

QU'Y A-T-IL DERRIÈRE L'ÉCRAN ? LES « JOUEURS EXCESSIFS » EN LIGNE À L'ÉPREUVE DU RORSCHACH

Xanthie Vlachopoulou et Noémie Capart

ERES | *Psychologie clinique et projective*

2013/1 - n° 19
pages 223 à 252

ISSN 1265-5449

Article disponible en ligne à l'adresse:

<http://www.cairn.info/revue-psychologie-clinique-et-projective-2013-1-page-223.htm>

Pour citer cet article :

Vlachopoulou Xanthie et Capart Noémie, « Qu'y a-t-il derrière l'écran ? Les « joueurs excessifs » en ligne à l'épreuve du Rorschach »,
Psychologie clinique et projective, 2013/1 n° 19, p. 223-252. DOI : 10.3917/pcp.019.0223

Distribution électronique Cairn.info pour ERES.

© ERES. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Qu'y a-t-il derrière l'écran ? Les « joueurs excessifs » en ligne à l'épreuve du Rorschach

Xanthie Vlachopoulou
Noémie Capart

L'activité fantasmatique, à l'adolescence, qui se présente bien souvent comme une retranscription de rêves diurnes, semble alimenter massivement le recours aux mondes virtuels. Sigmund Freud établit un parallèle entre le jeu et l'activité imaginative : « L'adolescent cesse donc de jouer, il renonce apparemment au gain de plaisir qu'il tirait du jeu. [...] À vrai dire, nous ne pouvons renoncer à rien, nous ne faisons que remplacer une chose par une autre [...] au lieu de *jouer*, maintenant, il *fantasme*. Il se construit des châteaux en Espagne, il crée ce que l'on appelle des rêves diurnes » (Freud, 1908, p. 239).

Les adolescents dont il est question ici, eux, semblent ne pas renoncer... Non contents de fantasmer, ils jouent, encore et toujours. Les rêves diurnes auraient pour origine une insatisfaction liée à des souhaits de nature principalement érotique ou narcissique, qui trouveraient satisfaction dans le fantasme. L'adolescent adepte des jeux en ligne ne se contenterait donc pas de « seulement » fantasmer d'un côté, ou de « seulement » jouer de l'autre : il allierait les deux, en s'appuyant sur des images pixellisées, qui semblent permettre cette conjugaison.

Xanthie Vlachopoulou, psychologue clinicienne, docteur en psychologie clinique et psychopathologie, membre associé du Laboratoire PCPP (Psychologie Clinique, Psychopathologie, Psychanalyse) (EA 4056), université Paris-Descartes, Sorbonne Paris Cité, xanthievlachopoulou@yahoo.fr

Noémie Capart, psychologue clinicienne, doctorante en psychologie clinique et psychopathologie, Laboratoire PCPP (Psychologie Clinique, Psychopathologie, Psychanalyse) (EA 4056), université Paris-Descartes, Sorbonne Paris Cité.

Rappelons ici que les jeux virtuels, outre l'activité fantasmatique, convoquent simultanément l'acte, qui permet une projection au dehors, éjectant la pensée sur un support extérieur. Ces jeux mettent indéniablement en jeu le corps, faisant appel à la motricité, qui nécessite une mise en scène corporelle dans une version minimaliste, mais néanmoins présente. « L'agir n'est pas l'action. L'action exige un espace de transition [...] un contenant pouvant contenir une pensée en liberté, en disponibilité pour l'action. [En ce qui concerne l'] *agir*, le temps, l'espace, sont absents ou compromis dans leur espace de représentation, la capacité d'attente, nécessaire pour que l'illusion ne dégénère pas en certitude mutilante par décharges motrices incontrôlées sans prise sur le monde extérieur [...] est particulièrement déficiente » (Schmid-Kitsikis, 2001, p. 90).

En effet, seul un mince fil séparerait l'agir de l'action pour les adolescents qualifiés de joueurs excessifs. La question de la temporalité est centrale et l'immédiateté qui caractérise cette pratique adolescente figure par ailleurs la difficulté d'attendre, dans le sens de différer la satisfaction. Nous pouvons postuler qu'il s'agit bien d'une tentative de se saisir de l'immédiateté de la sensation, en vue d'une maîtrise. Le *subit* se substituerait au *subi*. Le « jeu » aurait une certaine valeur de décharge et serait en ce sens le témoin de l'excitation pulsionnelle animant les joueurs.

Un déplacement du lieu, du « champ de bataille », opère en ce que le corps est le « lieu de tous les conflits » selon les mots d'Annie Birraux (1990), vers le « jeu ». Sans jamais oublier leur lien avec ce dernier, les conflits se voient exprimés, dans et par l'acte de jouer, sur l'écran, érigé tel un drapeau blanc dans l'optique d'une trêve. En l'attente de celle-ci, les parties de jeu procureront à ces adolescents une certaine sécurité, la violence inhérente au processus pubertaire trouvant un support annexe au corps, à savoir autant un corps d'images qu'un corps imagé, à l'abri du danger que représentent ces mêmes actions agies sur le corps propre.

UN ÉCRAN POUR SE PROTÉGER

L'adolescent tente la majeure partie du temps à convertir ses préoccupations au sujet de ses processus instinctuels en contenus abstraits, dans un souci de maîtrise et de mise à distance. En rationalisant ses éprouvés, il lutte contre une pulsionnalité trop prégnante et trop menaçante. Cela s'effectue à divers degrés et de manière plus ou moins défensive. Le corps peut en

effet être traité à l'adolescence comme un objet extérieur, c'est-à-dire non intégré à la psyché et dont l'adolescent va se défendre, ce qui met en scène le conflit concernant l'unité psyché-soma. Cette conflictualité s'articule avec un réaménagement des défenses face à la poussée pulsionnelle pubertaire. La poussée pubertaire bouleverse la linéarité du développement, le moi du sujet s'en trouve fragilisé, les acquis de la latence désormais devenus inefficaces. Confronté aux exigences pulsionnelles de la puberté, le moi doit même avoir recours à de nouvelles défenses.

L'intellectualisation est envisagée par Anna Freud comme une de ces nouvelles « stratégies » et est explicitée comme une manœuvre d'évitement, la pensée raisonnante édifiant des théories et autres rationalisations afin de « faire écran » à l'impossibilité qu'a l'adolescent d'accepter son corps pubère. L'intellectualisation est une tentative de maîtrise des pulsions à l'aide de la pensée, mais cette pensée est non élaborative, elle agit comme un leurre, cherchant avant tout à mettre à distance toute dimension pulsionnelle. Ce mécanisme de défense est également au service du narcissisme du sujet ; il lui permet de consolider son image de soi et donne lieu à une illusoire maîtrise du corps. Car l'adolescent est envahi par la libido narcissique ; l'abstraction dont il fait preuve n'est qu'une transformation de ses éprouvés, du pulsionnel à l'intellectuel : « Ses conclusions ne font que refléter les processus instinctuels qui se déroulent à l'intérieur de lui-même. » (Freud, 1946, p. 153).

La correspondance, aussi bien à propos des buts que des moyens psychiques, avec ce qui est à l'œuvre pour ces adolescents dans le jeu en ligne est tout à fait surprenante. Pourrions-nous concevoir ces pratiques du virtuel comme une nouvelle forme d'intellectualisation, où l'abstraction visant à déraciner le pulsionnel serait portée par les images pixellisées ?

LE VIRTUEL : ENTRE JEU ET RÉALITÉ

L'usage du virtuel technoscientifique à l'adolescence pourrait s'entendre comme un intermédiaire, tel que conçu par Donald Winnicott. Cette croisée intime entre réalités du dedans et du dehors s'apparenterait à une « aire intermédiaire d'expérience » permettant un apaisement de la tension corollaire à la rencontre entre ces deux réalités, dans le prolongement de « l'aire de jeu » et fournissant au sujet une source d'étayage. Winnicott insiste sur la notion du « faire » : « On doit faire des choses et non

simplement penser ou désirer, et faire des choses cela prend du temps. Jouer c'est faire » (1975, p. 89-90).

Et si la pratique des jeux en ligne peut parfois être réduite au « faire », se rapprochant de l'agir sans s'y confondre, comme dit précédemment, cela est surtout à entendre du point de vue de son immédiateté impérieuse et de l'inconstance de sa fonction élaborative, qu'elle va parfois jusqu'à totalement entraver. Cependant, même réduit à son degré zéro, le jeu protège son « acteur » d'un véritable passage à l'acte, autorisant le maintien d'un lien dans un moment de vacillement, comme l'écrit François Marty (2002) à propos du tag.

Quoi qu'il en soit, les jeux en ligne donnent au corps une place particulière et le mettent en jeu de manière tout à fait singulière, ce que soulignent de nombreux auteurs. Selon Brice Courty, « le jeune inscrit et délègue l'image et la pulsionnalité de son corps sur un avatar qu'il dirige, dépassant ainsi la passivation pulsionnelle *pubertaire* pour parvenir (au mieux) à l'activité de créateur de (son) destin » (2008, p. 249). Il oriente son questionnement sur les articulations entre le jeune, l'avatar qui le représente en termes de « corps réel » et « corps virtuel ». Toujours dans cette optique, Rémy Potier, à partir d'une étude sur *Second Life*, propose l'idée que « *Second Life* est un monde où les frontières se brouillent et où les corps s'effacent, où l'Autre existe dans l'interface de la communication, mais sans corps et sans visage, sans autre toucher que celui du clavier de l'ordinateur, sans autre regard que celui de l'écran. [...] Le corps y est absent, mais néanmoins sur-représenté par son absence » (2009, p. 152).

