

Clinique

Créer, jouer, inventer et vivre... selon Winnicott

Marie-Christine Debien

Psychologue, psychanalyste, elle a utilisé la marionnette dans divers dispositifs à visée thérapeutique et continue d'enseigner cette pratique dans les stages de formation proposés par Marionnette et Thérapie.

On connaît surtout Winnicott pour ce qu'il a dit sur l'importance du jeu chez l'enfant et sur l'objet transitionnel, communément appelé « doudou ». Or ce pédiatre et psychanalyste anglais, né en 1896 et décédé en 1971, développa quantité de notions théoriques et cliniques concernant le développement de l'être humain et surtout du petit enfant. Contemporain de Mélanie Klein, l'une des grandes figures de l'école anglaise de psychanalyse d'enfants dont il était proche, il continua toute sa vie à mettre en forme et transmettre sa propre pensée, notamment en affirmant le rôle fondamental de l'environnement dans le développement du nourrisson.

Dans *Jeu et réalité*, le dernier ouvrage paru de son vivant, il revient sur les liens et les distinctions à faire entre création et créativité, entre jeu et capacité de jouer, entre phénomènes transitionnels et objet transitionnel et entre ce qu'il appelle aire du jeu, aire transitionnelle et espace potentiel... dans un mouvement de pensée toujours créatif dont cet article tente de témoigner.

La pulsion créatrice

« La pulsion créatrice, mieux que n'importe quoi, prouve à l'enfant qu'il est en vie »¹. Si le fait d'être en vie a besoin d'être prouvé c'est que, souligne Winnicott, « se sentir vivre » est une étape psychique essentielle mais qui ne va pas de soi : elle n'est pas inscrite dans le programme biologique de l'être humain naissant.

En quoi consiste, pour le très jeune enfant, le fait de créer ? Winnicott le formule ainsi : « Chaque nourrisson doit recréer le monde ». Le monde est déjà là mais n'accède à l'existence (pour l'enfant) que s'il est recréé (psychiquement) par lui. L'exemple donné est évocateur : « Le nourrisson cherche le sein et le sein est là, le sein est créé ». Cette formulation a son corolaire logique : créer, c'est trouver soi-même, pour soi, ce qui est déjà là !

Winnicott précise : cette « récréation du monde » n'est possible que si le monde se présente au nourrisson « par bribes » et à des moments où l'enfant ressent l'activité créatrice qu'il est en train de vivre. Cette récréation est individuelle et progressive et requiert, au début, un « public » : soit la présence de quelqu'un qui valide, acquiesce, encourage, est témoin de ce qui se passe pour l'enfant. « Et puis, finalement, poursuit Winnicott, même le public est créé ». Il y a incorporation, intégration de cette « instance autre », de ce « public » premier qui validait de l'extérieur.

Cela rappelle ce qui se joue au moment du *stade du miroir*, tel que formalisé par J. Lacan, notamment le rôle essentiel de l'autre vers lequel l'enfant, rencontrant l'image de lui dans le miroir, se tourne comme pour lui demander « validation » - du regard - de ce qu'il perçoit : « Est-ce bien l'image de moi qui se reflète dans le miroir ? ». Si l'autre accuse réception de la question muette contenue dans le regard de l'enfant, il répondra, comme le propose F. Dolto : « Oui, c'est bien l'image de toi (prénom de l'enfant) que tu vois dans le miroir ; comme c'est l'image de moi, que tu y vois, à côté de toi ».²

Pour Winnicott, c'est le regard de la mère et ce que son visage exprime – quand elle regarde le bébé – qui sont déterminants. « Que voit le bébé quand il se tourne vers le visage de sa mère ? Généralement, c'est lui qu'il voit ». Autrement dit, le premier miroir dans lequel l'enfant se voit, c'est le visage de la mère.³

Il arrive que quelque chose de cet ordre survienne en psychothérapie, en atelier thérapeutique : quand un patient – après avoir réalisé un assemblage de « bribes de son monde » dans un dessin, un modelage, un jeu – se tourne vers le thérapeute avec lequel il est en transfert pour qu'il accuse réception de ce qu'il a réalisé, au moment où le patient vient d'en éprouver, pour lui, l'importance... et alors même qu'il ne sait pas encore ce qu'il a mis de lui dans cette réalisation.

