

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

*UNE JOURNÉE DANS LA PEAU D'AKIM : UN PARCOURS EN SURCHARGE
SENSORIELLE.*

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

Par Mirvat AlOthman

Septembre 2023

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.04-2020). 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

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à mon directeur de recherche, Martin L'Abbé, pour son soutien inestimable tout au long de mon parcours. Son expertise et ses conseils ont été essentiels pour m'aider à façonner et affiner mon projet.

Je tiens également à remercier Kenny Lefebvre pour son aide précieuse dans la réalisation de tous les aspects techniques de mon projet. Sa patience a été cruciale pour donner vie à mon idée et surmonter les défis rencontrés en cours de route.

Je voudrais également exprimer ma reconnaissance envers les membres du jury, Loïc Guyot et Jean-François Renaud, pour leurs remarques constructives qui ont contribué à renforcer et à améliorer la qualité de mon travail.

Enfin, je tiens à remercier mon neveu Mika, dont les expériences personnelles ont été la source d'inspiration derrière ce projet. Son courage et sa résilience face aux défis de la vie m'ont incité à poursuivre cette recherche et à contribuer à une meilleure compréhension et un soutien accru pour ceux qui vivent avec des difficultés similaires.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	II
RÉSUMÉ.....	IV
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I.....	5
1.1 UNE APPROCHE PSYCHOSOCIOLOGIQUE.	7
1.2 UNE APPROCHE CONSTRUCTIVISTE.....	9
1.3 UNE APPROCHE PHÉNOMÉNOLOGIQUE.....	10
CHAPITRE II.....	12
2.1 CARLY’S CAFÉ	12
2.2 SENSORY OVERLOAD	13
2.3 BEAT TV	14
2.4 THE WORLD IS SOUND.....	15
2.4 THE SONIC ROOM.....	15
2.5 RAIN ROOM.....	16
CHAPITRE III	18
3.1 PREMIÈRE SÉQUENCE	20
3.2 DEUXIÈME SÉQUENCE	21
3.3 L’INSTALLATION	21
CHAPITRE IV	23
RÉCIT DE PRATIQUE	23
CONCLUSION	27
ANNEXES	29
BUDGET.....	29
ILLUSTRATIONS.....	30
BIBLIOGRAPHIE ET MÉDIAGRAPHIE.....	32
CAPTATION DE L’INSTALLATION	34

RÉSUMÉ

Ce mémoire accompagne la réalisation de l'installation vidéo *Une journée dans la peau d'Akim : un parcours en surcharge sensorielle*. Ce projet se concentre sur l'étude des défis associés aux difficultés de traitement sensoriel et vise à sensibiliser et à promouvoir l'empathie envers les personnes touchées par cette condition.

Installation : deux séquences vidéo (une se déroulant à la maison et l'autre dans les transports en commun) sont projetées sur trois écrans. Deux se font face et sont reliés par un troisième, formant un « u » inversé à angle droit. Le spectateur qui assiste à la projection est assis face à l'écran central. Celui-ci peut vivre une expérience immersive grâce à l'apport sonore des huit haut-parleurs disposés autour des écrans ainsi qu'un dispositif d'éclairage dont les effets en lien avec le contenu sont programmés.

Cette installation offre une expérience immersive qui sensibilise le public aux luttes quotidiennes des personnes qui vivent la surcharge sensorielle.

Mots clés : expérience, surcharge sensorielle, représentation, sens

Introduction

« C'est important de valider comment l'enfant se sent pour qu'il se sente en sécurité, note Josiane Caron Santha¹. Ensuite, on tente de voir ce qu'on peut faire pour adapter l'environnement. »

On tente toujours de pousser, encourager et « entraîner » les personnes neuro-diverses à s'adapter à notre environnement. Généralement, on ne fait pas d'efforts pour s'adapter à ces personnes, mais on attend d'eux de vivre dans notre réalité et de l'accepter.

Artiste, animatrice, photographe, sculptrice, mon travail reflète toujours ma réalité, mes sensations auxquelles je désire donner forme. Pour ce projet en particulier j'ai eu la curiosité d'explorer, d'adopter ou du moins de m'adapter au point de vue et à la réalité d'autres personnes et plus précisément les personnes autistes. J'essaie de reproduire une expérience de surcharge sensorielle à l'aide d'une série de séquences vidéographiques et des interprétations de témoignages de personnes autistes qui m'ont expliqué ce qu'ils ressentent lors d'une surcharge sensorielle.

L'objectif poursuivi par ce projet a pour but de sensibiliser le public à une des réalités des personnes autistes en lui faisant vivre une expérience de type surcharge sensorielle. Cela permettra de mieux comprendre comment il est difficile pour ces personnes de s'adapter à notre environnement et peut-être aussi nous amener à modifier notre perception de leur réalité.

Avec le projet *Une journée dans la peau d'Akim : un parcours en surcharge sensorielle*, j'ai voulu amener mon projet précédent de surcharge sensorielle² plus loin et le sortir des limites de l'écran unique.

¹ Connaissez-vous l'hypersensibilité sensorielle ? Naitre et grandir, <https://naitreetgrandir.com/fr/nouvelles/2020/11/11/connaissez-vous-hypersensibilite-sensorielle/>

² Il s'agit d'un court métrage d'animation intitulé « Sensory Overload » que j'ai réalisé et qui est une métaphore et une interprétation personnelle d'une surcharge sensorielle. Je l'aborderai au chapitre I.

Je me suis lancée dans ce mémoire-crédation avec l'objectif de créer une œuvre qui permettra aux gens de vivre une expérience de surcharge sensorielle plus immersive qu'avant. Pour mieux saisir ce qu'est la surcharge sensorielle, voilà une définition que propose Rachel Ouellet, éducatrice spécialisée et autrice, qui a écrit beaucoup sur l'autisme :

La surcharge sensorielle est un phénomène qui arrive à la plupart des personnes autistes. La surcharge arrive lorsqu'il y a trop de choses qui se passent autour de toi. Lorsqu'il y a trop de bruits, trop de personnes, trop d'odeurs ou de lumière. C'est quand ton cerveau doit traiter trop de données en même temps. Ta tête n'arrive pas à tout analyser et elle « surchauffe » ! (R. Ouellet, 2019)

Mon but est de créer une transposition audiovisuelle de la « surcharge sensorielle » afin de sensibiliser les participants ou spectateurs, les laissant expérimenter ce phénomène à travers une installation.

Pour arriver à produire cette expérience, j'ai dû effectuer davantage de recherche sur l'autisme et le phénomène de la surcharge sensorielle. Cela m'a amené à rencontrer des personnes autistes qui vivent ce phénomène à un certain niveau, afin qu'ils puissent me le décrire avec le plus de détails possible. Chaque expérience est différente d'une personne à l'autre, c'est pourquoi j'ai voulu rencontrer et entendre plusieurs personnes afin de pouvoir faire la synthèse de leurs « histoires » et ainsi créer une vision unique et à la rigueur une interprétation personnelle de cet événement.

Il était important pour moi de m'appuyer sur les entrevues pour pouvoir traduire leurs mots en sons et en images. Permettre que leur voix, la voix des autistes soit « vue » ou entendue d'une manière ou d'une autre. Je pense que c'est une des raisons principales qui m'a amené à développer ce projet. C'est pourquoi j'aborde cette création comme une transposition et non une représentation de ce que vit une personne autiste. Les mots prononcés lors des entrevues et les images qui y sont associées me serviront de « tremplin » vers l'installation.

