

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

VOYAGE DANS LA TÊTE D'UN TECHNICIEN AMBULANCIER PARAMÉDIC

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

JACOB CADIEUX

NOVEMBRE 2021

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

L'élaboration de ce projet de recherche création a été une épreuve ardue pour moi, tant au niveau émotionnel et financier que théorique et méthodologique. En ce sens, j'aimerais prendre quelques lignes pour remercier les gens qui ont su m'aider à éclairer le chemin. Premièrement, je remercie tout particulièrement mes directeurs, Louis-Claude Paquin et Simon-Pierre Gourd, qui ont fait preuve d'une grande patience envers mes 1001 changements de cap et qui se sont avérés des sources de connaissance et de sagesse quasi infinies lorsque j'en ai eu besoin. Je veux aussi souligner le travail et les conseils des membres de mon jury : Jean Décarie, Jean-Sébastien Sénécal, Louis-Claude Paquin et Simon-Pierre Gourd. J'aimerais aussi dire merci du fond du cœur à mes parents, François Cadieux et Louise Dallaire, qui m'ont maintes fois apporté un soutien tant moral que financier, sans lequel je n'aurais probablement pas pu terminer ce projet. Je tiens aussi à saluer Janie Pagé-Quirion, Lysandre Gadbois et Eden Cadieux Saint-Antoine pour l'aide avec les multiples captations vidéos ainsi que Mahélie Lortie pour les scènes de danse. J'aimerais aussi remercier Julien Fournier, Gabriel Corriveau et Thomas Bergeron-Rousseau pour les contributions musicales. Au niveau technique, j'aimerais souligner le travail de Kenny Lefebvre et Xavier Tremblay ainsi que des employés.es des sphères audiovisuelles de l'UQAM. J'aimerais dire merci à l'aide d'Arianne Lavoie-Boyer au niveau de la révision, maintes et maintes fois, de mes textes. Finalement, je voudrais dire merci aux étudiants.es de l'AémDC sans qui, mon parcours n'aurait pas été aussi riche et plaisant.

DÉDICACE

Je dédicace ce projet à tous les intervenant·e·s
d'urgence ainsi qu'à tout ceux et celles, qui
pour une raison ou une autre, ont eu à faire
l'expérience du monde dans ses espaces les
plus chaotiques.

AVANT-PROPOS

L'emploi du mot *paramédic* dans ce texte est volontaire; il est utilisé afin de soutenir les revendications liées à la reconnaissance professionnelle de ces travailleurs et de ces travailleuses. Cette nomenclature est notamment utilisée sur le site de la *Corporation des paramédics du Québec* (<https://www.paramedic.quebec/fr/>). De plus, compte tenu des contraintes liées à la pandémie de Covid-19, j'ai eu à réorienter mon projet de création à la fin de mon parcours. Mon installation immersive a ainsi été substituée par un ensemble de trois captations saisissant l'évolution du processus et de ma création.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	II
LISTE DES FIGURES.....	VI
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES	VII
RÉSUMÉ	VIII
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I Concepts.....	4
1.1 Incompréhension du vécu.....	4
1.2 Réminiscences	5
1.3 Limitations du langage académique et récit autoethnographique.....	5
1.3.1 Récit autoethnographique	6
1.3.2 Analyse	9
CHAPITRE II Présentation de la problématique.....	11
2.1 Critique de la méthodologie qualitative et du langage académique	11
2.2 Contourner l’insuffisance du langage académique par l’œuvre immersive	14
CHAPITRE III Corpus d’œuvres.....	17
3.1 Betroffenheit	17
3.2 Post Traum.....	19
3.3 Remote sense	19
CHAPITRE IV Description et intentions liées à l’œuvre	21

4.1	Aspects descriptifs	21
4.2	Aspects matériels	22
4.3	Aspects compositionnels	22
4.3.1	Processus	23
4.3.2	Esthétique	24
4.3.3	Procédés audios	27
4.3.4	Procédés vidéos	28
4.3.5	Scénarisation.....	28
CHAPITRE V Expérimentations et récits de pratique		29
5.1	Expérimentation 1	29
5.1.1	Récit de pratique en lien avec l'expérimentation 1	30
5.2	Expérimentation 2	31
5.2.1	Récit de pratique en lien avec l'expérimentation 2.....	31
5.3	Expérimentation 3	33
5.3.1	Récit de pratique en lien avec l'expérimentation 3.....	33
5.4	Prototype de l'œuvre finale.....	34
5.4.1	Récit de pratique en lien avec le prototype.....	34
5.5	Prototype de l'œuvre finale version 2	35
5.5.1	Récit de pratique en lien avec le prototype version 2.....	35
5.6	Adaptation vidéo	37
5.6.1	Récit de pratique en lien avec l'adaptation vidéo	37
5.7	Adaptation vidéo version finale	38
5.7.1	Récit de pratique en lien avec l'adaptation vidéo version finale	39
CONCLUSION		40
ANNEXES		42
Annexe A Définitions		43

A.1	Technicien ambulancier paramédic (TAP)	45
A.2	Syndrome de stress post-traumatique (SSPT)	45
Annexe B Concepts.....		47
B.1	Événements stupéfiants appliqués aux traumatismes psychologiques	48
B.2	Région antérieure intime	49
B.3	Angioplastie.....	50
Annexe C Dispositifs		51
C.1	Dispositif : première ébauche visuelle.....	52
C.2	Dispositif : Schéma technique de l'installation	53
Annexe D Processus et procédés.....		54
D.1	Processus	55
D.2	Procédés sonores.....	56
D.3	Procédés vidéos	57
Annexe E Expérimentations.....		58
E.1	Expérimentation 1	59
	E.1.2 Procédés expérimentation 1	59
E.2	Expérimentation 2.....	60
	E.2.1 Procédés et techniques de l'expérimentation 2	60
E.3	Expérimentation 3.....	61
	E.3.1 Schéma technique de l'expérimentation 3	61

Annexe F Développement de l'oeuvre finale	62
F.1 Prototype de l'oeuvre finale.....	63
F.1.1 Procédés oeuvre finale	63
F.2 Prototype de l'oeuvre finale version 2.....	64
F.2.1 Patch Max msp	64
F.3 Adaptation vidéo.....	65
F.4 Adaptation vidéo finale.....	65
BIBLIOGRAPHIE	66

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
Fig.1 : Événements stupéfiants	48
Fig.2 : Région antérieure intime	49
Fig.3 : Dispositif : première ébauche visuelle	52
Fig.4 : Dispositif : Schéma technique de l'installation.....	53
Fig.5 : Processus	55
Fig.6 : Procédés sonores	56
Fig.7 : Procédés vidéos	57
Fig.8 : Patch Max msp	64

LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

SSPT- Syndrome de stress post-traumatique

TAP- Technicien ambulancier paramédic

RÉSUMÉ

Ma recherche de maîtrise s'intéresse à la *crise de la représentation*, soit l'insuffisance du langage académique en tant qu'outil de captation et de transmission de l'expérience humaine éminemment subjective. Afin de contourner cette problématique, je propose une œuvre médiatique immersive exploitant le concept d'émersion afin de susciter une communication directe avec le corps (Andrieu, 2014, p.182). Compte tenu des contraintes liées à la pandémie de Covid-19, j'ai eu à réorienter mon projet de création à la fin de mon parcours. Mon installation immersive a ainsi été substituée par un ensemble de trois captations saisissant l'évolution du processus. Ma création, mélangeant sons ambiophoniques et projections vidéos, s'inspire de mon vécu de paramédic atteint du syndrome de stress post-traumatique. Mon projet a le double but d'amasser des connaissances sur cette thématique et de transmettre ce que représente le fait de vivre avec cette condition.

Mots clés : Stress post-traumatique, immersion, émersion, média expérimental, technicien ambulancier paramédical, représentation, langage, post qualitatif, ambiophonie, multiécran, son, création, sonore, audio, vidéo, installation, glitch.

INTRODUCTION

Lors de ma première année en tant que technicien ambulancier paramédic (TAP) (voir ann. A.1) à Montréal, deux de mes collègues se sont enlevé la vie. Deux sur huit cents, c'est beaucoup! Selon un article du journal *Le Soleil*, le taux de suicide chez ces professionnels est pratiquement deux fois supérieur à celui du reste de la population et ce phénomène serait lié au syndrome de stress post-traumatique (SSPT) (voir ann. A.2) :

Le choc post-traumatique est très peu reconnu chez les ambulanciers paramédics du Québec. Résultat, plusieurs d'entre eux vivent avec les séquelles de leur trouble sans recevoir des soins adéquats jusqu'au jour où rien ne va plus ; c'est la dépression, le divorce, une démission, le suicide parfois. (Bouchard, 2017)

Cette réalité, je peux en témoigner, car je la vis chaque jour en tant que personne atteinte de ce trouble. C'est ce que je propose de vous faire expérimenter par l'entremise de cette recherche-crédation.

Mon travail aborde ce phénomène sous l'angle des difficultés liées à la transmission de ce type d'expérience et considère que nos institutions médicales et sociales se voient limitées dans leur capacité de compréhension du syndrome. Conséquentment, elles déploient des programmes d'aide et des pratiques souvent inadaptées à cette réalité. Pour moi, cela est explicable par le fait que le langage académique, étant ici considéré comme l'ensemble des méthodes et des pratiques liées à l'utilisation de la langue dans la transposition des phénomènes au sein des institutions académiques, est limité dans

sa capacité à saisir les facettes subjectives des expériences humaines. Plus précisément, il me semble qu'il propose une description factuelle décontextualisée et désincarnée qui est trop souvent *à l'extérieur* du phénomène. Conséquemment, je pose la question suivante: comment représenter et étudier le vécu subjectif d'une personne vivant avec le SSPT étant donné que le langage académique donne des résultats partiels; au sens où ils ne permettent pas d'accéder à l'expérience d'une personne *de l'intérieur* ?

Pour pallier ce manque, je propose une œuvre médiatique immersive misant sur une approche incarnée du langage. Mon projet mobilise le concept d'émersion, c'est-à-dire, selon le philosophe Bernard Andrieu (2014, p.182), le vécu physique créateur de sens qui émane dans le corps en immersion, afin de faire vivre l'expérience aux sujets et ainsi palier aux insuffisances du langage dans la transmission du vécu subjectif. Afin de cerner les tenants et les aboutissants de ma recherche, mon projet est présenté en quatre temps.

Dans le premier chapitre, je traite des concepts liés à mon projet. Ainsi, j'y aborde les thèmes de l'incompréhension liée au vécu personnel des personnes souffrant du SSPT, de la réminiscence et des limitations du langage académique au travers de l'analyse d'une première forme de composition incarnée; mon récit autoethnographique.

Dans le deuxième chapitre, je présente la problématique qui est au centre de mon projet et qui s'articule autour de la crise de la représentation. Je critique ainsi la méthode qualitative et la primauté du langage dans l'académisme, au travers de l'approche post qualitative et je propose de contourner ces limites par l'utilisation d'une œuvre médiatique immersive.

Dans le troisième chapitre, je compare ma création avec un corpus de trois œuvres médiatiques actuelles afin d'en cerner les ressemblances et les différences. En ce sens, je désire l'inscrire dans un continuum de pratiques artistiques afin d'en démontrer l'aspect expérimental.

Dans le quatrième chapitre, j'explique le projet d'immersion médiatique que j'ai créée ainsi que ces transformations subséquentes. J'y expose les aspects descriptifs, matériels, et compositionnels.

Finalement, mon cinquième chapitre présente les expérimentations médiatiques ayant mené à mon œuvre finale ainsi que mon récit de pratique.

Mon expérience m'a appris qu'il y a des choses qui ne se traduisent pas en mots; on doit les vivre pour les comprendre. Ainsi, je souhaite que ma recherche aide à tracer un chemin vers une compréhension plus profonde du vécu de l'autre; qu'elle nous donne un accès aux aspects inexplorés de son histoire. En ce sens, le psychiatre Bessel Van der Kolk (2015, p. 42) écrit « Trauma, by nature, drives us to the edge of comprehension, cutting us from language based on common experience or an imaginable past ».

CHAPITRE I

CONCEPTS

1.1 Incompréhension du vécu

Le SSPT peut affecter n'importe qui. Tout le monde peut vivre une situation d'une violence ou d'une dangerosité extrême. Pour ces personnes, les ressources se font rares. C'est parce que ce syndrome n'est pas encore bien compris, par la population, par les intervenants et par le système médical. Dans son livre *The Body Keeps the score, Brain, Mind and body in the healing of trauma*, Bessel Van Der Kolk décrit l'une de ses premières expériences avec un vétéran de la guerre du Viêt Nam. Il écrit: « As the session was drawing to a close, I did what doctors typically do: I focused on the points of the story that I thought I understood- his nightmares » (2015, p. 9). Il précise ensuite qu'il s'est concentré sur les cauchemars de son patient parce que son expertise médicale était liée à ce champ. Dans ce passage, Van der Kolk veut nous avertir d'une erreur typique que font les intervenants lorsqu'ils travaillent avec des victimes du SSPT; ils se concentrent sur leurs propres représentations. C'est en lisant cette phrase que j'ai décidé de m'attaquer à la transmission du vécu subjectif, celui auquel seule la personne concernée a accès.