Winnicott souligne l'importance du moment où cette « bribe du monde » peut être intégrée : il s'agit de saisir le bon moment et non d'offrir le bon objet. Remarque essentielle qui concerne autant les parents, les pédagogues

que les thérapeutes : ce ne sont pas seulement les paroles dites à un enfant qui produisent tel ou tel effet, c'est le contexte transférentiel et le moment où elles sont dites.

Françoise Dolto en a témoigné dans sa présentation d'une *Cure psychanalytique à l'aide de la poupée-fleur* lors d'un congrès de psychanalystes, organisé en 1949 sur le thème du Narcissisme. Questionnée sur cette « invention clinique » d'une poupée-fleur (avec un corps humain et une fleur à l'emplacement du visage) au cours de la thérapie de Bernadette, une petite fille de 5 ans et demi : elle répond que c'est après avoir remarqué que cette enfant – qui détruisait ses poupées humaines et animales – s'apaisait quand on la laissait dessiner mais qu'elle ne dessinait jamais de fleurs, fait rare, selon Dolto, chez les enfants de cet âge « bien à l'aise dans leur peau », qu'ils soient fille ou garçon. Dolto relate qu'elle s'est entendue en déduire à voix haute (en présence de la mère) que la petite fille « aimerait peut-être avoir une poupée-fleur ». Devant l'explosion de joie de Bernadette, « il ne restait plus qu'à l'inventer en lui donnant corps ». La poupée fut fabriquée par la mère, sur les directives de F. Dolto⁴. Ce petit texte témoigne de la façon dont une invention clinique peut venir à l'esprit d'un thérapeute et du contexte transférentiel dans lequel un patient peut s'en saisir.

Play et playing, la capacité de jouer

« C'est son expérience très personnelle de l'analyse qui fonde [...] la différence entre *game* et *play* d'une part, et *play* et *playing* d'autre part » écrit J.B. Pontalis dans la préface de *Jeu et réalité* dont il assura la traduction⁵. Ce qui intéresse Winnicott, ce sur quoi il travaille, « se repère dans la fréquence des participes substantivés », issus de l'existence d'une forme « progressive » dans les verbes anglais – qui n'existe pas pour les verbes français – et qu'on peut traduire par « en train de... ». Les termes de *playing*, *holding*, *handling*, *object-relating*, *fantasying*, *dreaming...*, sont des termes qui indiquent « un mouvement, un processus en train de s'effectuer [...] et non le produit fini ». Et J.B. Pontalis de souligner l'insistance croissante mise par Winnicott sur la fonction du *playing*, fonction sur laquelle il revient dans le dernier ouvrage publié de son vivant.

– « *He is playing* » peut se traduire par « Il est en train de jouer », le mot *play* se traduisant par le substantif jeu et *to play* par le verbe jouer. Il existe une infinité de jeux d'enfants qui se transmettent de génération en génération, souvent oralement, entre enfants : jeux de loup où il s'agit d'attraper l'autre selon de multiples variantes : « loup glacé », « loup perché », jeux de « cache-cache » où il s'agit de se perdre de vue puis de se retrouver. Ce ne

sont pas des jeux de société avec des règles complexes (comme dans les *games*), mais des jeux partagés avec une règle simple qui en énoncent les deux temps et organise un tour de rôle : celui qui attrape-trouve l'autre, sera, à son tour, celui qui va se cacher-être attrapé... et ainsi de suite.

