

WINNICOTT ET VYGOTSKY : UN DIALOGUE POSSIBLE AU MOYEN DE LA « CRÉATIVITÉ » SUR LE « JEU » DANS LA CONSTRUCTION DES SAVOIRS INDIVIDUELS

Introduction

Le texte que nous présentons fait partie des réflexions du groupe de recherche, enseignement et extension "Accueillant des Elèves en Situation d'Exclusion Sociale et Scolaire", siégré à la Faculté d'Education de l'Université de São Paulo (FEUSP), qui compte sur l'appui de la FAPESP et du CNPq, coordonné par le Professeur Docteur Nilce da Silva, dont les principaux objectifs sont :

1 – Alphabétiser des enfants, jeunes et adultes exclus socialement et scolairement ; 2- Faire former des instituteurs d'alphabétisation ; 3 – Guider des recherches vers la compréhension des deux objectifs établis ci-dessus.

Du point de vue théorique, nous nous basons surtout sur l'œuvre développée par le psychanalyste anglais D. W. Winnicott. Dans ce contexte psychanalytique, le concept d'*espace potentiel*, ou dénommé encore *espace transitionnel* et aussi *espace de création*.

Suivant l'une des dénominations utilisées par Winnicott – *espace de création* – la *créativité*, tout au long de ces, à peu près, quatre ans de travail, mérite l'attention des membres du groupe Accueillant en ce qui concerne les travaux d'extension auprès de communautés carentielles ainsi que ceux d'enseignement et recherche.

Pour cela, de diverses œuvres de Winnicott ont été lues et étudiées avec la focalisation sur le concept de créativité.

D'autres auteurs, au sein de nos discussions, ont aussi apparus comme des figures importantes. Les études du soviétique L. S. Vygotsky s'y sont détachées.

D'après le point de départ conceptuel adopté par le groupe Accueillant, nous avons choisi la possibilité de collationner spécifiquement ces deux auteurs autour du concept de *créativité*.

Donc, dans ce travail, nous écrivons bien que de façon résumée les considérations auxquelles nous sommes arrivées. Nous avançons que le concept *jeu* s'y est montré un excellent point d'intersection entre ces auteurs très importants.

Pour comprendre le jeu du point de vue de Winnicott, nous recourons au concept d'*espace de création*. En ce qui touche Vygotsky, nous nous renvoyons au concept de *zone de développement proximal*.

En un mot, cette discussion théorique est extrêmement importante pour nos travaux de recherche-action-formation auprès d'élèves en processus d'alphabétisation, de professeurs et chercheurs du domaine d'alphabétisation, surtout, ceux de populations exclues soit à l'école soit dans la société.

Winnicott : *espace de création, objets transitionnels et phénomènes transitionnels*

Dans les propos de Winnicott, *créativité* c'est le faire qui émerge de l'être. Vivre créativement signifie la capacité, paradoxalement développée auprès des parents, au

début, de pas être mort ou annihilé systématiquement par la soumission. Se servir de la créativité signifie voir tout de nouveau à de "nouveaux yeux" tout le temps. Autrement dit, la *créativité* est la force motrice du développement humain, ou encore, c'est attitude de vie et expression g enuine de la pens ee humaine. En effet, la cr eativit e est concept cl e pour la compr ehension de la th eorie du d eveloppement  emotionnel de ce penseur.

Selon Winnicott, pour que le potentiel cr eatif de l' tre humain puisse se d evelopper, les conditions ambiantes, en sp ecial, celles   caract ere affectif et, celles relationn ees au sentiment de "s ecurit e", "protection" sont indispensables depuis les premiers moments de vie.

"A la premi ere t et ee le b eb e est pr et   cr eer et la m ere lui rend possible l'illusion que son sein a  t e cr ee par une impulsion originaire de son besoin" (1990).

Ainsi, la *cr eativit e* est la capacit e de moyenniser l'exp erience par l'illusion et de consid erer qu'il vaut la peine de vivre la vie.

La contribution la plus importante de Winnicott, dans le sens de la compr ehension de la *cr eativit e*, est l' laboration par le b eb e – et, nous y ajoutons, par le jeune et ou par l'adulte – de l'*objet transitionnel*, car celui-ci nous montre quel est le processus mental sous-jacent   la *cr eativit e* et comment fonctionne-t-il.

"Nous voyons le b eb e sucer les doigts ou adopter une technique pour jouer avec le visage ou murmurer un son ou prendre un morceau d' toffe et nous savons que, de cette fa on, il est en train de revendiquer une ma trise magique sur le monde en prolongeant (si nous le permettons) l'omnipotence qui lui a  t e accord ee et, ainsi, impl ement ee par l'adaptation de la m ere (...). Il existe un  tat temporaire appartenant   la premi ere enfance o  l'on permet au b eb e de revendiquer une ma trise magique sur la r ealit e externe" (1990).