La définition de transposition du dictionnaire Larousse est « l'action de faire passer quelque chose », je voudrais passer les expériences des personnes qui vivent la surcharge à travers mon installation, toutefois je me questionne encore sur la manière de recréer cette surcharge et de la faire vivre aux autres.

Pour mieux comprendre le titre du projet : *Une journée dans la peau d'Akim : un parcours en surcharge sensorielle*, j'expliquerai plus en détails pour le choix des termes. Le titre du projet englobe plus qu'un seul aspect médiatique, il sollicite tous les sens, que ce soit la vue, l'ouïe, le toucher, le goût ou l'odorat, car la surcharge peut être induite par un seul ou un ensemble de stimuli sensoriels.

La définition d'« être dans la peau de quelqu'un » c'est être dans la situation d'une personne, être dans la peau c'est vivre ce que l'autre vit de la façon la plus authentique. Si on dit tête on se limite d'une façon à la pensée, mais dans la peau on va plus loin, on s'englobe entièrement de la personne et son entourage, ça ajoute plus des sensations. On adopte le point de vue de l'autre personne, pas seulement dans les pensées, mais aussi les sens. En même temps en utilisant le terme « peau » et non pas corps ça rend l'expérience plus intime et plus vulnérable.

J'ai choisi le terme « parcours », car je suis en train de suivre la personne durant sa journée dans son trajet.

J'ai choisi de « nommer » la personne que nous regardons en « POV³ » pour créer un lien entre le spectateur et la vidéo, un sentiment d'intimité, d'humanité. Akim est une anagramme du nom de Mika qui est mon neveu et la source d'inspiration de mon projet, j'en parlerai plus tard.

Pour rendre l'expérience aussi fidèle et réelle que possible, j'ai choisi de puiser dans des scénarios du quotidien ordinaire, ce que nous pouvons vivre chaque jour, rien d'extraordinaire ni de fantastique.

Mon projet est composé d'une série de vidéos prise du point de vue d'une personne autiste, que l'on suit durant sa journée un peu comme si l'on entrait dans sa peau. Durant cette vidéo, la personne va vivre une expérience de surcharge sensorielle qui sera plus tard recréée au moment de la postproduction audio et vidéo.

³ Le mot POV vient de l'anglais « point of view », « point de vue » en français. Utilisé comme un moyen de parler de quelque chose du point de vue d'une personne, ou en référence à une personne.

Comme je le mentionnais, le projet sera diffusé sous la forme d'une installation qui permettra une expérience immersive touchant plus de deux sens (vue, ouïe, goût, odorat et toucher). Les personnes atteintes d'autisme la décrivent comme une expérience hors du corps et la façon idéale de créer ou transposer cela est de faire déambuler des personnes à l'intérieur de l'installation (de la création).

La surcharge sensorielle, une expérience courante chez les personnes ayant des difficultés de traitement sensoriel, est souvent difficile à comprendre pour ceux qui ne l'ont pas vécue de première main. Dans une tentative d'accroître l'empathie et la compréhension des personnes, ce projet explorera la question de recherche : comment une installation multimédia peut-elle simuler efficacement une surcharge sensorielle pour accroître la compréhension et l'empathie dans la population générale ? On pourrait conclure que l'installation de simulation de surcharge sensorielle abordée dans ce projet adopte une approche inspirée de la phénoménologie (Merleau-Ponty, 1962 ; van Manen, 1990), utilisant un point de vue à la première personne (POV) et une expérience de visionnement d'une personne à la fois pour créer une rencontre immersive et personnelle pour le public.

Chapitre I

Cadrage conceptuel et théorique

Tout a commencé quand j'ai appris que mon neveu était autiste. J'étais au Liban à l'époque et je ne connaissais pas ce terme, je ne connaissais pas le monde de l'autisme, je n'en avais jamais entendu parler.

Au Liban, l'autisme s'appelle مرض التوحد, si je le décompose مرض signifie maladie et توحد signifie l'acte d'être reclus. Ce qui apporte une connotation négative à ce phénomène. Nous n'étions pas bien renseignés sur la neurodiversité, nous savions simplement qu'ils étaient différents, mais la plupart du temps nous pensions cela de manière négative.

C'était le moment juste après avoir appris la nouvelle, le moment où j'ai réalisé que je ne savais rien du diagnostic de mon neveu, le moment où j'ai réalisé que je ne savais pas comment agir autour de lui, comment lui parler, comment le comprendre, c'est cette prise de conscience qui m'a amené à vouloir créer une œuvre autour de ce phénomène.

Je voulais comprendre mon neveu, pouvoir me connecter et communiquer avec lui. Ce moment m'a amené à en apprendre davantage sur l'autisme. J'ai lu des articles, j'ai regardé des films et j'ai entendu des autistes en parler.

Au fil du temps, j'ai vu comment les autres regardaient ou traitaient mon neveu Mika et j'ai réalisé que ce n'était pas que moi, il y en avait d'autres comme moi qui ne savaient pas ce qu'est l'autisme. J'ai donc choisi le sujet de la « surcharge sensorielle » pour des gens comme moi.

Alors j'en ai fait ma mission d'utiliser mon savoir-faire pour conscientiser le plus de gens possible face à l'autisme, les laisser se sensibiliser avec eux.

Mon premier essai était une vidéo d'animation qui m'a permis de jeter certaines bases et de poursuivre en ce sens.

La vidéo d'animation intitulée « Sensory Overload¹ » que j'ai réalisée sur ce sujet était davantage une représentation métaphorique. Finalement, sans le vouloir elle s'est développée dans un style plus absurde, considérant que j'ai utilisé des métaphores comme informations descriptives du sujet. Afin de contrer cela, j'ai tenté d'aller vers une direction plus proche de la réalité, qui va permettre aux gens de s'approcher de l'expérience réelle.

Pour être le plus authentique possible, je me suis lancé dans des recherches afin de mieux comprendre le terme de la surcharge sensorielle.

Dans l'article « Reduce the 'Noise' » par RetailMeNot², les auteurs vulgarisent la notion de surcharge sensorielle et répondent aux questions telles que « qu'est-ce que la surcharge sensorielle? », « qui sont les personnes qui la vivent? » et « qu'est-ce que ça fait? ». Ils définissent la surcharge par une surstimulation d'un ou plusieurs sens, qui rend trop difficile le traitement du système nerveux d'un individu. Dans cet article ils expliquent comment chacun des sens (ouïe, vue, olfactif, toucher, etc.) et leurs combinaisons mènent à une surcharge et utilisent l'exemple d'un centre commercial pour expliquer une expérience générale dans un environnement précis.

Dans l'article « Surcharge sensorielle : Symptômes, causes, affections connexes et plus encore », publié sur le web de Géniale Santé, l'autrice Florence Kavalier³ présente deux exemples de scénarios de surcharge : un rassemblement de groupe et une activité dans une piscine pour enfants. On peut voir dans chacun de ces exemples que le phénomène de surcharge où le cerveau n'arrive plus à interpréter les informations sensorielles peut se produire lors d'activités quotidiennes dites normales pour nous tous.