1.2 Réminiscences

Je souhaite rendre mon expérience liée au SSPT intelligible, non pas par le langage conceptuel, mais par la mise en scène des réminiscences qu'elle provoque. Ce concept est associé depuis longtemps aux SSPT. En effet, Freud les reliait aux manifestations symptomatiques des hystéries féminines. Bien que l'observation du psychanalyste soit problématique au niveau de son angle misogyne, il n'en reste pas moins que son intuition selon laquelle les réminiscences de ces femmes « [...] sont les résidus et les symboles d'événements traumatiques » (Freud, in Boillot, 2007, p.913) me semble évocatrice et fondamentalement signifiante. Ce postulat marque symboliquement un changement paradigmatique dans la compréhension de la manière dont nous pouvons avoir accès aux données sur le monde des personnes vivant avec des psychopathologies.

1.3 Limitations du langage académique et récit autoethnographique

Dans cette partie du texte, je vous présente mon récit autoethnographique afin de situer le contexte en lien avec mon expérience de TAP. Ce procédé me permet de situer un point d'ancrage pour mon projet tout en utilisant une méthode d'écriture incarnée. Il sert à mettre le récit en contexte (lieu, temps, etc.). J'utilise ensuite le procédé afin de souligner les limitations du langage académique par une analyse (voir sect. 1.3.2). Celle-ci cherche à exposer les limites qui sont communes aux approches langagières, tant incarnées qu'académiques. Ainsi, je veux démontrer l'utilité complémentaire de mon œuvre médiatique.

1.3.1 Récit autoethnographique

Quelque part en mai 2010, j'ai commencé ma formation pour devenir paramédic. Il s'agissait d'un AEC de 14 mois consécutifs. Pour moi, c'était imposant. Les cours

étaient intenses : biologie, chimie, pharmacocinétique, cardiologie, intervention psychosociale, etc. Les professeurs étaient de vrais paramédics avec des galons. Les examens étaient incessants et souvent décisifs ; vous échouez à un examen, vous échouez votre session au complet. On était soudé. *On* ça voulait dire quelque chose. La première journée, on était trente, à la dernière on était huit. Puis, tout d'un coup, c'était fini. J'ai eu mon diplôme.

Je me suis trouvé un emploi à Saint-Jean-sur-Richelieu. Lorsqu'on commence à 22 ans, c'est impressionnant! Les premières années, un paramédic, c'est sur appel. Ça implique beaucoup de choses parce que vous ne pouvez pas dire non tant que vous n'êtes pas syndiqués. Les employeurs peuvent en profiter, et ils le font. Ça implique que vous ne voyez pratiquement plus personne sauf vos collègues. Peu de gens comprennent que vous devez partir travailler même si ça fait trois mois que la sortie est planifiée, même s'il est 2h du matin et que c'est la Saint-Jean-Baptiste.

Imaginez que vous êtes en train de dormir, il est 2h45 du matin. Soudainement, un bruit strident vous réveille. Votre premier réflexe est de boire un fond de café froid qui traîne dans le porte-gobelet. Vous regardez votre écran dans le véhicule : Charlie Écho 9. Une femme de 50 ans est en arrêt cardio-respiratoire. Votre collègue conduit à toute vitesse, il tourne les coins ronds, vous avez peur, mais vous êtes fait fort. En même temps, vous n'en avez *rien à battre*. Vous ne dormez presque plus depuis des mois, vous n'avez pas de revenu constant, votre blonde vous a laissé et vous travaillez avec la mort, la douleur et surtout la misère, sous toutes ses formes, tout le temps. Vous montez le volume de la radio, vous appuyez confortablement vos pieds sur le tableau de bord et vous *textez* votre ami paramédic pour lui dire que vous avez un 9 écho. Ça lui donne quelque chose à dire à sa ou son collègue imposé avec qui il passe 10-12h ce jour-là.

Sur les dix nouveaux employés dont vous faites partie, votre employeur en a mis trois à la porte et il y en a deux autres qui ne travaillent presque pas. Mais, une nouvelle embauche vient d'avoir lieu et vous êtes affecté sur un quart de travail avec l'un des *jeunes*. Vous avez six mois d'expérience, lui un seul. On vous affecte dans un secteur que vous ne connaissez pas et les compressions budgétaires du gouvernement, doublé des tactiques économiques de votre employeur; une entreprise privée dont le succès dépend de la saine gestion des dépenses, ne vous fournissent pas de GPS (nous sommes en 2012, Google Maps ne s'est pas encore greffé à nos vies). Par chance, le nouveau est sympathique. Vous passez de bons moments à critiquer le traitement médiatique de la grève étudiante de 2012 dans le stationnement du *club Super 9* à Chambly. Puis, un appel retentit : un bambin de deux ans, en convulsions, possibilité d'arrêt cardio-respiratoire, à au moins 20 minutes de route en urgence. Vous conduisez ce que vous savez être un camion de déménagement modifié avec 300 000 kilomètres d'usure à une vitesse qui vous semble être de 160 kilomètres par heure sur la route 116 dans le trafic. Sur place, un enfant gît au sol. Il est bleu mauve rouge turquoise. Vous perdez toute notion de qui vous êtes, de pourquoi vous êtes, de comment vous êtes, ça s'appelle la vision tunnel. Pour comprendre, je vous suggère de regarder la scène d'ouverture du film de guerre *Il faut sauver le soldat Ryan* réalisé en 1998 par Steven Spielberg. Dans cette planche iconique, le personnage Miller, joué par Tom Hanks, voit un soldat qui ramasse son bras par terre. Sa vision ralentie, le son se tord et il perd le contact avec la réalité. C'est exactement ça, sauf que vous n'êtes pas au cinéma. Vous n'êtes pas en train de vous demander si vous osez mettre la main dans le sac de maïs soufflé en même temps que votre futur.e ami.e de cœur. C'est vraiment dans la vraie, vraie vie. Vous faites vos tests mécaniquement et vous réalisez que vous devez injecter un médicament intramusculaire à l'enfant. Vos mains tremblent abusivement, les parents vous observent dans l'arche de la porte. Vous leur dites, seringue à la main « J'ai un trouble neurodégénératif, je tremble tout le temps », c'est le mieux que vous pouviez

trouver sur le moment, un peu bizarre comme ligne quand même. Tout le monde vous regarde.

Long silence.

Dans le transport, vous vous dirigez vers un centre hospitalier, toujours à une vitesse que vous ne maîtrisez pas et sans GPS. Votre collègue, sans barbe avec des broches dans la bouche, prend la radio et déclare d'une voix solennellement tremblotante:

« Véhicule 123 à CH 222. Nous arrivons dans 10 avec un enfant de 2 ans. Présentement en arrêt respiratoire sous assistance respiratoire. Pouls à 140, pupilles non dilatées et non-répondantes ». Les enfants meurent principalement de causes respiratoires, ça ne va pas bien. À ce moment, le père de 35-40 ans, assis à côté de vous, se met à bouger chaotiquement. Il regarde vers l'arrière, il est gris-vert panique, il est votre seul repère pour savoir où est l'hôpital. À ce moment, vous vous dites: « Je dois le ramener, il sait où aller, je dois ou je vais perdre ma job, je vais me ramasser à la rue, je ne pourrais jamais m'en remettre, JE VAIS PERDRE L'ENFANT DONT JE NE SAIS MÊME PAS LE NOM, c'est important, concentre-toi, coach le jeune, planifie, évalue, conduis, rassure, gère, respire... respire.... »

AHHHHHH SEIGNEUR, CE CAMION FREINE !

Vous évitez le véhicule ainsi que des blessures potentielles à tout votre équipage. Vous vous exclamez : « Monsieur, vous devez rester avec moi, je ne sais pas où je m'en vais! ». En quelques secondes, vous avez pris la décision d'oublier votre égo, votre posture, votre professionnalisme, votre position, et vous avez admis votre incapacité à gérer la situation. Les drapeaux du Québec sur vos épaules deviennent soudainement ridicules. Vous ne saurez jamais si cet enfant a survécu.

1.3.2 Analyse

Je n'irai pas jusqu'à dire que ce récit autoethnographique ne vous a rien transmis. Par contre, je pose la question suivante: que vous a-t-il transmis? Il n'y a, bien sûr, aucune réponse capable de généraliser l'ensemble des significations, des perceptions et des nombreux éléments sensibles qui se sont manifestés en vous. Cependant, j'ai tenté de vous faire vivre mon expérience et vous pensez peut-être l'avoir compris, mais votre traduction de mon histoire se fonde sur vos représentations. Celles-ci sont limitées à votre vécu, votre culture, votre imagination, etc. En effet, pour Deleuze, le langage est structuré par un ensemble de catégories prédéterminées et préconstruites avant la réception d'une proposition qu'il nomme *les concepts*. Repris dans un texte d'Arnaud Villani, il écrit que « Nous en avons fini avec tous les concepts globalisants. Même les concepts sont des heccités, des événements » (Deleuze in Villani, 2003, p. 213). Pour lui, cela biaise notre capacité de compréhension en attachant les éléments reçus aux caractéristiques des précategorisations. Toujours dans le même article, Villani explique que, dans la vision Deleuzienne, les concepts mènent à un ensemble de jugements qui défigurent la réception d'un message.

Mais plus profondément, Deleuze veut en finir avec le jugement. En deux sens. D'abord, comme il est suggéré dans le texte « Pour en finir avec le jugement » de Critique et clinique¹², il s'agit de mettre un terme à la manie judiciaire, son châtement et sa mauvaise conscience, sa volonté de domination, sa sycophantie. Ensuite, comme pour confirmer l'importance absolue du Sens, il faut aller chercher, au-delà de la désignation, de la manifestation, de la signification, l'exprimé (lekton) de la proposition (*Ibid.*, p. 212).

Ce jugement, implicite à l'aspect conceptualisant du langage, biaise la transmission et la réception d'un message. Selon moi, cela explique aussi la capacité limitée de mon récit autoethnographique, ici utilisé comme exemple de méthodologie langagière, à vous transmettre mon vécu subjectif. Ainsi, au travers de mes recherches en lien avec

ce mémoire, j'ai réalisé que mon sujet est étroitement lié à ce que les tenants du mouvement post qualitatif appellent la crise de la représentation.

CHAPITRE II

PRÉSENTATION DE LA PROBLÉMATIQUE

Dans ce chapitre, je présente la problématique qui est au centre de ma démarche de recherche-crédation. J'aborde premièrement la méthodologie qualitative ainsi que le langage académique comme outils de transmission et de validation de données en exposant la critique post qualitative. Je tente ensuite de souligner comment son utilisation engendre une mise en fiction et en simulation des données au travers des travaux de Jean Beaudrillard. Finalement, j'analyse comment le langage académique peut servir une vision dogmatique du monde selon Maggie MacClure et Gilles Deleuze.

2.1 Critique de la méthodologie qualitative et du langage académique

Premièrement, la méthodologie qualitative basée sur l'analyse du langage, qui est normalement utilisée afin d'explorer des phénomènes comme le SSPT dans les universités, est épistémologiquement discutable. En effet, les tenants du mouvement post qualitatif la remettent en cause. En ce sens, Patti Lather et Elizabeth A. St-Pierre (2013, p. 629) soulignent que nos méthodes actuelles sont basées sur des suppositions phénoménologiques et positivistes sur la nature de l'expérience vécue et sur une conception représentationnelle et binaire de la réalité. Elles affirment qu'une remise en question de ces techniques ainsi que de la vision séparatiste du langage, du corps et de

la matérialité permettraient d'accéder à une dimension plus grande des données qu'elles nomment *the more*. Selon ces chercheuses, cette remise en question épistémologique des fondements de la recherche qualitative pourrait même complètement l'invalider. Dans son article *Offense of theory*, Maggie MacLure (2010, p.13) abonde dans le même sens lorsqu'elle écrit « One way to describe its beginnings would be as a kind of glow: some detail – a fieldnote fragment or video image – starts to glimmer, gathering our attention ». Elle explique que la recherche devrait être faite en schéma d'arborescence découlant de ces données qui scintillent et qu'elle devrait ainsi combattre les carcans de l'académisme occidental qui reproduit constamment l'idéologie de la victoire du progrès, ce qui occulte certaines réalités et subjectivités (*Ibid.*, p. 6). De plus, MacLure considère que même les méthodologies qui intègrent cette piste de réflexion dans leurs pratiques, comme le poststructuralisme, finissent par s'accrocher à des concepts qu'elles voulaient laisser derrière comme l'humanisme, la rationalité des lumières, la culpabilité coloniale et le positivisme (*Ibid.*, p. 9). En ce sens, une compréhension réelle de de l'expérience subjective du SSPT et de bien d'autres états apparentés, devra émaner de méthodes de recherches post qualitatives. Ainsi, l'utilisation d'une œuvre médiatique immersive pourra, à mon avis, servir à générer le processus d'illumination des données (*Ibid.*, p. 13) et participer à une compréhension plus complète du phénomène.

