<https://amu.hal.science/hal-01779488>

Submitted on 27 Apr 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

SOMA - PERFORMANCE AUDIO-TACTILE



**Gaëtan
PARSEIHIAN**
*Compositeur /
chercheur au
laboratoire PRISM-
CNRS Marseille*



Yasmine BLUM
*Artiste plasticienne e
masseuse/ Marseille*

Introduction

Soma est une performance pour une personne imaginée en 2012 par une plasticienne et un musicien. Passerelle entre happening, soin corporel et musique électroacoustique, les massages sonores proposent une expérience sensible et immersive, jouant un dispositif sans âge - le soin qui allie tactile et son - en introduisant des technologies nouvelles, reliant le primitif à la technologie. Partant du principe que nos cinq sens sont déséquilibrés culturellement (sur-sollicitation de la vue, prohibition du toucher), cette pièce cherche à questionner la manière dont nous pensons notre corps et dont nous le comprenons. Renversant le protocole classique du spectacle, elle annihile la question de la rentabilité (plus d'artistes que de public) et interroge la relation de pouvoir acteur/actif et public/passif, occultant le sens de la vue et favorisant une situation où le public actif dans son introspection oublie la présence des artistes. Les codes du soin classique sont ainsi revisités, et déplacés : la musique devient son et matière, le massage est envisagé à l'état de simple contact, d'impositions, de balancements. Dans sa danse passive, le spectateur devient réceptacle, œuvre d'art et moteur de son propre voyage.

La pratique du massage revisitée

En 2012, lors d'une résidence artistique à « Où », lieu pour l'art contemporain à Marseille, une plasticienne et un musicien tentent une expérience autour du son et du toucher. Ils invitent un participant à s'allonger sur le ventre, sur une table de massage, et lui donnent un soin tactile accompagné d'une musique électroacoustique expérimentale composée en direct et diffusé en stéréo. Le duo reçoit une douzaine de personnes,

qui décrivent ensuite l'expérience comme un voyage, assez proche d'états modifiés de conscience, méditatifs ou hypnotiques ; les retours, très positifs, encouragent à continuer cette expérience.

Le terme « massages sonores » est choisi dans le but de qualifier cette expérience. Lors de cette résidence de travail, le massage est revisité : il ne s'agit plus de protocole destiné à relaxer comme dans un spa classique, mais bien de recevoir une expérience plus substantielle du son et du contact. Le tactile est abordé d'une manière plus libre, sans obligation de résultat ni convention (la seule règle étant bien sûr de ne pas blesser ni d'être intrusif). Dans cette optique, l'approche est très importante. On signifie à la personne qui va recevoir cette expérience qu'elle peut arrêter et se retirer à tout moment de la performance.

Il n'y a pas de protocole, le massage est improvisé, exercice facilité par le fait que la plasticienne connaît bien le travail sonore du musicien ; il est alors simple d'anticiper et d'installer une écoute attentive entre les deux partenaires, participant certainement à l'impression d'osmose et d'unicité. La musique, devient alors un véritable objet d'écoute active. Ce duo improbable d'une masseuse de Spa et d'un électroacousticien naît du constat que, si certains masseurs prennent très à cœur leur rôle et leur discipline, et mettent beaucoup d'efforts et d'attentions à donner une bonne prestation, la musique (traditionnellement « new age » dans les centres de relaxation et hammam) est très souvent considérée comme un détail et diffusée comme si l'environnement sonore d'un lieu était forcément inoffensif. Pourtant de nombreuses recherches ont mis en évidence l'influence du son et de la musique sur la réduction de l'anxiété, la concentration et les capacités cognitives (Jacob, 1977 ; Chafin, 2004) et il apparaît rapidement à la plasticienne que la qualité et le type de son ou de musique utilisé pendant le massage a une grande importance. La musique « new age » qui sur-joue une esthétique du bonheur et du bien-être, en se réappropriant des codes de musiques traditionnelles et folkloriques agrémentés d'arrangements assez pauvres, est imposée au massé, alors que, du reste, la question du consentement est très présente dans la « partie tactile ». Comme beaucoup d'ambiances sonores (messages de vigilances et radio dans les transports en commun, publicité dans les supermarchés, musique d'ascenseur dans les salles d'attentes...) celle du spa a sa fonction et son message à peine subliminal : l'injonction à la détente. Lorsque le son a le pouvoir qu'on lui connaît, il ne saurait être un détail dans une expérience comme celle du massage, qui se veut