¹ Sensory Overload, Mirvat AlOthman
<https://youtu.be/R9bK7KXVXIA>

² RetailMeNot, 2016. Reduce the « Noise », The Real Deal.
<https://www.retailmenot.com/blog/sensory-overload-while-shopping.html>

³ Kavalier, Florence. Surcharge sensorielle : Symptômes, causes, affections connexes et plus encore, Géniale Santé.
<https://genialsante.com/surcharge-sensorielle-symptomes-causes-affections-connexes-et-plus-encore/>

Florence Kavalier compare l'état du cerveau durant la surcharge au sentiment d'être coincé. Ce terme est toujours présent lorsqu'on parle de l'activité du cerveau durant la surcharge, ce qui me pousse à vouloir recréer cette réaction dans mon installation.

« A different kind of ethnography : Imaginative Practices and Creative Methodologies », un livre par Dara Culhane et Denielle Elliott, présente les dernières méthodes de recherche et d'expérimentation dans ce qui est désormais connu sous le nom d'ethnographie sensorielle.

« Sensory knowledge is “non-verbal, » « tacit, » « taken for granted, » « felt, » « performed, » « invisible, » « emotional, » « mundane, », « intuitive, » « emplaced, » « imagined, » Sensory knowledge is « not easily or even possibly expressed in written or spoken words ». (Culhane et Elliott, 2016)

Dans cet ouvrage, les auteurs expliquent comment on ne peut pas vraiment exprimer en mots de manière détaillée ce type d'expérience sensorielle. Dans mes recherches pour mon projet d'animation, ça a été mon premier « obstacle ».

Dans mes recherches j'ai toujours trouvé des descriptions de surcharge sensorielle plutôt métaphorique, les auteurs utilisent généralement des comparaisons ou des exemples qui sont, à mon avis, loin des réalités vécues par les personnes autistes. C'est un peu la raison pour laquelle mon précédent projet a pris cette forme abstraite et métaphorique, des expressions illustrées, non pas la réalité.

How do they communicate what may be inexpressible in language?
(Culhane et Elliott, 2016)

Cet aspect me préoccupe quand même, avec les entrevues, est-ce que j'aurai les résultats recherchés? Est-ce que j'aurai les mots et les détails qui me manquent?

1.1 Une approche psychosociologique.

C'est important de commencer par mentionner que mon projet est purement subjectif, il tente de prendre le point de vue interne d'une personne autiste. Ma recherche est de type exploratoire, et de donnée qualitative, vu que je suis en train de découvrir un phénomène qui m'est inconnu, qui

est la surcharge sensorielle que je n'ai jamais vécue, une expérience d'une personne autiste que je suis en train de raconter ou représenter.

Pour cela j'ai évoqué le mode de recherche interprétatif et compréhensible, les récits de vie et les entretiens que j'ai fait avec des personnes autistes m'ont servi de données qui m'ont permis ensuite d'interpréter ce type d'expérience.

Un autre champ d'études important à mentionner, est le changement et le développement organisationnel et collectif. Créer un changement de niveau macro, voir au niveau de la société, est un objectif important de ce sujet de mémoire et en créant une expérience qui peut être vue ou « vécue » par d'autre est ma façon de faire cette « parole » ou une étape vers le changement.

Comme vous avez vu jusqu'à maintenant, le mot « expérience » a été plusieurs fois utilisé pour indiquer le phénomène de surcharge sensorielle. Avant d'aborder sommairement l'approche psychosociologique, j'ai toujours décrit la surcharge sensorielle comme une expérience, sans vraiment y réfléchir.

L'expérience est une réalité vécue par une personne, ce qui va très bien avec ce que la surcharge sensorielle est réellement. C'est la réalité de certaines personnes, concrète et personnelle, vécue par eux. Cependant comme je l'ai déjà mentionné, ce phénomène m'était inconnu, principalement à cause du fait qu'il n'est pas observable de l'extérieur, ce qui est aussi un de ses attributs.

Dans son texte intitulé *Expérience*, Robert Sévigny nous dit « En psychosociologie – comme en psychologie – la notion d'expérience circonscrit plutôt un vécu de l'autre »
Comme je l'ai mentionné plus tôt, la réalité vécue de ces personnes est l'expérience en question.

Ce qui nous ramène à un sujet subjectif, « La notion d'expérience sert plutôt à cerner les dimensions subjectives d'une situation, d'un événement, d'une sensation, etc. » (Sévigny R., 2002)

1.2 Une approche constructiviste.

Le constructivisme prend un point de vue phénoménologique, qui reprend la question de compréhension du monde, comment la personne comprend ou voit le monde. La réalité d'une approche constructiviste est subjective, et il y a plusieurs réalités. En choisissant ce sujet de mémoire, j'ai toujours en tête que l'expérience que je vais créer est « Une seule expérience » et non pas « L'expérience ». C'en est une de plusieurs autres expériences. Ce qui m'amène à dire que la surcharge sensorielle n'est pas la même pour toutes les personnes autistes, chaque manifestation est différente, comme la réalité, l'expérience vécue est subjective, et il en y a plusieurs. C'est pourquoi dans mon processus d'entrevue, je vais rencontrer plusieurs personnes pour collecter et comprendre le processus de construction de leurs expériences afin d'en créer une unique. C'est pour cela que ce sujet s'inscrit dans la co-construction et la recherche collaborative, qui touchent l'intersubjectivité où je crée à travers une interprétation personnelle de la subjectivité de l'autre un moyen pour comprendre et expliquer (ou montrer ?) l'expérience de surcharge sensorielle.

En fait l'un des objectifs de l'approche constructiviste est de saisir le sens, la compréhension du monde par le sujet (intérêt pratique), en plus de comprendre le phénomène en question. Les schèmes cognitifs ne sont pas préconstruits, dès qu'on est enfants, nous sommes en train d'absorber toutes ces expériences avec soit des objets ou de personnes et des situations qu'on va rencontrer, à travers lesquels se construisent nos schèmes et formes les représentations.

Les représentations sont en fait « une re-présentation des choses qu'on a vues auparavant » (Glaserfeld E.V, 2004). Ernst Von Glaserfeld, dans son texte intitulé « l'approche constructiviste » a cité Vico, un philosophe napolitain « l'homme peut connaître seulement ce que l'homme a fait ». Donc on peut comprendre que la représentation répète une expérience vécue.

Vu que je n'ai jamais vécu l'expérience que j'aimerais représenter, je tente de la créer ou la recréer avec l'aide des personnes qui l'ont vécu. Cependant celle-ci n'est pas totalement hors de mon schème cognitif, l'expérience de surcharge sensorielle est notre réalité, mais en plus exagéré,

avec davantage de son, d'odorat et de lumière. C'est comme si on devenait conscient de tout petits mouvements ou ondes qui gravitent autour de nous, c'est pour ça que je peux dire qu'une « espèce de structure modèle » (Glaserfeld E.V, 2004) est présente dans mon schème et dans celui de beaucoup de monde. Ou encore on peut comparer cette expérience de surcharge sensorielle à notre expérience actuelle afin d'en comprendre la représentation.

1.3 Une approche phénoménologique.

Le choix du point de vue de la première personne dans l'installation de la surcharge sensorielle est crucial pour atteindre l'objectif du projet, qui s'agit de pousser l'empathie et la compréhension pour les personnes qui vivent la surcharge sensorielle. En adoptant une approche inspirée de la phénoménologie (Merleau-Ponty, 1962 ; Van Manen, 1990), l'installation vise à approfondir les expériences subjectives et vécues par des personnes en surcharge sensorielle.

La phénoménologie est une perspective philosophique et méthodologique qui se concentre sur la compréhension des expériences humaines en explorant les expériences subjectives et vécues des individus (Merleau-Ponty, 1962 ; van Manen, 1990).