– Le *playing* auquel Winnicott s'intéresse est l'activité du petit enfant en train de jouer, « perdu dans son jeu », absorbé par un jeu qu'il est en train d'inventer. Il en est de célèbre comme le jeu du « fort-da » (loin-là) aussi appelé « jeu de la bobine » mis en œuvre par le petit-fils de Freud, un jeu dont Freud avait repéré les deux temps – jeter la bobine hors du berceau, la ramener dedans – comme la plupart de ces jeux de « présence - absence » pratiqués depuis des millénaires par tous les enfants du monde et qui sont des jeux de symbolisation au fondement de la capacité de penser. L'invention d'un jeu symbolique avec un objet allant de pair avec la formation d'une représentation de cet objet dans la psyché du petit enfant.

Quant à l'objet mis en jeu, c'est l'utilisation que l'enfant en fait qui prime et qui permet de repérer si l'objet peut être nommé. comme étant un « objet transitionnel » (« moi et non moi » à la fois) ou un objet perçu par l'enfant comme « non moi ».

Arrêtons nous un instant sur ce qu'est l'objet transitionnel qui, pour Winnicott, « se dégage » des phénomènes transitionnels, de façon particulière pour chaque enfant.

Tôt au tard, dans le développement de l'enfant, « apparaît chez celui-ci une tendance à entremêler des objets “autres-que-moi” à son schéma personnel d'activité auto-érotique (telle que sucer son pouce ou mettre deux doigts dans sa bouche...). Il arrive qu'une autre activité vienne « compliquer » cette activité : par exemple, de l'autre main, le bébé met dans sa bouche un bout de drap ou de couverture, ou en même temps qu'il met à la bouche (son pouce ou un bout de drap) il babille, émet des petits bruits. « C'est tout cela que je désigne sous le terme de phénomènes transitionnels. De cet ensemble peut se dégager une chose particulière ou un phénomène qui prend une importance vitale pour un enfant donné (que ce soit un bout de laine, un coin de couverture, un mot, une mélodie ou encore un geste inhabituel). Il l'utilise au moment de s'endormir, c'est une défense contre l'angoisse. Il se peut que le petit enfant ait trouvé à utiliser un objet moelleux ou sa couverture qui devient alors ce que j'appelle un objet transitionnel. »⁶

Pour en revenir à l'activité de *playing*, elle est pour Winnicott « le signe tangible de la constitution d'un champ d'expérience » qui participe (ainsi que

les phénomènes transitionnels) à l'existence d'une « aire transitionnelle » : cette aire intermédiaire qui assure une transition entre le moi et le non-moi, la perte et la présence, l'enfant et la mère... Ce qui fait dire à J.B. Pontalis que « plus qu'un livre sur le jeu, *Jeu et Réalité* est un éloge de la capacité de jouer ».

Tout au long de son oeuvre, Winnicott présente la capacité de jouer et la capacité créatrice comme des moyens de contrebalancer la nécessaire (et dure) adaptation de l'être humain à la réalité : en préservant, en chacun, la part de spontanéité « qui seule rend la vie digne d'être vécue ». ⁷ Car pour Winnicott, la question essentielle est : Qu'est ce qui nous fait « nous sentir vivants » ? Dans *Jeu et réalité*, il développe ainsi le rôle de la capacité de jouer : « Nous supposons que l'acceptation de la réalité est une tâche sans fin et que nul être humain ne parvient à se libérer de la tension suscitée par la mise en relation de la réalité du dedans et de la réalité du dehors ; nous supposons aussi que cette tension peut être soulagée par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience qui n'est jamais contestée (arts, religions...). Cette aire intermédiaire est en continuité directe avec l'aire de jeu du petit enfant "perdu dans son jeu". »

Aire du jeu, aire transitionnelle, espace potentiel : des aires d'expérience créative

« Ce qui m'importe avant tout » écrit Winnicott dans le chapitre « Jouer » de *Jeu et réalité* « c'est de montrer que jouer, c'est une expérience : toujours une expérience créative, une expérience qui se situe dans un continuum espace-temps, une forme fondamentale de la vie. La précarité du jeu vient de ce qu'il se situe toujours entre le subjectif et l'objectivement perçu. »