Sur la question du virtuel des NTIC¹ et de l'adolescence, nous retrouvons François Marty, proposant au travers d'un cas clinique que « son investissement du virtuel s'inscrit dans une quête de sens pour une corporéité nouvelle, mais insensée » (1998, p. 32). Face aux changements corporels, la maîtrise qu'offre l'outil informatique marque le contraste avec le manque de maîtrise de son propre corps, « il maîtrise les images virtuelles à défaut de pouvoir le faire avec l'image de son corps » (*ibid.*). Serge Tisseron propose l'idée que « l'adolescent pourrait bien tenter d'échapper provisoirement à l'angoisse du *virtuel comme devenir* en s'engageant à *corps perdu* dans le *virtuel-déjà là* que constituent les jeux vidéo et Internet, vécus comme un éternel présent sans aucune conséquence définitive » (2004, p. 13).

1. Nouvelles technologies de l'information et de la communication. La tendance actuelle est de ne plus retenir la qualification « nouvelles » et ainsi utiliser l'acronyme TIC.

Ce lien entre la virtualité des NTIC et de l'adolescence est également souligné par Philippe Gutton, qui propose l'idée que la virtualité ferait que l'adolescent délaisserait pour un moment son travail de subjectivation. Le virtuel pourrait alors contenir les angoisses, la violence interne venant du processus adolescent et faisant écho à la problématique propre à chaque sujet. Il s'interroge sur le virtuel et donne une piste de réflexion intéressante concernant les pathologies « au plus près du corps » comme les addictions : « L'adolescent imagine les convenances de la fabrication du corps, leurs causes et leurs effets assurément interprétés comme externes. Ces conduites envahissantes et exigeantes en pensées et en actes peuvent chercher l'asymptote d'une virtualité pure [...] produisant alors un fantasme d'ascétisme » (2004, p. 151).

Donald Winnicott ajoute à propos du jeu : « Le jeu a une place et un temps propres. Il n'est pas au dedans, quel que soit le sens du mot [...]. 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 » (1975, p. 89). Ainsi l'adolescence, plus que celui de la pensée magique, pourrait être pour certains le temps du « virtuel magique ». Les jeux en ligne et leurs enjeux deviendraient-ils alors un objet capable en quelque sorte de modeler l'éprouvé du dedans au dehors, d'opérer une mise en représentation, et dans le cas présent, autant une mise en mouvement qu'une mise en image ? Sans oublier que « [...] le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant. Et l'on peut tenir les jeux (*games*), avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (*playing*) » (*ibid.* p. 103). Cette question se pose avec grande acuité dans les jeux en ligne en particulier, l'usage qu'en font les joueurs excessifs basculant du *play* au *game*.

PLONGÉS DANS LE VIRTUEL : UNE CLINIQUE DE L'IMAGE ?

Pour mieux comprendre les enjeux du virtuel à l'adolescence, de l'image et du rapport à l'image, nous avons choisi d'étudier les cas de trois adolescents, joueurs excessifs présentant un investissement notable du virtuel technoscientifique, en nous focalisant tout particulièrement sur leurs protocoles de Rorschach qui nous paraissent tout à fait propices pour éclairer leur manière de se saisir de l'image et interagir avec elle. Notre choix d'analyser

de manière approfondie les protocoles de Rorschach de ces trois jeunes reflète notre démarche qui a abouti à cet article. En effet, en utilisant la méthodologie projective dans nos recherches respectives², nous avons constaté avec étonnement l'atypicité des protocoles de Rorschach et les points communs retrouvés dans ces deux populations de joueurs excessifs malgré la différence de leur choix de jeu (jeux vidéo et poker en ligne). Cette constatation nous a alors amenées à nous interroger sur ce que ces jeunes avaient en commun et qui pourrait expliquer leur abord particulier du Rorschach. Nous avons ainsi posé l'hypothèse suivante : le recours excessif aux mondes virtuels pourrait relever d'un rapport particulier à l'image, saisie comme un écran aux représentations, telle une nouvelle forme d'intellectualisation, mais en images cette fois. À partir de cette hypothèse, nous avons procédé à une nouvelle analyse de nos douze protocoles de recherche et choisi de présenter les trois protocoles les plus probants.

À travers ces trois protocoles, nous tenterons de mettre en exergue ce qui nous est apparu comme « estampille du virtuel », aux multiples nuances, que nous proposons d'envisager sous deux axes : *(dé)montage de l'image et images en mouvement*.

Le test de Rorschach invite à une double exigence : perception/projection, monde externe/monde interne. Mais qu'en est-il lorsque le monde virtuel, composé d'images pixellisées, s'invite dans cette dialectique, venant questionner les frontières de ces couples d'opposés. Le rapport au réel, désormais enrichi des « réalités artificielles » et de leurs paradoxes, s'est de fait modifié ; la réalité ne se limitant plus au tangible. « Les images virtuelles ne sont jamais seulement des images, juste des images, elles possèdent des dessous, des derrières, des en deçà et des au-delà, elles forment des mondes. On n'en fait pas le tour. Il faut les explorer sans fin, comme des images, mais aussi des idées » (Quéau, 1993, p. 9). Dans cette ère du numérique, qu'en est-il du Rorschach ?

Il va être question de trois adolescents, joueurs excessifs : Benjamin et Jeremy, âgés de 18 et 20 ans, adeptes de MMOPRG³, et Sébastien, 18 ans, joueur de poker en ligne.

2. Xanthie Vlachopoulou : jeux vidéo en ligne ; Noémie Capart : poker en ligne.

3. Ces initiales correspondent à l'appellation anglophone : « *Massively Multiplayers On Line Role Playing Games* », traduit en français par l'expression « Jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs ».

(Dé)montage de l'image

Les protocoles de ces trois jeunes joueurs, bien que marqués par la singularité de chacun, présentent une « architecture » commune. Ces joueurs abordent les images d'une manière particulière, comme s'ils visaient une littérale appropriation de ces dernières.

Serge Tisseron a ouvert la voie pour penser le virtuel en basant sa réflexion sur un lien étroit avec la clinique. Un des ouvrages phare dans cette exploration fut la *Psychanalyse de l'image*. Il porte un intérêt particulier aux différents concepts psychanalytiques autour de l'image ; l'hallucination primitive et les premières représentations, les imagos et objets internes, l'image inconsciente du corps, ainsi que le schéma corporel et l'image dans le miroir, et surtout les nuances entre les flashes, les fantasmes, les rêves, les rêveries et les imaginations, figurent dans son développement. Dans ces différentes images, nous pouvons retrouver des points d'appui qui accompagnent nombreux travaux de psychanalystes dans leurs tentatives de penser le virtuel. Ainsi, des rencontres cliniques intéressantes s'opèrent, quand les modèles notamment du fantasme (Assoun, 2004), du rêve (Stora, 2004) et des rêveries (Houssier et Marty, 2010) rencontrent le virtuel.

Serge Tisseron ira même jusqu'à nous proposer l'idée surprenante et innovante que « la distinction habituellement posée entre images-objets et images psychiques nuit à notre compréhension des unes et des autres, tout comme l'attention presque exclusive portée à la représentation dans l'image » (1997, p. 13). Il nous propose alors de prendre le mot « image » dans « le sens de tout ce qui est "vu", que cette vision soit intérieure ou oculaire » (*ibid.*).

Présentant une extrême sensibilité aux images, ces joueurs sont immédiatement touchés par elles. En retour, elles devront se laisser toucher par eux. Ils tentent donc de contrebalancer une passivité première en adoptant par la suite une conduite active. Ces deux mouvements successifs peuvent se faire le vecteur d'une grande créativité, mais lorsque le mouvement actif se trouve entravé, des mouvements de désorganisation importants apparaissent, l'équilibre étant comme rompu, la position passive semblant générer un vécu insupportable. Plus la figuration est évidente, plus elle limite la part d'appropriation subjective, ce qui semble placer ces joueurs dans une difficulté patente. Michel Wawrzyniak nous rappelle quant à lui la « singularité adolescente » que le Rorschach est à même de retranscrire avec fidélité : « Si le jeu de l'enfant reproduit la réalité par l'action, l'adolescent l'appréhende,

pour un temps – et en ce qui concerne nos protocoles d'adolescents à travers le Rorschach – par des images qui la refaçonnent et avec lesquelles il donne également l'impression de jouer » (2005, p. 685).

La prégnance perceptive des planches III et V est à ce titre fort intéressante, étant les plus figuratives du Rorschach. On y attend d'ailleurs des « banalités », nécessitant même une enquête aux limites lorsqu'elles ne sont pas spontanément données (Chabert, 1983). S'il est courant à l'adolescence, comme le soulignent de nombreux travaux, que les banalités « classiquement » attendues ne soient justement pas données par le sujet, une telle conduite n'est pour autant pas univoque d'un point de vue qualitatif et reste variable en termes de poids défensif (Bailly-Salin et coll., 2002). L'évidence perceptive ne se pose pas comme telle pour ces joueurs et semble même provoquer un mouvement inverse de lutte, déplaçant l'évidence « ailleurs ».