essentielle. La musique électroacoustique contrairement à la musique instrumentale crée une intimité entre le sujet même et la forme musicale affranchie de toute origine gestuelle et/ou visuelle. La musique redevient pour ainsi dire un art physique, un art de la résonance et du contact. Ainsi, les auditeurs eux-mêmes sont « joués » par le son. La genèse de cette expérience est donc artistique, puisque, poussée par la curatrice, la plasticienne se risque à un happening et à créer une passerelle entre des pratiques qui semblent très éloignées. On peut attester que l'on prodiguait déjà des massages dans la Grèce antique aux soldats pour leurs vertus régénératrices alors qu'il faudra attendre l'invention de l'électricité pour que les futuristes s'intéressent aux bruits électroacoustiques. Le massage travaille avec le vivant, le mou, l'électroacoustique avec la machine, le dur, la technologie. Même si l'on peut considérer le corps comme une machine et l'électricité comme une entité, nous avons incontestablement et *de visu* deux disciplines assez peu semblables.

Ayant appris le massage dans une école de Massage-bien-être, il paraît à la plasticienne un peu « osé » de défier l'un des fondements de cet apprentissage qui est de donner un moment de plaisir au client. De ce fondement découle un grand nombre de techniques d'analyses psychologiques pour anticiper au maximum les désirs de la personne massée, faisant de ce moment une parenthèse paradisiaque pour soulager du surmenage et des contrariétés. Les massages sonores ont dû enfreindre cette déontologie corporative du bien-être pour une expérience plus substantielle en détournant l'objet premier du massage tel qu'il est pratiqué en Europe. En effet, rien ne garantit que cette expérience audio-tactile sera agréable (elle ne l'est d'ailleurs pas nécessairement).

Il y a dans l'expérience des massages sonores le désir de renouer avec une éthique et de donner à chacun l'opportunité de retrouver des sensations primordiales ; l'expérience des massages sonores propose pour cela de re-questionner la place du son dans le soin et la créativité, la spontanéité dans le toucher, et surtout lier les deux par l'écoute.

Yasmine Blum et Bertrand Wolff décident en 2016, pour élargir le champ de recherche de cette performance, d'inviter Lucien Gaudion, Gaëtan Parseihian, Anne-sophie Popon et Elisa Voisin à rejoindre le projet et à s'en emparer. Ainsi naît le collectif Soma, qui devient une expérience d'intelligence collective, de mutualisation d'énergies, de matériel et de savoir. Afin de s'extraire des attentes des participants, la notion

de massage sonore est transformée en performance audio-tactile.



Figure 1 : Photos de performances audio-tactile.

Vers une nouvelle notion de la performance

Traditionnellement, dans l'univers du spectacle, l'artiste est en infériorité numérique, ce qui lui donne un certain pouvoir de parole et de diffusion. Soma -performance audio-tactile- renverse ce paradigme. Les artistes sont entre deux et six (il faut au moins une personne pour la musique et une personne pour le toucher) alors que le public est réduit à une personne allongée sur la table de massage et recevant la performance audio-tactile. Cette forme de performance nécessite une temporalité fixe et courte permettant d'accueillir plusieurs participants en une après-midi. Elle dure environ 30 minutes entre l'arrivée et le départ du participant. L'expérience audio-tactile, donc la performance, s'étend en fonction des séances sur une durée de 10 à 20 minutes.

