

Le jeu entre psychanalyse et art-thérapie

Il y a du jeu. Il y a du jeu entre deux “pièces” par exemple, “il y a du jeu”, c’est à dire un espace suffisamment grand mais pas trop pour que les “pièces” puissent bouger entre elles, être en relation, je dirais, s’articuler. Si c’est trop lâche, ça ne fonctionne pas, si c’est trop serré, non plus, c’est bloqué.

C’est cet espace qui m’intéresse, là où il y a du jeu, l’espace entre, qui permet à la psychanalyse et à l’art-thérapie de s’articuler, et dont je voudrais vous faire part, au travers de différents courants et idées qui m’ont amenés et permis de m’intéresser au thème du jeu dans le cadre de l’art-thérapie, que je souhaite développer et travailler, à travers différentes méthodologies autour du jeu, et qui permettraient à la personne de rejouer, de réparer, la relation tout d’abord avec elle-même, puis en relation dans un groupe.

J’ai fait le choix de mettre en relation les personnes par trois, ce qui permet de réactiver la triade oedipienne. D’ailleurs plutôt que de relation j’évoquerais le terme d’interactions, car elles s’inscrivent dans un temps court, celui d’un stage par exemple, ou d’une séance de quelques heures.

Dans l’étude des interactions entre le bébé et ses partenaires, mère, père, frères et soeurs, ou adultes, amenés à s’en occuper, l’apport de la psychanalyse est essentiel. Ainsi, Freud et de nombreux psychanalystes ce sont particulièrement intéressés à l’enfant et à ses relations avec son entourage, parmi lesquels D.W.Winnicott (auquel je ferais essentiellement référence, avec “jeu et réalité” 1970).

Les rapports du jeu et de l’inconscient, la métaphore d’un “jeu analytique” ainsi que la question de manières appropriées de formuler une interprétation peuvent être revisités à partir de l’expérience avec les enfants et les adolescents.

Dans l’observation des interactions entre le bébé et ses partenaires, voici l’étude de la triade (bébé et ses deux parents) dans la situation d’observation décrite par A. Corboz et E. Fivaz que l’on peut mettre en rapport avec la situation triangulaire oedipienne.

Il s’agit au cours d’une séance de jeu dans un premier temps de demander à l’un des deux parents d’interagir avec le bébé, l’autre restant simplement spectateur, dans un deuxième temps au deuxième parent d’interagir avec le bébé alors que l’autre parent devient spectateur, puis dans un troisième temps aux deux parents d’interagir dans le même temps, avec le bébé. Il serait intéressant de voir comment s’aménagent ces interactions au sein de la triade et comment les parents “négocient” entre eux et avec le bébé ce type de situation. Cet exemple montre l’intérêt de cette perspective de l’observation de ce “schéma d’être à trois”.

le jeu relance la dynamique oedipienne, le 3 permet une dynamique pour éviter la fusion, et permettrait à la personne, dans ce contexte rejoué, d’éprouver de nouveau, de réactiver, de prendre conscience, de mieux cerner, voir de se débarrasser de fonctionnements provenant de l’enfance et toujours actifs à l’âge adulte l’empêchant à ce stade, d’être un individu autonome et de se vivre comme tel. J’ai pu expérimenter cette méthodologie au cours d’un stage de deux jours ici, à Profac, que j’ai intitulé l’espace du jeu le lieu de soi, où je proposais aux personnes de se choisir et de se mettre par trois, (il y avait douze personnes), puis de dessiner des formes, cinq, sur un support assez rigide, puis de les découper au cutter, de les peindre, puis chaque personne fait collage, assemble ses formes ensembles. Je propose ensuite aux personnes de trouver un lieu dans la pièce, et de placer chacune leur tour sur un support suffisamment grand, leur collages, chacune leur tour, dans l’ordre qu’elles veulent, de choisir leur place sur ce support. Puis de partir de leur collage, de leur “territoire” aller vers un autre, avec une couleur et des pinces de taille différente. Lignes courbes, lignes droites, pointillés, contourner etc... Trouver son chemin, chaque personne joue à tour de rôle et trois fois. Puis découper autour du support cartonné, lui donner également une forme, puis les 3 personnes retrouvent les 3 autres de leur groupe, et unissent leur travaux, trouvent ensembles un moyen,

une façon d'assembler chacune leurs collage/peinture. Même chose pour l'autre groupe qui se réunit et trouve un moyen d'assembler, de relier leurs travaux respectifs.