Dans le cadre de mon installation, cette approche permet d'approfondir l'interprétation de l'impact de la surcharge sensorielle sur l'individu, mettant en évidence l'interaction complexe des stimuli sensoriels et des expériences personnelles.

L'utilisation d'un point de vue à la première personne dans l'installation s'aligne sur l'approche phénoménologique en offrant une expérience immersive et subjective au public. Cela lui permet de voir le monde à travers les yeux de quelqu'un aux prises avec une surcharge sensorielle, favorisant ainsi un sentiment plus profond d'empathie et de compréhension. En faisant l'expérience directe de certains défis auxquels sont confrontés ces individus, le spectateur pourra mieux comprendre les difficultés qu'ils rencontrent dans leur vie quotidienne.

Ce point de vue à la première personne met également l'accent sur la nature personnelle des expériences de surcharge sensorielle, reconnaissant que l'expérience de chaque individu est unique et façonnée par ses capacités de traitement sensoriel, son histoire personnelle et son

environnement. Cette perspective souligne l'importance de comprendre la surcharge sensorielle comme un phénomène complexe à multiples facettes qui ne peut être réduite à un seul ensemble de symptômes ou d'expériences.

En incorporant un point de vue à la première personne et adoptant une approche qu'on pourrait qualifier de phénoménologique dans l'installation de simulation de surcharge sensorielle, le projet crée une opportunité pour le public de s'engager dans les expériences complexes et subjectives d'individus aux prises avec des difficultés de traitement sensoriel. Cette rencontre immersive et personnelle favorise l'empathie, la compréhension et le soutien, contribuant à une société plus inclusive et plus compatissante.

Chapitre II

Cadrage pratique – corpus d'œuvres

Dans cette section, nous allons explorer plusieurs œuvres et installations qui ont servi d'inspiration pour le développement de mon projet de thèse. Ces œuvres, qui mettent l'accent sur différents aspects des expériences sensorielles et de la surcharge, offrent des perspectives précieuses pour comprendre comment le son, l'image, et la narration peuvent être utilisés pour créer des expériences immersives et émouvantes. Nous aborderons les points forts et les techniques utilisées dans chacune de ces œuvres et discuterons de la manière dont elles ont influencé mon travail. Ces exemples serviront de base pour élaborer une installation multimédia riche et immersive qui permettra au public de mieux comprendre et ressentir la surcharge sensorielle vécue par les personnes autistes dans leur vie quotidienne.

2.1 Carly's Café

« Carly's Café - Experience Autism Through Carly's Eyes »⁴ est un court métrage réalisé par Carly Fleischmann, une jeune femme autiste. Ce film innovant permet aux spectateurs de se plonger dans l'expérience de Carly et d'autres personnes autistes en simulant les défis sensoriels auxquels elles sont confrontées au quotidien.

Le film suit Carly lors d'une visite dans un café, où les bruits, les lumières et les mouvements ambiants sont amplifiés pour illustrer l'intensité de la surcharge sensorielle. Les effets visuels et sonores sont soigneusement conçus pour reproduire la manière dont une personne autiste peut percevoir son environnement, offrant ainsi un aperçu précieux de leur expérience.

Ce qui rend Carly's Café particulièrement intéressant pour mon projet, c'est la combinaison de techniques artistiques et narratives utilisées pour créer une expérience immersive. La caméra adopte le point de vue de Carly, permettant au spectateur de s'identifier directement à son

⁴ Carly's Café : <https://www.youtube.com/watch?v=KmDGvquzn2k>

expérience. Les effets sonores et visuels sont intensifiés progressivement pour simuler l'accumulation des stimuli sensoriels et accentuer l'impact de la surcharge sensorielle.

Cependant, il y a un aspect de Carly's Café que je ne souhaite pas reproduire dans mon installation : le fait que le spectateur soit également une tierce personne. Dans le film, on peut voir Carly, ce qui crée une certaine distance entre le spectateur et l'expérience vécue. Contrairement à cela, je souhaite que mon installation place le spectateur directement dans la position de « Carly », supprimant ainsi la distance et offrant une expérience plus immersive et personnelle.

En m'inspirant de Carly's Café, je souhaite créer une installation qui utilise des techniques similaires pour immerger le public dans l'expérience de la surcharge sensorielle. En particulier, je veux explorer comment le point de vue à la première personne, les effets sonores et visuels amplifiés, et le message poignant peuvent être utilisés pour sensibiliser davantage aux défis auxquels sont confrontées les personnes autistes, tout en offrant une expérience plus intime et immersive pour le spectateur.

2.2 Sensory Overload

L'œuvre intitulée National Autistic Society « Sensory Overload », Sound Design & Mix by Munzie Thind⁵ nous montre le point de vue d'une personne autiste assise dans sa maison. J'ai aimé la succession en gros plans d'éléments qui crée des bruits et qui sont superposés et additionnés aux plans suivants. C'est un effet que j'aimerais reproduire ou du moins m'inspirer, car ça produit une accumulation de sons et il n'est plus possible d'identifier à quels plans ils appartiennent, créant ainsi une surenchère d'informations.

L'installation « Sensory Overload » par l'artiste Gao Yujie⁶ est une des premières œuvres sur laquelle je suis tombée lors de mes recherches. Le jeu sonore m'a inspiré durant mon

⁵ National Autistic Society « Sensory Overload » Sound Design & Mix by Munzie Thind <https://vimeo.com/105007097>

⁶ Gao Yujie, 2017. Sensory Overload. <https://vimeo.com/219284081>

expérimentation à créer un son altéré (distorsion). La synchronisation du son et le jeu de lumière m'a permis d'imaginer aller plus loin dans mon installation, c'est-à-dire à ajouter des éléments hors du son et la vidéo (la lumière) pour enrichir et toucher a plus de sens.

2.3 Beat TV

J'aimerais aussi m'inspirer du type de synchronisation image et son présente dans l'installation de Dragan Đokić intitulé Beat TV⁷. Toutefois la façon dont les écrans sont placés et le choix d'éteindre puis d'allumer les différentes vidéos ajoutent un sentiment ou un effet d'irritation, d'agacement et un peu d'inconfort que je veux faire sentir au public qui se confrontera à mon installation.

Cependant, l'article « Point of view, narrative voice, and ethnographic representation : writing everyday violence in 2010s Mexico » de Hettie Malcomson m'a fait me questionner d'un point de vue éthique.

...Experimental ethnography all tend to be written in the first person. (Malcomson, 2019)

Mon choix est d'utiliser le point de vue d'une personne autiste afin de vivre l'expérience de surcharge sensorielle à travers ses yeux.

En lisant cet article, j'ai commencé à questionner ce choix : si je crée cette œuvre en m'appropriant ce point de vue est-ce éthiquement valable ? Même si j'ai déjà fait des entrevues avec des personnes autistes, c'est tout de même ma propre interprétation de leurs mots. Mon objectif est de pouvoir leur donner une voix dans la société où certains sont exclus. Afin d'atteindre ce but, mon approche doit être précise et assez fidèle au phénomène de surcharge émotionnelle tout en étant clairement une œuvre de création.