En plus de ces performances individuelles, des séances collectives ont été expérimentées avec dix à vingt participants. Lors de ces séances, d'une durée de trois heures, le public se succède toute les 10-15 minutes sur la table de massage afin d'expérimenter la performance audio-tactile mais aussi de pouvoir la voir et la ressentir de manière empathique. Le caractère sensitif de la pièce ne peut donc prendre sa place qu'à jauge très réduite. Si le spectateur ne peut être suffisamment proche, il ne pourra entrer en empathie avec le sujet massé. C'est une pièce qui doit donc rester à échelle humaine. Ainsi, la capacité réduite d'accueil de public et la pratique du prix libre (afin que l'expérience soit ouverte à tous), fait de cette performance un produit déficient économiquement. C'est un des points essentiels de la pièce.

L'autre particularité de cette performance est que son objet principal est l'état dans lequel le spectateur va être plongé. Si les performances

audio-tactiles peuvent donc s'inscrire dans ce que nous appelons « art relationnel », et que lier l'audio et le tactile dans un spectacle peut être novateur, tout comme le fait de s'intéresser au toucher dans l'art contemporain, d'un point de vue plus pragmatique, inventer un dispositif où la musique et l'accompagnement sont destinés à emmener dans un état second fait penser au rituel, au chamanisme, à la transe. Le collectif Soma s'inscrit donc dans un geste plus universel que celui d'une démarche artistique. L'aspect technologique de la performance ne sauraient enlever le caractère « primitif » du but à atteindre, à savoir atteindre un état de transe.

L'organisation interne à Soma fait partie intégrante de la performance, au même titre que le reste. Pièce immersive et provoquant des sensations océaniques, elle demande donc une grande capacité d'écoute et de concentration pour les artistes, un rapport de confiance et de communication. Dans cette manière d'organiser les réunions, de diviser la parole, de prendre des décisions, il y a le refus d'une organisation pyramidale. Nous précisons qu'il s'agit là d'un idéal, car dans les faits, la division de la parole et des charges ne sont pas totalement identiques, mais disons que sans s'imposer des principes stricts, nous essayons de respecter une certaine organisation horizontale.

Description du dispositif

Plusieurs artistes sont impliqués dans la performance qui requiert au moins un artiste sonore (ou musicien) et un artiste tactile (ou toucheur). Le musicien improvise de la musique électroacoustique en suivant un squelette préétabli avec le toucheur qui effectue des stimulations tactiles sur le participant.

Le dispositif utilisé est présenté sur la figure 2. Il est constitué d'une table de massage sur laquelle le participant est allongé sur le ventre. La table de massage est entourée de plusieurs haut-parleurs permettant de diffuser la musique improvisée par le(s) musicien(s) qui se situe(nt) dans le prolongement de la table de massage. Les haut-parleurs sont placés de manière à immerger le participant dans la scène sonore. Les sons sont spatialisés en multicanal et peuvent provenir de différentes directions. A ces haut-parleurs classiques s'ajoutent des transducteurs audio-mécaniques (haut-parleur vibratoire) permettant de transmettre la musique par vibration. Ces transducteurs sont fixés sous la table de massage et permettent au participant de ressentir le son au niveau du ventre et de la poitrine. Des haut-parleurs mobiles sont aussi utilisés afin d'une part de diffuser des sons proches de la tête du

participant et de spatialiser les sons de manière inhabituelle, d'autre part d'utiliser la membrane pour ses vibrations mécaniques en la posant sur le dos, les jambes ou les fesses du participant. Les sons diffusés ainsi sont plus ressentis que entendus et modifient la perception de la musique diffusée sur les haut-parleurs en la fusionnant directement avec le toucher.