– Suivons-le pas à pas : jouer c'est une expérience toujours créative. Pour lui, il s'agit de la capacité de l'enfant à jouer mais aussi de celle du thérapeute, comme il l'énonce dans le passage très connu (p. 55) : « La psychothérapie se situe en ce lieu où deux aires de jeu se chevauchent, celle du patient et celle du thérapeute. En psychothérapie, à qui a-t-on affaire ? À deux personnes en train de jouer ensemble. Le corolaire sera donc que là où le jeu n'est pas possible, le travail du thérapeute vise à amener le patient d'un état où il n'est pas capable de jouer à un état où il est capable de le faire. » Mais pour que « les deux aires de jeu se chevauchent », il ne suffit pas que le thérapeute accepte de jouer avec l'enfant à un jeu donné (play ou game) ou qu'il lui propose un objet particulier, pour jouer... L'attention du thérapeute doit rester centrée sur le jeu que l'enfant est « en train d'inventer »,

de mettre en scène : le moment clé étant « celui où l'enfant se surprend lui-même, et non celui où je fais une brillante interprétation ».

Si le patient n'est pas en capacité de jouer, le rôle du thérapeute sera de soutenir la capacité créative de l'enfant. La pratique du « squiggle » (gribouillis) décrit par Winnicott comme une sorte de co-création réalisée par le thérapeute et le jeune patient, s'inscrit dans cette visée là. Comme l'idée venue à l'esprit de Dolto, au cours de la thérapie engagée avec Bernadette, que cette petite fille aimerait avoir une poupée-fleur, une proposition qui a eu, pour Dolto comme pour l'enfant, ce même caractère de surprise et de surgissement, signe d'une mise au travail de l'inconscient dans la cure et dans le transfert.

– Jouer c'est une expérience créative... « marquée d'une certaine précarité ». Cette « précarité », Winnicott la met en rapport avec la tension inéluctable suscitée « par la mise en relation entre réalité du dedans et réalité du dehors » qui, pour l'être humain, est « une tâche sans fin ».

Cette tension peut être soulagée « par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience » qui soit partagée (cf arts, religions...). Cette aire intermédiaire est en continuité directe avec l'aire de jeu du petit enfant « perdu dans son jeu ».⁸

– Une expérience qui « a une place et un temps propre » dans le psychisme : car le jeu « n'est pas au dedans » et « ne situe pas non plus au dehors » et il participe à la formation d'une *aire transitionnelle* puis d'un *espace potentiel* : « Il existe un développement direct qui va des phénomènes transitionnels au jeu, du jeu au jeu partagé et, de là, aux expériences culturelles. »

– Une expérience active : « 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. »

Winnicott se positionne en tant que thérapeute d'enfant : « Nous comprenons mieux notre travail si nous savons que ce qui est à la base de ce que nous faisons (en thérapie d'enfants), c'est le jeu du patient, une expérience créative... qui est intensément réelle pour le patient. »

Création et créativité / Adaptation et pulsion créative⁹

Comme Winnicott distingue *play* et *playing*, il différencie création et créativité : « Une création, c'est une table, un jardin, un vêtement, une coiffure, une symphonie, une sculpture, et même un plat préparé à la

maison. »

« La créativité qui m'intéresse ici est quelque chose d'universel. Elle est inhérente au fait de vivre. » Cette créativité permet à l'individu l'approche de la réalité extérieure : Winnicott revient sans cesse à cette tension entre réalité intérieure et réalité extérieure, à la possibilité d'une « approche » de la réalité qui soit empreinte de créativité... pour que cette prise en compte de la réalité extérieure ne se réduise pas à une « adaptation » subie.