Benjamin (planche III)

– Un buste avec un nœud papillon au milieu, des cheveux, un petit bout de joue, on ne voit pas le reste du visage. Pas une femme parce qu'elle n'a pas de poitrine, mais avec les cheveux on dirait une femme... si c'est un homme, c'est un homme de la Renaissance avec des perruques, ou les avocats américains. Ou des serveurs d'un bar huppé.

– Une tache de sang qui a bien coulé.

– [V] Il y a de la perspective des arbres, après c'est plus clair le paysage qui devient flou.

– *Des nuages et un oiseau qui s'envole. C'est trop bien fait.*

– Enquête aux limites : *(Ban ?) C'est pas flagrant.*

Jeremy (planche III)

– Un début de visage, pas humain, un museau de vache, de bovin. Par contre le rouge comme si c'était en trop sur l'image, pas du sang, la forme avec le noir et le rouge...

– Enquête aux limites : *(Ban ?) Pas du tout ! Non, à la limite la tête, mais non ! Ça sera son bras ça ? Non, l'ensemble c'est une tête. Là voir des bonhommes ? Même maintenant, non, je vois le museau, avec deux vraies narines qui saignent, si c'est pas un bovin, un chien, pitbull que je n'aime pas.*

Sébastien (planche V)

– Là j'vois un oiseau... euh... un oiseau fin... euh... ce serait plus un pigeon... parce que... les ailes sont beaucoup plus grandes que le corps... mais euh... euh... c'est pas assez... c'est pas assez royal on va dire ... pour que ce soit un aigle ou quelque chose comme ça... donc euh... j'dirais qu'c'est un oiseau... on va pas dire... bas de gamme mais... de la petite... euh... pas pas pas... pas royal... populaire on va dire ! (il rit) je sais pas quel mot utiliser... je me suis arrêté en terminale vous me pardonnerez !

– Enquête aux limites : (*Ban ?*) *Non j'vois pas une chauve souris. Pourquoi ?* Parce que y a pas les... y a pas les... y a pas... y a pas le côté pointu là on voit qu'c'est arrondi. (?) *Non. Franchement non. Pas dans mon esprit. Beaucoup plus à un papillon avec des ailes étranges que une chauve souris... Même si morphologiquement... c'est vrai qu'c'est sûrement une chauve-souris ou je sais pas mais en fait le... les antennes me font penser un tout petit peu au papillon mais mais mais... c'est tout quoi. Pas du tout à une chauve souris.* »

Les « banalités » ne sont pas données spontanément et lorsqu'elles sont proposées par le clinicien, elles ne sont pas pour autant acceptées. Davantage qu'un inquiétant rapport à la réalité, ces « refus » nous sont apparus, à l'appui de nos vécus contre-transférentiels, comme relevant d'un drastique accrochage à leur position subjective. L'évidence de la figuration qui s'impose de l'extérieur est parfaitement intolérable, et par conséquent irrecevable. Les « critères d'adéquation » entre représentation et perception – sur le continuum allant de la subjectivité la plus marquée à la réalité externe – que ces joueurs semblent se fixer ne sont plus satisfaits : le caractère subjectif est doublement mis en échec, puisqu'il s'agit d'une suggestion émanant d'un autre et qui plus est relevant d'une vision commune ; le critère de réalité se trouve tout autant insatisfait, les joueurs invoquant l'inexactitude de la proposition avancée et le réalisme insuffisant de l'image.

Lorsqu'ils perçoivent spontanément les « banalités », cela engage immédiatement un mouvement conflictuel, qui conduit ces joueurs à s'en défendre. Il semble impérieux de s'en dégager.

Sébastien (planche III)

– Ah si j'ai oublié de vous dire quelque chose c'est que j'suis daltonien... Donc au niveau des couleurs... p't'être que j'saurai pas des trucs ! Donc là j'vois deux personnes euh... ensemble... euh... en train de se regarder tout simplement... (Il restera silencieux à l'enquête).

Sébastien aborde d'emblée la planche sur le versant de la méconnaissance. L'énonciation de la « banalité » semble engager une conduite d'inhibition. L'important mouvement de désinvestissement, confirmé par son silence à l'enquête, aboutit à un littéral abandon de la planche.

Jeremy et Benjamin mentionnent la « banalité » attendue à la planche V, témoignant d'une certaine adaptation à la réalité. Cependant, ces « banalités » peinent à se fixer et ne parviennent pas à empêcher l'expression de fragilités narcissiques conséquentes au sein de réponses franchement désorganisées.

Jeremy (planche V)

– Un insecte là, *je ne sais pas entre le papillon et la chauve-souris*, ça ne ressemble pas à grand-chose. [...]

– Enquête : Une petite chauve-souris... *j'émets un doute* sur les antennes des chauves-souris, *je ne suis pas sûr que ça existe...* une chauve-souris *bizarre, malformée*, vue du dessus évidemment en train de voler. Une chauve-souris qui vole...

– Épreuve des choix : La V : la petite chauve souris, en plus, depuis tout à l'heure *je la vois avec une tête d'escargot* et je trouve ça mimi. Elle a l'air fragile comme tout, elle n'a pas l'air agressive.

Benjamin (planche V)

– *Un papillon, non une chauve-souris* qui vole, c'est Batman en plein mouvement. Les ailes à son extrême, grande envergure par rapport au reste du corps. [...]

– *Ah enfin on voit un truc !* Une bouche trop bien faite de Ronald de Mc Donalds, une bouche spéciale, comme Ronald bien rouge avec le maquillage et que quand ça plisse... on voit une frontière un nez épais... c'est un méchant lui aussi il a l'œil qui descend, les sourcils sévères, la joue qui prend forme, une joue assez courte, ronde qui bave. Si sa bouche est aussi grande ... ça peut être un loup, il a faim.

– Enquête : Seule la dernière réponse sera mentionnée à l'enquête.

Bien que l'on attende au Rorschach que l'engramme puisse porter la marque d'un regard subjectif, au travers de ces exemples, il apparaîtrait que les positions subjectives de ces joueurs résistent et engagent le combat contre cette perception imposée. L'image va alors faire l'objet d'attaques, au moyen de vigoureuses critiques ; tous s'emploient à dénoncer le « mauvais » support que constitue ladite image.

Jeremy (planche VI)

– Si je veux être précis, ça ressemble à un dessin, quelque chose qui sort de l'imagination de quelqu'un de bizarre, *même pas un dessin car il y a des imperfections.*

Sébastien (planche IX)

– [...] c'est vraiment une image qui m'évoque rien du tout... c'est super rempli... c'est euh... ça.... [...] *c'est très rempli... très moche... très sale...* j'dis pas ça pour vous... non non mais j'dis pas ça pour la... la plaque (il rit).

Benjamin opéra davantage pour une gratification du matériel, lorsque celui-ci répond à ses attentes, amenant à des commentaires de type « c'est bien fait » « c'est trop bien fait ! », pourtant en lien avec des réponses de formes inadéquates :

– Planche II : Un visage, avec le nez, la bouche, les deux yeux, *c'est vraiment bien fait.* (Dbl F- Hd).

Enfin, à l'extrême, Jeremy ira même jusqu'à prêter aux images une intentionnalité au sein d'un mouvement actif.

– Planche VI : Ça ressemble à rien... vraiment je dis ce que je veux ? Ça m'inspire rien du tout vraiment, *ça ressemble même pas à une tache d'encre.*

– Planche IX : Il y a *une logique* dans la forme [...]. Enquête : [...] j'ai l'impression que les trois couleurs ne vont pas ensemble, là (centre) c'est de la peinture à l'eau, là une tache plus *insistante* et là *un effort* de gribouillage et les couleurs qui se mélangent, c'est bizarre, c'est moche et ce dégradé bleu-vert qui tend vers le blanc, c'est bizarre, *c'est pas fait au hasard*, mais *montre un truc* que je ne comprends pas.

Images en mouvement

Si, comme nous l'avons vu dans la partie précédente, le rapport singulier que ces adolescents entretiennent avec l'image peut ne pas être des plus bénéfiques, il peut par ailleurs emprunter des voies davantage créatives.

Nous allons donc nous intéresser dans un premier temps aux ajouts auxquels procèdent ces jeunes, notamment en termes de couleurs, qu'ils perçoivent malgré l'absence de stimulus réel. Ensuite, nous aborderons une pratique particulière que nous nous proposons de nommer « manipulation mentale des planches », donnant des réponses dans un autre sens que celui

dans lequel la planche est présentée ($V < >$) mais sans les toucher. Enfin, nous évoquerons la vision en trois dimensions (3D) qui ponctuent leurs protocoles.

Concernant les ajouts, lorsqu'ils parviennent à se dégager de l'emprise de l'image, nous avons repéré une démarche de riposte consistant à redessiner, en partie, ladite image. Ils y apportent leur subjectivité et reconfigurent l'image au moyen de retouches.

Jeremy (planche VII)

– Enquête : « Ça me rappelle quelque chose cette forme, je ne sais pas quoi, un dessin animé ou un jeu avec des bonhommes, des formes très simples qui bougeaient dans tous les sens. *Je vois du vert, mais là il n'y a pas de vert.*

Benjamin (planche IV)

– [V] Plus poétique une fleur, des pétales au centre et là on voit le cœur au centre de la fleur et un insecte caché sous une feuille morte *marron*, un insecte genre coléoptère.