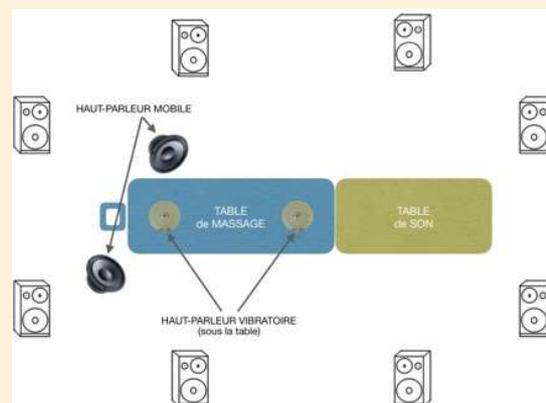


Figure 2 : Schéma du dispositif de la table de massage.

Différentes stimulations sensorielles

Le dispositif de la table de massage audio-tactile permet d'explorer différents types de stimulations tactiles. Tout d'abord, contrairement aux situations usuelles rencontrées dans les performances artistiques, la vision n'est pas un sens intervenant dans l'expérience. Au contraire, supprimée à l'aide d'un cache-yeux, elle plonge le participant dans une situation d'écoute acousmatique (Schaeffer, 1966) où l'on entend le son sans voir la source dont il provient et où l'on ressent les stimuli tactiles sans savoir comment ils sont produits. Cette situation permet au participant de se concentrer uniquement sur les stimulations auditives et tactiles.

Au niveau auditif, les effets sont différents en fonction de la connaissance ou non au préalable de la source du son. Dans le premier cas, le son transporte avec lui une représentation visuelle mentale et dans le deuxième cas, le son résonne plus abstrait et dans certain cas peut devenir une énigme (Chion, 1991). En fonction des types de sons utilisés ou en fonction du type d'univers sonore déployé, le participant peut être transporté dans des mondes improbables, chimères de souvenirs et de visions inconnues. La nature des sons a une grande influence sur la stimulation de l'imaginaire du participant et permet de le guider tout au long de l'expérience. Les sons peuvent être de nature acoustique, tel une prise de son d'instruments, de paysages sonores ou de jeux sur

divers corps sonores choisis pour leur aptitude à « sonner » ; ou de nature synthétique.

Les sons naturels (comme les paysages sonores) induisent une écoute naturelle qui est la « tendance prioritaire et primitive du son pour se renseigner sur l'événement » (Schaeffer, 1966). Ils transportent le participant dans des univers connus, créent des images mentales familières qui peuvent ensuite être déformées au grè des transformations du matériau sonore.

Les sons plus abstraits (matériaux acoustiques transformés ou matériaux synthétiques) sont plus propices à susciter une écoute réduite, qui consiste à écouter le son pour lui-même en faisant abstraction de son origine réelle ou supposée ainsi que du sens dont il peut être porteur. Avec ce type d'écoute, la morphologie des sons, les textures et les flux sonores, les rythmes et les harmonies ont tous un intérêt dans l'imaginaire qu'ils peuvent potentiellement évoquer. Le jeu entre ces deux types d'écoutes permet de varier les niveaux de stimulation auditive du participant et de le guider dans des univers fantasmagoriques hybrides issus de la rencontre entre les mondes sonores du musicien et l'imagination du participant.

Au jeu sur les types de sources sonores s'ajoute un niveau de stimulation lié à l'espace de projection du son et à sa spatialisation. Le dispositif de spatialisation du son permet de travailler sur différents plans sonores ainsi que sur différentes directions. L'espace sonore de restitution peut être lointain ou proche, ponctuel ou immersif. Il peut créer chez le participant la sensation d'être immergé dans le son, d'être au centre du flux sonore ou la sensation d'être un spectateur sur un plan différent de l'espace sonore. L'utilisation des haut-parleurs mobiles permet un jeu entre l'espace lointain et l'espace proximal. La finesse de déplacement des sons qu'elle entraîne renforce le réalisme des images suscitées par les sons. Les sons prennent corps autour du participant, l'imaginaire devient réel, il n'est plus simplement entendu mais il est aussi ressenti. Cette sensation est d'autant plus importante lorsque les sources rentrent dans l'espace péri-personnel du participant (à moins d'un mètre de ses oreilles). A cette distance la sensation n'est plus seulement auditive, les déplacements d'air induits par les mouvements de la membrane sont ressentis de manière tactile et créent des frissonnements, des picotements dans le cou qui se propagent jusqu'au bas du dos. Les sons sont alors entendus par le corps tout entier et fusionnent avec les stimulations tactiles. Ces interactions audio-tactiles sont fortement dépendantes de la position spatiale des sources sonores et ont lieu principalement lorsque les stimuli sont présentés à moins de 20 cm de la tête (Kitagawa, 2006).