⁷ Dragan Đokić, 2014. Beat Tv (video instalation). <https://vimeo.com/105045582>

2.4 The World Is Sound

L'exposition intitulée « The World Is Sound »⁸, organisée par Anne Hidle Neset, est une collection d'installations artistiques qui permet aux visiteurs de plonger dans des expériences sensorielles conçues pour évoquer des émotions ou des sensations spécifiques, cette exposition et mon installation explorent l'impact des stimuli sensoriels sur l'expérience humaine.

Ce que je souhaite emprunter de « The World Is Sound » pour mon installation est l'approche pluridisciplinaire ou multimédia pour créer une expérience immersive qui capte l'attention du public. En combinant différentes formes d'expression artistique, je peux créer une expérience de surcharge sensorielle plus riche pour le spectateur, offrant ainsi une représentation plus fidèle des défis auxquels les personnes autistes peuvent être confrontées.

De plus, l'accent mis sur l'engagement du public et la compréhension d'un phénomène particulier dans « The World Is Sound » est un élément important que je souhaite intégrer dans mon propre projet. En impliquant activement le public dans l'expérience, je peux favoriser une meilleure sensibilisation et compréhension des enjeux liés à l'autisme et à la surcharge sensorielle.

2.4 The Sonic Room

« The Sonic Room »⁹ est une série d'installations qui transforment les espaces urbains en environnements sonores immersifs. Les artistes créent une expérience auditive unique qui met en valeur le paysage sonore souvent négligé de la vie quotidienne. *The Sonic Room* et ma simulation de surcharge sensorielle utilisent le son et les images pour créer des expériences immersives qui attirent l'attention sur l'impact des stimuli sensoriels sur l'expérience humaine. Alors que The Sonic Room se concentre sur les paysages sonores urbains et la pollution sonore, mon installation met en lumière l'expérience de la surcharge sensorielle dans des situations quotidiennes. Les deux

⁸ « The world is sound », 2013, plusieurs artistes, exposition à Laboral Art and Industrial Creation

⁹ Bruce Odland, Sam Auinger, 2002 : <https://music.apple.com/ca/album/box-30-70/167657859>

projets encouragent le public à considérer les implications des apports sensoriels sur leur vie quotidienne et leur bien-être.

2.5 Rain Room

L'installation de surcharge sensorielle partage des similitudes avec d'autres expériences artistiques immersives, telles que « Rain Room »¹⁰ de Random International (2012) et « The Weather Project »¹¹ d'Olafur Eliasson (2003). Bien que ces installations se concentrent principalement sur les sens visuels et tactiles, elles partagent un objectif commun de favoriser un sentiment d'immersion et de connexion avec le spectateur. L'installation de simulation de surcharge sensorielle s'appuie sur ces expériences immersives en ciblant spécifiquement la surcharge sensorielle et en utilisant un point de vue à la première personne pour améliorer la connexion du public avec le sujet.

Dans mon installation, j'ai puisé l'inspiration à partir de diverses œuvres artistiques et installations, tout en veillant à créer une expérience unique et authentique. Des œuvres telles que « Carly's Café », « Sensory Overload », « Beat TV », « The World Is Sound » et « The Sonic Room » ont influencé mon approche en matière de création d'une expérience immersive et engageante qui explore la surcharge sensorielle et l'autisme.

J'ai retenu des éléments clés tels que la synchronisation de l'image et du son, la superposition et l'accumulation de stimuli sensoriels, l'approche pluridisciplinaire et la création d'installations immersives. Ces éléments contribuent à capturer l'essence de la surcharge sensorielle et à favoriser une connexion profonde entre le public et l'expérience vécue par les personnes autistes.

Cependant, certaines caractéristiques de ces œuvres n'ont pas été retenues, car elles ne correspondaient pas à l'intention et à la vision de mon installation. Par exemple dans « Carly's

¹⁰ Rain Room: <https://www.random-international.com/rain-room-2012>

¹¹ The Weather Project : <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>

Café » la distance qui se crée en montrant Carly a été éliminée pour que le spectateur se sente davantage immergé par la surcharge.

En résumé, mon installation s'inspire d'une variété d'exemples artistiques tout en préservant son originalité et en se concentrant sur la création d'une expérience immersive qui sensibilise le public à la surcharge sensorielle et à l'autisme.

Chapitre III

Description de l'œuvre

Une journée dans la peau d'Akim : un parcours en surcharge sensorielle est une installation artistique multiécrans innovante et stimulante conçue pour créer une expérience sensorielle immersive, simulant les défis auxquels sont confrontés les individus rencontrant des difficultés de traitement sensoriel. L'installation présente un triptyque d'écrans¹², soigneusement orchestrés pour engager le public dans un récit captivant qui se déroule à travers une combinaison de stimuli visuels et auditifs.

L'écran du milieu sert de point central de l'installation, offrant une perspective à la première personne d'un individu alors qu'il navigue dans une journée typique. Ce point de vue intime permet au public d'assister à des tâches banales telles que se réveiller, se brosser les dents et se déplacer en transports en commun. En plaçant le spectateur dans la peau du protagoniste, l'installation l'invite à partager le parcours émotionnel et physique vécu par ceux qui sont aux prises avec des problèmes de traitement sensoriel.

Disposés de chaque côté de l'écran central, deux écrans latéraux magnifient les subtilités de l'environnement de l'individu. Y sont projetés des éléments visuels accompagnés de diverses sources sonores qui sont souvent négligées ou tenues pour acquises dans la vie de tous les jours, comme le bourdonnement d'un réfrigérateur, le bruissement des feuilles ou le bavardage d'une conversation à proximité. Par cette juxtaposition, l'installation invite le spectateur à reconsidérer les aspects apparemment ordinaires de la vie et à examiner leur impact sur l'expérience sensorielle de l'individu.

Au fur et à mesure que le récit progresse, l'installation intensifie l'expérience auditive en superposant des sons qui augmentent en volume et en complexité. Le paysage sonore comprend une respiration lourde, des battements de cœur amplifiés et d'autres bruits déconcertants, ce qui rend de plus en plus difficile pour le public de se concentrer sur le récit visuel qui se déroule sur

¹² Deux écrans latéraux se font face et sont reliés par un troisième, formant un « u » inversé à angle droit. Le spectateur qui assiste à la projection est assis face à l'écran central. Voir l'illustration en annexe.

l'écran central. Ce bombardement sensoriel est soigneusement conçu pour évoquer des sentiments d'anxiété, d'inconfort et d'empathie, offrant une compréhension viscérale des luttes quotidiennes auxquelles sont confrontés ceux qui ont des difficultés de traitement sensoriel.

En plus de la puissance de son récit, l'installation s'appuie sur des éléments technologiques pour s'assurer que le public est complètement immergé dans l'expérience. Des projections vidéographiques haute définition, un son « surround » et un éclairage spécifique fonctionnent en harmonie pour créer un environnement multisensoriel qui stimule les sens et accroît l'impact émotionnel de l'installation.

Une journée dans la peau d'Akim : un parcours en surcharge sensorielle n'est pas seulement une œuvre audiovisuelle saisissante, mais sert également de plate-forme éducative et empathique qui favorise la prise de conscience, la compréhension et la compassion pour les personnes vivant avec des défis de traitement sensoriel. Grâce à son mélange unique de narration, de technologie immersive et d'expression artistique, l'installation offre une expérience transformatrice qui laisse une impression durable sur son public.