– Enquête : Dans le global, avec l'insecte *sous une feuille-morte* (Dd), j'avais dit que c'était un *coléoptère marron*.

Sébastien (planche VIII)

– [...] un un bol *avec dedans* y avait... une sorte de... pas de pouvoir magique... mais quelque chose... si quelque chose de magique... une sorte de *lumière blanche* là... [...].

– Enquête : Alors une coupelle avec de la magie dedans. (D gris ?) Non ! [...] (les pouvoirs ?) *Non on voit pas* les pouvoirs, les pouvoirs c'est imaginaire. *Ya rien du tout dedans...* mais c'est comme si y en avait. Dans le blanc. En blanc quoi... parce que le truc est blanc.

La perception initiale est revisitée dans une attitude active, l'image étant pénétrée du regard et transformée. Une épaisseur semble s'ajouter à cette dernière, n'étant plus réduite au seul visible. Le non-visible est tout autant mis au travail. La situation projective est alors pleinement investie.

Ce mouvement de reprise active de l'image peut trouver son apogée dans une manifestation qui nous est apparue comme des plus spécifiques, de dessinateur à metteur en scène. Au-delà d'un simple remodelage de l'image, celle-ci va se voir animée, une dimension de mouvement apparaissant. Par l'étude de ces trois protocoles, nous avons repéré certaines données atypiques, qui se déclinent principalement sous deux formes : manipulation mentale des planches et vision en 3D.

Ces joueurs font preuve d'une grande dextérité à certaines planches. Ils ont en effet été en mesure de se départir de la contingence physique, qu'il s'agisse de la manipulation des planches – c'est-à-dire de percevoir l'image à l'envers sans retournements effectifs desdites planches – ou des angles de vue adoptés.

Benjamin (planche II)

– ([V] : sans la retourner physiquement) Les deux personnages que j'avais vus on a l'impression qu'ils s'expulsent, ils vont tomber.

Sébastien (planche IV)

– Là j'vois un rat (il rit ++++) [...] mais *par contre ce serait à l'envers...* ce s'rait la tête là en bas et la queue en haut (ne retourne pas la planche physiquement).

Jeremy (planche VI)

– J'essaye de *replier* la forme... ça ressemble un peu à une guitare (rires), ça ne m'inspire pas grand-chose ».

Jeremy (planche VII)

– Un extra-terrestre, créature Roswell, *le négatif* d'une créature Roswell ([V] sans retourner la planche physiquement⁴).

À cela s'ajoute une sensibilité et une agilité certaines à l'égard de la spatialité. C'est ainsi que sont fréquemment mentionnées des « vues en contre plongée », « vues du dessus », etc.

Sébastien (planche VI)

– Là j'vois une peau... [...] plutôt un animal zébré... comme si c'était un tapis voilà... une peau en tapis... quelque chose de plat... j'pense que c'est à cause de... la forme centrale parce que ça me fait vraiment penser à... à... au pelage d'un animal... comme une vache ou... un zèbre... *avec le dos assez arrondi*.

L'effet qui nous semble le plus caractéristique consiste en une vision en 3D de certaines planches, illustration la plus spectaculaire tant de la mise à l'épreuve que de la mise au travail de l'image.

4. Car il perçoit l'image en négatif et à l'envers.

Benjamin (planche VI)

- La base une étoile en 3D, une base en étoile qui soutiendrait un totem [...].
- Quand on décompose le mouvement d'une goutte d'eau qui tombe, l'explosion quand elle touche le sol et là la goutte qui remonte. Enquête : « *Il faut la voir en 3D*, elle est rentrée, il y a de l'eau et des éclaboussures.

Sébastien (planche VIII)

« J... m... f... la première image que ça fait... en fait ça fait comme si c'était 'fin... si vous voulez... quelque chose de mystique... 'fin euh... un un bol avec dedans y avait... une sorte de... pas de pouvoir magique... mais quelque chose... si quelque chose de magique... une sorte de lumière blanche là... comme si c'est un bol... une coupelle... mais euh... beaucoup plus mystique euh... dans le genre qu'y pourrait y avoir dans le seigneur des anneaux quelque chose comme ça. Enquête : « [...] C'est comme si c'était *une image en 3D*. Avec ça sur les côtés (D roses) qui tient. *Ça fait comme si c'était en 3D* [...] ».

Au travers de ces exemples, nous percevons l'originalité du rapport à l'image dont ces joueurs peuvent faire preuve. La projection du mouvement semble viser l'ensemble de la planche sans qu'un élément particulier de celle-ci ne l'endosse. C'est l'image qui est mise en scène et qui porte l'action. Les kinesthésies au Rorschach sont définies comme relevant « de la projection d'un mouvement non représenté sur la planche ; c'est le sujet qui apporte cette dimension dynamique à la perception. » (Anzieu et Chabert, 1961, p. 79). Ainsi, conviendrait-il de concevoir ces manifestations comme des « kinesthésies d'image⁵ » ? Plus qu'un mouvement dans l'image, c'est l'image en elle-même qui est mise en mouvement, témoignant d'une dimension projective certaine et d'un dynamisme notable. Il nous a semblé intéressant de mettre en avant cet aspect, pour l'heure difficile à retranscrire du point de vue de la cotation. L'image prendrait valeur de représentation tout en se constituant dans le même temps comme support de représentations.

Ainsi la frontière entre voir et penser semble autoriser de nombreuses allées et venues, comme nous avons pu le repérer dans les récits des joueurs :

5. Nous proposons cette expression afin de distinguer les kinesthésies classiques qui concernent un mouvement dans l'image (un humain, animal ou objet en action) des kinesthésies renvoyant à un mouvement global incluant le support même de l'image.

Sébastien (planche I)

– Qu'est ce que *je vois* ? Franchement *je vois* une chauve souris parce que *je vois* deux ailes et un corps. voilà. [...] quelque chose... d'assez euh... pointu... donc quelque chose qui m'fait vraiment *penser* à une chauve souris... j'dois continuer ou j'dois donner qu'une *idée* ? »

Sébastien (planche IX)

– Hummm... là c'est pour la première fois c'est la première fois que j'hésite en fait... que y a pas *une image* qui me vienne tout de suite... [...] 'fin c'est l'noir c'est l'sombre... c'est plutôt *un esprit*... oui voilà c'est pour ça qu'j'avais *aucune image* qui m'venait... c'est plutôt euh... *une sensation*... (?) voilà... c'est... j'trouve vraiment... *aucune image*... à... à... à *mettre à côté* quoi... *ça me fait penser vraiment* à... *aucune image que j'ai pu connaître ou... imaginer*...ouais c'est ça ça m'fait vraiment *penser* à... c'est ça...[...].
Enquête : C'est celle où j'ai rien *vu* [...].

Ces réponses illustrent bien la proximité de la pensée et de l'image chez ces sujets, tant dans leurs versions « tenue » que davantage régressive.

QU'Y A-T-IL DERRIÈRE L'ÉCRAN ?

Les deux axes que nous avons soulevés, (dé)montage de l'image et images en mouvement, suscitent de nombreuses questions. Ces deux aspects nous semblent pris dans ce même enjeu visant les coulisses de l'image. En effet, se manifeste un effort de *déjouer* l'image, ne s'agissant plus d'un simple appui sur le percept mais d'une quête spontanée de l'au-delà de l'image. Le sens premier qui se donne à voir est appréhendé comme un possible parmi une multitude d'éventualités. Il importerait même d'en révéler l'énigme, que l'évidence risquerait de réduire. À l'instar du rêve, où un contenu manifeste vient masquer un contenu latent. Ces joueurs adoptent une conduite analytique à l'égard de l'image. Mais comment expliquer ce rapport particulier à l'image, qui s'est manifesté au Rorschach par sa mise à l'épreuve ?

Un premier élément important à prendre en compte dans notre réflexion réside dans le fait qu'il s'agit de joueurs aux prises avec le processus adolescent. La mouvance, caractéristique intrinsèque de l'adolescence, s'applique également aux représentations de chose et de mot et à leur distinction, comme nous le rappelle Tatiana Pellion (2009). Elle nous renvoie, pour étayer son propos, à *L'inconscient* où Freud énonce : « Ce n'est qu'au moment de la

puberté que s'instaure en règle générale une séparation nette et définitive du contenu des deux systèmes [Ics et Pcs] » (1915, p. 108).

Ce jeu qui s'instaure alors avec les images, prises dans une double appartenance, aux limites peu franches, pourrait résulter de cette dynamique adolescente où la dimension processuelle est à l'œuvre de manière prégnante. L'opposition entre appui sur le percept d'un côté, représentations de l'autre, nous est en effet apparue plus complexe au sein de ces protocoles. Le « voir » de ces adolescents, loin de se cantonner au simple visible ou de se contenter de la surface apparente, laissait transparaître une ébauche de travail de représentation. Mais l'adolescence seule suffit-elle à expliciter les spécificités retrouvées dans ces protocoles ? Les conclusions issues de la réactualisation des normes du Rorschach vont dans le sens inverse : « [...] une attitude plus passive à l'égard de l'image, dans une population à présent saturée d'informations visuelles multiples [...] » (Azoulay et coll., 2007, p. 392). Nos constatations, par leur ampleur, laissent à penser que d'autres facteurs y prennent part.