Deuxièmement, par l'utilisation de la méthode qualitative, les recherches touchant les expériences humaines se traduisent par l'entremise d'une mise en récit, d'une simulation. Au terme de cet acte, l'expérience vécue ne gardera que peu de données originelles. Elle sera transformée en fiction au travers de manipulations méthodologiques, d'interprétations de chercheurs et des limites du langage académique. En ce sens, dans *Simulacres et simulations*, Jean Baudrillard souligne cette transformation de la science et de son objet en simulacre. Il explique que l'ethnographie et les sciences, de façon générale, sont vouées à s'éloigner de leur objet

en les transformant en concepts fantasques. Pour ce faire, il utilise l'exemple du peuple *Tasaday* qui a été étudié par les ethnologues. Selon lui, cette nation a été maintenue dans sa forme fictive naturelle afin de créer « [...] le modèle de simulation de tous les Indiens possibles d'avant l'ethnographie » (Baudrillard, 1981, p.19). Cette simulation perd ainsi beaucoup de valeur en termes d'élément capable de générer des connaissances sur l'expérience humaine. Elle devient plutôt un indice sur la structuration de la mise en données des phénomènes au sens où elle nous montre la façon dont nous transposons l'expérience humaine en simulacre. Il faut donc trouver un moyen de ne pas réduire le SSPT à un simulacre de tous les cas de SSPT possibles. De plus, Lather et A. St-Pierre (2013, p.631) demandent si nous sommes devenus tellement attachés à notre invention, la recherche qualitative, que nous avons commencé à croire que ce qu'elle génère est vrai, que nous avons oublié que nous l'avons inventé. Ainsi, les intervenants, le gouvernement et les institutions se basent sur des données qui relèvent souvent de la fiction et qui ont des fondements épistémologiques critiquables afin de mettre en place des programmes d'aide pour les personnes vivant avec un SSPT. Cependant, ces méthodes de recherches sont aussi aux prises avec un autre problème; elles relèvent du langage ancré dans la représentation.

Troisièmement, dans un article de l'*International journal of qualitative studies in education*, Maggie MacLure, mobilisant les propos de Gilles Deleuze, explique que la représentation constitue la pensée de manière catégorique, elle écrit « Representation serves the 'dogmatic image of thought' as that which categorises and judges the world through the administration of good sense and common sense [...] » (2013, p. 659). Le problème ici est que les notions de bon sens et de sens commun sont, comme le langage, socialement construites, ce qui implique qu'elles peuvent être modifiées, rendant la traduction des expériences subjectives encore plus difficile. Puis, le SSPT cause des

troubles de la socialisation et de la communication¹. Ainsi, il est encore plus difficile de transmettre ce genre d'expériences par le langage académique. De plus, le SSPT pourrait changer les structures de l'organisation de l'expérience de ses victimes à cause de ce que Goffman appelle « les événements stupéfiants » (Goffman et Joseph, 2009, p.37). En effet, il propose que les événements hors du commun, par exemple l'apparition d'une lumière forte et étrange dans le ciel, modifient les cadres avec lesquels les gens analysent et structurent leurs expériences. Ainsi, les événements inhabituels tendent à générer des croyances sortant des cadres normalement reconnus comme normatifs et recevables par le groupe d'origine (Goffman et Joseph, 2009, p. 37). Selon moi, ce processus s'applique aussi au SSPT en changeant le sens de certains concepts au travers d'événements traumatiques (voir ann. B.1). Imaginez maintenant la différence entre votre représentation des mots que vous avez lus dans mon autoethnographie et la mienne.

2.2 Contourner l'insuffisance du langage par l'œuvre immersive

La question est désormais de savoir comment contrer l'insuffisance du langage académique en sortant de la méthodologie qualitative afin d'amasser des connaissances plus sensibles à propos du SSPT et d'être en mesure d'en transmettre l'expérience. Dans un article de 2013 de l'*International Journal of Qualitative Studies in Education* intitulé *Researching without representation*, la chercheuse Maggie MacLure énonce les paramètres qu'elle considère comme étant les éléments clés d'une

¹ <https://www.psychiatry.org>

approche de recherche qui permettrait de contourner les biais langagiers et méthodologiques. Elle écrit:

Thinking specifically of the language(s) of research: a materially engaged language would, as outlined above, be non-representational, non-interpretive, a-signifying, a-subjective, paradoxical and embroiled with matter. (MacLure, 2013, p. 663).

C'est en réponse à cette problématique que je propose l'utilisation d'une œuvre médiatique immersive encrée dans un langage incarné afin de transmettre mon vécu de paramédic vivant avec le SSPT. Dans son ouvrage de 2014, *Donner le vertige : les arts immersifs*, le philosophe Bernard Andrieu propose l'idée selon laquelle l'art immersif peut créer l'émersion dans le corps du récepteur. Ainsi, il écrit que :

L'immersion est une plongée du corps dans l'élément par le moyen d'un dispositif ou d'un milieu immersant, alors que l'émersion est l'activation dans le corps des effets du milieu ou de l'élément; l'une est une plongée de l'élément dans le corps, l'autre est une plongée du corps dans l'élément (Andrieu, 2014, p. 182).

Cette idée renferme une proposition intéressante quant à la résolution de ma question de recherche. En effet, si le langage académique est insuffisant pour représenter le vécu subjectif, peut-être que l'*émersion* pourra le transmettre au travers des effets générés dans le corps du sujet. C'est ce qu'il nomme le *corps vécu*. Cette idée s'imbrique parfaitement avec la proposition de MacLure puisqu'elle se base sur les recherches de la physicienne et théoricienne féministe Karen Barad. Pour elle (in

MacLure, 2013, p. 663), le monde matériel *intra-agit* avec nous [Notre traduction]², c'est-à-dire qu'il se manifeste en nous sans nécessairement passer par le langage dans son apparence normale, générant ainsi du sens. De plus, pour Andrieu (2014, p. 188) « Le dispositif immersif peut interagir avec le cerveau en première personne en lui faisant activer involontairement le vertige ou l'extase : l'œuvre immersive est ainsi une interprétation singulière de l'interaction du corps avec le dispositif [...] ». L'immersion médiatique posséderait donc, à mon avis, la propriété de permettre une communication par le corps qui pourrait contourner l'utilisation du langage académique dans la transmission d'un message tout en proposant une alternative imbriquant, dans les mots de MacLure (2013, p.663), le langage, le corps et la matière. En ce sens, Andrieu (2014, p. 188) écrit « Dans la mise en scène de soi à travers l'art vidéo, comme dans les images du corps envahissantes et sclérosantes de Pipilotti Rist et Valéria Pavia, ou le passage de l'image du corps à la corporalité biologique chez Laetitia Bourget, l'identification à l'image est une expérience du corps ». Ainsi, je crois qu'il sera possible de générer une œuvre qui contourne les limitations du langage académique en utilisant l'*émersion* comme moyen de communication direct avec le corps.

² Traduction libre du terme *intra-act* que Barad utilise dans son texte au sens de *intra-agir*, par opposition à interagir.

CHAPITRE III

CORPUS D'OEUVRES

Dans cette section, je compare trois œuvres médiatiques avec mon projet afin d'en analyser les ressemblances et les différences. J'ai choisi d'utiliser les créations *Betroffenheit* (Young et Pite, 2015), *Post Traum* (Vincent et Falardeau, 2016) et *Remote Sense* (Knox et Brito, 2016). J'utilise les deux premiers éléments parce qu'ils traitent du SSPT. Plus précisément, *Betroffenheit* aborde le phénomène sous l'angle de la danse et des médias expérimentaux alors que *Post Traum* est un court métrage cinématographique contemporain. L'œuvre *Remote Sense*, quant à elle, aborde le sujet des traces de la mémoire collective par l'immersion visuelle et sonore, ce qui s'approche de l'idée de réminiscence.

3.1 *Betroffenheit*³

Créée par Jonothan Young, Crystal Pite et Jeff Tudor (2015) pour la compagnie de danse Kid Pivot, l'œuvre *Betroffenheit* explore le SSPT à travers la danse et les médias expérimentaux. Lorsque je suis allé voir la pièce à Montréal en juin 2018, j'étais en pleine réflexion quant à la nature de mon projet de maîtrise. Cette œuvre m'a beaucoup

³ <https://www.electriccompanytheatre.com/show/betroffenheit/>

marqué et inspiré. De plus, la traduction artistique du SSPT m'a semblé réaliste selon ma propre expérience du phénomène. *Betroffenheit* nous propulse dans l'histoire d'un homme enfermé dans une chambre forte. De nombreux personnages lugubres, interprétés par des danseurs, lui rendent visite. Puis, une voix venant d'un amplificateur pose certains fondements de l'histoire sous forme de dialogues avec le protagoniste. Nous sommes ainsi amenés à comprendre que celui-ci a vécu un événement traumatisant. Il se retrouve donc pris entre des crises de panique et des périodes de fêtes quasi maniaques. Le jeu des lumières, des décors et des projections amplifie la mise en scène du récit.

Plusieurs éléments présents dans cette œuvre sont similaires à ceux retrouvés dans mon projet. Premièrement, tout comme dans ma création, *Betroffenheit* exploite l'idée que le SSPT enferme sa victime dans une sorte de cage métaphorique. En effet, mon œuvre se concentre sur les effets conscients du syndrome, perceptibles avant que le langage ne vienne leur donner sens. Ainsi, les sujets se retrouveront pris au piège dans *ma propre tête*. De plus, l'utilisation de la danse dans la pièce de Young et Pite nous ramène au concept de la communication par la corporalité, tout comme dans mon œuvre. Les différences majeures entre les deux projets se retrouvent dans les médiums de création utilisés ainsi que dans la place attribuée au langage. En effet, mon œuvre n'utilise pas les médiums de la danse et du théâtre.

3.2 Post Traum⁴

Ce court métrage du réalisateur québécois Alexandre Vincent (2016) aborde le SSPT au travers le récit d'un technicien ambulancier paramédic. Dans cet ouvrage, le personnage principal est hanté par des visions fantomatiques d'une petite fille qu'il n'a pu sauver lors d'une intervention préhospitalière. Le film est traité de manière classique, c'est-à-dire qu'il n'y a de rupture ni dans la narrativité ni dans la mise en scène de l'espace-temps. L'œuvre dévoile l'histoire de façon imagée et conceptuelle. Cette réalisation est comparable à mon projet parce que le sujet traité est exactement le même. Cependant, dans ma pratique, je romprai avec l'idée de récit narratif au sens du traitement de l'image et du son. L'histoire y sera racontée sous forme de fragments non linéaires afin de simuler le concept de réminiscences, c'est-à-dire de mémoires invasives et involontaires.

3.3 Remote sense⁵

Dans cette œuvre immersive, les créateurs Knox et Brito se sont inspirés des traces de la préhistoire afin de générer un ensemble de formes évolutives. Le projet, que j'ai vu dans le dôme de la Société des Arts technologiques de Montréal en septembre 2019 utilisait à la fois des images abstraites, sorte de lignes incessamment transformées, et une composition sonore ambiophonique afin de représenter son sujet. C'est donc au

⁴ <https://fusionfilm.net/movies/post-traum/>

⁵ <https://sat.qc.ca/fr/remote>

niveau des aspects créatifs et techniques qu'il se rapproche le plus de mon œuvre médiatique. Cependant, bien que j'aie le désir d'utiliser une communication incarnée, les images de ma création seront moins abstraites que celles se retrouvant dans Remote Sense. De plus, je ne projeterai pas dans un dôme, mais sur trois surfaces, afin de générer l'effet d'immersion visuelle. Enfin, j'ai eu l'impression que cette présentation était le fruit d'un ensemble d'images et de sons issus de techniques génératives, ce qui n'est pas du tout en lien avec mon projet. Ma création se veut construite avec des pratiques utilisant des technologies analogues.

CHAPITRE IV

DESCRIPTION ET INTENTIONS LIÉES À L'ŒUVRE

4.1 Aspects descriptifs

L'œuvre proposée devait prendre la forme d'une installation immersive composée d'une projection-multiécran et d'une composition sonore incorporant des fragments de mon auto-ethnographie, présentée en son *surround*. Cependant, j'ai dû en modifier le format afin qu'elle puisse être présentable en temps de pandémie. Le format final est donc une adaptation vidéo présentée comme un triptyque de l'œuvre immersive. Cette adaptation conserve toutefois la plupart des attributs du projet initial et est donc présentée comme telle dans le chapitre présent. Symboliquement, ce procédé veut placer le spectateur à l'intérieur de ma propre tête. Au niveau conceptuel, la présentation explore mon vécu en tant qu'ancien TAP atteint du SSPT du point de vue incarné, c'est-à-dire que les thèmes et les sujets seront traités sous l'angle des perceptions diffuses que vivent les êtres humains avant que le langage académique ne l'analyse. C'est en suivant cette logique que mon œuvre s'articule autour du concept de réminiscence. Loin de n'être qu'un concept artistique s'explicitant autour des fragments de mémoires qui ne semblent pas avoir de concordances logiques entre eux, cette approche me permet de mettre en scène une esthétique donnant intrinsèquement accès aux données anthropologiques brutes à propos de ce que c'est de vivre avec un SSPT. Ainsi, l'objectif de cette installation est de le représenter par l'émergence née de l'immersion

du corps du sujet dans l'œuvre médiatique vidéo et sonore afin de contrer l'insuffisance représentationnelle du langage académique.

