

# Prévention des conduites addictives et de la souffrance psychique à l'adolescence : spécificités du médium film d'animation d'auteur

**Nathalie Petit**

DANS **NOUVELLE REVUE DE L'ENFANCE ET DE L'ADOLESCENCE** 2023/2 (N° 9), PAGES 159 À 173  
ÉDITIONS **L'HARMATTAN**

ISSN 2644-9633

DOI 10.3917/nrea.009.0159

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-troubles-de-l-identite-sexuelle-a-l-adolescence-2023-2-page-159.htm>



**CAIRN.INFO**  
MATIÈRES À RÉFLEXION



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.

**Distribution électronique Cairn.info pour L'Harmattan.**

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.

# Prévention des conduites addictives et de la souffrance psychique à l'adolescence : spécificités du médium film d'animation d'auteur

Nathalie Petit<sup>1</sup>

## Une approche en prévention, soutenue par les théories psychanalytiques.

Le modèle de prévention que je propose ne s'inscrit pas dans le paradigme actuel du développement des compétences psychosociales (Petit, 2022). Il s'appuie sur 3 fondements. Le premier, prévenir c'est « venir près », c'est-à-dire s'intéresser aux mouvements de la vie psychique et relationnelle des adolescents. Être à l'écoute de ce qui est en train de se faire, de s'initier comme changements et conflits, internes et externes. Les dispositifs collectifs en milieu scolaire doivent tenir compte de la singularité des groupes et des sujets dans le groupe, car chaque adolescent est travaillé de l'intérieur par cette question d'être unique et en même temps de se sentir semblable à un autre. Le deuxième fondement c'est « venir pendant » c'est-à-dire s'inscrire dans le temps afin d'éviter que certaines relations ne se cristallisent, que les transformations viennent suspendre le processus d'adolescence. Le mouvement qu'il nous faut suivre est celui de l'expression de leurs tiraillements : entre rejet et nostalgie de l'enfance et dans le même temps, rejet et désir de rejoindre la vie adulte. Enfin, troisième fondement, prévenir est envisagé comme l'étayage des processus pubertaires. L'enjeu des ateliers du dispositif *Expériences animées* est de développer le processus de symbolisation. En donnant du sens aux expériences subjectives, aux ressentis et affects, le processus de symbolisation permet d'offrir un étayage aux expériences énigmatiques qui émergent à l'adolescence : transformations

---

<sup>1</sup> Nathalie PETIT, psychologue clinicienne, doctorante Université Paris Cité - Laboratoire de Psychologie Clinique, Psychopathologie, Psychanalyse - F-92100 Boulogne Billancourt  
Chargée de projet COREADD NA.

corporelles, nouvelles modalités relationnelles et d'accès au plaisir (Roussillon, 1999). Il m'apparaît donc primordial de ne jamais perdre de vue dans nos interactions avec les adolescents, la singularité du travail psychique qu'ils ont à accomplir, mais aussi ce que nous représentons pour eux en tant qu'adultes et l'enjeu de cette relation. L'objectif est de prévenir les souffrances psychiques et les consommations de substances qui pourraient être, elles, des tentatives de « réponses-solutions » aux bouleversements vécus à l'adolescence. Il ne s'agit pas avec cette approche de leur dire ce qu'il faut faire ou ne pas faire, ni ce que nous pensons qui est bien ou non pour eux, ni ce qui va ou non se produire s'ils font telle ou telle chose. La prévention à l'adolescence ne peut pas être un discours mettant en avant un « savoir », sur ce qu'il faut, ni une prédiction, mais elle doit être à l'écoute de ce qui se passe ici et maintenant, parce que c'est ici et maintenant que les choses se vivent, s'explorent, se construisent pour eux.

### **Présentation du dispositif *Expériences Animées* : cadre, posture, processus**

Le dispositif se compose d'ateliers de projections de courts-métrages et d'échanges et de séances de concertation avec les professionnels des établissements scolaires qui participent aux ateliers. Les courts-métrages projetés<sup>2</sup> lors des séances sont des films d'animation réalisés spécialement pour le dispositif par des étudiants réalisateurs d'une école de cinéma d'animation. Je les accompagne lors d'un atelier de création à partir de la consigne suivante : « *quel regard portez-vous sur les conduites addictives, l'adolescence, la sexualité ? Que voudriez-vous transmettre à des adolescents ?* ».