La vidéo sera présentée sur plusieurs écrans et composée de trois séquences prises en caméra subjective du point de vue du regard et entrecoupées d'un certain nombre de gros plans. L'installation se compose de trois écrans, celui du milieu affiche le point de vue d'une personne effectuant des activités quotidiennes telles que se réveiller, se brosser les dents et prendre les transports en commun. Les deux écrans latéraux montrent des gros plans de diverses sources sonores entourant l'individu. Au fur et à mesure que l'expérience de surcharge sensorielle s'intensifie, les sons augmentent et le public entend une respiration lourde, des battements de cœur et d'autres bruits inconfortables, ce qui devient de plus en plus difficile à regarder. Cette expérience immersive est conçue pour évoquer l'empathie et la compréhension pour ceux qui font face à des difficultés de traitement sensoriel dans leur vie quotidienne.

3.1 Première séquence

On se trouve dans une chambre, dans un lit. La caméra bouge avec la moitié du corps qui apparaît à l'écran sur le lit. On voit le corps sortir du lit, cette personne met ses pantoufles. On sort de la chambre pour entrer dans les toilettes, sur l'écran à gauche apparaît un gros plan des pieds en train de marcher. Une main entre dans le cadre pour ouvrir la porte de la toilette. L'écran à droite montre un gros plan de la main qui ouvre cette porte. Une main ouvre le robinet et prend une brosse à dents, puis brosse ses dents (on ne voit que le va-et-viens de la main et de la brosse). Un plan rapproché à gauche nous montre de l'eau qui coule du robinet.

La personne (point de vue de la caméra) sort des toilettes et ouvre la porte pour sortir de la maison. Un gros plan de la porte qui s'ouvre apparaît. Le moment où on ouvre la porte et on sort vers le couloir est accentué par une lumière qui s'allume.

On déambule dans le couloir, à l'écran à gauche, on a un gros plan des pieds qui marche. La main dans l'écran sort des écouteurs pour les mettre. Le son devient plus intense avec la musique qui commence. L'écran à droite s'allume et on a un gros plan d'une main qui traîne sur le mur en marchant. Puis on rentre dans un ascenseur pour descendre, on a un gros plan à gauche des lumières dans l'ascenseur qui clignote. Les deux spots de lumières commencent à clignoter lentement. Une fois que la porte de l'ascenseur s'ouvre, le clignotement s'arrête et la lumière reste allumée. On sort de l'ascenseur, marche un peu puis on voit la main tapoter le corps comme si elle cherchait quelque chose, on entend graduellement le son d'un cœur qui bat et qui devient vraiment saturé accompagné d'une respiration forte. On retourne à l'ascenseur, les « flash » de lumières commencent à être synchronisés avec le son du battement de cœur en faisant un jeu de clignotement intense. La caméra sort de l'ascenseur, le jeu de lumière augmente et nous courons dans le couloir pour retourner à l'appartement. Un effet visuel a été ajouté à l'image pour simuler un malaise qui se transforme en vertige. On a des gros plans des pieds qui courent, le cœur qui bat, les sons commencent à devenir très intenses pour créer une sensation de surcharge.

On arrive à la porte de la maison qu'on ouvre, les gros plans s'éteignent, la lumière s'éteint. Une main vient à l'intérieur du paravent et ouvre la porte pour aller directement au portefeuille oublié sur le comptoir.

La scène s'arrête brusquement et nous avons quelques secondes d'un écran noir et silencieux.

3.2 Deuxième séquence

L'écran du milieu s'allume et on est dans un transport en commun, la personne qui porte la caméra est assise. Nous avons un gros plan à droite de la fenêtre, les voitures qui passent à côté du bus et à gauche un gros plan d'un pied qui tape. On entend un mélange de sons des personnes qui parlent autour, des voitures qui passent et le clignotement des voitures et du bus. D'autres gros plans apparaissent, des personnes dans le bus, une main qui tire la ficelle jaune dans le bus. Un son d'ambulance vient fort avec celui de la porte du bus qui s'ouvre et qui se ferme. Des gros plans de personnes qui montent et descendent du bus, puis une main apparaît à l'écran en tapant du pied suivis de différents gros plans de la main, de la fenêtre et des gens. À un moment donné et le son commence à devenir de plus en plus intense, on peut avoir l'impression que la personne devient étourdie avec un effet affiché à l'écran donnant cette illusion de flou et vertige.

La personne s'apprête à sortir du bus et la scène se termine au noir.

3.3 L'installation

Dans l'installation de simulation de surcharge sensorielle, le point de vue à la première personne (POV) est utilisé pour offrir une expérience immersive et profondément personnelle au public. L'utilisation de cette perspective permet aux participants de voir le monde à travers les yeux de quelqu'un qui subit une surcharge sensorielle, les plaçant efficacement dans la peau de l'individu. Ce faisant, l'installation facilite un plus grand sentiment d'empathie et de compréhension pour ceux qui font face à des difficultés de traitement sensoriel dans leur vie quotidienne.

Pour renforcer encore l'impact émotionnel de l'expérience, la présentation est conçue pour être vue par une seule personne à la fois. Cela permet à chaque spectateur de s'immerger complètement dans la simulation de surcharge sensorielle sans les distractions ou les influences d'autres spectateurs. À son tour, cela crée un lien plus intime et puissant avec l'expérience, favorisant une compréhension plus profonde des défis auxquels sont confrontés les individus aux prises avec une surcharge sensorielle.

En fin de compte, la combinaison de la perspective à la première personne et de l'expérience de visionnement d'une personne à la fois vise à fournir une exploration unique et convaincante de la surcharge sensorielle, encourageant l'empathie, la sensibilisation et le soutien à ceux qui en font l'expérience durant leurs vies quotidiennes.

Chapitre IV

Récit de pratique

Cette démarche a commencé en janvier 2020 dans le cours d'audio¹³ où comme projet j'ai créé une bande sonore qui représente la surcharge sensorielle. Pour m'aider dans ma création, j'ai commencé à réfléchir et à travailler autour des notions d'amplification, de saturation, de distorsion et enfin d'exagération.

Après plusieurs essais j'ai mis au point une technique ou plutôt une procédure qui jusqu'à maintenant semble très bien servir le projet.

Par la suite dans le cours de vidéo¹⁴ j'ai créé une œuvre visuelle à laquelle j'ai ajouté la trame sonore produite dans le cours d'audio, ce qui m'a confirmé que j'étais dans la bonne direction.

Pour l'expérimentation, j'ai commencé à chercher des personnes autistes à interviewer afin de recueillir le plus d'informations possible avant de me lancer dans la production. Après deux semaines de recherche, j'en ai trouvé deux qui ont accepté de faire les entretiens. Je leur ai demandé une seule chose : « décris-moi votre expérience de surcharge sensorielle ». J'ai constaté que ces deux personnes ne vivaient pas le même type de surcharge. Pour une c'est le toucher que déclenchait cette surcharge alors que l'autre c'était au niveau sonore.

Cependant à l'évidence je n'avais pas assez de matériel. Ça m'a secoué un peu, car je ne savais plus trop quoi faire et par où commencer. Est-ce que mon projet était en péril?

Toutefois je devais bien débiter quelque part. J'ai donc commencé à filmer une scène, considérant que je pourrais utiliser des éléments d'entrevues en postproduction.

¹³ EDM7111 Séminaire sur le son.

¹⁴ EDM7113 Séminaire en communication vidéo.

Après mon premier tournage et mon premier montage, j'ai bien vu que ça ne tenait pas, j'avais beaucoup trop de plans et de coupures, ce que je ne voulais pas. J'ai alors décidé de filmer un plan séquence et avec les gros plans que j'avais déjà filmés j'ai commencé un nouveau montage.