Même chose, pour faire se relier les deux morceaux ensembles, à trouver par les 12 personnes ensembles cette fois ci respectivement dans leur groupe de 6.

L'espace, ce temps de stage, est le lieu, le cadre où se rejouent, où peuvent se rejouer, où sont réactivées les énergies de la petite enfance. Cette relation sujet/objet, intérieur/extérieur, s'oriente de manière ludique autour de la créativité en commun d'un objet/oeuvre qui fait symbole, et syncrétiste, synthétise les pulsions mises en oeuvre pour son élaboration tout au long du processus proposé.

Il y a du pulsionnel, voir de l'agressivité. Tout autre groupe menace l'identité d'un groupe donné. Il faut voir le groupe comme le support de nos projections. L'agressivité est une agression de compétition avec défense du territoire.²²²

Le jeu, commence dans l'oedipe avec la rivalité, (le rival ou l'allié on retrouve ces termes dans le jeu d'une manière générale), Oedipe tue son père pour épouser sa mère. C'est l'épreuve ordalique : c'est ou toi ou moi. Il est question de violence archaïque, la troisième personne relance. Freud évoque l'agressivité à propos de la structure Oedipienne.

L'agressivité est liée à la pulsion, elle a une source, un but et un Objet. Se crée alors une relation Oedipienne car la lutte a un caractère Oedipien triangulaire (moi, autre, objet). C'est le meurtre symbolique du père. L'Objet pourra être réel ou imaginaire (dans le cas du bouc-émissaire, il y a déplacement de l'agressivité vis à vis d'un Objet imaginaire, souvent nous même, sur un Objet réel, en l'occurrence l'Autre). Le but sera d'éliminer la tension (passage à l'acte, mentalisation, sublimation, symptomatisation...). C'est ce processus qui est réactivé lors d'un stage tel que celui-ci au travers de la méthodologie évoquée.

Le jeu est donc symbolique, il implique un choix.

Il est un symbole de lutte, lutte contre la mort (jeux funéraires), contre les éléments (jeux agraires), contre les forces hostiles (jeux guerriers), contre soi-même (contre sa peur, sa faiblesse, ses doutes, etc..) combat, hasard, simulacre, le jeu est à lui seul un univers dans lequel il convient de trouver sa place.

le jeu est naturel et universel dit aussi Winnicott.

Mélanie Klein découvre très vite la nécessité de poser un cadre de jeu analytique. Elle délimite une salle de jeu, avec une boîte de jouets réservés à l'enfant, la possibilité d'utiliser un lavabo et de dessiner. Dans ce cadre la séance est là, pour que les scénarios fantasmatiques puissent être joués.

Le jeu est l'activité naturelle de l'enfant où il exprime ses fantasmes inconscients agressifs et sexuels. C'est un moyen pour lui d'intégrer les informations, et de les rejouer, de les ré-exprimer. C'est en fait le seul moyen d'expression qu'il a, de façon naturelle et appropriée, car agie. L'enfant met en acte ce qu'il ressent. Le jeu à l'avantage de le faire agir dans la symbolique. Le jeu se substitue à la parole : l'enfant peut tout faire par lui sans le faire dans la réalité. Comme dans l'exemple de Peter qui casse ses jouets dès la première séance, Mélanie Klein donna à l'enfant une interprétation de son agressivité. L'effet de l'interprétation est que Peter se met à jouer, au lieu de chercher à briser les jouets. Ayant interprété le fait qu'il abimait un personnage-jouet comme représentant des attaques sur son frère, Peter lui fera remarquer qu'il ne ferait pas ça à son frère réel, il ne le faisait qu'au frère jouet. (Mélanie Klein, 1955, La technique de jeu psychanalytique) Peter a bien compris que l'analyse se situe dans un espace de symbolisation propre à la psychanalyse, captant la réalité psychique dans un jeu où les personnages sont à la fois réels et pas réels en même temps.