#### ***Les ateliers de projection et d'échanges***

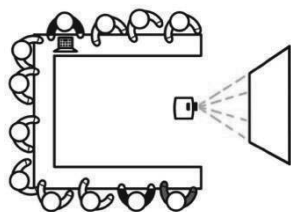
Durant 3 ans, un binôme de cliniciens-animateurs propose 3 séances annuelles d'une heure, au collège de la 5<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup> ou au lycée de la 2<sup>de</sup> à la terminale (9 séances). Un professionnel de

---

<sup>2</sup> 60 films constituent le catalogue après 7 ans d'atelier de création.

l'établissement (enseignant, infirmière scolaire...) est présent à chaque séance. Les groupes sont constitués soit du groupe classe soit de demi-groupes (entre 10 et 25). Les 3 séances annuelles sont réparties tous les 3 mois environ, afin de suivre le groupe sur une année, avec son évolution et sa dynamique propre.

Les tables à l'intérieur de la salle sont disposées en U, l'ouverture vers l'écran de projection.



Les 3 adultes présents sont répartis dans le groupe avec les adolescents. Le vide au milieu est symboliquement un vide à remplir, avec les contenus de pensées et les interactions des membres du groupe. Le groupe est plongé dans une semi-obscurité le temps de la projection. L'obscurité, comme enveloppe, facilite l'immersion et la possibilité d'exprimer les émotions. Ainsi, la salle à l'intérieur de l'établissement, lieu d'apprentissage, de concentration, devient un espace de rêverie suggéré, autorisé et partageable, l'espace d'expériences multi sensorielles.

Après avoir décrit aux adolescents le déroulé des séances pour les 3 années, nous leur donnons la consigne suivante : « *Nous allons regarder des films d'animation puis en discuter ensemble. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Vous pouvez dire ce qui vient comme ça vient, ce que vous pensez, ce que vous ressentez... Nous respectons la parole et les idées de chacun et nos échanges sont confidentiels* ».

## *La posture*

La posture des cliniciens-animateurs est une posture en creux. Elle ne remplit pas, elle n'informe pas, elle ouvre un espace et doit laisser place à l'expression de la créativité psychique des adolescents. Ainsi, cela implique la suspension de la validation et de l'invalidation. Cette posture admet qu'il y ait différentes façons de penser et d'exprimer sa pensée : expression libre, choix du vocabulaire, de son niveau et mode d'expression. Les interventions des adultes se font sous la forme de questionnements, sur ce qu'ils imaginent, sur ce qu'ils ressentent, ce qu'ils pensent, comprennent, sur leurs expériences subjectives, sur les personnages, leurs relations et sur les intentions des réalisateurs. Il n'y a jamais de transmission d'informations. Les questions posées sont des questions ouvertes sur leurs impressions, leurs ressentis, leurs interprétations, leur avis. C'est une posture d'accueil et de réception : réceptionner la parole, les gestes, les mouvements. Elle doit permettre l'ouverture de la parole, favoriser l'expression des affects, susciter une réflexion sur soi et les autres (adultes et pairs). Cette posture exige une certaine malléabilité qui doit pouvoir accueillir et contenir les différents mouvements du groupe : résistance, inertie, agressivité, agitation, excitation, pour tenter de les transformer via le médium et l'expression de chacun. La plasticité et la créativité de l'animateur *médium malléable* (Roussillon, 2013) doivent permettre de laisser se déployer en sécurité les manifestations psychiques groupales et de permettre au groupe de « jouer » (Winnicott, 1971) avec le médium. Cette posture assure les fonctions d'enveloppe, de limite, de contenance et de transformation (liaisons). Elle n'est pas une posture directement interprétative. Elle est réflexion au sens lumineux du terme. Elle est reflet, écho. Elle tente de réfléchir au groupe et aux sujets, quelque chose de leurs états et surtout de s'y intéresser. Le reflet de l'autre comme médiation

est nécessaire entre moi et moi tout au long de notre vie (Roussillon, 2016).

Les professionnels de l'établissement qui accompagnent les élèves lors des ateliers doivent être volontaires. Ils sont un repère, un adulte rassurant et assure un lien avec les adolescents en dehors des séances. Ils peuvent interroger le groupe s'ils le souhaitent à condition de le faire suivant la posture des animateurs et sans désigner un élève en particulier.