Au niveau des stimulations tactiles, différentes techniques inspirées du massage ou non sont explorées. Classiquement, le toucher avec une ou plusieurs mains (jusqu'à six lorsque trois toucheurs sont actifs), peut être réalisé de manière localisée ou étendue sur tout le corps, effleurée ou appuyée, rapide ou lente. Les techniques utilisées vont du maintien de la polarité d'immobilité, qui consiste à connecter deux régions du corps avec des appuis légers, au lissage en passant par l'étirement, le tapotement ou le pétrissage.

Le toucher peut aussi être réalisé avec d'autres parties du corps tels que la tête, les bras, le ventre, les seins ou le dos. L'enlacement par une ou plusieurs personnes. L'élévation d'un membre (bras ou jambes) ou de tout le corps (avec la sensation d'apesanteur que cela suscite)... La combinaison de ces différents types de stimulations tactiles associée à la situation acousmatique du participant place le geste de massage dans une situation inhabituelle. Par analogie au son, on peut définir des sensations tactiles naturelles où le participant est capable de ressentir le résultat d'un geste sur son corps, de remonter à la cause de ses sensations, et des sensations tactiles « réduites » où les gestes ne sont plus décelables et où on ne peut que s'abandonner aux perceptions et aux sensations qu'ils créent. La multiplicité des touchers utilisés fait rapidement plonger le participant dans une écoute réduite des sensations tactiles qui rentrent alors plus facilement en fusion ou en opposition aux sons avec lesquels ils sont produits.

Il est de plus en plus admis que l'écoute ne passe pas seulement par les oreilles mais aussi par tout le corps. Dans ses travaux sur l'expérience musicale des sourds, Brétéché (Brétéché, 2005) introduit la notion de somato-sensibilité sensorielle qui s'appuie sur trois niveaux de réception vibratoire. Une sensibilité extéroceptive qui correspond à la perception cutanée des vibrations sonores, une sensibilité proprioceptive qui correspond aux perceptions musculaires, tendineuses et osseuses et enfin une sensibilité intéroceptive dû aux perceptions viscérales. L'utilisation de transducteurs audio-mécanique fixés sous la table de massage et de haut-parleurs mobiles pouvant être posés sur le participant permet de créer des stimulations tactiles directement reliées aux sons et de renforcer la somato-sensibilité qui est naturellement moins déployée chez les normaux-entendant. Ces vibrations sont ressenties de manière tactile mais provoquées par des phénomènes acoustiques. Les sons sont alors entendus par le corps, expérience que nous vivons tous les jours mais à moindre amplitude et souvent masquée par notre ouïe, donc moins perceptible. Les haut-parleurs volants

posés sur la plante des pieds, sur les jambes, les fesses ou le bas du dos créent des sensations tactiles et sonores très localisées. Les transducteurs positionnés sous la table renforcent la perception des basses fréquences dans tout le corps et provoquent une sensation d'immersion même si les sons aériens sont diffusés à faible intensité. Ces stimulations tactiles et sonores par leur nature renforcent le flou entre les sensations tactiles et les sensations auditives. Il est alors difficile de démêler les stimuli. Le son nous fait sentir, le geste nous donne à entendre. Les interactions inter modalités entre l'audition et le tactile atteignent un paroxysme lorsque ce type de stimulation est utilisé et elles subsistent pendant le reste de la performance et parfois même après.