S'agissant de jeunes présentant un investissement particulier de l'image, celle-ci occupant une place centrale dans leur fonctionnement psychique, l'abord du Rorschach se trouve imprégné de ce commerce qu'ils entretiennent avec elle. Les réalités virtuelles changent le statut des images en s'exerçant par elles ; le fait d'être touché par une image commence à trouver une réponse dans le fait de pouvoir la toucher en retour. L'image devient alors un support interactif, les pôles activité/passivité se distribuant d'une toute autre façon. L'image numérique, en devenant façonnable, engagerait une nouvelle relation à l'image, qui pourrait s'étendre, comme pour nos joueurs, à l'image tangible.

Mais cette « mise à l'épreuve » de l'image, le façonnage dont elle fait l'objet, ne serait-il pas le signe d'une transposition, de la représentation à l'image ? Transposition qui serait à l'œuvre dans le passage de l'image en deux dimensions de la planche à une perception en trois dimensions ?

Ainsi, la profondeur de l'image interviendrait en lieu et place de la profondeur de la représentation, l'image en 3D, « incarnée », venant faire écran aux représentations et à la charge fantasmatique concomitante. Peut-être pourrions-nous y déceler une nouvelle forme d'intellectualisation, en images cette fois ; ces dernières étant au service de la lutte contre le pulsionnel. Sous couvert de l'apparent inédit, ne sommes-nous pas devant une déclinaison nouvelle en termes de réponse, face à une problématique centrale du processus adolescent, celle de se protéger du débordement pulsionnel ?

BIBLIOGRAPHIE

- ANZIEU, D. ; CHABERT, C. 1961. *Les méthodes projectives*, Paris, Puf, 2004.
- ASSOUN, P.L. 2004. « Le corps saint. Du déni à la jouissance », *Champ Psychosomatique*, vol. 33, n° 1, p. 11-27.
- AZOULAY, C. et coll., 2007. « Les données normatives françaises du Rorschach à l'adolescence et chez le jeune adulte », *Psychologie clinique et projective*, n° 13, p. 371-409.
- BAILLY-SALIN, M.J., et coll., 2002. « Un fonctionnement limite à l'adolescence ; Ou comment la représentation de l'acte peut se substituer à la représentation de la perte d'objet », *Psychologie clinique et projective*, n° 8, p. 61-91.
- BIRRAUX, A. 1990. *L'adolescent face à son corps*, Paris, Éd. Universitaires.
- CHABERT, C. 1983. *Le Rorschach en clinique adulte : Interprétation psychanalytique*, Paris, Dunod, 1997.
- COURTY, B. 2008. « Du virtuel », *Adolescence*, vol. 26, n° 1, p. 249-254.
- FREUD, A. 1946. « Angoisse pulsionnelle à la puberté », dans *Le moi et les mécanismes de défense*, tr. fr. Paris, Puf, p. 141-160.
- FREUD, S. 1908. « Le créateur littéraire et l'activité imaginative », dans *L'inquiétante étrangeté et autres textes*, tr. fr. Paris, Gallimard, 2001, p. 232-263.
- FREUD, S. 1915. « L'inconscient », dans *Métapsychologie*, tr. fr. Paris, Gallimard, 2002, p. 65-121.
- GUTTON, Ph. 2004. « La virtualité et ses conduites », *Adolescence*, vol. 22, n° 1, p. 147-154.
- HOUSSEIER, F. ; MARTY, F. 2010. « Adolescence, image et rêverie. Destins de la dépendance à l'objet », *Cahiers de psychologie clinique*, n° 35, p.77-91.
- MARTY, F. 1998. « Addiction adolescente au virtuel », *Le Carnet PSY*, n° 4, p. 30-33.
- MARTY, F. 2002. « Le travail du lien à l'adolescence », dans *Le lien et quelques-unes de ses figures*, Rouen, Publications de l'université de Rouen, p. 129-151.
- PELLION, T. 2009. « Présentations de l'objet à l'adolescence », *Recherches en Psychanalyse*, n° 8, p. 261-285.
- POTIER, R. 2009. « Au risque du virtuel ? », *Topique*, n° 107, p. 149-162.
- QUÉAU, Ph. 1993. *Le virtuel, vertus et vertiges*, Mayenne : Éditions Champ Wallon, 1997.
- SCHMID-KITSIKIS, E. 2001. *La passion adolescente*, Paris, In Press.
- STORA, M. 2004. « Addiction au virtuel. Le jeu vidéo », *Adolescence*, vol. 22 n° 1 p. 67-75.
- TISSERON, S. 1997. *Psychanalyse de l'image. Des premiers traits au virtuel*, Paris, Dunod, 2005.
- TISSERON, S. 2004. « Le virtuel à l'adolescence, ses mythologies, ses fantasmes et ses usages », *Adolescence*, vol. 22, n° 1, p. 9-23.
- WAWRZYNIAK, M. 2005. « Le jeune adolescent, le groupe et la violence des images : nouvelles perspectives », *Bulletin de psychologie*, vol. 58, n° 480, p. 685-693.
- WINNICOTT, D.W. 1975. *Jeu et Réalité*, tr. fr. Paris, Gallimard, 2004.

Sébastien (18 ans) : Rorschach

<p>Pl. I – Imm. 1) Qu'est ce que je vois ? Franchement je vois une chauve-souris parce que je vois deux ailes et un corps. Voilà. Mais c'est assez pointu... on va dire... assez euh... je sais pas comment on dit ça... avec des pointes... un peu comme une araignée... donc quelque chose... d'assez euh... pointu... donc quelque chose qui m'a fait vraiment penser à une chauve souris... j'dois continuer ou j'dois donner qu'une idée ? Hum... c'est la première idée qui... compte (il rit).</p>	<p>Un corps assez fin (D médian) avec les ailes (D) là sur les côtés. Ça ça me fait vraiment penser vous savez aux petits crochets qu'elle a au dessus (Dd sup.) sur les... j'sais pas si c'est sur les épaules j'ai pas le terme... c'est, c'est, c'est les pointes des chauve-souris.</p>	<p>D/G F+ A Ban</p>
<p>Pl. II – Imm. 2) Là là j'vois... un bassin... en... en... en... 'fin en os si vous voulez... j'vois juste le corps humain... du bassin... avec le bas en bas et le haut en haut... (il rit) tout simplement. je vois la forme... du bassin simplement. (?) Non.</p>	<p>Bah un bassin d'humain vu de face (G noir). Ça remonte avec la colonne vertébrale (Dd sup).</p>	<p>Gbl F+ Anat</p>
<p>Pl. III – Imm. Ah si j'ai oublié de vous dire quelque chose c'est que j'suis daltonien... Donc au niveau des couleurs... p'têtre que j'saurai pas des trucs ! 3) Donc là j'vois deux personnes euh... ensemble... euh... en train de se regarder tout simplement...</p>		<p>G K H Ban</p>
<p>Pl. IV – 2" 4) Là j'vois un rat (il rit +++) je sais c'est bizarre mais c'est pas... En fait... euh... ça... ça m'a fait rappeler quand j'étais petit et qu'on avait disséqué un rat... et que on l'avait ouvert en deux ça avait exactement cette forme... voilà ça m'a fait penser à ça... mais par contre ce serait à l'envers... ce s'rait la tête là en bas et la queue en haut.</p>	<p>J'ai dit qu'c'était un rat que j'avais découpé... bah vraiment ça m'a fait pens... avec les pattes (D sup. et inf.)... c'était vraiment l'ouverture en deux c'était vraiment cette image quoi. J'sais pas comment l'expliquer parce que c'est vraiment dans mes souvenirs mais c'est carrément cette image ! Là la tête (D inf.) avec les deux yeux, les points, le nez c'est comme si que... là le seul truc c'est que je vois pas c'est la queue, le seul truc de son corps que j'vois pas c'est la queue mais... avec les deux pattes.</p>	<p>G F- A → Clob .../...</p>

<p>.../...</p> <p>Pl. V – Imm.</p> <p>5) Là j'vois un oiseau... euh... un oiseau fin... euh... ce serait plus un pigeon... parce que... les ailes sont beaucoup plus grandes que le corps... mais euh... euh... c'est pas assez... c'est pas assez royal on va dire ... pour que ce soit un aigle ou quelque chose comme ça... donc euh... j'dirais qu'c'est un oiseau... on va pas dire... bas de gamme mais... de la petite... euh... pas, pas, pas... pas royal... populaire on va dire ! (il rit) je sais pas quel mot utiliser... je me suis arrêté en terminale vous me pardonneriez !</p>	<p>Un pigeon quelque chose de pas royal parce que le corps n'est pas grand mais les ailes sont beaucoup plus grandes. J'vois quelque chose qui vole.</p> <p>(?) Non j'vois pas une chauve-souris. Pourquoi ? Parce que y a pas les... y a pas les... y a pas... y a pas le côté pointu là on voit qu'c'est arrondi. (?) Non. Franchement non. Pas dans mon esprit. beaucoup plus à un papillon avec des ailes étranges que une chauve-souris... Même si morphologiquement... c'est vrai qu'c'est sûrement une chauve-souris ou je sais pas mais en fait le... les antennes me font penser un tout petit peu au papillon mais, mais, mais... c'est tout quoi. Pas du tout à une chauve souris.</p>	<p>G F+ A Ban → kan</p>
<p>Pl. VI – Imm.</p> <p>6) Là j'vois une peau... euh... une peau comme un peu un tapis... comme si c'était un tigre mais ce serait pas un tigre... plutôt un animal zébré... comme si c'était un tapis voilà... une peau en tapis... quelque chose de plat... j'pense que c'est à cause de... la forme centrale parce que ça me fait vraiment penser à... à... au pelage d'un animal... comme une vache ou... un zèbre... avec le dos assez arrondi.</p>	<p>Une peau. Ça me fait penser à quelque chose de plat, quelque chose de sec parce que c'est par rapport aux bordures qui sont très... très... on va dire pointues... vraiment comme si quelque chose on avait marché dessus... c'était étalé quoi... qu'c'était tapissé quoi... et arrondi parce que y a un peu de blanc sur les côtés... ça m'fait penser dans les documentaires animaliers... lorsqu'on voit le dessus... d'un zèbre par exemple... on voit toujours qu'y a... le milieu c'est légèrement plus foncé que sur les côtés.</p>	<p>G EF A/peau Ban</p> <p>.../...</p>