### *Le processus*

#### 1<sup>er</sup> temps : la projection

Une première symbolisation (sens, liaisons) est proposée par le film, par son auteur. Il convoque la réalité psychique du sujet et favorise son expression. Le temps de projection provoque suivant les films de nombreuses manifestations : des commentaires, des interjections, des mouvements corporels, des réactions épidermiques, des rires, des pleurs parfois. Les adolescents sont affectés.

#### 2<sup>e</sup> temps : Les échanges

Dans les échanges, les adolescents sont invités à témoigner de leur monde interne sans y être confrontés directement. Ils peuvent construire, déconstruire, s'approprier, parler des absents que les films rendent présents, des expériences personnelles, exprimer ce qui les affecte et tenter d'y donner un sens avec le groupe, par le groupe. Les contenus manifestes des films et les intentions latentes des jeunes auteurs sont prélevés par les adolescents, détournés, selon les préoccupations subjectives de chacun (questionnements, conflits, souffrances) puis projetés dans le groupe, et enfin transformés, symbolisés par et dans les échanges intersubjectifs avec les pairs et les cliniciens-animateurs. Le film, support de projections et d'identifications permet à chaque adolescent de saisir ou non dans le film un ou plusieurs éléments : un son, une idée, une thématique, un concept, une couleur, un geste, une impression qui sera associée à ce qui le préoccupe dans son actualité de sujet. Il prélève un

élément, il le nomme et le propose à la discussion. Puis le groupe le saisit à son tour, pose un regard, le transforme, avec son actualité autre. Cette préoccupation va être modifiée, transformée et sera ressaisie ou non par le sujet. Ce même processus est multiplié par le nombre de participants et répété tout au long des séances les 3 années.

À la fin de chaque séance, un relevé d'observation d'éléments qualitatifs permet après-coup de faire une analyse, de la dynamique du groupe. Sont notés : la tonalité des échanges, les affects nommés, les contenus des films, des interprétations, les thématiques et problématiques abordées, l'accueil et l'implication de l'établissement et des équipes éducatives. La prise de notes est indispensable, puisqu'à la séance suivante, les animateurs font un rapide retour de la séance précédente aux adolescents en reprenant certaines de leurs interprétations.

### ***Les séances de concertation avec les professionnels de l'établissement***

Entre chaque atelier trimestriel, une rencontre est organisée avec l'équipe éducative<sup>3</sup> pour partager les observations, le vécu de chacun, les difficultés identifiées et les analyses que les cliniciens-animateurs ont faites de tous les groupes rencontrés. Il s'agit d'une lecture après-coup de ce qui a été vécu puis étudié. Ces temps d'échanges permettent d'élaborer des hypothèses de travail sur les groupes. Avec ce dispositif, il ne s'agit pas de délivrer un programme, en projetant des films à la suite, mais bien d'avancer par hypothèses, en fonction de là où en sont les adolescents. Ce temps de concertation avec les équipes est constitutif de l'intervention, il n'est pas optionnel.

### **Spécificités du médium**

Quel qu'il soit, lorsque nous utilisons un médium, dans nos pratiques de groupes à médiations, il me semble indispensable d'en étudier les spécificités. En effet, ce qui peut

---

<sup>3</sup> Tous ceux qui ont participé aux ateliers et le référent du dispositif dans l'établissement

valoir pour l'un ne vaudra pas nécessairement pour un autre. Ces particularités doivent être étudiées en fonction de ce que nous visons et de ce que nous pensons ajuster à notre public, car il déterminera en partie le type d'expériences subjectives vécues. Les dispositifs de groupes à médiation utilisent différents supports, qui sont créés par le groupe ou seulement utilisés par lui. Le médium que nous étudions ici n'est ni créé, ni manipulé au sens premier par le groupe. Nous dirons que le groupe, les sujets y sont dans un premier temps, exposés.

Ce médium a 2 spécificités majeures. L'une relevant de la *poïétique*, c'est-à-dire du processus créateur, la seconde relève de l'*esthétique*, dans le sens de la réception sensible de l'œuvre. Je ne développerai pas ici le processus créateur, j'en donnerai seulement quelques contours. Nous allons nous centrer dans cet écrit sur la réception du médium par le spectateur à partir de quelques qualités techniques et sensorielles.