Effet sur les participants

Cette pratique de la performance audio-tactile est encore jeune mais rapidement, les retours des participants nous ont interpellé par les images évoquées et les sensations décrites. Nous nous sommes jusqu'ici contentés de laisser parler les participants qui le souhaitent sans les forcer à le faire et d'observer leur état à la fin de la performance. Il semble tout d'abord que certaines personnes sont plus sensibles à l'expérience que d'autre et rentrent plus facilement dans un état modifié de conscience. La fin de la performance est marquée par l'arrêt des stimulations tactiles et sonores. Certaines personnes ont alors besoin d'un certain temps pour se relever, elles commencent par bouger une main puis l'autre et reprennent petit à petit le contrôle de leur corps. Cette étape peut durer parfois jusqu'à cinq minutes, il semblerait que plus cette étape est longue, plus les participants ont été sensible à l'expérience. Au contraire, certains participants semblent moins sensibles ou montrent plus de résistance à se laisser aller vers un état de conscience modifiée, pour ceux-là généralement l'étape de fin de performance est beaucoup plus rapide.

Les retours des participants sont divers. Plusieurs participants ont rapporté avoir eu la sensation de voyager dans différents espaces, d'avoir été plusieurs personnages. De nombreuses images ont été décrites, certaines suscitées par la vision de films, par des lectures, ou simplement issues de l'imagination. Ces images vont de la sensation de voyager dans l'espace et de côtoyer des vaisseaux spatiaux, à la description de mondes végétaux hybridés à des matériaux mécaniques et peuplés de créatures étranges.

Aux descriptions visuelles s'ajoutent parfois des descriptions de couleurs. Une participante, par exemple, a eu la sensation de noir pendant toute

l'expérience. Elle s'est sentie comme traversant un trou noir. Pour elle, si l'effet de la performance audio-tactile peut se rapprocher d'un état de transe, de rêve ou d'orgasme, il est aussi complètement différent car il n'est pas en couleur. Un sentiment d'apesanteur (renforcé par la situation allongée sur le ventre) est aussi souvent rapporté. Ce sentiment va de l'impression de voler à la perte de directions (ne plus savoir comment on se situe par rapport au sol et au plafond).

A plusieurs reprises des participants ont rapporté que certaines images ou situations étaient angoissantes et pouvaient provoquer la peur mais qu'ils avaient trouvé cela agréable. Un participant a rapporté avoir, en plus des peurs et des angoisses, ressenti de la claustrophobie et avoir eu des sensations de chaud/froid l'ayant fait transpirer. Ce même participant a rapporté qu'il aurait souhaité une expérience encore plus intense.

A ces retours, certains participants ont ajouté la nécessité de « débrancher leur cerveau » et de déléguer le contrôle aux musiciens et aux toucheurs afin de profiter pleinement de l'expérience. Cette notion de lâcher-prise pourrait expliquer que pour certains participants, cette expérience amène à un état de conscience modifiée alors que pour d'autres elle reste un spectacle avec du son et des stimulations tactiles.

Mise en place d'un rituel ?

Les retours des participants laissent penser que la performance audio-tactile peut permettre d'atteindre des états de conscience modifiée, de transe ou d'extase. Il paraît inévitable alors de s'intéresser aux processus qui permettent aux participants d'atteindre ces états. Pour cela, il serait intéressant d'étudier les différentes cultures qui s'intéressent à ces états, de la musique de transe aux rites chamaniques. Dans l'état actuel, il semble important de ritualiser l'expérience tant dans la manière d'accueillir le participant que dans la manière dont les événements sonores et tactiles s'enchainent.

