

# THÈSE DE DOCTORAT EN PSYCHOLOGIE CLINIQUE

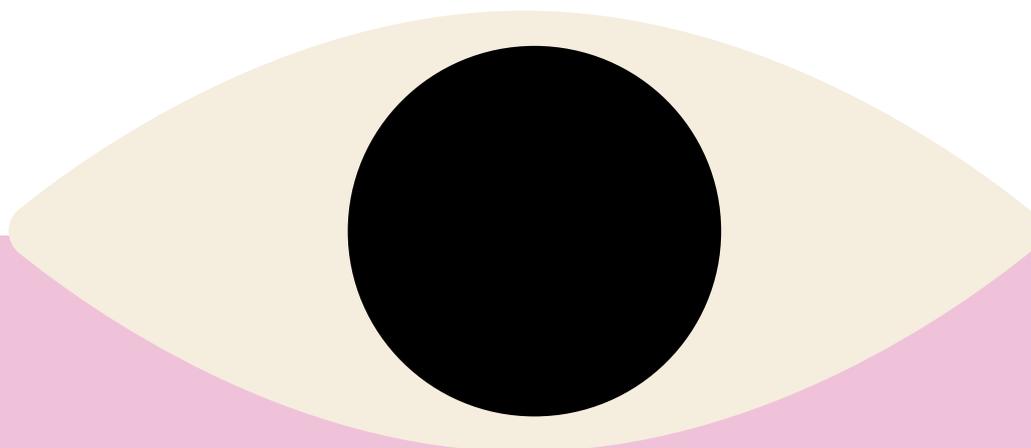
L'analyse clinique de cette recherche a porté sur les processus à l'œuvre au sein des ateliers EA (+ de 450) avec les adolescents et sur les processus au sein des 7 ateliers de création de courts-métrages avec les étudiants (+ de 100).

**3 grandes catégories de résultats se dégagent de ces processus qui s'entremêlent et interagissent :**

**S**UR LE PROCESSUS  
CRÉATEUR DES  
ÉTUDIANTS QUI ONT  
RÉALISÉ LES COURTS  
MÉTRAGES ET SUR  
LES QUALITÉS SENSIBLES  
DU MÉDIUM.

**S**UR LE PROCESSUS DE  
RÉCEPTION SENSIBLE  
DES FILMS PAR LES  
ADOLESCENTS.

**S**UR LES PROCESSUS  
DE LA PROJECTION  
À LA MÉDIATION AU  
SEIN DU GROUPE (PAIRS ET  
ADULTES).



# LE PROCESSUS CRÉATEUR

Lors des ateliers de création des films, **5 phases du processus créateur**<sup>1</sup> ont été identifiées : le saisissement créateur, saisir une idée, ériger l'idée en code organisateur, la composition du corps de l'œuvre et la séparation de l'œuvre.

**Les films d'animation d'auteur réalisés pour le dispositif EXPÉRIENCES ANIMÉES relèvent bien d'un processus créateur.**

Celui qui crée, construit son œuvre à partir de ses failles, ses manques, ses blessures, ses carences, ses traumatismes. Chez les étudiants réalisateurs, le processus créateur engage une part traumatique. La thématique proposée à travers la consigne suivante : « Quel regard portez-vous sur l'adolescence, les conduites addictives, la sexualité ? » convoque l'intime.

Créer permet de se débarrasser de ce qu'il y a de mauvais à l'intérieur de soi. L'élaboration d'une œuvre correspond à la mise en place d'un dispositif anti-traumatique rétroactif.

À travers cette création, des expériences douloureuses voire qui ont fait traumatisme, ont ressurgi et ont trouvé l'occasion de s'exprimer, de se libérer sous le regard d'un spectateur.

