

## APPEL À COMMUNICATIONS

### SPEED COLLOQUE ÉTUDIANT « PENSER LE TRAUMA DANS LES ŒUVRES DE FICTION » 4<sup>e</sup> ÉDITION DES MIDIS DU GRAFIM

Vendredi 11 novembre 2022, 13h-16h

En ligne via Zoom

Université de Montréal



*Mysterious Skins* (Gregg Araki, 2004)

Dans le cadre des activités du Laboratoire CinéMédias, les Midis du GRAFIM (Groupe de recherche sur l'avènement et la formation des identités médiatiques) vous invitent à participer à un speed colloque portant sur **le trauma dans les œuvres de fiction**. Dérivé du grec ancien « blessure » ou « dommage » (*τραῦμα*), le terme « trauma » est devenu courant dans le milieu universitaire et la culture populaire au cours des trente dernières années. Cette « culture contemporaine du trauma », comme l'appelle Roger Luckhurst (2008), a été façonnée par des chercheur.euse.s issu.e.s de nombreuses disciplines (psychologie, histoire, droit, sociologie, littérature, études culturelles et médiatiques, etc.) et par diverses formes de récits et de médias (notamment le jeu vidéo, le cinéma, les séries télévisées, la bande dessinée, le roman, le théâtre et les jeux de société). Alors que Dominick LaCapra note qu'« aucun genre ou discipline ne “possède” le trauma en tant que problème ou ne peut lui fournir des frontières définitives » (2001), Tobi Smethurst souligne, quant à elle, que le trauma est devenu un « concept voyageur » (Bal, 2002) qui « façonne et est façonné à son tour par chaque contexte théorique dans lequel il est invoqué » (Smethurst, 2015). En somme, toutes semblent s'entendre : le trauma doit être étudié en privilégiant l'interdisciplinarité. De ce constat émergent plusieurs questions. Comment aborder, en tant que chercheur.euse ou créateur.ice, le trauma dans les œuvres de fiction? En quoi la fiction nous permet-elle de mieux cerner « l'importance psychologique, rhétorique et culturelle du trauma » (Balaev, 2018)? Comment le trauma est-il transformé par divers médias et pourquoi est-il important de l'étudier dans les arts et les lettres spécifiquement? Et, ultimement, en quoi le trauma nous permet-il de mieux comprendre ce qu'est et à quoi sert la fiction? Cette quatrième édition des Midis du GRAFIM sera l'occasion d'explorer

ces pistes de réflexion. À la suite des travaux de Roger Luckhurst (*The Trauma Question*, 2008), Tobi Smethurst (*Playing With Trauma in Video Games*, 2015) et Sonya Andermahr (*Decolonizing Trauma Studies*, 2016), nous chercherons à mieux cerner l'état actuel des théories du trauma et les problématiques auxquelles ce champ d'études cherche à répondre.

### **Sans restriction ou exclusivité, les sujets suivants pourront être abordés :**

- l'esthétique du trauma et la représentation de personnages traumatisés dans la fiction;
- le trauma et les théories des genres (l'horreur, le mélodrame, le récit initiatique, l'autofiction, le *walking simulator*, le roman vidéoludique, etc.);
- la réception d'œuvres qui abordent le trauma;
- la fiction comme source de trauma chez le ou la spectateur.rice, le ou la lecteur.rice, ou le ou la joueur.euse;
- l'utilisation de la fiction à des fins de thérapie ou d'autosoins;
- le trauma et les études de la mémoire (*memory studies*);
- les approches décoloniales et postcoloniales du trauma;
- le trauma en relation avec les questions de santé et de maladies mentales, les études de la folie (*mad studies*) et la question du *care*;
- le trauma appréhendé selon une perspective intersectionnelle, par exemple en fonction d'une attention aux questions de genre, d'ethnicité, de race, de sexualité, de handicap et de classe sociale.

Le speed colloque « Penser le trauma dans les œuvres de fictions » est ouvert à tou.te.s les étudiant.e.s à la maîtrise et au doctorat de l'Université de Montréal et des autres universités canadiennes. Nous proposons un espace de réflexion à rythme rapide dans un cadre convivial. La formule du speed colloque se veut dynamique afin de favoriser les échanges éclairés et stimulants. Les communications seront ainsi d'une durée de dix minutes et suivies d'une brève interaction avec le public. Veuillez faire parvenir vos propositions (comprenant un titre, un résumé de 150 mots et une notice biographique) à [samuel.poirier-poulin@umontreal.ca](mailto:samuel.poirier-poulin@umontreal.ca) avant le **20 octobre 2022**. L'événement aura lieu en ligne via la plateforme Zoom l'après-midi du vendredi **11 novembre 2022**.