Autrement dit, quand le b eb e aper oit qu'il n'est pas la m ere et qu'il existe, entre lui et elle, un "espace"- physique et temporel - ou encore, quand il aper oit que la m ere est une r ealit e ext erieure   lui, le b eb e fait d'innombrables essais de remplir cet "espace" et diminuer son angoisse   l'attente du sein maternel. Pour remplir cet espace le b eb e a besoin d'inventer quelque chose, d'y mettre quelque "substitut" de la m ere pendant qu'il l'attend, c'est- -dire, il a besoin de CREER pour ne pas souffrir. Et ainsi le b eb e, en attendant la m ere qui ne vient pas, se contente d'un biberon, d'une petite  toffe ou de son doigt.

Dans le besoin de *cr eer* pour minimiser l' ternelle angoisse humaine, le *jeu* y est compris comme la manipulation r ealis ee par le b eb e en interaction avec soi-m eme ou avec des objets externes   lui, le jouet, le jeu   r egles, les jeux en  quipe, les jeux fantastiques et, encore, d'un mode plus ample : le jeu de la vie, dans le sens que Huizinga l'a pr esent e dans le c elebre livre "Homo Ludens" qui comprend la vie en soci ete et les diff erents r oles que nous y jouons d'une certaine ou d'autre mani ere, selon le contexte, les objets et les strat egies disponibles.

Tels "objets" - ins er es dans le cadre culturel - qui se trouvent entre l'attente par le b eb e de la m ere et l'arriv ee de celle-ci, objets qui minimisent l'angoisse, ont  t e appel es par Winnicott *objets transitionnels*, et le r eveil de la *cr eativit e* et la solution de l'angoisse de la s eparation, ont  t e con us comme *ph enom enes transitionnels*.

Il faut comprendre que les objets transitionnels n'appartiennent pas tout   fait   la r ealit e int erieure du b eb e, cependant ils l'influencent directement ; ils n'appartiennent pas non plus au monde externe, proprement dit, car ils sont des rempla ants de la m ere que le b eb e croit faire partie de soi.

Selon Winnicott, cette situation d'"illusion" – lorsque le b eb e pense que le sein de la m ere est lui-m eme - et la situation de "d esillusion" – lorsque l'enfant aper oit que le

sein de la mère n'est plus à sa disposition – se répètent dans le rapport que l'être humain établit tout au long de la vie entre "lui" et la réalité extérieure à lui. Et cela étant, pour que cet être humain devienne salubre, il faut potentialiser la *créativité* par l'intermédiaire d'une ambiance accueillante qui permette la production de *phénomènes de transition*.

Vygotsky : zone de développement proximal

L'une des préoccupations de L. S. Vygotsky a été le rapport entre culture et développement mental. Dans cette relation, la réalisation humaine est spécifiquement culturelle et *créatrice*.

Quant aux fins de ce travail, nous détachons l'un des importants concepts élaborés par cet auteur : "zone de développement proximal" (ZDP) qui est justement la distance entre le développement actuel de l'être humain et le niveau qu'il atteint au moment où il résout des problèmes à l'aide de copains.

De notre point de vue, c'est à ce point (ZDP) que l'enfant, le jeune et l'adulte peuvent interagir pleinement avec la réalité extérieure à eux et avec l'autre, car il s'agit du moment où les qualités spécifiquement humaines du cerveau atteignent leur maximum et conduisent l'individu à de nouveaux degrés de développement (Cf. Vygotsky, 1979).

Si nous considérons que ce n'est que dans la ZDP qu'il y a la possibilité de l'interaction humaine nous pourrions dire que c'est dans ce "terrain" qu'a lieu le jeu.

Selon Vygotsky, il y a de différentes natures de jeux. Parmi ceux-ci nous détachons la mise en scène sur un décor fictif ou imaginaire ; le jeu à des règles fort bien définies ; le jeu à un caractère symbolique et des jeux strictement liés à l'imagination.

Dans cette direction, Vygotsky nous avertit qu'au moment où il joue, l'enfant met en exercice les différentes possibilités de combinaison permises par le cerveau, et c'est justement dans cette quête de la meilleure combinaison qu'apparaît la créativité en son essence.

La *créativité*, différemment de ce que beaucoup de gens affirment, peut surgir dans des jeux, nommés par Vygotsky d'imitation, car selon ce studios, les jeux d'imitation sont très souvent un écho de ce que les enfants – les personnes – ont vu et écouté des autres avec qui ils se relationnent et, malgré cette "copie", l'imitation n'arrive jamais d'une forme absolument égale au modèle observé. C'est pourquoi ce type de jeu ne peut pas être tenu comme un simple souvenir du vécu, de l'observé, mais comme transformation créatrice des impressions ramassées par l'enfant qui apparemment copie. Et ainsi, ce genre de jeu promeut le développement du comportement combinatoire et *créatif*, possible aux êtres humains, en particulier à celui qui recueille du matériel dans le milieu culturel, bien sûr, où la personne est insérée pour qu'après elle l'emmagasine dans la mémoire.

