

## Le Squiggle comme médiation<sup>1</sup>

**Jeannine HERAUDET**

(technique inventée par D.W. WINNICOTT)

WINNICOTT proposait le *squiggle* comme support de relation aux rencontres avec les enfants et les adolescents.

Voici comment il la présente à Bob dans son ouvrage *La consultation thérapeutique et l'enfant*<sup>2</sup> :

« Je ferme les yeux et je laisse courir mon crayon sur la page. C'est un *squiggle*. Tu en fais quelque chose d'autre puis c'est à toi de jouer ; tu fais un *squiggle* et c'est moi qui le transforme ».

Dans *De la pédiatrie à la psychanalyse*<sup>3</sup>, il le présente ainsi : « Je fais un gribouillis et il le transforme. Il en fait un à son tour et c'est à moi de le transformer... Quelquefois je tarde à le transformer pour lui donner l'occasion de déployer son imagination »<sup>4</sup>. J B PONTALIS souligne que la traduction du mot *squiggle* serait plutôt « tracé libre » que gribouillis informe.

Les deux partenaires participent ainsi à la construction d'un objet commun, **objet intermédiaire** de leur relation. Le début de figuration proposé devient le support qui permet au partenaire de donner une signification ou de mettre du sens pour les deux.

Ce jeu graphique ouvre à l'échange et à la création partagée.

WINNICOTT considère que ce jeu correspond à une situation prototype de **l'objet transitionnel** « trouvé-crée » par le sujet, à mi-chemin entre monde interne et monde externe. Cependant, bien plus que sur l'objet lui-même, WINNICOTT attire l'attention sur le fait qu'il ouvre selon lui un **espace transitionnel**, aire qui se situe entre le subjectif et ce qui est objectivement perçu et qu'il engendre des **processus transitionnels**.

### Ce que propose la médiation du *squiggle*

1. Une situation ludique.
2. La **trace** devient un jeu (Certains enfants éprouvent de grandes difficultés et de l'angoisse à laisser une trace. Cet empêchement est un obstacle majeur à leur entrée dans l'écrit)
3. Le **partage** d'une expérience sensorielle entre les deux partenaires.
4. Une situation de **plaisir**, accompagnée des sentiments d'omnipotence ou de toute-puissance imaginaires, appartenant au registre du primaire.
5. Une situation d'**expression** qui met en jeu l'imaginaire, une mise en scène de l'illusion, entre rêve et réalité (En ce sens, le *squiggle* est une **expérience transitionnelle**<sup>5</sup>).
6. Une situation de **communication**, d'échange entre deux partenaires, qui met en jeu **l'alliance** rééducateur-enfant et la **transitionnalité** (l'adulte rencontre et accompagne l'enfant à partir du point où en est celui-ci).
7. Une demande explicite de mise en forme, de **double symbolisation** (graphique puis verbale).
8. Une situation d'**égalité** entre les deux partenaires (même si l'adulte ne perd pas de vue qu'il est dans la position de l'aidant).
9. Une sollicitation de **créativité** réciproque (l'adulte doit lui aussi mettre en jeu ses capacités imaginaires, symboliques et créatives et se trouve parfois en difficulté...).

<sup>1</sup> Extrait de (sur le site) : 2005-1, 24 mars, Articulation RSI, La médiation de l'écrit

<sup>2</sup> WINNICOTT, 1971, *La consultation thérapeutique et l'enfant*, Gallimard, p. 67

<sup>3</sup> WINNICOTT, 1953, *De la pédiatrie à la psychanalyse*, p. 212.

<sup>4</sup> Id.

<sup>5</sup> **L'aire transitionnelle** ou **l'aire intermédiaire d'expérience** se situe entre le subjectif et ce qui est objectivement perçu (espace potentiel, aire de l'illusion).