**L'analyse des différents entretiens avec les étudiants permet d'affirmer qu'en réalisant les films, certains d'entre eux ont traité des vécus traumatiques en enclenchant un travail de symbolisation au sujet des relations problématiques à leurs parents, à leurs pairs, à la mort, à leur corps.**

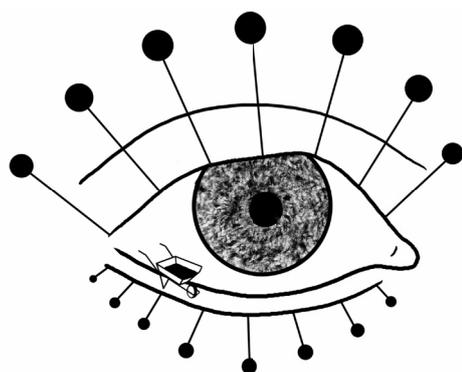
Le processus créateur est en lui-même une condition, une voie d'accès à une forme de réflexivité, une manière de se connaître, de se découvrir, d'apprendre des choses sur soi.

**Le médium EXPÉRIENCES ANIMÉES est une œuvre-processus,** avec ce qu'il comporte de contenus manifestes, latents et surtout le processus créateur. Il contient une dimension réflexive, qui permet à un sujet de se saisir lui-même et aussi de se construire. L'œuvre-processus est définie comme une œuvre ouverte, vivante, en train de se faire, non figée, qui est malléable et transformatrice.

---

1. D. Anzieu (1981)

Afin de préserver l'anonymat des propos ne sont retranscrits ici que quelques extraits de verbatims qui évoquent le fait de se délester d'un poids, rien n'est dévoilé sur les films réalisés.



**Avec la symbolisation de vécus traumatiques, cette création a été l'occasion pour certains de se regarder, de se sentir autrement, de se saisir différemment.**

« Il y a ce côté exutoire où ça a permis de mettre les choses à plat. Me libérer. » (A.)

« Parler de ce sujet m'a beaucoup libérée. » (Mi.)

« Tu m'as vraiment donné l'opportunité de réfléchir et de grandir sur toutes ces choses que j'avais en moi. »

« C'est un film qui ne devait pas voir le jour, je ne voulais pas en parler je ne voulais pas que cela entre dans la sphère publique d'une certaine façon. Mais de l'animer, de le réaliser de passer plusieurs mois dessus, ça m'a permis de me libérer par rapport à ce sujet. » (Ma)

« Réaliser ce film a été tout un processus pour moi, ça m'a fait beaucoup de bien, je me suis libérée. » (J.)

« Déjà moi ça m'a permis de libérer quelque chose et d'assumer quelque chose, de le sortir et de moi-même faire face à ce que j'avais envie de dire. » (Am.)



**Au travers de cette œuvre-processus, les étudiants réalisateurs continuent de découvrir sur eux et sur leur processus créateur.**

« Moi ça m'a permis de porter ce truc, de faire face à moi-même. » (A.)

« Ça dit toujours quelque chose de nous-mêmes. Avec le recul on peut très bien dire que ça nous présente à chaque fois en partie en fait. »

« C'était une manière d'apprendre à me connaître et savoir un peu les sujets autour desquels je tournais. » (Md.)

« Ça permet de savoir que finalement je parle un peu à chaque fois de rites de passage différents, voilà cette représentation assez symbolique de l'environnement autour. » (Md.)

« En fait ce film correspond vraiment à toute une chronologie réelle en fait de ma vie, et je me rends compte qu'il y a des choses que mes émotions ont traduit naturellement. » (A.)

« Je me rends compte que justement cette espèce de truc de rêve d'enfant, de peur d'enfant et tous ces trucs-là, je l'ai sorti à ce moment-là, c'était absolument pas mûr dans ma tête je crois et aujourd'hui c'est vraiment le point central de mes thérapies, et du coup je suis assez contente de me dire que ça n'avait pas le sens que ça a aujourd'hui mais il y avait un début de compréhension de quelque chose. » (Am.)



Benoît MICHELET



Isaac WENZEK



Bianca HANQUET



Camélia BLANDEAU



## LE PROCESSUS DE RÉCEPTION SENSIBLE DES FILMS

---

L'étude des qualités sensibles du médium (film d'animation), révèle qu'il est un médium sensoriel, qui active des sensations, des affects, qui les représente en images (toucher, sentir, voir, écouter, goûter, peur, tristesse, joie, amour, tendresse, colère, dégoût, angoisse...). Il représente également la manière dont un sujet réagit à ses sensations et à ses émotions à travers les personnages et leurs interactions. Il favorise une pensée en image et une communication émotionnelle.