Ainsi, dès son arrivée, le participant doit être pris en charge de façon à se sentir au maximum en sécurité. Une des personnes qui va le toucher lui explique qu'il va vivre une expérience sensorielle basée sur le son et le toucher et qu'il lui est possible d'arrêter s'il ne se sent pas bien à un moment donné. Le participant doit ensuite ôter tout objet qui peut gêner la position allongée (ceinture, clés, portefeuille) et dire s'il a des douleurs quelque part ou s'il y a des zones de son corps où il ne supporte pas le contact. A partir de ce moment, le participant est accompagné, équipé d'un cache yeux, jusqu'à la table de massage où il

s'allonge sur le ventre en posant sa tête dans la tête. Il est alors recouvert d'un drap léger. Le premier contact, censé sécuriser, est dit « enveloppant, englobant, maternant ». Ce contact se fait en général derrière la nuque et sur le sacrum, ou entre les omoplates.

Après la performance, on dit explicitement à la personne de prendre son temps pour se lever et sortir de l'état dans lequel elle est.

Au niveau de la performance elle-même, il apparaît intéressant de structurer la pièce et de suivre une chronologie préétablie tant au niveau musical que tactile. Si la performance était, au départ, complètement improvisée, les nombreuses expérimentations nous ont laissé penser que certaines manières de commencer fonctionnaient mieux que d'autres. Ainsi, du point de vue musical, il est intéressant de débiter la séance en laissant place aux sons environnants, avant de petit à petit les amplifier puis les déformer. Différents tests ont été réalisés en utilisant par la suite des parties plutôt basées sur le rythme ou sur la mélodie, des scènes sonores avec beaucoup de fluctuations ou de longues trames harmoniques. S'il est difficile de quantifier l'influence de ces différents types de sons ainsi que la manière dont ils s'enchaînent, il semble important de finir la performance en retournant petit à petit aux sons réels environnants le participant.

Du point de vue tactile, il est important de ne pas être tout le temps calqué sur la partie musicale. Le toucher permet de renforcer le lâcher prise et de prendre en charge dans un premier temps, la détente des participants par des gestes réconfortants et rassurants. Il peut ensuite permettre d'animer des parties sonores calmes ou au contraire être englobant lors des points d'orgues sonores. S'il est aisé de mettre en place des partitions temporelles sonores, l'écriture du toucher n'est pas aisée à aborder et la mise en relation du son et du tactile encore plus compliquée.

Les premières tentatives d'utilisation de rituel tant au niveau de l'accueil, qu'au niveau du dérouler sonore et tactile ont montré plus de résultats quant aux effets produits sur les participants. Pour aller plus loin, il serait intéressant d'analyser plus en profondeur les états atteints par les participants et de les mettre en relation avec les structures tactiles et sonores d'une part et les types de sons et de gestes utilisés d'autre part.

Les performances audio-tactiles représentent pour nous un laboratoire de recherche artistique autour de la substitution du son par le toucher et du toucher par le son. La position si particulière de l'auditeur, le pouvoir évocateur de la musique

électroacoustique ajoutée aux stimuli tactiles induits par le geste des toucheurs tend à rendre flou la séparation entre les sens tactile et auditif. Est-ce un son qui m'a effleuré ou une caresse qui me fait vibrer ? Soma est pour nous le début d'une expérience permettant de relier l'art, la thérapie, les sciences de l'ingénieur, la musicologie et la psychologie.

Référence :

Brétéché, S. (2005). L'incarnation musicale : L'incarnation musicale. Phénoménologie de l'expérience sourde. Thèse de musicologie, Aix-Marseille Université, Sylvain Brétéché, 2015.

Chafin, S., Roy, M., Gerin, W., and Christenfeld, N. (2004). Music can facilitate blood pressure recovery from stress. *British journal of health psychology*, Volume 9, Issue 3.

Chion, M. (1991). L'audio-vision - Son et image au cinéma (Paris, Coll. « Cinéma », Armand Colin).

Jacob, M., Kraemer, H., and Agras, W. (1977). Relaxation therapy in the treatment of hypertension. A review. *Arch Gen Psychiatry* : 134(12):1417-27.

Kitagawa, N., and Spence, C. (2006). Audiotactile multisensory interactions in human information processing. *Japanese Psychological Research*, Volume 48 (3); 158-173.

Schaeffer, P. (1966). *Traité des objets musicaux* (Paris, Seuil).