4.2 Aspects matériels

Trois projecteurs et six enceintes de son sont installés autour d'une toile de rétroprojection disposée en U afin de créer 3 écrans connexes. Un environnement de type boîte noire est nécessaire afin d'évoquer l'intimité du vécu subjectif et des souvenirs. Une station de contrôle, incluant un ordinateur lié à une interface audio à 16 sorties de type Fireface et un ordinateur portable gérant les projections vidéos, est mise en place. Les spectateurs sont ainsi invités à se rendre au centre de l'installation (voir ann. C.2).

4.3 Aspects compositionnels

Mon ancrage créateur primaire s'attache à l'idée de réminiscence. Il est important de spécifier que l'intention liée à cela n'est pas de faire vivre un événement traumatique, mais plutôt de plonger le spectateur au cœur de l'état perceptif altéré généré par cette condition. En ce sens, le chercheur et cinéaste Dr Patrick Kelly écrit:

In my examination of my own creative practice, the work of theorists in the field of ethnography, and other creative practitioners in the field of autobiographical documentary filmmaking, I conclude that creative and evocative autoethnographic techniques allow researchers, filmmakers, and

authors to represent cultural phenomena extremely effectively (Kelly, 2016, p.7).

Ainsi, je considère que mon projet est étroitement en lien avec ce que Kelly explique. En ce sens, mon processus s'ancre fortement à cette idée selon laquelle les techniques autoethnographiques créatives peuvent générer de la connaissance. Ces techniques sont présentées dans les sections suivantes où j'explique que, pour moi, il est impossible de dissocier mon approche esthétique, mon processus et mes procédés de la cause humaine et politique qu'ils veulent représenter, soit le SSPT.

4.3.1 Processus

Mon processus de recherche-crédation s'imbrique dans une rétroaction constante entre tous les aspects impliqués (voir ann. D.1). J'ai commencé par faire beaucoup de recherches au niveau artistique, tant en application qu'en observation des pratiques d'autrui. Parallèlement, j'ai entrepris de profondes recherches théoriques. Celles-ci comprennent de nombreux livres et articles scientifiques et académiques ainsi qu'un bon nombre de films, de documentaires et de livres portant sur les expériences de gens ayant été immergés dans des environnements à haut potentiel traumatiques. Les ouvrages, parmi ceux-ci, qui n'ont pas été utilisés directement dans le cadre de cette recherche l'ont été en termes d'inspiration. Puis, après avoir été imprégné par ceux-ci, j'ai procédé à une introspection créatrice en revisitant ma propre expérience, ce qui a souvent généré des dessins ou des textes (voir ann. B.1, ann. B.2) qui sont devenus à la fois des opportunités esthétiques et des réflexions portant sur les liens entre mon vécu personnel et les théories avec lesquelles je me suis familiarisé. Ces nouvelles notions seront ensuite réinjectées ou détournées à différents stades du processus. Ces opérations me permettront ensuite de procéder à diverses expérimentations nécessaires au prototypage de mon projet. De plus, l'accumulation des traces esthétiques mettent

en évidence, au travers d'un processus semblable au *glowing data* (Maclure, 2010, p.13) certains aspects théoriques qui seront utilisés dans mes recherches.

4.3.2 Esthétique

Il est difficile pour moi de parler d'esthétique de manière séparée de mon processus parce qu'en réalité, je considère que théories et pratiques ne devraient pas être vues comme des éléments déconnectés. Il y a, dans mon approche, une volonté d'apprivoiser l'intuition subjective. Je vois, dans cette faculté, un outillage pouvant mener à la consolidation et l'acquisition de nouveaux savoirs. Pour de nombreuses raisons sociales, politiques, économiques et autres, la subjectivité a été considérée comme une faiblesse sur le plan de la recherche. L'adulation de l'objectivisme a, je crois, écarté trop longtemps le développement des techniques qui pourraient s'y raccrocher. En ce sens, Sandra Harding, l'instigatrice de la *Stand point theory*, une position épistémologique et méthodologique féministe, écrit :

Worst of all, the sciences' commitment to social neutrality disarmed the scientifically productive potential of politically engaged research on behalf of oppressed groups and, more generally, the culturally important projects of all but the dominant Western, bourgeois, white-supremacist, androcentric, heteronormative culture (2004, p.7).

Puisque j'adhère à cette idée selon laquelle l'adulation de l'objectivité participe à l'oppression systématique et que je considère que les personnes atteintes de SSPT sont traitées de manière inéquitable, vous pouvez concevoir pourquoi je ne peux dissocier mon approche esthétique de la lutte politique qui y est associée. Toutefois, je saisis la nécessité de séparer les contenus de ma recherche pour pouvoir bien les expliquer.

L'esthétique qui prédomine dans mon approche est celle du *glitch*, c'est-à-dire de l'erreur. Il y a, je trouve, une beauté inespérée qui prend source là où l'erreur fracture les conventions qui, par ailleurs, rejoint mes considérations politiques. En ce sens, Rosa Menkman écrit :

I am of the opinion that the positive consequences of these imperfections and the new opportunities they facilitate should be emphasized. Noise artifacts can be a source for new patterns, anti-patterns and new possibilities that often exist on a border or membrane (of, for instance, language). With the creation of breaks with the political, social, and economic conventions of the technological machine, the audience may become aware of its inherent preprogrammed patterns (2011, p.340).

Pour moi, la valeur esthétique d'une création se congénère dans ses aspects matériels et théoriques. Cette esthétique naît de la critique sociale découlant de la mise en évidence des limites des systèmes. En plus de générer une beauté que j'appellerais théorique, cette approche dévoile les structures sous-jacentes qui organisent notre réalité, un peu comme l'injection de produits radioactifs permettant de voir les structures circulatoires d'un patient lors d'une procédure d'angioplastie, chose impressionnante à laquelle j'ai eu la chance d'assister lors de l'une de mes interventions en tant que TAP (voir ann. B.3).

Au niveau de la transformation de ce processus en procédé, j'essaie d'utiliser les technologies à ma disposition de façon naïve et intuitive. En ce sens, j'improvise avec ce qui est à ma portée dans le but de générer des opportunités esthétiques que je sélectionnerai et sur lesquelles j'appliquerai d'autres procédés expérimentaux. Je ne sais pas d'où proviennent les erreurs, mais je tente de les provoquer, ou comme l'explique Menkman (2011, p.343) « I perceive glitches without knowing their origin ».

Ainsi, les procédés esthétiques et créatifs de mon projet s'articulent en termes de compositions mixtes et d'art du *bidouillage*. Ces orientations s'enracinent dans une pratique heuristique visant à revisiter, réutiliser et réorienter les objets créatifs et théoriques dans un entrelacement de modifications et de superpositions. C'est en œuvrant au sein de l'industrie musicale et culturelle que j'ai développé cette approche expérimentale de création médiatique. En effet, étant toujours confronté au manque de moyens, de connaissances et de main d'œuvre, j'ai dû transformer ma vision du procédé de production. Ainsi, au terme de mes expériences artistiques et de mon prototypage pour ce projet, j'ai réalisé que plusieurs autres créateurs ainsi que moi-même, partions de l'idée que nous devions planifier la production et la création pour ensuite la générer. Cette pratique, apparemment banale, emprisonne le procédé créatif dans l'enclave des moyens techniques et matériels : un groupe de musique planifie une production selon les standards de l'industrie et tente de répliquer un procédé d'enregistrement digne des grandes maisons de disque avec un équipement de seconde main acheté dans les ventes de bric-à-brac. Résultat? Un produit de mauvaise qualité, une pâle réplique de série B de ce que nous considérons comme étant la norme dans une pratique donnée. Face à cette problématique, je suis arrivé à la conclusion qu'il fallait revoir notre conception, notre architecture de la création. À travers mes expérimentations, j'ai développé une pratique que mon co-directeur de maîtrise, Simon-Pierre Gourd (S.P. Gourd, conversation, hiver 2019), a nommée l'art du *bidouillage*. Cette méthode propose de générer la production d'un projet créatif à partir des contraintes techniques, matérielles et humaines, d'une proposition en réagencant et en détournant les possibilités des technologies, au besoin. Ainsi, notre groupe de musique ci-haut mentionné ne tentera pas de répliquer le son des musiciens de l'heure. Plutôt, il tentera de trouver les possibilités créatrices permises par son matériel. En ce sens, le gros son de distorsion prévu dans une pièce sera transformé par le procédé de captation en son naturel rempli d'échos et de réverbérations parce qu'au travers du procédé, le groupe se sera rendu compte que leur micro de basse qualité captait très

bien le son à partir du fond de la pièce. Loin de contraindre le potentiel créatif de l'artiste, ce procédé le pousse à être à l'affût constant de l'innovation. Un problème se transforme ainsi une opportunité, une impossibilité en une permission. Le créateur devient un ingénieur qui tente de résoudre des problèmes par l'innovation, plutôt qu'un reproducteur de schémas parfaits. Ainsi, je réutiliserai des éléments que j'ai créés durant l'expérience que je souhaite revisiter et je les additionnerai à des productions générées dans le cadre de cette recherche. L'idée du *bidouillage* s'articule comme une pratique de création près de l'improvisation, inscrite dans l'intuition plutôt que dans la méthode, visant à saisir l'objet esthétique au vol lorsqu'il se présente de manière inattendue. Ainsi, le créateur se place comme un collectionneur, un assembleur d'opportunités esthétiques.

4.3.3 Procédés audios

Pour ce qui est des procédés audios (voir ann. D.2), j'utilise principalement des improvisations d'instruments de musique que je capte par différents procédés et que je remanie à l'aide de logiciels et d'effets audios (voir ann. E.1.2, E.3.1). Je procède ensuite à la réinjection et au détournement des différentes pistes produites afin de créer des boucles et de construire un montage sonore primaire. Puis je génère une spatialisation du son que je passe dans des amplificateurs et des pédales d'effets. J'altère ainsi encore une fois les sons et je les recapte afin de les remodifier, il n'y a pas de nombre minimum ou maximum de fois requis, je sélectionne simplement les sons intuitivement.

4.3.4 Procédés vidéos

Au niveau des procédés vidéos (voir ann. D.3), j'utilise, la plupart du temps, des fonds foncés sur lesquels je procède à la captation d'ombres (voir ann. E.2.1, ann. F.1.1) ou d'autres éléments. J'utilise ensuite les erreurs lors de la captation comme source d'inspiration pour appliquer des effets à l'aide de logiciels d'édition vidéos. Je projette à nouveau et recapte ensuite les éléments afin de les détourner et de tirer profit des *glitches* ainsi produits.

4.3.5 Scénarisation

La structure de la vidéo commence par un zoom sur mon visage afin de mettre en scène l'entrée dans ma tête. Puis, il y a un montage de scènes déconstruites et modifiées dans le but de rendre l'effet de réminiscence. L'œil est ensuite réintégré dans des alternances déstructurées de fragments de mémoire évoquant le désordre et le chaos du SSPT (voir ann. C.1, ann. C.2, ann. E.1) . En ce sens, le psychiatre Van der Kolk (2015, p.70) explique que la mémoire des traumatismes se présente sous forme de récits déconstruits et fragmentaires, d'impressions sensorielles, d'images, de sons et de sensations physiques. Les images, dans mon projet, sont donc traitées sous l'angle de fragments de mémoire, sous forme d'apparitions fantomatiques sur fond foncé, où s'entrelacent des modifications de mélodies de guitares superposées et accumulées entre elles. Ainsi, ma création s'encre aux concepts liés au vécu traumatique et au *flashback* comme les fragments, la rupture, le chaos, les boucles et les apparitions fantomatiques.

CHAPITRE V

RÉCIT DE PRATIQUE

Dans cette section, je présente mon récit de pratique de la manière qui me semble la plus près de mon style de travail. J'élabore, en premier lieu, un exposé descriptif des grandes étapes de mon processus de création que je nomme expérimentations. Suite à chacune de ces descriptions, j'expose le récit de ces moments sous forme d'une analyse de mes pratiques et de mes réalisations créatives.

5.1 Expérimentation 1- Septembre 2017 (cours EDM7111)

Durant ce séminaire de recherche-cr ation sur le son, j'ai exp rim ent  avec l'id e de la spatialisation sonore, des proc d s de loop, de r troaction et de d construc ion des normes musicales populaires. Pour ce faire, j'ai utilis  des enregistrements de guitare et d'orgue   vent pour enfant des ann es 1970 que j'ai trouv s, abandonn s dans un ancien local de pratique de musique, et que j'ai modifi s pour le projet. J'ai isol  acoustiquement l'orgue et j'y ai ajout  trois micros contacts. Ensuite, j'ai pass  le signal dans une p dale de loop et un amplificateur de guitare. J'ai utilis  un enregistreur externe de type *Sound Device* afin d'enregistrer le son. Au niveau du proc d  d' dition, le projet original  tait spatialis . Pour des raisons d'accessibilit  et de mise en documentation, le fichier joint   ce texte est en format st reo. De plus, j'ai utilis  des

effets de plusieurs logiciels de traitement sonore de façon irrégulière afin de provoquer des erreurs pour les capturer et les inclure dans le projet.