Il postule l'existence d'une *pulsion créative* présente non seulement chez les artistes mais « en chacun de nous - bébé, enfant, adolescent, adulte ou vieillard – qui pose un regard sain sur tout ce qu'il voit ou qui fait volontairement quelque chose – qu'il s'agisse d'un barbouillage avec ses excréments ou de pleurs intentionnellement prolongés pour en savourer la musicalité. » Audacieuse conception de la créativité que de considérer un jeu intentionnel avec des excréments ou des pleurs prolongés comme des signes d'une capacité créatrice naissante ; leur caractère d'intentionnalité venant attester de l'existence d'un petit sujet en devenir en chaque enfant, même très jeune.

En forme de conclusion à son ouvrage *Jeu et réalité*, Winnicott fait le constat que nous ne serons sans doute jamais à même d'expliquer cette pulsion créative : « En revanche, nous pouvons établir un lien entre la vie créative et le fait de vivre (et de se sentir vivre), et tenter de comprendre pourquoi cette vie créative peut être perdue... ». Et il continue de s'interroger sur les raisons pour lesquelles certains êtres humains ont vécu cette adaptation à la réalité de façon subie, non créative et d'autres non ; quand bien même ils n'ont pas vécu de ruptures réelles de liens avec leur environnement familial, ni de mauvais traitements.

Très tôt, il avait souligné le rôle essentiel de l'environnement dans le développement de l'enfant – comme dans cette phrase célèbre « un bébé seul, ça n'existe pas » – et insisté sur le rôle de la mère, une mère « suffisamment bonne » sachant s'adapter au plus près des besoins du nourrisson pendant quelques mois, puis se mettre un peu plus, et progressivement, à distance pour que l'enfant sorte de « l'illusion d'omnipotence », à savoir qu'il suffirait qu'il désire que la mère soit là pour qu'elle soit réellement là.

Or, à l'occasion de la deuxième guerre mondiale, il remarque que les enfants privés brutalement de la présence de leurs parents, parfois très jeunes (pour cause de décès, obligation de fuir...) ne se développent pas de la même façon : certains semblent subir totalement la situation (ce qui a un

coût psychique), d'autres se révoltent et développent des conduites anti-sociales, d'autres encore arrivent à rebondir en s'appuyant sur leurs ressources créatives.

Ces ressources créatives dont Winnicott dit, et redit tout au long de *Jeu et réalité* qu'elles contribuent au sentiment d'être en vie, au sens de « se sentir vivant ». Une position d'une grande profondeur sur la fragilité et la force de l'être humain, obligé de composer tout au long de sa vie, avec cette tension entre réalité intérieure et réalité extérieure.

- 1 Winnicott, D.W. (1958). « La première année de la vie ». In : *De la pédiatrie à la psychanalyse*, 1969.
- 2 Lacan, Jacques. (1949). « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je ». In : *Écrits*, Seuil, 1966 / DOLTO, Françoise, NASIO, Juan David. (1987). *L'enfant du miroir*, Rivages, 1987
- 3 Winnicott, D.W. (1971). « Le rôle du miroir de la mère et de la famille dans le développement de l'enfant ». In : *Jeu et réalité*, Gallimard, 1975.
- 4 Djéribi-Valentin, Muriel. « Préface ». In : *Jeu de poupées*, Mercure de France, 1999
- 5 Winnicott, D.W. (1971). *Jeu et réalité*, Gallimard, 1975.
- 6 Winnicott, D.W. (1951). « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels ». In : *De la pédiatrie à la psychanalyse*, 1969, puis *Jeu et réalité*, 1975.
- 7 Winnicott, D.W. (1958). « La première année de la vie ». In : *De la pédiatrie à la psychanalyse*, 1969.
- 8 Winnicott, D.W. (1951). « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels » > « Développement de la théorie illusion-désillusionnement ». In : *Jeu et réalité*, Gallimard, 1975.
- 9 Winnicott, D.W. « La créativité et ses origines ». In : *Jeu et réalité*, Gallimard, 1975.