Le principal apport de l'analyse d'enfant à la psychanalyse serait de nous avoir clairement fait réaliser que le travail de symbolisation en séance peut être pensé en fonction du modèle du jeu, et ce au delà des variations du cadre liées à l'âge du patient ou à son organisation psychique. Freud considère que la situation analytique permet à la compulsion de répétition

de se déployer dans le “transfert comme terrain de jeu”. La prise en compte de l’élément de jeu dans la psychanalyse ne fait pas pour autant de celle-ci une expérience ludique, au sens d’un divertissement. La psychanalyse doit aussi être considérée comme un travail. Pensons également le travail en Art-thérapie, selon ce même principe. La psychanalyse apparaît comme un mode de traitement du jeu humain, plus précisément du jeu de l’inconscient. Pour Winnicott l’analyse devient en elle même un lieu où “deux aires de jeu se chevauchent”; elle s’apparente à deux personnes en train de jouer ensemble. Il en vient à énoncer : “Je voudrais détourner l’attention de la séquence : psychanalyse, psychothérapie, matériel de jeu et jeu pour la présenter en sens inverse. En d’autres termes, c’est le jeu qui est universel et qui correspond à la santé (...) et en dernier lieu, je dirais que la psychanalyse s’est développée comme une forme très spécialisée du jeu mise au service de la communication avec soi même et les autres”.

Dans la cure analytique la métaphore du jeu à été également utilisée, par Freud celle du jeu d’échec notamment, par Lacan aussi, celle du bridge avec l’importance de la place du mort, où l’entrée dans la cure analytique peut être considérée comme un pari fait sur l’existence de l’Autre, la tentative de le faire déchoir, de lui damer le pion, sauf que l’analyste au lieu d’entrer dans le jeu comme partenaire animé de la même intention, en s’esquivant, vise à permettre à l’analysant de découvrir son propre jeu et la nature du gain qu’il en escompte. Les jeux sont à l’origine liés au sacré, chez les grecs et les romains, lors de fêtes religieuses, chaque cité organise ses jeux propres. Des cités alliées participent à des jeux communs. Le jeu apparaît alors comme un rite social, exprimant et renforçant à la manière d’un symbole, l’unité du groupe, dont les oppositions internes s’extériorisent et se résolvent^{3fi} dans ces manifestations ludiques.

Pendant le temps des jeux, c’est la trêve générale, plus de guerre, plus d’exécutions capitales. “Certains jeux et jouets furent riches de symbolisme. Le football à la dispute du globe solaire entre deux fratries antagonistes, le cerf-volant faisait fonction de bouc-émissaire en Corée, pour libérer des maux une communauté pécheresse...

En Extrême-Orient, le cerf-volant figurait l’âme extérieure de son propriétaire resté sur le sol mais relié par la corde à la fragile armature de papier livrée aux vents. la marelle représentait vraisemblablement le labyrinthe dans lequel s’égarait l’initié.” Roger Caillois dans “les jeux et les hommes”(1967).

Groos dans “les jeux des hommes” à appelé le jeu des enfants un acte de développement personnel non intentionnel. C’est une préparation instinctive et inconsciente aux futures activités sérieuses. Dans le jeu se réfléchissent les relations de l’enfant non seulement avec son monde intérieur, mais aussi avec les personnes et les événements du monde extérieur. Jouer à un rôle de médiation, et permet, d’unifier, de relier, mais aussi de séparer, de trancher, je dirais que jouer est lui-même symbole, l’acte qui permet que puissent s’exprimer et communiquer des forces opposées, des pulsions. Il fait tiers. Il est cet intervalle, ce trait d’union, cet espace entre, cette aire intermédiaire, dont parle Winnicott, qui permet à la créativité de s’exprimer et de se concrétiser au travers d’un objet qui s’inscrit alors dans ce champ comme le symbole d’une ou plusieurs énergies,

Il est un contenant pulsionnel, il fait tiers, il ya du tiers dans le tiers....

un contenant (l’objet créé) dans un contenant (le jeu).