<p>.../...</p> <p>Pl. VII – 2”</p> <p>7) Ça ça me fait penser à un labyrinthe... ‘fin un chemin... c’est à dire que... ‘fin... c’est comme si on devait commencer en haut à gauche... et arriver en haut à droite... c’est-à-dire c’est comme si c’était une vue de... du d’ssus... du d’ssus d’un... d’un lieu... et on devait arriver en haut à droite...</p> <p>8) J’vois aussi comme une chenille... avec deux têtes... les têtes sont en haut bien sûr... avec les antennes...</p>	<p>C’est un chemin. Pourquoi parce que ça m’a fait penser aux jeux vidéo, ça m’a fait penser à une carte qu’on voit d’en haut « voici votre mission » un peu... euh... pas façon genre moderne... mais plutôt moyenâgeuse... c’est-à-dire c’est... un donjon et voilà on est en haut à gauche... et faut aller en haut à droite... en passant par ce chemin... qui sera forcément rempli de pièges... c’est vachement fantaisiste que j’dis mais !</p>	<p>G F± Archi</p> <p>G F- A</p>
<p>Pl. VIII – 6”</p> <p>9) J... m... f... la première image que ça fait... en fait ça fait comme si c’était ‘fin... si vous voulez... quelque chose de mystique... ‘fin euh... un, un bol avec dedans y avait... une sorte de... pas de pouvoir magique... mais quelque chose... si quelque chose de magique... une sorte de lumière blanche là... comme si c’est un bol... une coupelle... mais euh... beaucoup plus mystique euh... dans le genre qu’y pourrait y avoir dans le seigneur des anneaux quelque chose comme ça.</p>	<p>Alors une coupelle (D gris ?) avec de la magie dedans. Non ! C’est comme si c’était une image en 3D. Avec ça sur les côtés (D roses) qui tient. Ça fait comme si c’était en 3D avec un rond là (G) C’est comme si y avait des trucs qui s’tenaient... Ça c’est le bas, c’est c’qui tient (D rose et orange inf.) (les pouvoirs ?) Non on voit pas les pouvoirs les pouvoirs c’est imaginaire. Y a rien du tout dedans... mais c’est comme si y en avait. Dans le blanc. En blanc quoi... parce que le truc est blanc.</p>	<p>D/Gbl F- scène/magie</p>
<p>Pl. IX – 8”</p> <p>10) Hummm... là c’est pour la première fois c’est la première fois que j’hésite en fait... que y a pas une image qui me vienne tout de suite... c’est... c’est vraiment une image qui m’évoque rien du tout... c’est super rempli... c’est euh... ça... ça ça m’évoque euh... j’dirais p’t-être mon tilt... c’est à dire du... euh... c’est très rempli... très moche... très sale... j’dis pas ça pour vous... (Non allez y) non non mais j’dis pas ça pour la... la plaque (il rit) mais c’est plutôt une image euh... c’est l’effet qu’ça m’a fait quoi... c’est euh... le vide... ‘fin... c’est... le désarroi... ‘fin c’est</p>	<p>C’est celle où j’ai rien vu. Tout simplement parce qu’elle m’évoque rien du tout... ‘fin... ça m’a fait vraiment penser au désarroi... c’est désordonné en fait. Voilà.</p>	<p>Clob → Refus</p> <p>.../...</p>

<p>.../...</p> <p>l'noir c'est l'sombre... c'est plutôt un esprit... oui voilà c'est pour ça qu'j'avais aucune image qui m'venait... c'est plutôt euh... une sensation... (?) voilà... c'est... j'trouve vraiment... aucune image... à... à... à mettre à côté quoi... ça me fait penser vraiment à... aucune image que j'ai pu connaître ou... imaginer... ouais c'est ça ça m'fait vraiment penser à... c'est ça... à une sensation... un sentiment... du... la perte... la perte... du contrôle... voilà.</p>		
<p>Pl. X – Imm.</p> <p>11) Alors ça ça m'fait penser à un coloriage... un coloriage de... lorsque j'étais jeune et que... j'voulais faire plaisir à... à ma mère ! (il rit) c'est bizarre ! Ouais... avec des oiseaux, de l'herbe et d'l'eau.</p>	<p>Un coloriage. À cause du fait déjà que ce soit colorié... coloré... l'eau parce que y a du bleu, l'herbe parce que c'est vert, ça m'fait vraiment ça m'a vraiment fait tout de suite penser à cette image. Les oiseaux en jaune. (Mais vous voyez les couleurs ?) Ouais ! Mais j'ai... j'ai du mal... parce que là c'est très très distinctif... c'est lorsque c'est proche que j'les confonds totalement... (je lui montre les planches II et III : vous voyez le rouge là ?) Ouais. Ici. Y a du rouge ici. Mais j'en prends pas compte euh... dans ma décision... j'sais pas... ça me (inaudible). Mais si si j'voyais... j'vois les couleurs y a pas de problème... d't'façon j'vois pas... 'fin si y a du contraste j'vois pas mais j'vois les couleurs... 'fin la différence... sur toutes les planches y a pas eu de problème.</p>	<p>G F± Dessin/Nat → C</p>

Choix + : X, II

Choix - : IX, VI

Psychogramme

R 11	G 7	G% 91	F 8 (3+, 3-, 2±)	A 5	F% 72
→ Refus 1	Gbl 1	D% 0	K 1	H 1	F+% 37,5
	D/G 2		EF 1	Anat 1	A% 45
			Clob 1	Archi 1	H% 9
				Scène/magic 1	Ban 5
			→ Clob 1	Dessin/Nat 1	
			→ kan 1		
			→ C		

Jérémy (20 ans) : Rorschach

<p>Pl. I – 22'' 1) Un scarabée ou un papillon, c'est sombre, j'ai envie de dire négatif, mais je ne sais pas pourquoi. Si c'était un scarabée ça serait un méchant, venimeux parce que c'est sombre. C'est tout.</p>	<p>Scarabée ou papillon, scarabée car l'ensemble avec les petites pinces devant la tête, le typique de l'insecte est le corps, avec les barres, je trouve ça ridicule (rires). Et là, il déplie ses ailes, mais j'ai pensé à scarabée, car il est plutôt sombre.</p>	<p>G FClob A Ban → kan</p>
<p>Pl. II – 5'' Ah mon dieu, qu'est-ce que c'est ça ? Là tout de suite, la forme ne m'inspire rien du tout. Par contre le rouge me gêne, 2) Je pense à du sang 3) Je repense au scarabée, comme si on avait marché dessus.</p>	<p>C'était celle que j'aime le moins. (D rouge) Oui, scarabée, mais je ne vois toujours pas pourquoi il y a du rouge (D noir). <i>Rép Add.</i> J'ai trouvé une forme au noir, deux narines en train de saigner (DDdbl FC → kob) <i>Rép. Add.</i> Et là une explosion de sang, j'ai pris un pet, vraiment dégueu (D C kob sang) <i>Rép Ad. [V]</i> Un masque avec le nez, les cheveux, plutôt désagréable (Dbl F- Masque)</p>	<p>Équivalent choc Remarque rouge D C Sang D F- A</p>
<p>Pl. III – 20'' 4) Un début de visage, pas humain, un museau de vache, de bovin. Par contre le rouge comme si c'était en trop sur l'image, pas du sang, la forme avec le noir et le rouge...</p>	<p>(D inf noir) Je ne suis pas un spécialiste du bovin, j'imaginai ses cornes, ses oreilles là, c'est en noir et blanc, une face en noir et blanc. (Ban ?) Pas du tout ! Non, à la limite la tête, mais non ! Ça sera son bras ça ? Non, l'ensemble c'est une tête. Là voir des bonhommes ? Même maintenant, non, je vois le museau, avec deux vraies narines qui saignent, si c'est pas un bovin, un chien, pitbull que je n'aime pas.</p>	<p>Remarque rouge D F- Ad .../...</p>