Toutefois la vidéo n'a pas pris la forme souhaitée. J'ai fait face à plusieurs défis. Premièrement en choisissant de filmer dans un restaurant je n'avais pas beaucoup de contrôle sur l'environnement, car c'est un milieu très animé, il y a les clients, la musique et même un décor trop chargé qui m'ont causé des soucis en postproduction. Deuxièmement, je ne voulais pas déranger ni montrer les gens assis en train de manger, j'étais donc limitée dans les mouvements de caméra.

Au départ j'avais comme objectif d'intégrer de l'animation 2d sur les vidéos, je n'avais pas encore une idée précise et je ne savais pas trop comment ou quoi animer, mais je croyais que cela aurait un bon impact. J'ai donc attendu d'avoir filmé pour mieux visualiser les possibilités. Cependant après avoir vu les vidéos, la partie animée a été plus ardue que prévu, un plan visuellement très chargé laisse peu de place à l'animation et comme le plan était assez long cela demandait davantage de travail. Vu que le but du projet est de créer une expérience plus proche au réel et plus authentique, j'ai décidé alors de laisser tomber cette idée, car elle ne va pas avec le thème du réel.

En premier lieu j'avais l'idée de concevoir l'installation comme un parcours¹⁵ ou un trajet accompagné d'un son spatialisé, en installant plusieurs panneaux qui prendraient la forme du trajet de manière à laisser les gens marcher entre eux. Et sur les panneaux j'aurai projeté les vidéos. Mais je me suis rendu compte que cela allait réduire le nombre d'informations que le spectateur aurait reçu à la fois (mon intention est plutôt de saturer le spectateur d'informations), car s'il se tourne d'un côté il ne pourra pas voir ce qui passe sur les autres écrans. En même temps, techniquement, pour une installation de ce type j'aurais eu besoin de beaucoup plus de matériel autant pour la projection que l'audio et l'éclairage. Les ressources étant quand même limitées j'ai opté pour une autre solution soit de disposer trois écrans en forme de « u » avec une chaise au milieu pour le spectateur et de placer les « spots » de lumière derrière lui, ce qui donne

¹⁵ Voir l'illustration en annexe.

la sensation qu'il est englobé dans l'installation et de cette manière toutes les informations peuvent être reçues simultanément.

Afin de créer une expérience sensorielle plus riche et authentique, j'ai ajouté un jeu de lumière qui accompagne la vidéo et le son. L'objectif est de sortir un peu des limites de l'écran.

Durant la production finale des vidéos et du son, j'ai fait face à plusieurs problèmes techniques avec mes fichiers. Après avoir tout filmé, je me suis rendu compte que les fichiers sonores étaient corrompus. J'avais des pistes de sons vides, ce qui m'a beaucoup déstabilisé, car non seulement je devais reprendre mes sons, mais aussi les vidéos puisque le tout devait être synchrone.

J'ai donc décidé d'avoir de l'aide de ce côté. J'ai approché Abdullah Hyder de K9 Films, une personne expérimentée en vidéographie à qui j'ai montré toutes mes images afin qu'elle visualise exactement ce que je voulais. Après lui avoir expliqué chaque détail et planifié un nouveau tournage, nous avons pu les reprendre et ainsi réparer les choses. Nous avons enfin pu apporter quelque chose de concret à ma vision.

Pendant ce temps j'ai fait des essais avec les premières vidéos (dont les pistes sonores étaient corrompues) pour voir à quoi allait ressembler l'installation à trois écrans. Dans un premier temps j'ai voulu montrer plusieurs vidéos de gros plans à la fois, un peu comme un collage, mais après plusieurs essais j'ai trouvé que visuellement cela ne plaisait pas et j'ai donc décidé de laisser une vidéo sur chaque écran.

Puisque les gros plans et les points de vue ont été filmés séparément et à différents angles et moments dans le temps j'ai dû travailler en postproduction à faire correspondre chaque gros plan avec la bonne scène ou image en prenant en compte le « timing » afin que tout soit synchronisé, vu qu'il y a trois fichiers vidéo (un par écran) et que chacun a ses propres pistes de son. Donc c'était important de tenir compte du minutage et d'être le plus précis possible.

Étant donné que chaque écran avait ses deux propres haut-parleurs, j'ai dû travailler les pistes sonores séparément en postproduction.

La mise en place de l'installation s'est faite en deux temps dans la « blackbox » du Pavillon Judith-Jasmin. En premier trois écrans et trois projecteurs vidéo étaient disponibles. À cela se sont ajoutés les huit haut-parleurs et quelques lampes pour l'éclairage. J'ai fait des premiers tests, mais tout ne fonctionnait pas comme je voulais, il y avait des problèmes avec mes fichiers, les vidéos étaient lourds et ne se lisaient pas correctement. De plus les sons des trois vidéos sortaient des huit haut-parleurs simultanément alors que chaque écran aurait dû avoir ses propres pistes audio.

Dans un deuxième temps, après avoir travaillé sur les trois fichiers vidéo, je les ai transférés sur un ordinateur de la salle. J'ai utilisé le lecteur vidéo VLC qui permet d'ouvrir et lire trois fichiers différents en même temps, soit un par écran, et avec l'aide de Kenny Lefebvre, il a pu faire correspondre chaque vidéo à ses haut-parleurs. Pour commencer la lecture, il fallait simplement faire jouer manuellement chaque fichier.

C'est l'animateur pédagogique à la maîtrise Kenny Lefebvre qui m'a aidé pour la programmation des lumières situées derrière le spectateur. À un moment précis sur le timeline, je pouvais actionner les « spots » en utilisant simplement la barre d'espace sur le clavier.

« C'est comme si votre cerveau continuait d'essayer de donner un sens à ces stimuli », dit Green.
« C'est beaucoup d'efforts, et c'est très écrasant et très épuisant ».

Conclusion

En conclusion, l'installation *Une journée dans la peau d'Akim : un parcours en surcharge sensorielle* constitue une entreprise artistique audacieuse qui cherche à faire la lumière sur les expériences souvent mal comprises et sous-représentées des personnes vivant avec des difficultés de traitement sensoriel. En adoptant une approche qui tient compte de la phénoménologie et en utilisant un point de vue à la première personne, cette installation immersive tente à aller au-delà des frontières artistiques traditionnelles, offrant une rencontre profondément personnelle et intime pour chaque membre du public.

Le format de présentation de l'installation met davantage l'accent sur la nature individualisée de l'expérience, s'assurant que chaque participant est entièrement absorbé par la surcharge sensorielle simulée sans distractions externes. Ce format favorise non seulement une connexion plus profonde entre le spectateur et le sujet, mais encourage également l'autoréflexion sur la manière dont les stimuli sensoriels peuvent avoir un impact sur la vie quotidienne.

Au fur et à mesure que les participants naviguent dans le paysage sensoriel de l'installation, ils sont encouragés à confronter leurs notions et idées préconçues (s'il y en a) aux défis du traitement sensoriel. L'expérience immersive facilite une meilleure compréhension des luttes quotidiennes auxquelles sont confrontées les personnes rencontrant des difficultés de traitement sensoriel, favorisant finalement l'empathie, la conscience et la compassion.