L’atelier étant le lieu, le cadre, symbolique de cet espace potentiel dont parle Winnicott, dans lequel peuvent s’exprimer, le temps d’un stage et de manière ludique, dans une durée limitée, un travail créatif, la création d’un objet, symbolique de l’objet transitionnel. Le cadre est important, d’une manière générale, et être gardien de ce cadre de jeu implique pour l’analyste de se laisser prendre suffisamment comme objet, support du scénario transférentiel. Et nous pouvons reprendre le néologisme de Francis Ponge, un analyste est quelqu’un qui se prête à être un objeu, objet du jeu, suffisamment malléable pour qu’on puisse l’inscrire dans son

scénario. En Art-thérapie, on peut dire la même chose en ce qui concerne l'art-thérapeute, comme étant outil lui-même, symbole de ce mouvement de l'intérieur vers l'extérieur, dans le sens où nous ne pouvons travailler qu'avec ce que nous possédons à l'intérieur de nous-mêmes, et que nous avons acquis, pour pouvoir l'offrir et le proposer. Il y a un mouvement, de l'intérieur vers l'extérieur, de soi à l'autre, du je au jeu, de la maison au champ du monde... Le jeu est symbole universel....

Pour assigner une place au jeu, Winnicott fait l'hypothèse d'un espace potentiel entre la mère et le bébé, il oppose cet espace potentiel au monde du dedans et à la réalité du dehors.

“Une aire intermédiaire d'expérience à laquelle contribuent simultanément la réalité intérieure et la réalité extérieure”

L'enfant vit dans un état de toute puissance, il ne fait pas de différence entre lui et sa mère ou entre lui et le sein qu'il croit posséder, il croit que la réalité extérieure est en quelque sorte créée par lui, il est dans l'illusion. Le bébé est dans un état intermédiaire entre l'incapacité à reconnaître et à accepter la réalité et la capacité qu'il acquerra petit à petit à le faire. Il va fabriquer, concevoir entre l'interne et l'externe une aire intermédiaire qui n'appartient ni à l'un ni à l'autre, c'est l'espace transitionnel ou potentiel, dans lequel va s'inscrire l'objet transitionnel ou la première possession, qui est un ou des objets matériels, qui ont une consistance, à la place du sein, réconfortants pour l'enfant, des objets autre-que-moi, comme un bout de couverture, un morceau de tissu, ce qui se trouve à la portée de l'enfant. Sa fonction est de représenter le passage entre la mère et l'environnement, de rétablir la sécurité menacée par la séparation. Cet objet acquerra une grande importance, il doit avoir une permanence, et ne pas être changé, sa valeur doit être reconnue par les parents et respectée.

Cette aire dans laquelle le jeu est possible, c'est à dire une relation. “L'activité de jeu facilite la croissance et par là même, la santé. Jouer conduit à établir des relations de groupe”

Une relation entre... une liaison... à l'exemple du jeu de la ficelle qui à la fois unie et sépare l'enfant de sa mère, décrit dans “jeu et réalité de Winnicott” p 91

intitulé Edmond deux ans et demi, où il est décrit lors d'une séance d'entretien de la mère de l'enfant avec Winnicott, de l'attitude du petit garçon, présent à l'entretien, qui joue avec une ficelle qu'il a trouvé au milieu de jouets que lui proposait Winnicott, et de son utilisation, symbolisant en direct sa relation difficile à sa mère, de ne pas parvenir à se séparer d'elle. Sa mère évoquait en sa présence à Winnicott, que Edmond n'avait jamais accepté la présence de sa grand-mère, parce qu'elle n'est pas sa mère réelle, il s'agrippait au sein avec ses gencives, l'allaitement était un problème depuis sa naissance. il n'était pas un bébé aussi facile que le premier disait elle. C'est à cet instant de l'entretien que l'enfant s'intéressa à un bout de ficelle qui sortait du peloton tout embrouillé.” De temps en temps avec l'extrémité de la ficelle il faisait comme s'il mettait une prise électrique dans la cuisse de sa mère. Bien qu'il ne supportait aucun substitut, il utilisait la ficelle comme symbole d'union avec sa mère. Il était clair que la ficelle était simultanément un symbole d'union et de séparation au travers de la communication” Son jeu avait été une illustration de ce dont sa mère me parlait. Il avait communiqué comme un mouvement de flux et de reflux qui l'éloignait d'un état de dépendance et l'y ramenait”

La ficelle à donc une signification symbolique, elle permet d'unir, et me permet de faire un lien et d'appeler cette aire intermédiaire, le lieu du lien, cette aire intermédiaire d'expérience donc, qui selon Winnicott permet à l'être humain de soulager la tension suscitée par la mise en relation de la réalité du dedans et de la réalité du dehors, c'est à dire l'acceptation de la réalité P.47