### **Organisation**

Samuel Poirier-Poulin (Université de Montréal)  
Richard Bégin (Université de Montréal)  
Carl Therrien (Université de Montréal)

### **Bibliographie sélective**

- Andermahr, Sonya, dir. 2016. *Decolonizing Trauma Studies: Trauma and Postcolonialism*. Bâle : MDPI.
- Bal, Mieke. 2002. *Travelling Concepts in the Humanities: A Rough Guide*. Toronto : University of Toronto Press.
- Balaev, Michelle. 2018. « Trauma Studies ». Dans *A Companion to Literary Theory*. Sous la direction de David H. Richter, 360-71. Chichester : Wiley.
- Brave Heart, Maria Yellow Horse. 2000. « *Wakiksuyapi*: Carrying the Historical Trauma of the Lakota ». *Tulane Studies in Social Welfare* 21 (22) : 245-66.
- Bumbalough, Mathew et Adam Henze. 2016. « Infinite Ammo: Exploring Issues of Post-Traumatic Stress Disorder in Popular Video Games ». Dans *Emotions, Technology, and Digital Games*.

- Sous la direction de Sharon Y. Tettegah et Wenhao David Huang, 15-34. Amsterdam : Academic Press.
- Chare, Nicholas. 2020. « Holocaust Memory in a Post-Survival World: Bearing Lasting Witness ». *A Companion to the Holocaust*. Sous la direction de Simone Gigliotti et Hilary Earl. Hoboken, NJ : Wiley Blackwell.
- Cvetkovich, Ann. 2003. *An Archive of Feelings: Trauma, Sexuality, and Lesbian Public Culture*. Durham, NC : Duke University Press.
- Danilovic, Sandra. 2018. « Game Design Therapoetics: Authoring the Computer Game Auto-pathography ». Dans *Proceedings of Meaningful Play 2018*. Sous la direction de Rabindra Ratan, Brian Winn et Elizabeth LaPensée, 218-32. Pittsburgh : ETC Press.
- Gibbs, Alan. 2014. *Contemporary American Trauma Narratives*. Edinburgh : Edinburgh University Press.
- Herman, Judith L. [1992] 2015. *Trauma and Recovery: The Aftermath of Violence—From Domestic Abuse to Political Terror*. New York : BasicBooks.
- Kuznetsov, Evan. 2017. *Trauma in Games: Narrativizing Denied Agency, Ludonarrative Dissonance and Empathy Play*. Mémoire de M.A., University of Alberta. <https://era.library.ualberta.ca/items/17f914b7-917f-420b-ac28-742be6bb4361>.
- LaCapra, Dominick. 2001. *Writing History, Writing Trauma*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press.
- Lowenstein, Adam. 2005. *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film*. New York : Columbia University Press.
- Luckhurst, Roger. 2008. *The Trauma Question*. Londres et New York : Routledge.
- Pérez Zapata, Beatriz. 2021. *Zadie Smith and Postcolonial Trauma: Decolonising Trauma, Decolonising Selves*. New York : Routledge.
- Schwab, Gabriele. 2010. *Haunting Legacies: Violent Histories and Transgenerational Trauma*. New York : Columbia University Press.
- Smethurst, Tobi. 2015. *Playing With Trauma in Video Games: Interreactivity, Empathy, Perpetration*. Thèse de Ph.D., Universiteit Ghent. <https://biblio.ugent.be/publication/5930001>.
- Sontag, S. 2003. *Regarding the Pain of Others*. New York : Farrar, Strauss and Giroux.
- Trammell, Aaron. 2020. « Torture, Play, and the Black Experience ». *G/A/M/E: The Italian Journal of Game Studies* 9 (1), 33-49. <https://www.gamejournal.it/torture-play/>.

L A B O  
C I N É  
M É D I A S



Fonds de recherche  
Société et culture

Québec 

| G R A F I M



Faculté des arts et des sciences  
Département d'histoire de l'art  
et d'études cinématographiques

Université   
de Montréal