### ***Le processus créateur***

Ce qui se passe dans la psyché d'un sujet qui crée semble au premier abord nous échapper et peut-être même échapper à celui qui crée au moment où cela se passe. Nombreux psychanalystes (Freud 1906, Kris 1978, Anzieu 1980, Milner 1999, McDougall 2008) pour ne citer qu'eux se sont intéressés aux processus de création et aux origines mystérieuses de celle-ci, car ils ont perçu la capacité à éclairer la nature et le fonctionnement humain (McDougall, 2008). Tous ne s'accordent pas sur l'exploration de ce processus, cependant nous pouvons affirmer qu'à son fondement plutôt préside un certain désordre identitaire. Un désordre que l'œuvre pourrait parvenir à réorganiser dans un second temps. Nombreux auteurs parlent du caractère traumatique du travail créateur (Gagnebin 1998). Freud nomme la tendance du créateur littéraire « *à scinder son moi en moi partiels* » (Freud, 1906). Mac Dougall (2008) parle de « *selfs et d'objets fragmentés* », où l'artiste doit chercher sens et cohésion dans l'élaboration de son œuvre. Elle évoque la violence, comme élément essentiel de la création. « *L'univers interne du créateur ressemble à un volcan, un volcan en ébullition qui ne cesse de*



*cracher des flammes et des pierres, et qui, s'il s'arrête, provoquera une explosion* ». (Mc, Dougall, 2008 p.14). Créer, mobilise des affects dévastateurs. Ernest Kris (1952) parle d'une phase d'ébranlement du Moi qu'une perméabilité de l'enveloppe psychique et d'un flou dans les frontières du Moi conduirait au vacillement de l'identité. L'activité de création semble fragiliser le Moi, elle peut être douloureuse et s'accompagner d'angoisses : de perte, de mort, de morcellement, de séparation, d'abandon, mais aussi d'une succession d'états : deuil, dépossession, déséquilibre, transe, extase. Le processus de création révèle une capacité à passer d'un registre de fonctionnement à un autre. Il témoigne à la fois d'une réalité interne et veut l'inscrire dans la réalité extérieure à travers une mise en forme. La réalité psychique prend une forme concrète à travers des formes, des couleurs, des sons, des mouvements, elle permet de rendre conscient ce qui ne l'est pas, révèle la profondeur de sentiments, permet de lever le refoulement. Cette mise en forme (extérieure) peut favoriser une prise de conscience des émotions et leur symbolisation. L'écrivain crée « *pour se saisir de quelque chose qui lui échappe, qui est lui et qui n'est pas lui (...) pour s'en saisir ou mieux encore pour s'en dessaisir en l'expulsant de soi dans l'œuvre* » (Anzieu, 1980, p. 120). Nous pouvons dire que les processus de création sont caractérisés par des mouvements de va-et-vient entre création et destruction, entre spontanéité et contrôle, équilibre et déséquilibre. Ils favorisent une résurgence d'affects refoulés donnant ainsi à la personne l'opportunité de s'y confronter et de restructurer un état intérieur, les émotions notamment.

Les films d'animation d'auteur du dispositif *Expériences Animées*, relèvent bien d'un processus créateur. Par conséquent, ils détiennent selon moi de très grandes qualités pour produire des effets sur le spectateur adolescent. Dans ces effets, je rassemble ici ceux d'émoi, de provoquer des sensations, d'activer l'imaginaire, de mettre en mouvement une pensée, de questionner, d'intriguer, de communiquer avec l'inconscient, et de soutenir un travail de symbolisation. Ainsi, je fais l'hypothèse que le spectateur adolescent va saisir la trace du processus créateur 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. Ainsi la trace du processus de création lisible dans le film, s'adresse au processus à l'œuvre dans le pubertaire et peut l'étayer, en permettant aux adolescents d'éprouver, de reconnaître en eux ce qui les affectent et en leur proposant la voie d'une mise en forme possible d'expériences subjectives symbolisées.