5.1.1 Récit de pratique et réflexions en lien avec l'expérimentation 1

Au tout début de mon parcours, j'étais intéressé par l'immersion. Sans même être en mesure de nommer le concept, j'étais attiré par l'idée du corps immergé dans un environnement sonore. À ce stade, je tentais de comprendre comment cet espace affectait l'être submergé. C'est aussi dans le cadre de cette analyse de rapport de force entre submergé et submergeant que je me suis intéressé aux effets de la déconstruction des procédés audio et des boucles. En effet, je me demandais ce qui arrivait lorsqu'on forçait l'entrée d'une personne dans un environnement où les sens étaient soumis à des constructions médiatiques irrégulières et granuleuses. Du côté de la production, je me suis intéressé à la construction artisanale d'artifices et d'instruments inhabituels afin d'optimiser la création d'erreurs que je pouvais ensuite capter et reproduire. Ce qui me fascinait dans ces expérimentations, c'était la réaction des personnes qui en faisaient l'expérience. C'était un peu comme si je contrôlais un gradateur me permettant d'éloigner la production audio des standards auxquels ils étaient habitués. J'ai rapidement remarqué une tendance à l'aversion chez la plupart de mes malheureux cobayes dès que je dépassais une certaine limite de déconstruction. J'avais l'impression d'avoir accès à un immense pouvoir; j'étais devenu maître du bruit, décidant impitoyablement de la genèse des prophéties et de la violence, j'avais apprivoisé ce que Jacques Attali (1986) nomme l'économie politique de la musique.

C'est à ce moment que j'ai commencé à organiser mon intérêt pour les effets de l'immersion sur la corporéité. En effet, il me semblait, de mes observations et expérimentations, que le son croche venant de toutes les directions possédait le pouvoir de compresser le corps d'une personne comme s'il était un objet réel. C'est au même

moment que j'ai étudié les écrits de Bernard Andrieu (2014) et que je me suis familiarisé avec l'idée de corps vécu. Du point de vue de la technique, je sentais le besoin de peaufiner mes méthodes de spatialisation du son. J'aimais l'aspect rugueux de ma première expérimentation, mais je devais trouver une façon de contrôler le procédé afin qu'il soit simple, abordable et surtout, qu'il permette de créer une expérience sonore pouvant être précise et souple malgré sa rugosité. De plus, je désirais développer une pratique annexe de l'immersion vidéo dans le but de submerger les sujets dans une interrelation de médiums.

5.2 Expérimentation 2- Janvier 2018 (cours EDM7113)

Dans le cadre du séminaire de recherche-crédation en communication vidéo (voir ann. E.2), j'ai voulu produire des erreurs en projetant et en réinjectant des vidéos initialement filmées sur différentes surfaces et en appliquant successivement des manipulations des procédés de captation ainsi que des effets numériques (voir ann. E.2.1). Le but était, entre autres, de tester différentes méthodes de création d'effets et de captation dans l'optique de ma création finale. J'ai aussi testé une narration poétique improvisée, ce qui était une possibilité pour mon projet à cette étape de mes recherches. J'ai finalement laissé cette option de côté pour me concentrer sur une approche non langagière. C'est au cours de cette expérimentation que j'ai développé mon approche vidéo qui se concentre sur les imperfections qui, pour moi, suggère l'état altéré et perturbant des réminiscences.

5.2.1 Récit de pratique et réflexions en lien avec l'expérimentation 2

À ce moment de mes expérimentations, j'avais comme idée de créer un parcours avec plusieurs projections fantomatiques afin de recréer l'effet d'apparition propre au SSPT.

Pour ce faire, j'ai installé des plaques de plastiques transparentes accrochées au plafond dans une salle obscure. J'ai ensuite tenté de projeter des captations d'un corps qui dansait sur les surfaces. J'ai réalisé que je pouvais créer l'effet fantomatique désiré, mais que les projecteurs devaient être très près de la surface de projection et que cela ait un impact sur les spectateurs. Je ne voulais pas que les artifices techniques prennent plus de place que nécessaire dans l'expérience de l'œuvre. Je sentais que cette intrusion de la technique dans l'œuvre nuisait à son expérience. J'ai alors tenté de trouver d'autres types de matériaux propices à ce genre de projections. C'est d'ailleurs à cette étape que j'ai commencé à expérimenter avec la rétroprojection qui a ensuite été utilisée dans les étapes subséquentes. Cependant, à ce moment, ce qui m'a inspiré dans le processus, c'était plutôt la recaptation de ces projections. En effet, je captais alors le processus dans un but d'archivage et je me suis trouvé devant quelque chose qui m'inspirait. Les enregistrements étaient empreints d'irrégularités, de granulation naturelle et d'une décoloration qui permettaient d'appliquer différemment des effets vidéos. Quelque chose dans ces imperfections m'appelait, comme si elles voulaient communiquer avec moi. Abruptement, une nouvelle couche de sens s'est déployée devant moi; communiquer! Je devais utiliser l'erreur comme inspiration afin de créer en symbiose avec mon expérience du SSPT. Je me suis donc mis à travailler en ce sens. J'ai utilisé la projection sur différentes surfaces comme des plastiques, des rideaux, des tissus, des murs, des vitres de plusieurs épaisseurs et autres surfaces. J'ai ensuite appliqué des effets pour recommencer les projections et les captations. J'ai alors réalisé que le procédé me permettrait de générer une matière dont la malléabilité me semblait plus plastique dans la transformation numérique. C'est aussi à ce moment que je me suis intéressé à la *glitch theory* (Menkman, 2011). Ayant trouvé un processus de création vidéo qui me permettait de jumeler manipulations et techniques numériques, je suis retourné vers les aspects sonores, car je désirais utiliser cette notion de symbiose, mentionné ci-haut, dans les différents aspects de mon œuvre; je commençais alors à

éprouver le désir de générer un système qui agissait en termes de boucles de rétroactions.

5.3 Expérimentation 3- Juin 2018 (cours EDM7805)

Cette expérience, faite dans le cadre du séminaire de développement de projet, est en fait un prototype de mon œuvre finale (voir ann. E.3) qui a été utilisé afin de tester les aspects techniques de la spatialisation analogue liée à mon projet (voir ann. F.1). J'ai commencé par envoyer une composition prééditée dans plusieurs amplificateurs. Ensuite, j'ai refait le même procédé, mais avec des pistes individuelles. Ainsi, j'ai pu comprendre que l'option des pistes individuelles était trop complexe à gérer, mais qu'elle permettait tout de même plus de souplesse quant au contrôle de la spatialisation. J'utiliserai donc un mélange des deux approches pour mon projet final; une composition multipiste séparée en quelques ensembles préédités. Cela me permettra de simplifier la gestion de l'immersion tout en me donnant des options flexibles de mise en espace de l'audio. Ces tentatives m'ont aussi permis de mettre à l'épreuve la mise en scène de la projection d'une vidéo durant l'expérience audio ainsi que l'aspect de performativité. Ces deux procédés ont été faits devant des groupes témoins composés des étudiants du séminaire et leurs commentaires m'ont beaucoup aidé sur le plan des stratégies de production.

5.3.1 Récit de pratique et réflexions en lien avec l'expérimentation 3

À ce moment, je me suis aperçu d'une contrainte technique importante qui allait influencer mon œuvre finale. J'ai alors compris que le transport du matériel, notamment des amplificateurs pouvant être très lourds, était trop ardu et complexe. En effet, même en utilisant le stationnement sous-terrain de l'UQAM, je devais transporter tout le

matériel sur des centaines de mètres, souvent sans chariot et je ne voyais pas comment je pourrais faire cela plusieurs fois étant donné l'aspect temporaire des locations de locaux. J'ai donc dû repenser mon installation sous une forme intégrant du matériel qui serait déjà à ma disposition sur place. C'est à ce moment que l'idée de la rétroprojection m'est réapparue. Je me suis aussi dit que je pourrais utiliser les mêmes procédés audios que j'avais générés, mais avec des haut-parleurs réguliers que je pouvais emprunter à l'UQAM. J'avais alors l'impression de trahir mes intentions premières afin de répondre aux contingences matérielles et économiques. Cependant, j'ai commencé à considérer que les allers-retours entre théories et oeuvre étaient en fait mon projet. J'ai eu l'idée que mon processus était, en lui-même, l'objet de mon étude. J'ai donc commencé à travailler de manière itérative afin de permettre à la création d'influencer la recherche et à la recherche de se transformer en procédés créatifs (Paquin, 2019, p. 3). Les lectures que j'ai faites sur les cycles heuristiques m'ont permis d'accepter mes procédés de création; je me sentais comme un fraudeur puisque je recycle et *bidouille* (S.P. Gourd, conversation, hiver 2019) mon matériel créatif sans nécessairement en maîtriser les procédés techniques. J'ai enfin pu éprouver le sentiment que ma recherche-crédation était légitime et qu'elle me permettait de produire de la connaissance sur la condition humaine (Boutet, 2019, p.294).

5.4 Prototype de l'oeuvre finale

Ici, je parle du premier prototype de mon oeuvre finale (voir ann. F.1). Mes procédés (voir ann. F.1.1) incluent beaucoup de ce qui a été construit dans mes expériences précédentes. Ainsi, j'ai utilisé des projections et des ombres que j'ai recaptées pour ensuite appliquer des effets et les le projeter encore. Les projections ont été faites sur un écran de rétroprojection blanc, ce qui m'a permis de capter des ombres afin de générer les effets voulus. C'était la première fois que j'installais mon écran de rétroprojection en forme d'hémicycle ainsi que mes six haut-parleurs (voir ann. C.2).

5.4.1 Récit de pratique et réflexions en lien avec le prototype de l'œuvre finale

J'ai eu l'occasion d'aller tester une première version de l'installation dans la boîte noire de l'UQAM en janvier 2020 (voir ann. F.1) et j'ai alors pu consolider des méthodes de spatialisation sonore et de projections qui ont été utilisées dans ma présentation finale. De plus, j'ai pu commencer un travail sur la scénarisation des projections vidéos (voir ann. C.1). À ce moment, je trouvais que l'aspect vidéo était trop propre. Afin de représenter le vécu subjectif du SSPT, je voulais trouver un moyen de générer des effets parasites afin de rendre le côté envahissant du syndrome. J'y suis parvenue dans les étapes subséquentes de mon prototypage.

5.5 Prototype de l'œuvre finale version 2

Lors de ce deuxième prototypage, généré avec les mêmes paramètres techniques et matériels que dans l'expérimentation précédente, j'ai intégré mon nouveau patch Max msp afin de coordonner les projections et la spatialisation des sons (voir ann. F.2.1). J'ai aussi procédé à une captation à l'aide d'une caméra 360 degrés.

5.5.1 Récit de pratique et réflexions en lien avec le prototype version 2

À ce stade, j'étais en voie de terminer la réalisation de mon œuvre immersive. Elle était d'ailleurs fonctionnelle et pratiquement prête à être présentée (voir ann. F.2). J'y ai peaufiné les détails techniques. J'ai aussi ajouté des séquences impliquant des parties du corps afin d'augmenter les références à la corporalité. De plus, j'avais amené du matériel d'enregistrement afin de capter des sons et inspirations de guitare électrique

improvisés durant mon visionnement de l'œuvre. Ces captations ont ensuite été introduites dans la bande audio de la création. Bien que l'ajout des effets vidéos rotatifs et colorés (voir ann. F.2) ait été critiqués lors du dépôt de mon projet de mémoire, je persiste à croire qu'il participe à modeler ce que c'est que d'avoir ce genre d'expérience à la première personne. Les réflexions de mon jury m'ont permis de comprendre que le thème *ce que c'est que de faire l'expérience de* est finalement le cœur de ma recherche et de mon projet. C'est d'ailleurs une idée difficile à traduire en mots, dans un texte clair et ordonné; les personnes qui m'ont aidé à réviser mon texte en ont souvent critiqué l'utilisation. Cependant, ce que j'essaie de dire ne me semble pas adéquatement construit par d'autres formes textuelles. Dans son livre *Métazoa*, Peter Godfrey-Smith (2020, p.109) utilise la locution «[...] what it is to be the system being described. » afin d'expliquer qu'il ne s'intéresse pas à la description des états mentaux des animaux, mais bien à ce que c'est que d'être l'animal qui a un état mental. Pour lui, l'expérience d'un état mental n'est pas séparable du système auquel il appartient. Le système ne produit pas l'état mental donné; cet état est ce que c'est que d'être ce système. Ainsi, Godfrey-Smith caractérise sa vision de l'expérience comme appartenant au matérialisme moniste (p.16); il n'y a aucune séparation possible entre l'expérience et son aspect matériel puisqu'ils sont la même chose. Confronté aux critiques de mon jury quant aux effets vidéos de ma création, j'ai été projeté dans ces réflexions qui m'ont permis d'identifier la question qui est sous-jacente à cette recherche, mais aussi dans toutes mes recherches, dans toute mon expérience de la vie : ce que c'est que d'expérimenter quelque chose. Voilà un exemple tangible de rétroaction entre ma création et ma recherche!