De plus, l'installation de simulation de surcharge sensorielle a le potentiel de servir de catalyseur pour une exploration et un dialogue plus poussés autour des difficultés de traitement sensoriel, ouvrant de nouvelles voies de recherche, de plaidoyer et de soutien. Cela peut également inspirer d'autres artistes, éducateurs et professionnels de la santé mentale à créer des expériences similaires qui comblent le fossé entre les communautés neurotypiques et neurodiverses.

Essentiellement, l'installation de simulation de surcharge sensorielle transcende le domaine de l'art et peut devenir un puissant outil de changement social, éclairant les expériences souvent invisibles et inouïes de ceux qui vivent avec des défis de traitement sensoriel. Grâce à son

approche qui se veut innovante et stimulante, le projet suscite non seulement une compréhension plus profonde, mais favorise également une société plus inclusive et empathique, ouvrant la voie à un avenir meilleur et plus solidaire pour tous.

Annexes

Budget

Budget initial

Items	coût	unités	total
Panneaux pour projection	160,00\$	4	640,00\$
Aide à l'animation			100,00\$
Aide à la rédaction et correction			250,00\$
Total			990,00\$

Finalelement le projet a évolué, je suis passé de quatre surfaces de projection à trois et j'ai éliminé le volet animation. De plus j'ai pu me procurer le matériel nécessaire à la projection à l'UQAM, il n'était donc plus nécessaire d'acheter des panneaux.

La seule dépense effectuée a été de 431,25\$ pour le travail de vidéographie.

Illustrations

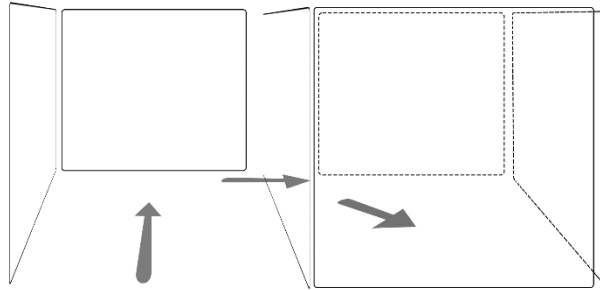


Schéma 1 –

Voici le schéma de départ de l'installation.

Les carrés sont des panneaux et les flèches indiquent la trajectoire des spectateurs.

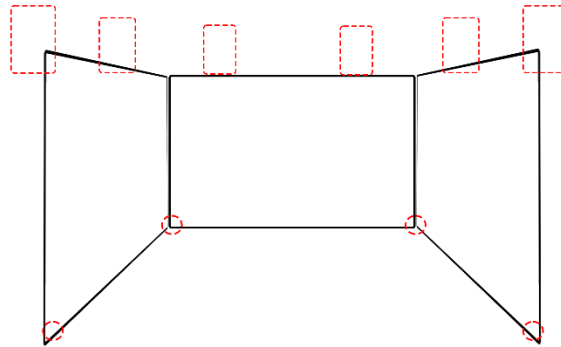
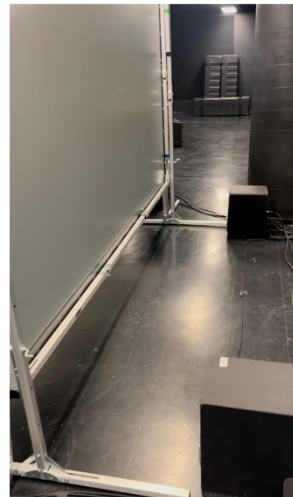


Schéma 2

3 écrans avec leurs propres haut-parleurs (en rouge)



Version finale de l'installation

Bibliographie et médiagraphie

Connaissez-vous l'hypersensibilité sensorielle ? Naître et grandir,
<https://naitreetgrandir.com/fr/nouvelles/2020/11/11/connaissez-vous-hypersensibilite-sensorielle/>

CULHANE D. ET ELLIOT D., (2016). A different kind of ethnography: Imaginative Practices and Creative Methodologies.

ĐOKIĆ, DRAGAN (2014). Beat Tv (video installation). Récupéré de :
<https://vimeo.com/105045582>

ELIASSON, O. (2003). The Weather Project. Retrieved from <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/unilever-series/unilever-series-olafur-eliasson-weather-project-0>

GLASERSFELD, ERNST VON. (2004) «L'approche constructiviste: vers une théorie de représentations», Presses de l'université du Québec

FLEISCHMANN C., (2012). Carly's Café - Experience Autism Through Carly's Eyes, Youtube. Récupéré de : <https://www.youtube.com/watch?v=KmDGvquzn2k&t=126s>

GALLAGHER, S., & ZAHAVI, D. (2008). The Phenomenological Mind: An Introduction to Philosophy of Mind and Cognitive Science. New York, NY: Routledge.

GOYER M., (2020). « Connaissez-vous l'hypersensibilité sensorielle ? » Naître et grandir. Récupéré de : <https://naitreetgrandir.com/fr/nouvelles/2020/11/11/connaissez-vous-hypersensibilite-sensorielle/>

KAVALER F. Surcharge sensorielle : Symptômes, causes, affections connexes et plus encore, Géniale Santé. Récupéré de :
<https://genialsante.com/surcharge-sensorielle-symptomes-causes-affections-connexes-et-plus-encore/>

LAROUSSE, « transposition ». Récupéré de :
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/transposition/79226#:~:text=Action%20de%20transposer%2C%20d'intervertir,de%20mots%20dans%20une%20phrase.&text=2.,nouvelles%2C%20%C3%A0%20un%20contexte%20diff%C3%A9rent>

MALCOMSON, H., (2019). « Point of View, Narrative Voice, and Ethnographic Representation: Writing Everyday Violence in 2010s Mexico », Irish Journal of Anthropology.

MERLEAU-PONTY, M. (1962). Phenomenology of Perception. London: Routledge & Kegan Paul.

NATIONAL AUTISTIC SOCIETY « Sensory Overload » Sound Design & Mix by Munzie Thind. Récupéré de : <https://vimeo.com/105007097>

OUELLET R., (2019). « La surcharge sensorielle », Hapax. Récupéré de : <https://centrehapax.com/2019/09/la-surcharge-sensorielle/>

RANDOM INTERNATIONAL. (2012). Rain Room. Récupéré de <https://www.random-international.com/rain-room-2012>

RETAILMENOT, (2016). Reduce the « Noise », The Real Deal. Récupéré de : <https://www.retailmenot.com/blog/sensory-overload-while-shopping.html>

SÉVIGNY, R. (2002). « Expérience », in Jacqueline Barus-Michel et al., Vocabulaire de psychosociologie, ERES « Hors collection » p. 128-133. DOI 10.3917/eres.barus.2002.01.0128

SENSORY OVERLOAD, Mirvat AlOthman
<https://youtu.be/R9bK7KXXVIA>

VAN MANEN, M. (1990). Researching Lived Experience: Human Science for an Action Sensitive Pedagogy. Albany, NY: State University of New York Press.

VINCOT J., (2019). La surcharge sensorielle de l'autisme peut provenir d'un cerveau hypervigilant, Le club de mediapart. Récupéré de : <https://blogs.mediapart.fr/jean-vincot/blog/290719/la-surcharge-sensorielle-de-lautisme-peut-provenir-dun-cerveau-hypervigilant>

YUJIE, GAO (2017). Sensory Overload. Récupéré de : <https://vimeo.com/219284081>

Captation de l'installation

Une journée dans la peau d'Akim : un parcours en surcharge sensorielle.

<https://www.youtube.com/watch?v=TpLiPFfS5tk>