### *Esthétique (réception) du film d'animation*

« *Les films nous regardent, nous réfléchissent, nous altèrent* » (Weyl, 2015. p.105)<sup>4</sup>. Le cinéma d'animation est une technique qui donne vie, l'illusion de la vie, à des objets inanimés. Il recouvre de nombreuses techniques : le dessin et la peinture animés, *Stop Motion*<sup>5</sup>, l'animation sur sable, et diverses formes expérimentales... Il est une méthode de création de mouvement fabriqué image par image. Il s'agit d'une création de toutes pièces, la transcription, la traduction imaginaire qu'un sujet, son auteur, se fait des choses, des idées, des êtres vivants, de leurs mouvements (Bendazzi, 1991). Les images ne sont pas des reconstitutions, mais des constitutions, pas de représentation, mais des présentations. L'animation donne une âme aux supports utilisés : papier, marionnette, pâte à modeler et aussi à ce qui est figuré : être humain, animal, végétal, robot (Cheval, 2014). Le choix du support détermine la technique d'animation, la souplesse ou rigidité des corps. Suivant le choix du support, le personnage représenté ne subira pas les mêmes torsions (marionnette versus dessin). La perception que nous avons du mouvement continu est obtenue par la succession rapide d'images. Le phénomène de persistance rétinienne permet à notre cerveau de synthétiser une suite d'images fixes en un visuel qui semble fluide. La scène, l'action, le mouvement n'ont lieu qu'à l'écran lors de la projection, contrairement au cinéma de prises de vue en temps réel où l'action a déjà eu lieu. Autrement dit lorsque nous regardons un film d'animation, l'action est en train de se faire, elle se crée sous nos yeux. Le film d'animation permet

---

<sup>4</sup>Weyl, D. (2015). Analyse filmique et psychanalyse, une histoire de rencontre. *Topique*, 131, 89-106. <https://doi.org/10.3917/top.131.0089>

<sup>5</sup> Animation en volume, image par image.

de représenter un réel qui ne peut être filmé ou qui pourrait être trop insoutenable à regarder. Techniquement avec l'animation, tout peut être représenté. La création est limitée par l'imagination. Le film d'animation instaure un monde qui obéit à ses propres règles de représentation. Tout n'est pas représenté, par économie, par souhait, ou par oubli. Je dirai que tout n'a pas besoin d'être représenté. D'un plan à l'autre des objets, des éléments de décor peuvent disparaître et réapparaître le plan d'après. Il peut y avoir une profusion ou une absence de détails. Le cinéma d'animation outrepassé le réel, il documente l'invisible. Il a « *la capacité à dépeindre, avec une sensation de réalité, des choses impossibles au point de rendre crédibles leurs possibilités.* » (Takahata, 2020, p. 39)

Le film d'animation favorise une communication analogique (gestes, postures, attitudes) qui véhicule des émotions, des affects plutôt qu'une communication digitale. Il favorise la métaphore et joue avec la métonymie. L'image qui bouge nous affecte et nous fait perdre au passage quelques repères, elle saisit : étonnement, stupéfaction, peur, tristesse, empathie, joie, colère, elle provoque une jubilation certaine dans la reconnaissance, dans le déchiffrage, dans les retrouvailles et la libération pulsionnelle. Les émotions du spectateur peuvent être provoquées par différentes sources, celles de l'auteur du film présentes durant le processus de création. Il y a les émotions représentées dans le film, c'est-à-dire les émotions « lisibles » sur les traits du visage des personnages, leur gestuelle, leur posture, mais aussi les émotions « audibles » c'est-à-dire les manifestations physiologiques représentées de manière amplifiée : la respiration, les battements de cœur qui peuvent composer toute la trame sonore d'un film par exemple. Les émotions peuvent être suscitées également par les procédés cinématographiques : la nature de la construction d'une scène, ou d'une séquence, la composition de l'image, le rythme, l'enchaînement des plans, le mouvement de caméra, l'angle de prise de vue... La perception que le spectateur a de l'image ne se réduit pas à un traitement passif et automatique de l'information visuelle et auditive, elle exige une implication du sujet, un travail de narration, de déchiffrage. Le spectateur, fait des inférences pour comprendre

le sens du film. Plus de la moitié des films du catalogue sont muets, et cette particularité du film muet demande aux spectateurs de combler par ses inférences, ses projections, ses interprétations ce que les personnages à l'écran n'expriment pas, ce qui n'est pas dit verbalement, ou montré.