Le contexte de pandémie de Covid-19 rendait difficile l'accès aux locaux et la possibilité de présenter l'œuvre devant public. De plus, des questions quant à la narrativité se sont manifestées à moi. En effet, durant ce processus où j'ai passé deux jours à expérimenter l'installation en boucle et suite aux commentaires du jury quant à

la présentation de mon projet, j'ai réalisé qu'il manquait quelque chose au niveau du récit. Bien que je désirais garder l'œuvre la plus fidèle possible à mon expérience, je devais aussi la rendre intelligible.

5.6 Adaptation vidéo

Cette transformation du projet en vidéo est une adaptation du contenant plutôt que du contenu. En effet, il s'agit de modifications faites en utilisant la captation 3d de l'œuvre ainsi que de l'ajout de quelques séquences (voir ann. F.3). À ce stade, j'ai aussi modifié le son en utilisant de nouveaux enregistrements de guitare, car la performance de l'audio n'était pas la même étant donné la transformation des médiums de présentation. J'ai aussi fait l'ajout de narrations vocales.

5.6.1 Récit de pratique et réflexions en lien l'adaptation vidéo

Durant la réflexion concernant l'adaptation de mon projet aux nouvelles contraintes imposées par la pandémie, j'ai réalisé que, finalement, il prenait déjà la forme d'un triptyque vidéo. J'ai donc choisi d'adapter la captation 3d que j'avais précédemment faite de l'œuvre. Selon moi, cet enregistrement avait su saisir l'essence de mon projet et l'idée de transformer encore une fois la captation en autre chose était logique et cohérente dans ma démarche. De plus, suite à la présentation de mon projet de mémoire, j'ai reçu le commentaire selon lequel mon autoethnographie avait provoqué l'imaginaire de ses lecteurs. Ainsi, j'ai décidé de l'inclure sous forme de fragments et d'accumulations vocales dans l'audio de ma création. J'ai entrepris de capter des moments de mon autoethnographie et de les arranger sur une nouvelle bande sonore. J'ai capté des bandes de guitares en prenant soin de les déconstruire au niveau du rythme. J'ai ensuite improvisé une mélodie de type *solo* de blues et j'ai arrangé les

effets. Je me suis dit que mon instrument de prédilection étant la guitare, j'allais l'utiliser, car il saurait évoquer des tensions intimes qui se cachent en moi. Puis, j'ai ajouté des improvisations vocales et littéraires que j'ai arrangées en accumulations afin de produire une forme de narrativité par l'augmentation de l'intensité. Parallèlement, je sentais que la création prenait forme; j'avais préalablement refusé d'utiliser le langage pour des raisons conceptuelles, mais je m'étais rendu compte que mon expérience subjective du SSPT venait avec l'interaction de ma propre voix dans ma tête. Je me demandais maintenant comment lier le son à la vidéo afin de produire un tout cohérent. De plus, je trouvais la nouvelle bande sonore trop propre; elle ne permettait pas de souligner le désenchantement, la fracture et l'irrégularité de l'expérience du SSPT.

5.7 Adaptation vidéo version finale

Ici, je vous présente mon œuvre finale, sous la forme d'une vidéo en triptyque avec une bande sonore intégrant des instruments, des expérimentations et de la voix (voir ann. F.4).

5.7.1 Récit de pratique et réflexions en lien avec l'adaptation vidéo de la version finale

Cette étape est la dernière de ma création. Cependant, cette dernière se veut ultimement une accumulation de toutes les étapes, plutôt qu'un produit fini et immobile. Mon œuvre se présente sous la même forme vidéo. Cependant, j'ai ajouté une fin textuelle afin de situer les spectateurs dans le rapport théorique à l'œuvre. J'ai choisi une citation du chef-d'œuvre *A long way gone* d'Ishmael Beah (2007). En décrivant son expérience en tant qu'enfant soldat au Sierra Leone, il écrit :

Sometimes I closed my eyes hard to avoid thinking, but the eye of my mind refused to be closed and continued to plague me with images. My body twitched with fear, and I became dizzy. I could see the leaves on the trees swaying, but I couldn't feel the wind. (p. 49).

Cette scène décrit de manière fascinante ce que c'est que de vivre l'expérience du SSPT. En effet, lorsqu'il écrit *the eye of my mind*, on peut comprendre qu'il fait référence à son vécu subjectif. De plus, cette lecture m'a fait comprendre pourquoi j'avais tenu mordicus à préserver les effets vidéos rotatifs dans ma création; ils représentent ce sentiment d'étourdissement invasif que Beah illustre si fortement. Je crois que cet extrait donne le vertige et nous propose d'entrer dans la tête de cet enfant soldat au moment où il fait l'expérience d'un flashback. C'est ce que j'ai essayé de faire avec mon projet. Puis, j'ai ajouté une photo de moi en uniforme tiré d'un article de journal comme fin de ma vidéo. Il me semble que cela vient ajouter une distance qui propose de sortir complètement de ma tête, venant ainsi situer le récit dans le temps et l'espace; on parle d'un moment précis, dans le passé.

Dans cette version, j'ai récupéré certaines textures sonores des anciennes versions de mes prototypes afin de salir l'audio. Mes dernières modifications avait comme but de peaufiner l'oeuvre finale et d'assurer une forme de narrativité audiovisuelle plus concrète et mesurée. J'ai tout simplement additionné les différentes couches sonores ensemble en prenant soin d'ajuster leurs spectres. Le résultat m'a paru complet et j'ai senti que j'avais réussi à créer ce que j'avais en tête.

CONCLUSION

Ce mémoire a été, pour moi, un exercice particulièrement éprouvant puisque sa rédaction m'a forcé à revisiter mes expériences traumatiques. En voilà d'ailleurs le thème principal; une quête de la transmission de l'expérience subjective, une autothérapie bidouillée, une mise en scène cathartique visant à me libérer de mes expériences traumatiques passées. Parallèlement, ce parcours m'a dirigé vers des méandres insoupçonnés. En effet, cette longue rivière proposait une rive coupante en forme de flashback ainsi qu'une autre reconfortante, une forêt épistémologique luxuriante. Riche de complexité, les chemins infinis de ses propositions me menaient toujours à cette question : Comment transmettre l'expérience d'un système donné tel qu'il l'expérimente lui-même?

Afin d'expliquer mes interrogations, j'ai commencé par situer les concepts qui les sous-tendaient. J'ai donc voulu exposer l'incompréhension que je ressentais chez les gens par rapport au syndrome de stress post-traumatique. Ensuite, j'ai abordé le thème des réminiscences puisque c'était là l'élément central de l'expérience subjective, lié au SSPT que je désirais rendre intelligible. Puis, j'ai réfléchi aux limitations du langage académique, en proposant un récit autoethnographique de mon expérience ainsi qu'une analyse. À ce stade, j'en ai conclu que le langage académique n'est pas suffisant pour rendre l'expérience compréhensible, et bien que le récit autoethnographique permet de transmettre des aspects plus sensibles du vécu subjectif, il n'est pas en mesure de représenter ce que c'est que de faire l'expérience des expériences sensorielles et sensibles de la réminiscence.

J'ai donc proposé de répondre à ma problématique de recherche-crédation: transmettre le vécu subjectif de l'expérience d'un ancien technicien ambulancier paramédic (voir ch. II), en proposant une critique de la méthodologie qualitative et du langage académique. Puis, j'ai soutenu qu'il était possible de contourner l'insuffisance du langage académique par l'œuvre immersive.

Afin d'illustrer le registre dans lequel allait s'inscrire ma création, j'ai présenté un corpus de trois œuvres dont les aspects techniques et conceptuels étaient complémentaires à mon projet (voir ch. III). J'ai soumis l'œuvre de danse *Betrofeinheit* (Young et Pite, 2015) ainsi que le court-métrage *Post Traum* (Vincent et Falardeau, 2016) abordant le SSPT. Afin d'illustrer mes intentions techniques, j'ai présenté l'œuvre immersive *Remote Sense* (Knox et Brito, 2016) abordant la mise en scène de la mémoire ancestrale.

Puis, j'ai abordé les intentions et les descriptions techniques liées à mon œuvre (voir ch. IV) en détaillant mon processus, mon esthétique, mes procédés audios, mes procédés vidéos et ma scénarisation.

Ensuite, j'ai produit mon récit de pratique de manière fragmentaire en lien avec sept expérimentations et prototypes qui, ensemble, représentent mon projet (voir ch. V). Dans cette section, j'ai voulu présenter mon parcours, mes interrogations artistiques, mes réflexions et mon point de vue personnel sur l'ensemble de cette recherche.

Finalement, si je devais recommencer l'aventure, je changerais certaines choses, tant au niveau technique que conceptuel. En effet, bien que j'aie développé une approche du *bidouillage* qui m'est propre, j'aurais aimé posséder de plus grandes capacités techniques avant de me lancer dans ce projet. Aussi, j'aurais pu éviter bien des difficultés en organisant mes recherches plus assidûment. Cependant, je crois et je sens que les irrégularités dans mes procédés et dans mon organisation m'ont amené à

explorer des espaces que je n'aurais peut-être pas trouvés autrement. En tant qu'artiste, je sens que ce parcours m'a permis d'abord la création sous un tout autre jour. En effet, je suis maintenant sûr que je peux créer, peu importe les ressources, l'environnement et les contraintes auxquelles je suis assujéti. Du côté de la recherche, mon projet a provoqué en moi plus de questions que de réponses. Toutefois, il me paraît que les questions portent souvent en elles plus de connaissances que les réponses. Après tout, l'impact d'une réponse, sa vérité propre, dépend de ce que c'est que de vivre l'expérience d'y être exposé. Il me semble impossible d'extraire une vérité, peu importe ce que cela peut bien dire, du ressenti subjectif du système qui la perçoit. Certains affirmeront que la vérité est relative et ils ont peut-être raison. Cependant, si nous voulons être en mesure de connaître quoi que ce soit, il me semble que nous devons nous demander ce que c'est que d'être l'un de ces quoi que ce soit. Dans la mesure où nous concevons que notre accès au monde est subjectif, il m'apparaît primordial de poser la question suivante : si la réalité s'affirme en nous en tant qu'expérience subjective, ne serait-il pas logique d'accorder une plus grande place à la subjectivité comme outil permettant de sonder le réel ?

ANNEXES

ANNEXE A : DÉFINITIONS

A.1	Technicien ambulancier paramédic (TAP)	45
A.2	Syndrome de stress post-traumatique (SSPT)	45

A.1 : Technicien ambulancier paramédic

La profession de technicien ambulancier paramédic au Québec a beaucoup évolué depuis le début des années 2000. En ce sens, le *Collège Ahuntsic* explique que ces professionnels sont appelés à administrer des traitements préhospitaliers à des patients ayant besoin de soins de nature médicale, comportementale ou traumatique afin de diminuer la morbidité et la mortalité. Ils peuvent intervenir dans des lieux privés, publics ou lors d'actes antisociaux (<https://www.collegeahuntsic.qc.ca>). Il est important de comprendre que cette profession est en pleine évolution parce que cela participe à l'incompréhension générale de ce milieu par la population.

A.2 : Syndrome de stress post-traumatique (SSPT)

Selon l'*Association américaine de psychiatrie*⁶ le SSPT est une problématique psychiatrique pouvant survenir chez les personnes qui ont été témoins ou qui ont vécu des événements traumatisants comme des guerres, des désastres naturels, des accidents graves, des actes terroristes ou des attaques personnelles comme le viol et autres agressions violentes. Toujours selon l'association, une personne sur onze en sera diagnostiquée durant sa vie aux États-Unis. Il me semble important de souligner que les femmes seraient deux fois plus susceptibles d'en être atteintes que les hommes. Les symptômes principaux auxquels ces personnes font face incluent des pensées et des sentiments étranges et bizarres, des *flashbacks* c'est-à-dire le fait de revivre

⁶ <https://www.psychiatry.org/patients-families/ptsd/what-is-ptsd>

intensément l'événement perturbateur longtemps après qu'il ait pris fin, des cauchemars, de la peine, de la colère et du détachement face à leurs émotions ainsi que de l'isolement social (<https://www.psychiatry.org/patients-families/ptsd/what-is-ptsd>).

