



LE JEU, EXPÉRIENCE AFFECTIVE, ESPACE DE CRÉATIVITÉ

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- atelier de découverte théorique - 3 heures
- animation : Béatrice Bossé (psychologue) et Boris Courtot d'Archijoux (26).
- 16 participant.e.s : 11 animateurs-trices de structures ludiques, 2 de structures socioculturelles, 2 psychologues, 1 éducatrice spécialisée.

PROBLÉMATIQUE

Winnicott parle d'« aire intermédiaire d'expérience », Bettelheim de « pont entre imaginaire et réalité ». Le jeu est un espace où les enjeux affectifs sont prépondérants. Comment peut-on les repérer ?

L'« artiste » et le joueur font-ils la même expérience affective ?

PRODUCTION DE L'ATELIER

DÉROULEMENT

À partir de leurs interrogations dans des champs différents (sociologie de l'art et psychanalyse), l'animateur et l'animatrice de l'atelier nous ont proposé quelques réflexions, qui nous ont ensuite conduit.e.s vers un échange d'idées et de questionnements entre participant.e.s.

Dans ce compte rendu, nous avons fait le choix de réintégrer les remarques et réflexions du groupe comme soutiens dans les textes de présentation.

PRODUCTION DE L'ATELIER

Selon Winnicott – pédiatre et psychanalyste –, l'**expérience** du jeu est avant tout observée dans le cadre d'une **relation**. **Elle permet à l'individu de faire des ponts entre imaginaire et réalité. Le jeu se présente pour cet auteur comme une aire intermédiaire d'expérience. Celle-ci est propice à la créativité. Elle se déroule dans un temps et un espace défini.**

C'est pourquoi il nous a semblé intéressant de tenter de mettre en écho ce qui pourrait rapprocher l'expérience créative entre l'artiste et le « spectateur » ou la « spectatrice » et celle du joueur, de la joueuse. Grâce à un pas de côté et à l'éclairage de deux auteurs (sociologues) Nicolas Bourriaud et Richard Shusterman, nous avons pu partager une conception de l'art et de la Culture, des formes que l'art prend aujourd'hui, de façon non exhaustive. L'analyse de la place du spectateur et de la spectatrice dans l'art au fil du temps peut nous permettre de tracer des liens entre art et jeu, notamment entre art participatif et jeu.

> Lorsque l'on joue, on est sous le regard des autres joueurs et des autres joueuses et parfois, de celles et ceux qui regardent le jeu.

Le joueur ou la joueuse se met « en scène » ou plutôt en jeu. La dimension du regard de l'autre est importante comme dans l'art. Le jeu propose une aire intermédiaire d'expérience au sens Winnicottien. Un espace où le sujet va à la rencontre de lui-même ou d'elle-même, des parties plus inconscientes de son être. Il engage sa personne lorsqu'il joue. On peut même dire parfois que sa personnalité le trahit lorsqu'il joue. Le joueur ou la joueuse est impliqué affectivement. Le plaisir qu'il ou elle découvre en jouant et l'expérience de sa capacité d'agir sur le monde peuvent faire penser à l'expérience de l'artiste.

> Le jeu remet au cœur de la pensée artistique, l'individu.e, la subjectivité de chacun.e.

L'histoire de l'Art en France montre que pendant longtemps celui-ci, et plus particulièrement la peinture, a servi la représentation religieuse. Kant parlait d'une recherche d'une esthétique, d'un Beau, une entité sacrée, universelle et immuable... On pourra également remarquer que dans l'histoire des jeux, beaucoup ont été créés en référence au sacré. Les premiers dés étaient des objets divinatoires. Les tarots sont aussi utilisés dans ce champ. La dimension des paris reste inscrite dans le champ de la pensée magique, d'un tour du sort...

En Occident, longtemps le corps et l'esprit restent clivés. On pense que l'on ne peut élever l'esprit sans que le corps – et par là même les émotions – participe. Dans cette conception de l'art le spectateur est « regardeur », la spectatrice « regardeuse ». L'évolution est venue avec l'émergence dans les années 60, des « happenings » ou performances. Ils apparaissent avec la montée de l'individualisme et la perte de l'influence du religieux dans l'art. L'œuvre est considérée dès lors dans une temporalité dans laquelle on ne la voit plus en tant que sacrée, mais où l'on commence à s'intéresser à la relation entre celle-ci et le spectateur, la spectatrice. À partir des années 90, ces performances sont conceptualisées (notamment par Shusterman dans *L'art à vif*). Shusterman se met à étudier la relation, l'« ici et maintenant ». L'œuvre devient une expérience ayant une durée et une fin. On entre dans une aire d'expérience artistique.