**Les qualités graphiques, sonores et narratives des films et la situation Expériences Animées (avec la posture, la consigne, ses effets de transferts) permettent aux adolescents de sortir du discours récité de prévention.**

Héritage de la caricature, le film d'animation saisit les traits caractéristiques de la réalité et les accentue. La caricature, l'exagération, qui simplifie et amplifie, est au service des émotions et des sensations en les mettant au premier plan. Elle joue un rôle important sur la manière dont les spectateurs vont être affectés émotionnellement.

**Les qualités sensorielles, techniques du film d'animation favorisent les identifications des adolescents et la projection de leurs préoccupations actuelles et passées sur les films et enclenche un premier travail de symbolisation.**

Le film d'animation réunit de multiples représentations en mouvement du corps. Le corps peut subir différentes altérations physiques et symboliques. Les déformations, les métamorphoses, l'anamorphose, l'anthropomorphisme, en sont caractéristiques.

Le corps dans le cinéma d'animation est un corps qui se déforme pour caractériser le mouvement et lui donner son intensité, il se transforme, mais en restant « le même » pour permettre sa reconnaissance.

**Cette transformation fait écho aux transformations du corps à la puberté où il s'agit de se transformer tout en restant le même (sujet).**

**Le film d'auteur étudiant est marqué par l'inachèvement ce qui renvoie au spectateur adolescent son propre inachèvement. Il interroge le rapport au corps, au monde, à l'autre, aux objets, à la mort.**

Le film d'animation d'auteur, portant la trace du processus créateur, de ces différentes phases, des changements d'états, des différents types d'angoisses, affecte le spectateur.

L'analyse des séances avec les adolescents révèle que le processus créateur est visible par eux.

**La trace du processus créateur des étudiants lisible dans le film, s'adresse, fait écho au processus adolescent et peut l'étayer.**

Ainsi le spectateur adolescent va recevoir la trace du processus créateur du réalisateur étudiant, comme une création de soi – création d'un premier film – au regard du « se créer soi-même » qu'il a lui-même à engager et à accomplir, autour de l'acceptation de son corps, des nouvelles sensations, du déséquilibre identitaire **en permettant aux adolescents d'éprouver, de reconnaître en eux ce qui les affecte et en leur proposant la voie d'une mise en forme possible d'expériences subjectives symbolisées.**

# LES PROCESSUS DE LA PROJECTION À LA MÉDIATION AVEC LES PAIRS ET LES ADULTES

La manière dont le médium est utilisé par les animateurs et les participants (adolescents et MCE) détermine les capacités de symbolisation.

En regardant le films, **les adolescents se saisissent** de ce qu'ils veulent (une image, une idée, une impression, une sensation, une incompréhension...)

**Cette expérience vécue, pendant la projection, va se lier aux expériences personnelles de chaque spectateur.**

Puis avec le temps d'échanges, **la pensée s'organise** autour du film, entre association d'idées, descriptions et analyses. **Ils traduisent en pensée, lient entre elles différentes représentations** et tentent ainsi de donner du sens au film qu'ils viennent de voir, aux situations, aux événements, à partir des sensations et affects éprouvés durant la projection.

**Ce deuxième temps permet d'enclencher une transformation par la psyché du groupe des préoccupations/pubertaires subjectives** par et dans les échanges intersubjectifs avec les pairs et les adultes.

Enfin le troisième temps est celui de **la réappropriation par chaque sujet de ce qui aura été transformé par le groupe.**

L'expérience vécue au sein de l'atelier, ouvre un espace de créativité et de construction de soi dans la relation intersubjective.

Les adolescents se regardent donc eux-mêmes dans cette création qui leur est adressée, ils peuvent s'y reconnaître et/ou s'en dégager. Elle leur offre un espace pour se perdre et y mettre de soi, pour s'y retrouver et se construire.

À partir des différents courts-métrages visionnés et des échanges en groupe avec leurs pairs et les adultes, les adolescents ont traité et travaillé, les thématiques : de la vie affective et sexuelle, des relations conflictuelles, des conduites addictives et à risques, de la construction identitaire (rapport au groupe, à l'autre, au corps et à soi).