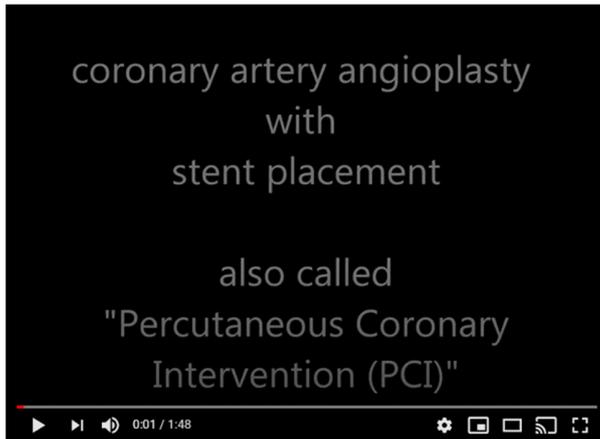
ANNEXE B : CONCEPTS

B.1	Événements stupéfiants appliqués aux traumatismes psychologiques	48
B.2	Région antérieure intime	49
B.3	Angioplastie.....	50

B.2 : Région antérieure intime selon Goffman



B.3 : Angioplastie

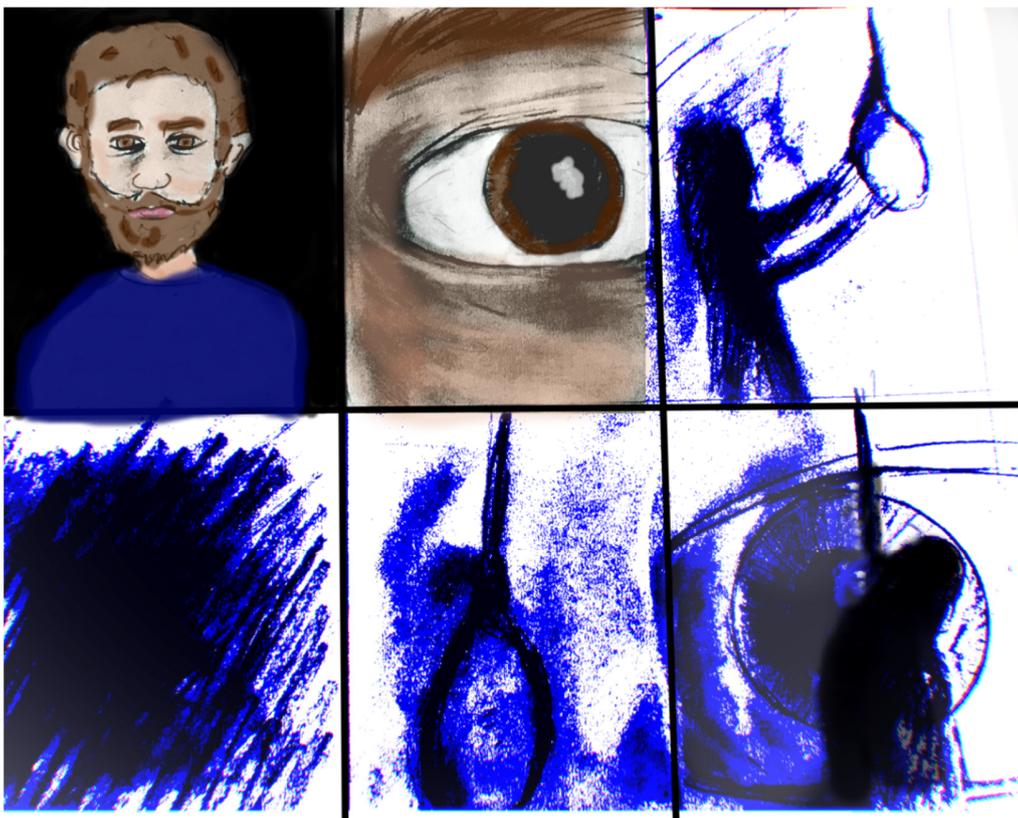


Lien: <https://www.youtube.com/watch?v=gVMi4j6v1E4>

ANNEXE C : DISPOSITIF

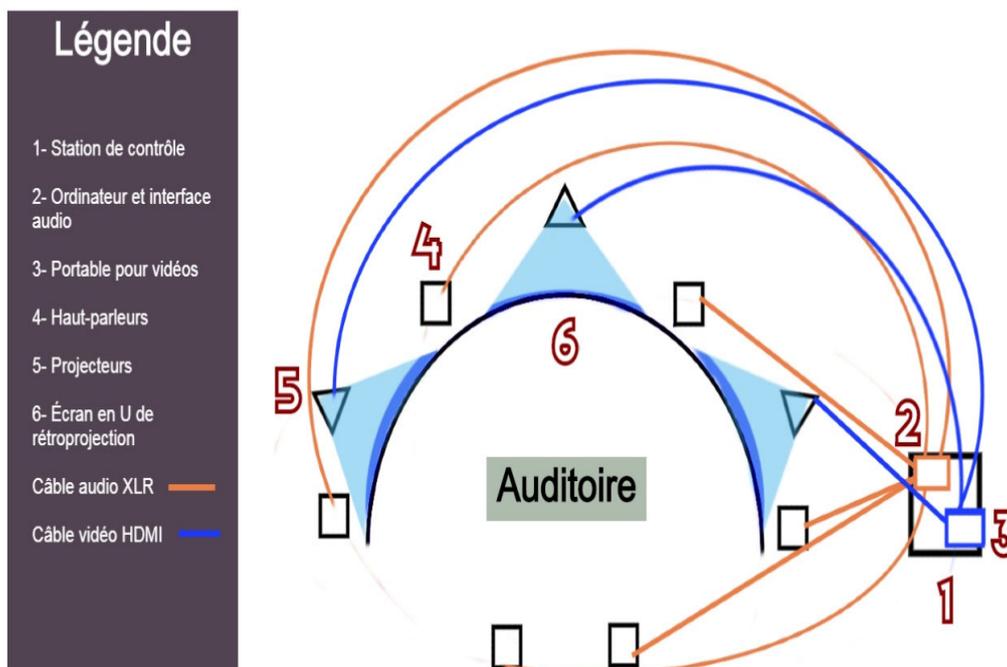
C.1	Dispositif : première ébauche visuelle.....	52
C.2	Dispositif : Schéma technique de l'installation	53

C.1 : Dispositif : première ébauche visuelle



©Jacob Cadieux 2020

C.2: Dispositif : Schéma technique de l'installation

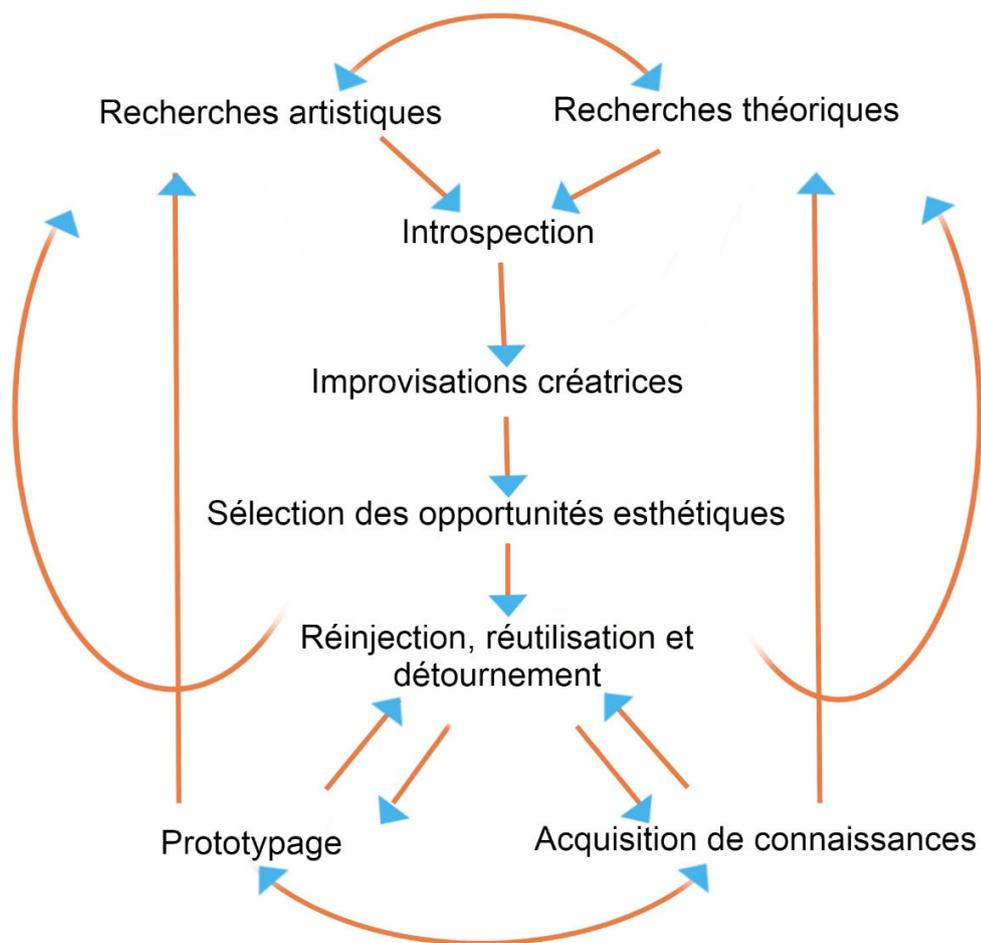


ANNEXE D : PROCESSUS ET PROCÉDÉS

D.1	Processus	55
D.2	Procédés sonores.....	56
D.3	Procédés vidéos	57

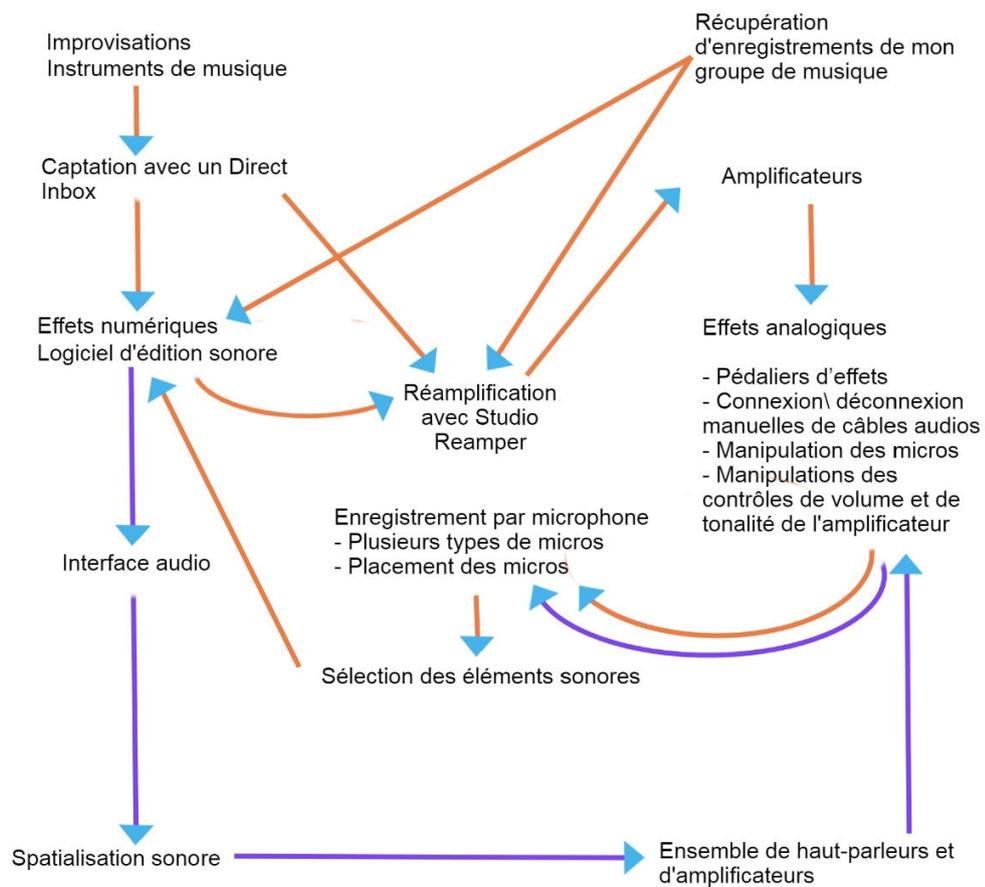
D.1 : Processus

Processus



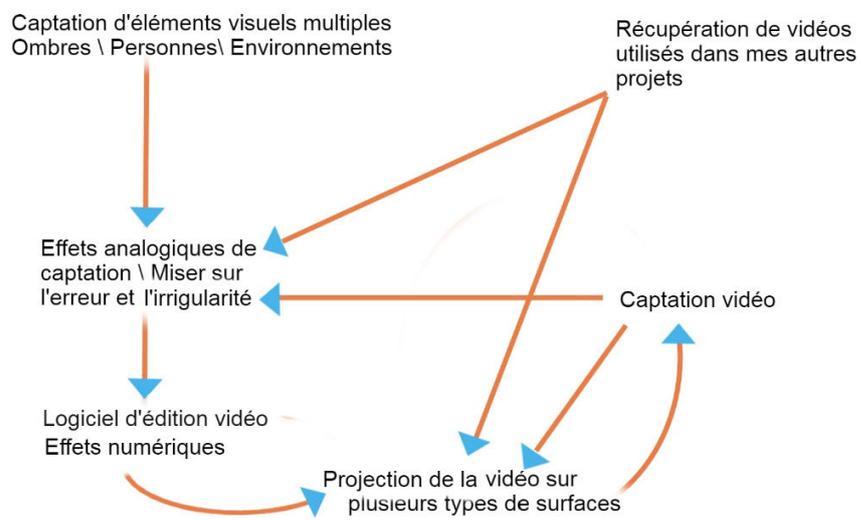
D.2 : Procédés sonores

Procédés sonores



D.3 : Procédés vidéos

Procédés vidéos



ANNEXE E : EXPÉRIMENTATIONS

E.1	Expérimentation 1	59
E.1.2	Procédés expérimentation 1	59
E.2	Expérimentation 2.....	60
E.2.1	Procédés et techniques de l'expérimentation 2	60
E.3	Expérimentation 3.....	61
E.3.1	Schéma technique de l'expérimentation 3	61