> Est-ce que lorsqu'on joue, on cherche la même expérience ou la même référence au sensible que dans la recherche avec l'art de la part d'un artiste ?

Les pratiques artistiques contemporaines tendent à être de plus en plus participatives. Le spectateur et la spectatrice vont être amené.e.s à interagir avec l'œuvre. Les artistes expérimentent de nouvelles formes sociales. Ils et elles essayent de construire des espaces de rencontre entre les participant.e.s. Le jeu est même parfois utilisé par certain.e.s artistes comme François Deck, qui a créé un jeu dont le but était d'amener les joueurs et les joueuses à avoir un débat de société. Les artistes situent de plus en plus leurs actions dans un contexte sociétal. Le spectateur et la spectatrice ne sont plus seulement regardeur et regardeuse, il et elle sont acteur et actrice de la représentation ou de l'œuvre. Le public est pris en compte dans le processus de création de celle-ci et dans sa réalisation.

Nicolas Bourriaud (2001) : « *L'œuvre d'art se présente comme un interstice social à l'intérieur de laquelle ces expériences, ces nouvelles "possibilités de vie" s'avèrent possibles : il semble [...] urgent d'inventer des relations possibles avec ses voisins au présent...* »(p.47). Nicolas Bourriaud explique que ces conceptions d'une **esthétique relationnelle** amènent le regardeur et la regardeuse à prendre part aux dispositifs, à créer du sens au sein du dispositif. Le public participe comme l'œuvre à une expérience artistique, non plus à une beauté immuable ou sacrée.

L'art participatif présuppose un accord préalable du ou de la participante, pour que le dispositif soit réellement effectif. Si l'acteur, l'actrice, le joueur la joueuse ou le

regardeur, la regardeuse ne veulent pas prendre part aux processus, ça ne fonctionne pas. Le public comme le regardeur, la regardeuse doit se confronter à la règle que lui impose l'œuvre d'art ou l'expérience sensible. C'est par sa volonté que l'individu.e va agir en fonction des contraintes qui lui sont données (exemple une règle de jeu), il va ainsi interagir avec l'œuvre et performer un moment unique qu'on appellera expérience. Le spectateur joueur, la spectatrice joueuse ne va plus seulement interagir avec son seul esprit, mais c'est tout son corps qui va interagir avec l'œuvre artiste objet. Le public n'est plus une masse uniforme et uniformisée, il est individu et subjectivité ; l'œuvre n'est plus un portrait, une pièce, elle est acteur objet. L'art n'est plus sacré et éternel, il est processus éphémère, il est ici, et maintenant. Enfin, Dewey souligne que *« l'expérience de l'art est une jouissance à la fois du corps et de l'esprit, engageant "la créature entière dans une vitalité unifiée", riche de satisfactions sensuelles et émotionnelles, aux antipodes de la délectation purement intellectuelle et désintéressée »*. Ces processus s'élaborent *« dans l'intersubjectivité, dans la réponse émotionnelle, comportementale donnée par le regardeur à l'expérience proposée. »* (p.61)

Bourriaud et Dewey expriment là, l'art comme expérience sensible et non plus seulement comme un objet qui élève l'âme et l'esprit. C'est l'expérience des sens et des émotions qui est ici mise en avant. Nous ne sommes plus vers la recherche du « Beau », mais de l'affect, du ressenti. Nous ne sommes plus dans un art immuable, mais dans un art en mouvement, proche de l'individu.e et ancré dans le réel. *« Le problème n'est plus d'élargir le concept des limites de l'art, mais d'éprouver les capacités de résistance de l'art à l'intérieur du champ social »* (p.31). Bourriaud explique que *« toute position critique "directe" de la société est vaine, si elle se base sur l'illusion d'une marginalité aujourd'hui impossible, voire régressive »* (p. 31), et que des formes de *« micro-utopies quotidiennes »* fondent aujourd'hui les pratiques artistiques. Le champ artistique qui se développe à travers cette forme tente ainsi de *« favoriser l'émancipation de la dimension relationnelle de l'existence. »* (p.62)

> Les gens qui viennent jouer partagent du sensible. On peut parler d'espace d'expérience culturelle.

Les jeux ont des histoires, ils sont transmis de génération en génération, ils véhiculent des messages sociaux, politiques, éducatifs... Ce sont des objets culturels.