Cet espace intermédiaire me paraît très important pour que puisse s'exprimer le jeu, c'est à dire une relation. Un autre exemple intitulé la ficelle est présenté par Winnicott p 51 où il est question d'une consultation d'un enfant de sept ans avec lui, où le jeu du squiggle pratiqué avec lui, permet de déceler l'intérêt particulier qu'il avait à l'égard de la ficelle. Ce jeu est une

technique projective qui instaure une intimité entre patient et thérapeute, et qui établit une aire de jeu entre les deux. Le thérapeute fait un gribouillis et demande à l'enfant de le transformer, d'en faire quelque chose, ensuite c'est l'enfant qui fait un gribouillis, et le thérapeute complète. Le jeu évolue vers le détail significatif qui permet d'atteindre la zone de conflit. Ici, le jeu révéla son intérêt pour la ficelle, il traduisait tout ce que faisait Winnicott en quelque chose d'associé à la ficelle. Parmi les 10 dessins il y avait : un lasso, un fouet, un manche de fouet, la ficelle d'un yoyo, un nœud de corde, un autre manche de fouet, un autre fouet. "Le mouvement de séparation qu'effectue le bébé entre le monde des objets et le soi n'arrive à terme que grâce à l'absence d'un espace entre les deux." p 198

Je m'intéresse à cet espace entre, à cet espace manquant, à ce vide, à ce trou, et c'est ainsi que j'ai proposé à un patient lors d'une séance individuelle de peindre l'espace qu'il y a entre deux peintures qu'il venait de faire sur des formats raisins, de faire le lien entre les deux. Je mettais donc une nouvelle feuille blanche, en la glissant entre les deux feuilles déjà peintes.

Cette idée de l'inter, de l'entre deux, de cet espace vide à remplir m'intéresse particulièrement, c'est ici que ça se passe, qu'il y a créativité, à la fois lien et séparation, et je trouve intéressant de travailler au cœur même de cet espace symbolique. Une mise en mouvement, une action, dans cette aire du jeu, d'un espace intérieur (d'une réalité intérieure propre à chacun) à un espace extérieur (la réalité extérieure), le monde où vit l'individu. "L'expérience culturelle commence avec un mode de vie créatif qui se manifeste d'abord dans le jeu" dit Winnicott.

Cette troisième aire, celle de l'expérience culturelle, cet espace entre, cette zone intermédiaire, qui est l'union, ce trait d'union également, le tiret qui à la fois unit et sépare et que l'on retrouve dans le mot art-thérapie lui-même.

C'est cet espace, cette aire qu'il m'intéresse d'explorer en art-thérapie, travailler dans cet espace entre art et thérapie, ce lieu du lien aussi permet d'unir pour pouvoir se séparer.

Selon Winnicott, cette aire est illusoire, entre monde extérieur et monde interne, et la double appartenance au monde extérieur et au monde interne est du domaine de l'illusion. Dans cette illusion l'enfant a un sentiment de toute puissance, et croit que la réalité extérieure est créé par lui, il perd peu à peu ce sentiment et il entre ainsi dans une phase de désillusion. Le passage de l'illusion à la désillusion se fait non seulement à petite dose, mais implique aussi l'abandon du principe de plaisir au profit du principe de réalité. Le fonctionnement mental deviendra une source de plaisir en soi, qui remplacera progressivement la mère puis l'objet transitionnel.

L'enfant va passer de l'imaginaire à la réalité, et va trouver des satisfactions nouvelles, qui se substitueront aux anciennes et ainsi progressivement va délaisser son objet transitionnel, car il aura acquis une sécurité interne suffisante. Un exemple en est donné par Freud, dans "Au delà du principe de plaisir" (1920) avec le jeu du Fort-Da

qu'il observe de son petit fils âgé de 18 mois. Ce jeu consiste à jeter au loin tout objet se trouvant sous ses mains. Il effectue ce même jeu avec une bobine munie d'une ficelle.