<p>.../...</p> <p>Pl. IV – 7” 5) J’ai l’impression qu’on a pelé un hamster et qu’on a étalé sa peau, sa petite queue, sa papatte, comme un tapis près de la cheminée, un truc bien dégueu, ça fait sec, il n’y a plus le sang, mais bizarrement ça fait penser à quelque chose de mort.</p>	<p>Ah mon animal mort ! (rires). Pour moi c’est clair, c’est un raton laveur, un écureuil qui a été ouvert, vidé et après on a étalé sa peau par terre, donc, ça fait un joli tapis, la petite tête mimi et deux grosses pattes.</p>	<p>G F+ A</p>
<p>Pl. V – 10” 6) Un insecte là, je ne sais pas entre le papillon et la chauve-souris, ça ne ressemble pas à grand-chose. Un peu moins négatif, car comme c’est une créature nocturne c’est normal que ça soit sombre. C’est pas méchant une chauve-souris, plutôt mimi.</p>	<p>Une petite chauve-souris... j’émets un doute sur les antennes des chauves-souris, je ne suis pas sûr que ça existe... une chauve-souris bizarre, malformée, vue du dessus évidemment en train de voler. Une chauve-souris qui vole...</p>	<p>G F+ A Ban → C’ → kan</p>
<p>Pl. VI – 33” Ça ressemble à rien... vraiment je dis ce que je veux ? Ça m’inspire rien du tout vraiment, ça ressemble même pas à une tache d’encre. 7) Ça donne l’impression qu’il y a deux images différentes : ça (D inférieur) ça paraît constructif, ça pourrait être encore une fois un animal étalé. 8) Et il y a ça (D supérieur) hors propos, avec des petites ailes sur le côté, désolé... 9) J’essaye de replier la forme... ça ressemble un peu à une guitare (rires), ça ne m’inspire pas grand-chose (D supérieur). 10) Si je veux être précis, ça ressemble à un dessin, quelque chose qui sort de l’imagination de quelqu’un de bizarre, même pas un dessin car il y a des imperfections.</p>	<p>Là c’était rien, le vide inter-sidéral. (guitare et animal étalé ?) C’était histoire de dire quelque chose. Vraiment ... celui-là ne m’inspire rien. Je n’arrive pas... (Prend la planche suivante sans vouloir donner les localisations pour les autres réponses).</p>	<p>Équivalent choc D F+ A Ban Di F+ Ad D F- Objet G F ± Dessin</p>
<p>Pl. VII – 25” C’est de pire en pire... 11) Ça ressemble un peu à une anémone de mer. Il est marrant, celui-là me plait, c’est moins noir. 12) Un extra-terrestre, créature Roswell, le négatif d’une créature Roswell ([V] donne sa réponse sans tourner la planche avec les mains mais mentalement).</p>	<p>(G) C’est plus un extra-terrestre (Dbl) qu’une anémone à l’envers.</p>	<p>G F - Bot Dbl F - (H) .../...</p>

<p>.../...</p> <p>Pl. IX – 28'' Ça ne m'inspire pas grande chose... 16) Je vais revenir à mon anémone de mer, quand je pense à quelque chose de flou, sans forme je pense à une anémone de mer. C'est un peu la réponse facile.</p> <p>17. Il y a une logique dans la forme : une sorte de tête, un corps, il y a trois parties, une partie dégradée au centre un peu bizarre. S'il n'y avait pas les dégradés j'aurais trouvé une forme précise.</p>	<p>Oh là, quand je ne sais pas c'est l'anémone de mer. C'est bizarre, j'ai l'impression que les trois couleurs ne vont pas ensemble, là (centre) c'est de la peinture à l'eau, là une tache plus insistante et là un effort de gribouillage et les couleurs qui se mélangent, c'est bizarre, c'est moche et ce dégradé bleu-vert qui tend vers le blanc, c'est bizarre, c'est pas fait au hasard, mais montre un truc que je ne comprends pas. (G)</p> <p><i>Rép. Add.</i> On peut toujours trouver des formes, deux yeux-là (Ddbl central). J'ai l'impression qu'y n'a pas qu'un axe de symétrie, c'est bizarre. (Remarque symétrie) (Ddbl F- Hd)</p>	<p>Équivalent choc G EF Bot</p> <p>G EF Hd</p>
<p>Pl. X – 8'' C'est ma préférée celle-là, à part ce truc-là, cet appendice qui est moche (D gris sup). 18) Un tableau abstrait qui représente la fête, la symétrie gâche l'anarchie.</p> <p>19) Un sexe d'alien, j'imagine son sexe comme ça. 20) La nature, eau, fleurs, des couleurs qu'on retrouve dans la nature. Puis il y a ça (D sup gris) carré, droit avec des traits précis, c'est gênant.</p>	<p>(G) Un tableau qui exprime quelque chose, c'est festif, il y a que ça qui me gêne (D sup), c'est bizarre, et la symétrie qui est dommage, mais vraiment le bleu, ça fait feu d'artifice. Festif, joyeux. La saloperie carrée vient gâcher la fête (D sup). Les couleurs (G)</p>	<p>Commentaire</p> <p>G F± Tableau Remarque symétrie</p> <p>D F- Sexe</p> <p>G CF Nature - Bot</p>

Choix +

La seule qui est vivante (X) ... (puis il hésite). Je peux changer ? (VIII et V) Des scènes naturelles. Réalité de la vie des animaux en vie.

V : La petite chauve souris, en plus, depuis tout à l'heure je la vois avec une tête d'escargot et je trouve ça mimi. Elle a l'air fragile comme tout, elle n'a pas l'air agressive.

VIII : On a un animal en train de marcher, c'est une jolie image, c'est serein, représente quelque chose de serein et amical, pas explosif, calme.

Choix -

Les pires c'est celles que je n'arrive pas à définir (IV et IX), les plus floues, pas de forme, pas de forme, trucs gênants dedans genre ce mélange de couleur pastel (IX), et (IV) forme agressive. Les autres je peux mettre un nom dessus ça me paraît plus rigolo.

Psychogramme

R 20	G 10	G% 50%	F 14 (4+, 8-, 2±)	(H) 1	F% 70%
	D 8	D% 40%	C 1	Hd 1	F% él. 80%
TRI 0/2,5	Dbl 1	Dbl% 5%	CF 1	A 6	F+% 25%
E.c. 1/2	Di 1		EF 2	Ad 2	F+% él. 37,5%
RC% 40%			FClob 2	Sang 1	
			kan 1	Sexe 1	H% 5%
			→ C' 1	Bot 3	A% 40%
			→ kan 2	Anat 2	
			→ E 1	Objet 1	Ban 4
				Dessin 1	
				Tableau 1	

Benjamin (18 ans) : Rorschach

<p>Pl. I – Imm. 1) Un ange, des ailes qui partent à l'extrémité, on voit la personne, au centre deux têtes, mais ça pourrait être une avec un effet optique, on dirait vraiment un ange. 2) [<] Les deux formes on dirait un ours, les poils, il fait très robuste, en position d'attaque debout. 3) Des yeux des citrouilles Halloween, mais c'est terre-à-terre comme réponse.</p>	<p>(G) L'ensemble (D lat.) Un ours debout, c'est pas très droit il y a du relief on dirait des poils. (Ddbl) Quatre trous.</p>	<p>G F+ (H) D FE A → kan Ddbl F- Objet</p>
<p>Pl. II – Imm. 4) Un visage, avec le nez, la bouche, les deux yeux, c'est vraiment bien fait. 5) Deux personnes baissées qui se tiennent la main. 6) Un papillon 7) [V] Un avion 8) ([V] sans la retourner physiquement) Les deux personnages que j'avais vus on a l'impression qu'ils s'expulsent, ils vont tomber. 9) La tache rouge on dirait une explosion 10) Je peux tout dire ? Parce que le milieu, ça me fait penser à... l'organe sexuel de la femme. J'osais trop pas le dire. Le rouge, ça fait penser aux règles.</p>	<p>(Dbl) On voit les narines d'en dessous. On voit le nez, les yeux et la bouche qui recouvre le menton. (D noir) Leurs mains, et la tête. Qui se rejoignent avec des yeux rouges qui font des effets de lumière comme on voit dans les dessins animés. (D rouge inf) La couleur et la forme (Dbl) Dans le blanc (D noir) Dans ce sens on voyait les deux mêmes personnes expulsées. Comme une explosion, on voit qu'une jambe comme s'ils sont en déséquilibre et qu'ils essayent de se rattraper avec leurs bras. (Gbl) C'est à cause du rouge</p>	<p>Dbl F- Hd D K H D CF A Dbl F+ Objet D K H D kob C Explosion Gbl FC Sexe</p>
<p>Pl. III – G' 11) Un buste avec un nœud papillon au milieu, des cheveux, un petit bout de joue, on ne voit pas le reste du visage. Pas une femme parce qu'elle n'a pas de poitrine, mais avec les cheveux on dirait une femme... si c'est un homme, c'est un homme de la Renaissance avec des perruques, ou les avocats américains. Ou des serveurs d'un bar huppé. 12) Une tache de sang qui a bien coulé. 13) [V] Il y a de la perspective des arbres, après c'est plus clair le paysage qui devient flou. 14) Des nuages et un oiseau qui s'envole. C'est trop bien fait.</p>	<p>(Ddbl) Le buste, le papillon, c'est la forme mais aussi les couleurs. Le rouge le met trop en valeur et après j'ai vu le reste, ça s'enchaîne. Comme on voit dans les musées. (D sup rouge) Une tache qui a coulé c'est tout. (Dd noir sup) Comme quand on conduit et on voit les arbres. (Dd noir sup) L'oiseau avec sa tête et son bec, il s'en vole mais c'est flou. (? Ban) C'est pas flagrant.</p>	<p>Ddbl F- Hd D FC kob Sang Dd FE paysage Dd kan A .../...</p>