E.1 : Expérimentation 1- Septembre 2017

(EDM7111- Séminaire de recherche-cr ation sur le son)



<https://vimeo.com/420386776/84b9c4854b>

E.1.2 : Proc d s pour l'exp rimentation 1



<https://vimeo.com/420757718/71368881c8>

E.2 : Expérimentation 2- Janvier 2018

(EDM7113- Séminaire de recherche-cr ation en communication vid o)



<https://vimeo.com/274983201/2a0605dd78>

E.2.1 : Proc d s et techniques de l'exp rimentation 2



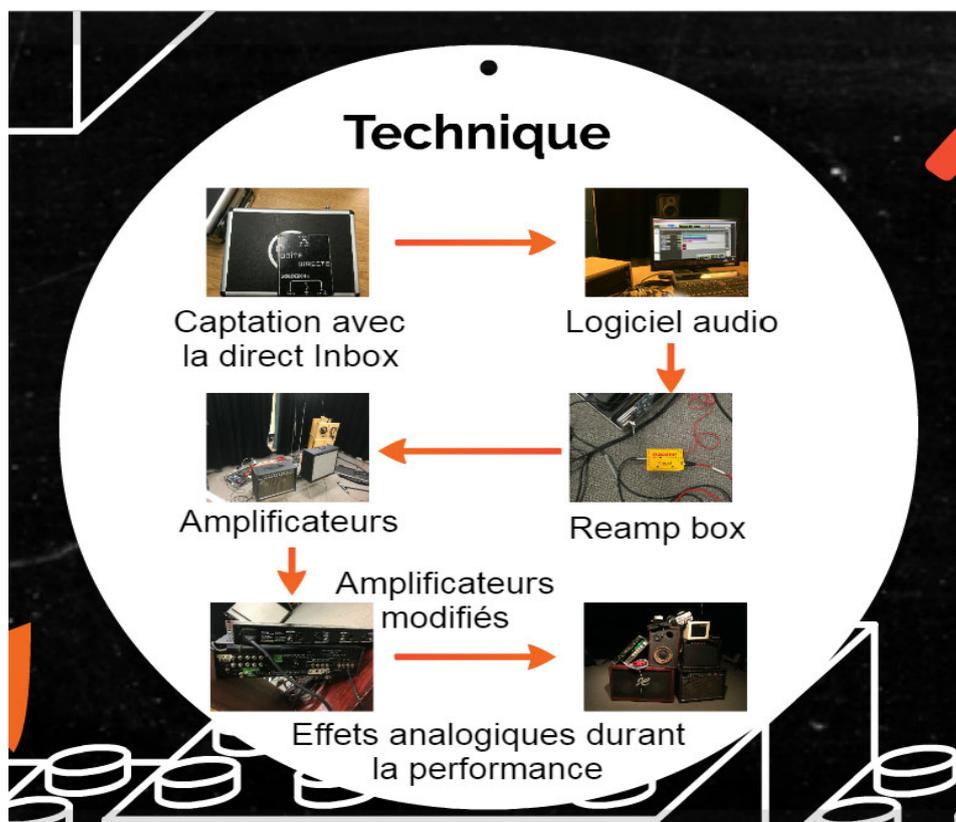
<https://vimeo.com/420768178/75681b7a93>

E.3: Expérimentation 3- Juin 2018

(EDM7805- Séminaire de développement de projet)

<https://vimeo.com/280979960>

E.3.1: Schéma technique de l'expérimentation 3



ANNEXE F : DÉVELOPPEMENT DE L'ŒUVRE FINALE

F.1	Prototype de l'œuvre finale.....	63
	F.1.1 Procédés œuvre finale	63
F.2	Prototype de l'œuvre finale version 2.....	64
	F.2.1 Patch Max msp	64
F.3	Adaptation vidéo.....	65
F.4	Adaptation vidéo finale.....	65

F.1: Prototype de l'œuvre finale



<https://vimeo.com/420486244/697d715c72>

F.1.1 : Procédés de l'œuvre finale



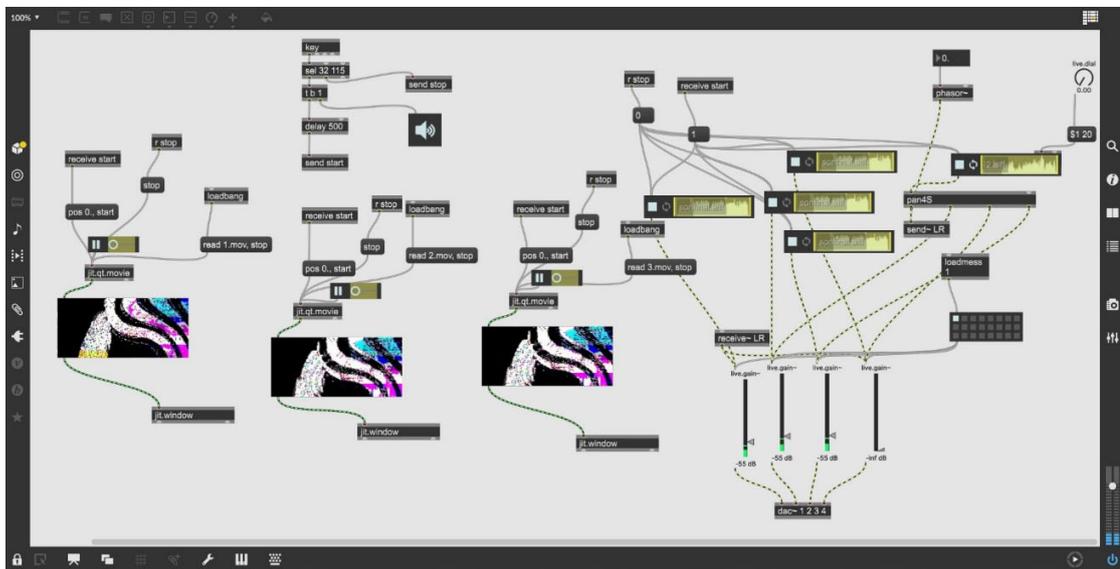
<https://vimeo.com/420489869/221c57d367>

F.2 : Prototype de l'œuvre finale, version 2



<https://vimeo.com/479652151/ee194b3b1b>

F.2.1 : Patch Max msp

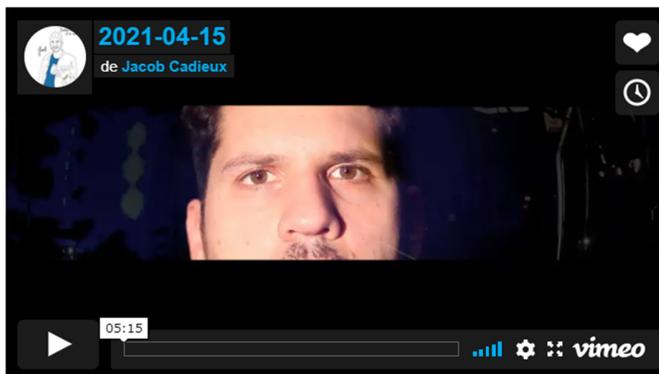


F.3 : Adaptation vidéo



<https://vimeo.com/516824158/37b147e1c1>

F.4 : Adaptation vidéo version finale



<https://vimeo.com/548037063>

BILIOGRAPHIE

- American Psychiatric Association. (2020). What Is PTSD? Dans *Posttraumatic stress disorder(PTSD)*. Récupéré de <https://www.psychiatry.org/patients-families/ptsd/what-is-ptsd>
- Andrieu, B. (2014). *Donner le vertige: les arts immersifs*. Montréal : Liber.
- Attali, J. (1986). *Bruits; Essai sur l'économie politique de la musique*. Paris : LGF.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.
- Beah, I. (2007). *A long way gone; memoirs of a boy soldier*. Vancouver: Douglas & McIntyre.
- Boillot, H. *Reminiscence* (2007). Dans *Petit Larousse de la philosophie*. Paris : Larousse.
- Bouchard, M.-C. (2017, 11 août). Taux de suicide alarmant chez les ambulanciers du Québec. *le Soleil*. Récupéré de <https://www.lesoleil.com/actualite/sante/taux-de-suicide-alarmant-chez-les-ambulanciers-du-quebec-03be24cd0155c1c042d6c646680feb56>
- Boutet, D. (2018). La création de soi par soi dans la recherchecréation : comment la réflexivité augmente la conscience et l'expérience de soi. *Approches inductives*, 5(1), 289–310. <https://doi.org/10.7202/1045161ar>
- Collège Ahuntsic. (2020). Soins préhospitaliers d'urgence. Dans *Science et santé*. Montréal. Récupéré de <https://www.collegeahuntsic.qc.ca/programmes-dec/techniques/soins-prehospitaliers-durgence>

- Corporation des paramédics du Québec. (2020). Récupéré de <https://www.paramedic.quebec/fr/>
- Godfrey-Smith, P. (2020). *Metazoa: Animal Life and the Birth of the Mind*. New-York: Farrar, Straus and Giroux. Édition du Kindle.
- Goffman, E. et Joseph, I. (2009). *Les cadres de l'expérience*. Paris : de Minuit.
- Harding, S. (2004). Introduction: Standpoint Theory as a Site of Political, Philosophic, and Scientific Debate. *The Feminist Standpoint Theory Reader Intellectual and Political Controversies*. 1-10. New-York: Routledge. Récupéré sur <http://cscs.res.in/dataarchive/textfiles/textfile.2012-02-24.1205832218/file>
- Kelly, P. (2016). Creativity and Autoethnography: Representing the Self in Documentary Practice. *Screen thoughts: A journal of image, sonic, and media humanities*, 1(1), 1-9. Récupéré de https://media.wix.com/ugd/0d1f4b_540f66dae00e443b97b4ac3714225ef2.pdf
- Knox, J. et Brito, D. (artistes). (2019, 27 septembre). *Remote sense* [œuvre immersive]. Montréal. Société des arts technologiques.
- Lather, P. et A. St. Pierre, E. (2013). Post qualitative research. *International Journal of Qualitative Studies in Education*. doi: 10.1080/09518398.2013.788752
- MacLure, M. (2010) Offense of theory. *Journal of Education Policy* 25(2), 275-283. <https://doi.org/10.1080/02680930903462316>
- MacLure, M. (2013). Researching without representation? Language and materiality in post qualitative methodology. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 26(6), 658-667. doi: 10.1080/09518398.2013.788755
- Menkman, R. (2011). Glitch studies manifesto. *Vidéo vortex reader II: moving images beyond Youtube*. 336-346. Institute of Network Cultures, Amsterdam. Récupéré sur https://www.networkcultures.org/uploads/%236reader_VideoVortex2PDF.pdf?fbclid=IwAR1VuBCcSGdfOd-tgZ_T7A_yYMeyNyd2wTzdl04B6yBfFZtJNIBI0u9Hs2I

- Paquin, L.-C. (2019). *Faire de la recherche création par cycles heuristiques* [PDF]. Université du Québec à Montréal. Récupéré sur https://lcpaquin.com/cycles_heuristiques_version_abregee.pdf
- Pite, C., Young, J. et Tudor, J. (dir.). (2018, 7 juin). *Betroffenheit* [concert de danse]. Montréal, Centre Pierre-Péladeau.
- Somerville, M. (2016). The post-human I: encountering 'data' in new materialism. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 29(9), 1161-1172. doi: 10.1080/09518398.2016.1201611
- Spielberg, S. (realis) (1998). *Il faut sauver le soldat Ryan*. [DVD]. Amérique du Nord : DreamWorks Pictures.
- Van der Kolk, B. (2015). *The Body keeps the score: brain, mind and body in the healing of trauma*. New York, NY : Penguin Books.
- Vincent, A. (réalis). (2016). *Post traum* [video en ligne]. Fusion Films. Récupéré de <https://fusionfilm.net/movies/post-traum/>
- Villani, A. (2003). Crise de la raison et image de la pensée chez Gilles Deleuze. *Noesis* (5). 203-2016. Récupéré sur <http://journals.openedition.org/noesis/1502>