lorsqu'il la jette au loin, il prononce un son Fort, (qui signifie loin en allemand) et lorsqu'il fait revenir la bobine à l'aide de la ficelle, il prononce Da, (qui signifie voilà en allemand). il manifeste à travers ce jeu l'angoisse liée au départ de sa mère, une angoisse de séparation d'avec sa mère, qu'il tente de réparer au moyen de ce jeu, dont il éprouve une certaine jubilation quand il s'amuse à faire réapparaître la bobine, qui devient en quelque sorte un substitut de sa mère, et lui procure les mêmes joies ressenties lors de la présence de sa mère, et le rassurent. L'angoisse va petit à petit diminuer et se transformer à travers le jeu, en plaisir. Il vivait avant, les départs de sa mère comme un acteur passif, sans manifester aucune émotion, ni de joie, ni de tristesse, ni d'agressivité. Grâce au jeu il passe du stade passif au stade actif. il est seul maître de son jeu. Il pense qu'ainsi en contrôlant les allers et retours de sa mère, il détient un pouvoir sur elle. Il va ainsi se renfermer sur un imaginaire où il est tout

puissant. Lorsqu'il fait disparaître l'objet, cet acte peut-être interprété comme le rejet de sa mère, et assouvir son sentiment de vengeance vis à vis de sa mère qui le laisse seul. Le jeu lui fournit une certaine indépendance. L'enfant répète fréquemment ce même geste avec la bobine, cette répétition est très importante, car elle le sécurise. La répétition équivaut à la pulsion de mort, qui se manifeste de manière agressive par le fait de jeter l'objet au loin. L'existence d'un sentiment de haine et d'amour se livrent un combat dans l'esprit de l'enfant, qui a réussi à transformer une situation passive en situation active, de déplaisir, en plaisir. Les jeux sont indispensables car ils sont imaginaires, et si l'enfant satisfait sa jouissance imaginaire, il n'a pas besoin de la satisfaire dans la vie réelle, il aura comblé sa vie phantasmatique. Il va reproduire avec plaisir une situation douloureuse, il a tendance à reproduire des événements douloureux qu'il a subi auparavant, sous forme de jeu. Il vivra le jeu comme un acteur actif, le jeu dans son inconscient est pour l'enfant un moyen de vengeance et une imitation de ce qu'il a vécu.

Pour Freud, il y a une catégorie de pulsions qui unit les différentes tendances (libido) et une catégorie de pulsions qui désunit, qui fragmente, (pulsion de mort). Ces deux pulsions se combinent et forment les phénomènes de vie. "L'objet naît dans la haine" dit Freud.

(L'exemple aussi de Peter cité par Mélanie Klein, décrit plus avant dans ce texte)

Pour Mélanie Klein, le jeu transforme l'angoisse de l'enfant normal en plaisir, et permet d'évacuer l'angoisse suscitée par le conflit entre deux images intériorisées clivées qui sont celles du départ et du retour de la mère, le bon et le mauvais sein.

"Le jeu n'est pas au dedans, il ne se situe pas non plus au dehors, c'est à dire qu'il n'est pas une partie répudiée du monde, le non- moi, de ce monde que l'individu a décidé de reconnaître, comme étant véritablement au dehors et échappant au contrôle magique. Pour contrôler ce qui est au dehors, on doit faire des choses, et non simplement penser ou désirer, et faire des choses cela prend du temps. Jouer c'est faire" dit Winnicott.

Jouer c'est se situer, prendre une place, sa place, choisir, jouer à tour de rôle, amène les personnes à gagner leur place, à la trouver, à se situer dans le jeu proposé (ex de l'atelier intitulé colla-jeu à lire sur l'espace étudiant)

Jouer conduit à établir des relations de groupe. Le jeu est naturel et universel.

Il serait bon, nous dit Winnicott, de rappeler constamment à l'analyste non seulement ce qu'il doit à Freud, mais aussi ce que nous devons à cette chose naturelle et universelle qu'est le jeu"

Et je m'y intéresse justement pour cette raison qu'il est un fonctionnement naturel, et que le jeu, à l'exemple de l'histoire de la ficelle évoqué par Winnicott, l'enfant ou l'adulte, quand il s'y laisse aller, permet d'accéder à l'inconscient et d'en déceler des messages. Jouer réveille la spontanéité, dédramatise. On joue, ce n'est pas vrai, ce n'est pas pour de vrai...

C'est ainsi que l'art-thérapie existe déjà naturellement, par le fait de jouer, c'est à dire de créer finalement, d'utiliser des objets existant et de les faire "jouer" entre eux ou d'en créer d'autres. Jouer c'est créer, peut-on dire.