À quelles formes appartient le jeu ? Le jeu n'est-il pas l'expression d'une micro utopie à laquelle tout un chacun peut prendre part en construisant ainsi une relation à l'autre ? Cette théorie de la forme comme la nomme Bourriaud, rejoint les théories de Shusterman sur plusieurs points : *« L'activité artistique constitue un jeu dont les formes, les modalités et les fonctions évoluent selon-es époques et les contextes sociaux, et non pas une essence immuable. [...] Il nous apparaît possible de rendre compte de la spécificité de l'art actuel à l'aide de la notion de production de relations externes au champ de l'art : relations entre des individus ou des groupes, entre l'artiste et le monde, entre le regardeur et le monde. L'art relationnel prend pour horizon théorique la sphère des interactions humaines et son contexte social, plus que l'affirmation d'un espace symbolique autonome et privé. »*

> Le jeu n'est-il pas lui aussi un interstice social ? Comment le regard de l'autre peut interagir sur le jeu ?

Le jeu peut être une expérience affective parfois risquée. Dans un jeu, tous les « artistes » sont au même niveau alors que sur scène, un.e artiste est seul.e face au public. La prise de risque est encore autre.

Durant l'échange, nous sommes amené.e.s à différencier l'expérience affective convoquée lors des jeux de règles et lors des jeux symboliques. Quand nous disons que le jeu se situe dans une aire intermédiaire d'expérience, il convoque d'autant plus l'imaginaire que les règles sont peu présentes. Dans le jeu de règle, il y a le côté des

accessoires et du matériel qui est rassurant. Il y a un support et des objectifs à atteindre. Les jeux sont encadrés. Ils permettent plus de maîtrise et de limiter la prise de risque affective. Dans les jeux symboliques, les joueurs et les joueuses sont exposé.e.s. Ils et elles inventent et se projettent affectivement dans leurs personnages. Le regard de l'autre peut-être vécu comme très intrusif. Certaines personnes peuvent se sentir en danger dans certains jeux, soit parce qu'ils ou elles n'en maîtrisent pas le déroulement, soit parce que ces jeux leur demandent un engagement affectif trop grand. C'est pourquoi certain.e.s enfants ne vont pas vers les jeux symboliques.

Le jeu peut faire penser à un spectacle (quand on regarde un espace petite enfance ou une partie de pétanque). Cependant, de même que l'artiste a besoin d'être sujet de son œuvre, lorsqu'un.e enfant joue, il est important que les adultes n'interprètent pas son ou ses jeux. Il joue gratuitement..

> Le jeu peut il être une œuvre d'art ?

Certaines personnes recherchent l'affrontement ou la violence dans les échanges lors d'un jeu. Ils et elles se laissent prendre au jeu, dans le temps du jeu. Mais celui-ci a une fin, qui garantit aussi la fin des « hostilités ». On peut parler de catharsis. Le jeu comme l'art permet de se « décharger » et en même temps de transformer cette « pulsion de jouer », sous une forme socialisée dans la rencontre avec l'autre. C'est une forme de symbolisation.

Cependant, le jeu est autotélique, c'est-à-dire qu'il se suffit à lui-même, qu'il n'a pas d'autres fins que le plaisir qu'il procure. On peut se demander s'il en est de même pour l'art.

EN CONCLUSION

Tout le monde n'est pas artiste... Tout le monde n'est pas joueur ou joueuse... La dimension de relation et l'engagement affectif convoqués pour les deux font que cette expérience n'est pas toujours possible. C'est un mythe de dire que pour les enfants c'est une évidence de jouer. On peut mettre en difficulté des personnes sur un espace de jeu, comme si l'on imposait à une personne de créer. L'animateur ou l'animatrice jeux peut par le cadre qu'il ou elle pose, mettre le public en sécurité (on notera l'utilisation du mot public : celui auquel on s'adresse et celui qui regarde l'œuvre). Dans tous les cas, il est important de bien définir les règles. Le jeu peut permettre à un groupe social de se montrer. Chaque nouvelle partie d'un jeu est une découverte, une aventure nouvelle.

BIBLIOGRAPHIE

- Winicott « jeux et réalité , espace potentiel »Ed. Gallimard. Col. Folio essais (1975)
- Bourriaud N. (2001), Esthétique relationnelle, Les presses du réel
- SHUSTERMAN R. (1991), L'art à l'état vif, Editions de minuit
- Rancière J.(2000), Le partage du sensible, La Fabrique