Dans l'œuvre "L'Art et l'Imagination dans l'enfance", Vygotsky définit la *créativité* comme toute réalisation humaine créatrice de quelque chose de nouveau, qu'il s'agisse de reflets d'un objet quelconque du monde extérieur, qu'il s'agisse de déterminées constructions du cerveau ou du sentiment, qui ne vivent et se manifestent que chez le propre être humain. Et Vygotsky associe la créativité à l'impulsion combinatoire de l'être humain liée à la possibilité d'imaginer, de tisser des fantaisies – ou encore, de projeter, planifier le futur – que nous possédons et présentons dans les actes et objets de la vie quotidienne aussi simples qu'ils puissent paraître.

"Il existe de la création non seulement où les événements historiques ont leur origine, mais aussi où l'être humain imagine, combine, modifie et crée quelque chose de nouveau, même si cette nouveauté semble insignifiante si l'on la compare aux

réalisations des grands génies. Si nous y ajoutons l'existence de la création collective qui réunit toutes ces petites découvertes, insignifiantes en elles-mêmes, de la création individuelle, nous comprendrons combien est-elle grande, la partie de tout ce qui a été créé par le genre humain et qui correspond à la création anonyme collective d'inventeurs inconnus" (Vygotsky, 1982, p.11).

Après avoir présenté les aspects cognitifs et culturels présents dans l'activité *créatrice*, nous ne pouvons pas oublier de souligner l'importance des affects, des sentiments de cette problématique. Voyons le passage suivant : *"Si, la nuit chez moi, je confonds le manteau accroché avec un homme, mon erreur est évidente, vu que mon vivre est faux et qu'il ne correspond à aucun contenu réel. Mais la peur que j'éprouve dans ce cas est vraie. De cette façon, toutes nos vivants fantastiques et irréels se développent sur une base émotionnelle complètement réelle. Par conséquent, le sentiment et la fantaisie ne sont pas deux processus isolés l'un de l'autre, en fait ils représentent le même processus, et nous avons le droit de considérer la fantaisie comme l'expression centrale de la réaction émotionnelle"* (Vygotsky, 1998, p. 264).

Considérations finales : dialogue entre Winnicott et Vygotsky

Selon les deux auteurs, la créativité est le moteur de la vie physique, sociale, culturelle, mentale et affective des êtres humains, c'est pourquoi elle-même est d'une définition complexe et ce n'est que par son intermédiaire que nous pouvons nous réaliser et construire notre destin et monde. Aussi, dans le cadre de nos préoccupations, la constitution des savoirs personnels doit trop à la potentialisation de la *créativité* au moyen du jeu, n'importe quelle soit sa nature.

Les auteurs, ici mis en dialogue, se ressemblent dans certains aspects et se complètent dans d'autres. En aucun moment, de notre point de vue, ils ne s'opposent.

Tandis que Vygotsky détache la ZDP comme privilégiée pour l'explosion créative, Winnicott nous décrit et met en évidence l'"espace potentiel" (ou "espace de création"). Dans ce "domaine" (ZDP) / Espace de création), le bouillon culturel est substrat commun ; et le "jeu" est le mouvement possible de l'être humain.

D'un côté, Vygotsky privilégie le contact avec l'"autre" pour qu'il y ait lieu l'internalisation de la réalité – objet extérieur – Winnicott, en revanche, suggère que, justement, le manque de contact avec cet "autre" provoquerait la naissance d'objets de transition alors que la satisfaction, par le manque de l'"autre originaire", la mère, n'arrive pas. Ce n'est pas seulement chez le bébé que cela se manifeste, car après, déjà à la vie adulte, l'être humain est toujours à la recherche de l'illusion initiale, du contact total avec la mère, ou plutôt, de la fusion initiale.

Nous y considérons que les deux auteurs se complètent puisque, de notre point de vue, la vision de Winnicott se pose comme un ensemble majeur où l'analyse de l'être humain faite par le studieux russe peut se placer avec de la tranquillité.

Du côté des aspects affectifs, les deux auteurs attirent notre attention sur l'importance de ceux-ci, soit quand les émotions sont agréables, soit quand elles ne le sont pas. Les expériences désagréables, pour Vygotsky, peuvent inspirer l'être humain vers la réalisation des œuvres littéraires, théâtrales les plus belles...réalisées pour l'être humain. Pour Winnicott, ce type d'expression est le résultat de l'infatigable quête de l'adaptation de l'être humain à l'absence de l'ancienne symbiose avec la mère. Donc, dans ces deux positions présentées, la quête de l'accueil minimum pour la survivance est la quête originaire. Et ainsi, au moins de notre point de vue, les études développées par le psychanalyste anglais reçoivent celles de Vygotsky avec de la tranquillité et complémentarité.

Enfin, l'étude de la créativité tel que le groupe Accueillant la réalise démontre que les savoirs individuels sont constitués, dans cette rencontre, entre la culture où s'insère l'individu, le type de famille (mère – pas forcément biologique) où il se trouve, sa capacité biologique de combinaisons vers la recherche de solutions dans l'inévitable jeu de la vie qui, en synthèse, signifie la constitution de notre identité en tant que personne et le lieu où notre voix est reproduite et écoutée par ceux qui nous entourent, aux alentours ou dans les lieux les plus lointains de la planète.