Créer un objet...cet objet, cette première possession qui est "L'objet transitionnel, et qui s'inscrit dans cette zone intermédiaire, se situe entre la réalité psychique interne et le monde externe tel qu'il est perçu par deux personnes en commun, autrement dit il s'inscrit dans le domaine culturel". Le bout de couverture (ou n'importe quoi d'autre) est symbolique, d'un objet partiel, du sein par exemple (de l'objet partiel à l'objet total). En proposant une méthodologie au travers de laquelle on propose de réunir plusieurs objets pour n'en former qu'un seul à la fin, permet de réunir ce qui est séparé pour former une unité, c'est à dire un objet total, entier, unique, donc "séparé" mais pouvant s'inscrire, donc être en lien, dans le domaine culturel, se trouver en relation à l'extérieur.

En utilisant le symbolisme, le petit enfant établit une distinction nette entre le fantasme et le fait réel. Mais le terme d'objet transitionnel rend possible selon l'hypothèse de Winnicott le

processus qui conduit l'enfant à accepter la différence et la similarité.” Je dirais que chaque être humain est unique (différent), et il fait partie d'un tout, d'un ensemble, du groupe des êtres humains (similarité).

“C'est dans cette aire intermédiaire que va prendre forme l'objet transitionnel, la première création, le premier objet créé selon Winnicott et qui va permettre à l'enfant de se séparer de la mère. Cet objet est symbole et remplace le sein.

“On a coutume de se référer à l'épreuve de réalité” Et c'est dans cet espace illusoire finalement que l'être humain en étant créatif, en exprimant sa créativité va devenir un individu à part entière et jouir de sa liberté et l'expérimenter, cet espace devenant le lieu de tous les possibles. Un lieu de créativité, un lieu du lien, dont je parlais plus avant et qui m'intéresse en tant qu'Art-thérapeute, et pourrait être l'atelier, symbolisant ainsi, faisant référence à cet espace intermédiaire, au lieu de création d'un objet, peinture ou sculpture ou autre.

C'est ainsi que l'être humain devenu adulte et dans la continuité de ce qu'il a vécu dans la petite enfance, enfin détaché, parvient à créer des objets lui-même et à les faire entrer et exister dans le champ culturel, lui permettant de devenir sujet, un être autonome, acteur de sa vie. D'objet devenir sujet.

Enfin dans le vaste champ du monde, l'être humain ne cesse de jouer dans cette aire intermédiaire illusoire, et d'y créer, et ainsi trouver sa place, la sienne propre, individuelle, dans ce grand terrain de jeu qu'est notre monde, et entrer en relation avec lui (du Je au Jeu).

“C'est ainsi que lors de la toute petite enfance, il faut que cette aire intermédiaire soit pour qu'une relation s'inaugure entre l'enfant et le monde” et notre entrée dans le monde dépend de la qualité de ce moment, et de la façon dont il a été vécu dans notre petite enfance.

Le rôle de l'art-thérapeute est de fournir au patient l'opportunité de restaurer cette zone, d'aller de la dépendance à l'autonomie. “Jouer conduit à établir des relations de groupe ”jouer est une thérapie en soi” et ce qui importe avant tout à Winnicott c'est de montrer que jouer est une expérience, une forme fondamentale de la vie. “La place où se situe l'expérience culturelle est l'espace potentiel entre l'individu et son environnement. L'expérience culturelle commence avec un mode de vie créatif qui se manifeste d'abord dans le jeu”.

L'atelier, symbole de cet espace transitionnel avec la présence de l'art-thérapeute comme parent, permet et propose au patient, à travers différents outils, et de manière ludique, l'opportunité de se restaurer en créant des objets, (symbole de l'objet transitionnel), et ainsi dans cette aire de transition se préparer à entrer dans le monde et en devenir un acteur. Fournir au patient l'opportunité d'aller de la dépendance à l'autonomie.

Le sujet concernant le jeu est vaste. Cet espace infini à explorer me passionne...

Dans le cadre de l'art-thérapie, le jeu est intéressant aussi en ce sens qu'il réveille la spontanéité, la surprise, et donne à l'objet créé une place de choix.

Le produit de ce jeu, joué (jouet), est le thème que j'aborderais et développerais avec plus de précision dans un prochain article.

A bientôt.

Véronique Verdier