<p>.../...</p> <p>Pl. IV – 5”</p> <p>15) (rires) Gros méchant ! On le voit en contre-plongée. Une petite tête avec des grandes pattes, un gros corps bien velu, avec des habits déchirés... il a une queue, un truc derrière lui on ne sait pas qu'est-ce que c'est... on dirait qu'il crache quelque chose c'est plus foncé au milieu, comme un torrent.</p> <p>16) [V] Plus poétique une fleur, des pétales au centre et là on voit le cœur au centre de la fleur et un insecte caché sous une feuille morte marron, un insecte genre coléoptère.</p>	<p>(G) Le gros méchant, petite tête.</p> <p>(G) Dans le global, avec l'insecte sous une feuille-morte (Dd), j'avais dit que c'était un coléoptère marron.</p>	<p>G K H → E</p> <p>G F- Nature</p>
<p>Pl. V – 3”</p> <p>17) Un papillon, non une chauve-souris qui vole, c'est Batman en plein mouvement. Les ailes à son extrême, grande envergure par rapport au reste du corps.</p> <p>18) [V] ... ++ Il y a un autre effet qui apparaît dans tous, on pourrait croire à cause de la fente et des extrémités qui partent ... on croit encore que c'est l'organe sexuel féminin. Une des jambes de la femme et l'autre qui s'écartent à cause de la fente... dans les deux sens.</p> <p>19) Très généralement un V et un M mais c'est très global.</p> <p>20) Ah enfin on voit un truc ! Une bouche trop bien faite de Ronald de Mc Donalds, une bouche spéciale, comme Ronald bien rouge avec le maquillage et que quand ça plisse... on voit une frontière un nez épais... c'est un méchant lui aussi il a l'œil qui descend, les sourcils sévères, la joue qui prend forme, une joue assez courte, ronde qui bave. Si sa bouche est aussi grande ... ça peut être un loup, il a faim.</p>	<p>(G) Pour la forme</p> <p>(Dd sup)</p> <p>(G)</p> <p>(D lat) L'œil était plissé et il était méchant vu que l'œil est sur l'angle plissé, donc un œil méchant. Une grande bouche par rapport au nez et à l'œil, donc, il avait une grande mâchoire, c'est pour ça que j'ai parlé d'un loup.</p>	<p>G kan A Ban</p> <p>Dd F- Sexe</p> <p>G F+ Forme géométrique D F- Hd → Clob</p>
<p>Pl. VI – 7”</p> <p>21) Un totem indien avec le truc en haut.</p> <p>22) La base une étoile en 3D, une base en étoile qui soutiendrait un totem, l'architecture religieuse, comme en Egypte une tête d'islam, la croix de David, un monument.</p> <p>23) Quand on décompose le mouvement d'une goutte d'eau qui tombe, l'explosion quand elle touche le sol et là la goutte qui remonte.</p>	<p>(D sup) Le totem c'est le dégradé qui fait qu'on se dit qu'il y a du relief, que c'est de la sculpture.</p> <p>(D/G)</p> <p>(G) Il faut la voir en 3D, elle est rentrée, il y a de l'eau et des éclaboussures.</p>	<p>D FE Totem</p> <p>D/G F- Objet</p> <p>G kob Nature</p> <p>.../...</p>

<p>.../...</p> <p>24) [>] Peau d'animal mort, étendue sur le sol, un renard ou un puma, on voit sa truffe, sa moustache.</p> <p>25) [V] Une mâchoire d'insecte ou de monstre, mais la silhouette fait penser à un homme ou à Dingo, ou un monstre, plutôt une mâchoire de quelque chose de non humain.</p> <p>26) En bas du feu.</p>	<p>(G) Quand on regarde bien de dessus, car une peau morte on la regarde du dessus et quand on regarde bien de dessus on voit bien la queue. (Dd inf)</p> <p>(D sup)</p>	<p>G F+ A Ban → E</p> <p>Dd F- Ad</p> <p>D F± Élément</p>
<p>Pl. VII – 3''</p> <p>27) (rires) C'est des lapins, il y en a un qui veut aller à droite et un qui veut aller à gauche, ils se parlent, ils se touchent.</p> <p>28) Une chenille qui s'enroule.</p> <p>29) Un visage avec une grande bouche super ouverte, super souriante, avec un nez, des yeux, une grande bouche. Un gros monsieur avec des grosses joues, un double menton.</p> <p>30) Une seule personne, les bras, les deux jambes, sa tête sera là. Avec un grand manteau qui recouvrirait sa tête.</p> <p>31) Le visage d'une grenouille, très schématique</p> <p>32) Des éléphants, la trompe, l'œil, il n'y a pas l'oreille mais un mammouth imaginaire.</p> <p>33. Une tête de tortue</p> <p>34. Un décapsuleur, non le truc qui ouvre les conserves, j'en ai un chez moi qui ressemble.</p>	<p>(G) Ils ont la même position, ils se parlent, ils communiquent et ils montrent deux positions opposées. On voit bien les oreilles. (G) La forme (Gbl) La bouche, le nez, les yeux, j'avais dit qu'il est gros car s'il a tout ça entre la bouche et le menton c'est qu'il a des grandes joues. (G)</p> <p>(Dd inf)</p> <p>(D med) Un mammouth spécial avec une grosse trompe. (D sup) (Gbl)</p>	<p>G kan A</p> <p>G kan A Gbl F- Hd</p> <p>G F- H</p> <p>Dd F- Ad</p> <p>D F+ (A)</p> <p>D F- Ad Gbl F+ Objet</p>
<p>Pl. VIII – 4''</p> <p>35) C'est pas beau... [V] un élément floral avec le truc rose, le bleu gris pas beau du tout, c'est caca. Comment ça s'appelle le truc dans les fleurs qui contiennent le pollen ? Vraiment pas beau !</p> <p>36) Un animal avec la patte qui tend vers l'eau, une marmotte il y a un reflet donc il y a de l'eau.</p>	<p>(G) La couleur et la forme</p> <p>(D rose lat) La forme</p>	<p>G CF Bot</p> <p>D kan A Ban</p>
<p>Pl. IX – C'est quoi ces couleurs ?</p> <p>37) Du papier toilette</p>	<p>(D rose) C'est la couleur qui m'a fait penser à ça.</p>	<p>Remarque couleur D CF Objet .../...</p>

<p>.../...</p> <p>38) Des cascades d'eau</p> <p>39) Une guitare, ce qui est les cordes de la guitare peut être un arbre.</p> <p>40) Une tête d'insecte, les yeux, très poilu.</p> <p>41) Dans le rose papier toilette, un homme qui fait pipi dans les toilettes, là où était la guitare c'est la cuvette.</p>	<p>(D vert) Le truc qui descend dans le bleu, c'est à cause de la couleur bleu clair.</p> <p>(D vert) Le truc vert les feuilles et la guitare servirait de tronc.</p> <p>(D rose) La forme mais en même temps le dégradé de la couleur met en volume la forme.</p> <p>(D rose) Le trait central c'est le jet d'eau, je ne sais pas qu'est-ce qu'il y a autour, vu du dessus.</p>	<p>D CF Nature</p> <p>D F- Objet</p> <p>D FE Ad</p> <p>D K H</p>
<p>Pl. X – 2°</p> <p>Je l'ai déjà vue celle-là ?</p> <p>42) Un monsieur aussi, un homme disco, les cheveux roses, la moustache et un entonnoir sur la tête, c'est un fou. Il fait partie d'une secte. Il a un truc sur le front. Il a les joues rouges.</p> <p>43) Une fourmilière où il y a plein de choses à l'intérieur et à l'extérieur. Des gens qui veulent faire descendre des trucs, là des gens qui viennent amener des choses, de la nourriture.</p> <p>44) [V] Un papillon</p> <p>45) [V] Un visage humain</p> <p>Je ne sais pas pourquoi j'ai envie de dire un truc sexuel mais non il y a rien.</p>	<p>(G) Les cheveux roses, les lunettes de soleil, c'est à cause de la forme générale du visage. C'est surtout la moustache là en vert.</p> <p>(G) La paroi en rose et tout ce qui a autour sont des insectes qui amènent de la nourriture. C'est la forme et la couleur, le tout.</p> <p>(D vert)</p> <p>(Dd vert)</p>	<p>G F+ Hd</p> <p>G kan A Nature</p> <p>D F- A</p> <p>Dd F- Hd</p>

Choix +

II et III : j'aime bien pour ce que j'ai dit dessus, sinon niveau couleur je préfère le noir.

Choix –

VIII et IX : pour la couleur.

Psychogramme					
R 45	G 13	G% 38%	F 23 (7+, 15-, 1±)	H 5	F% 51%
	Gbl 3		FC 1	(H) 1	F% él. 87%
	D/G 1		CF 4	Hd 6	F+% 33%
			FE 4	A 10	F+% él. 50%
	D 18	D% 40%		(A) 1	
			K 4	Ad 4	H% 24%
	Dd 6	Dd% 13%	kan 6	Sang 1	A% 31%
			kob 1	Sexe 2	
	Dbl 2	Dbl% 9%	kob C 1	Objet 6	Ban 3
TRI 4/5	Ddbl 2		FC kob 1	Bot 6	
E.c 9/2				Totem 1	
			→ kan 1	Forme	
			→ E 2	géom. 1	
RC% 24%			→ Clob 1	Expl. 1	