10. La co-construction d'un **objet intermédiaire** dans lequel la trace de l'un est articulée à l'association de l'autre <sup>6</sup>.
11. Une alternance entre un **positionnement actif**, producteur, créatif, dans la maîtrise, et un **positionnement passif**, c'est-à-dire dans l'accueil de ce qui vient de l'autre, dans l'acceptation de recevoir quelque chose de lui. (Certains enfants sont dans l'impulsivité et dans l'agir et éprouvent des difficultés à accepter cette passivité. Pour certains enfants, ne plus bouger est équivalent à être mort. Or, apprendre suppose un versant actif et un versant passif) <sup>7</sup>.
12. Un support identificatoire possible. (L'enfant peut intégrer dans un premier temps les attitudes et positionnements de l'adulte avant de s'en différencier).
13. Un travail de la **relation** et de **l'altérité** face à la **perte** et à la **séparation**, au cours d'une série d'échanges ludiques.

### Quelques effets constatés sur le processus de l'enfant

1. **La limitation de l'excitation** liée à toute situation de jeu ou née du mouvement souvent pulsionnel du « gribouillage » (fonction pare-excitation, régulation de la pulsion, de l'excitation liée à la rencontre).
2. L'enfant accepte d'entrer dans un **échange symbolisé**. (Il s'agit de tenir compte du tracé de l'autre, puis de lui faire le don d'un tracé, et enfin de mettre des mots sur ce qui est exprimé par le corps, par le geste graphique).
3. Une expérience liée au passage nécessaire et très important du **play** ( dans la toute puissance imaginaire, très lié à la créativité) au **game** (jeu soumis au symbolique, avec des règles et un rapport à l'autre codifiés par des limites et la Loi). (Le « play » doit subsister tout en étant intégré au « game ») <sup>8</sup>.
4. L'enfant trouve **du plaisir** et **un plus de pouvoir** à proposer une devinette, une énigme à l'autre. Il est stimulé par le désir de deviner, de découvrir l'énigme lui-même, par le **désir de savoir, de connaître**. (Ce que Mélanie KLEIN nomme la pulsion épistémophilique. Or l'énigme à découvrir est à la base du désir d'apprendre). (Ce versant de la situation peut être considéré comme une transposition symbolisée de l'énigme du symptôme de l'enfant posée au professionnel de l'aide).
5. Dans la sécurité du jeu, du cadre et du faire-semblant, l'enfant découvre qu'il est autorisé à **tromper l'adulte, à feindre**, à chercher des ruses. (Ce que J. LEVINE fait correspondre à la mise en jeu du Moi ludique imaginaire dans le Moi Maison). Il peut **agresser symboliquement** et sans danger l'adulte en gribouillant, en tronquant le tracé de celui-ci. Il peut également constater qu'il **survit** aux attaques symboliques de l'adulte dans le jeu, **qu'il peut répondre**, riposter, prendre sa revanche, en proposant ensuite un tracé très complexe par exemple. (Il construit et consolide ainsi son accompagnement interne).
6. L'enfant parvient progressivement à intérioriser et à accepter **l'altérité et les différences** dans la relation, les surprises de la rencontre (donc les processus secondaires, le principe de réalité et le symbolique). Il est confronté et peut accepter sans risques **la séparation, la perte, sa propre castration symbolique**. (L'adulte tord le tracé proposé, transforme le projet de l'enfant. L'un propose, éventuellement pose une énigme à l'autre, lequel peut chercher à résoudre l'énigme, à entrer dans le désir du premier ou au contraire à affirmer son altérité. L'enfant vit éventuellement la frustration de ne pas avoir été deviné ou suivi dans son désir et son projet...).
7. Dans la mesure où les tracés de l'enfant sont souvent issus de ses fantasmes, sont des mises en forme de son désir, de ses peurs ou de ses pulsions, et dans la mesure où c'est l'enfant qui met du sens (et que le sens naît de l'effet du symbolique dans l'imaginaire), le *squiggle* requiert et met en jeu **l'articulation du réel, de l'imaginaire et du symbolique**.

Jeannine DUVAL HERAUDET Juin 2008

Symboliser = être capable d'évoquer un objet en son absence.

C'est :

- Sortir de l'immédiateté

<sup>6</sup> Ce n'est pas l'objet qui est transitionnel, mais il représente la transition. L'objet est **donné** par le premier, et **trouvé-crée** par le second.

<sup>7</sup> CHOUVIER B. et al., 2002, *Les processus psychiques de la médiation*, Paris : Dunod, 286 p., p. 86

<sup>8</sup> D.W. WINNICOTT

- être capable d'humaniser la pulsion
- se mettre dans l'échange