### **La représentation du corps dans le film d'animation**

La représentation du corps, la morphologie, la gestuelle, les grimaces du personnage, les tics, les attitudes des personnages sont un langage à part entière en animation. Pour retranscrire la sensation de poids, d'inertie et d'impact des éléments, les corps des personnages doivent être traités en conséquence à la manière d'élastiques écrasés, étirés (Raffaelli, 1996). Le dessin doit être exagéré pour transcender le mouvement. Le corps du personnage du film semble pouvoir se libérer de certaines contraintes comme les lois de la nature, de la gravité, ou de la mécanique interne. Les personnages peuvent recevoir un coup mortel, faire une chute, être aplatis et se relever pour poursuivre leur action. Ce peut être un corps élastique, malaxé, qui peut rebondir, voler, se raidir, se liquéfier... Il peut fusionner avec le corps d'un autre, ou l'incorporer, il peut le transpercer et être transpercé, devenir transparent, perdre sa peau, exploser et partir en morceaux tout en poursuivant son action.

Héritage de la caricature, le film d'animation saisit les traits caractéristiques de la réalité et les accentue. Cette exagération s'écarte de la représentation réaliste, mais elle nous permet de croire malgré tout à cette représentation, car il y a contenu en elle quelque chose de la réalité. En effet, la vraisemblance des personnages ne repose pas sur leur réalisme, mais sur ce qu'il incarne en cohérence avec l'univers dans lequel il évolue. La caricature, l'exagération, jouent un rôle important sur la manière dont nous allons être affectés émotionnellement. La caricature qui grossit les traits, qui simplifie et amplifie est au service des émotions et des sensations en les mettant aux premiers plans.

Le film d'animation réunit de multiples représentations en mouvement du corps humain. Le corps peut subir différentes altérations physiques et symboliques. Les déformations, les

métamorphoses, l'anamorphose, anthropomorphisme, en sont caractéristiques. « *La métamorphose constitue la figure de construction fondamentale et invariable du cinéma d'animation* », elle est le mode de fonctionnement de ce processus (Tomasovic, 2002). Ainsi les enveloppes corporelles sont interrogées, les fonctions barrières de la peau volent en éclat, elles ne contiennent plus à l'intérieur et peuvent laisser tout pénétrer. Le corps dans le cinéma d'animation est un corps qui se transforme, mais en restant « le même ». Chaque image étant redessinée (pour le dessin animé), le corps du personnage à l'écran peut changer d'un plan à l'autre (surtout dans les films d'auteur) on le voit se déformer. Le corps se déforme pour caractériser le mouvement et donner son intensité, mais en même temps reste le même pour permettre sa reconnaissance.

Le film d'auteur étudiant est marqué par l'inachèvement 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 corps des personnages des films à une place importante pour les adolescents. Ils scrutent les détails, les imperfections, les aberrations. Ils interrogent les différences, les dissemblances, les étrangetés, les incohérences. Les qualités sensorielles font vivre aux spectateurs une expérience forte, sonore, visuelle, mais aussi kinesthésique. J'ai identifié quelques représentations du corps à partir de qualités sensorielles, en lien avec la symbolisation primaire comme un corps amorphe : mou/dur, un corps carapace, un corps vaporeux, fantomatique, un corps liquide, un corps élastique, des corps en fusion, un corps qui incorpore : transparence/opacité, un corps perforé, amputé, un corps silhouette, un corps pantin, un corps mort, fœtus, un corps en morceau... et l'expression de signifiants formels (Anzieu, 1987) : ça pousse, ça pénètre, ça veut sortir, ça ondule...

Le corps représenté qui change tout en restant le même fait échos au travail du pubertaire. Il énonce la possibilité de changer en restant le même, on peut se transformer en conservant pour soi et les autres son identité. Ainsi, les personnages animés, interrogent les adolescents sur ce qui les définissent en tant qu'humain, sur leurs capacités, leurs limites, leur capacité d'agir sur l'environnement et permettent de modifier le regard qu'il porte. Le cinéma d'animation est une expérience fantasmatique et

métaphorique puissante qui entraîne les adolescents loin de leurs repères et loin du monde « naturel » dans lequel ils vivent, où les événements quotidiens sont clairement arrêtés et définis (Tomasovic, 2002).

Le cinéma d'animation concentre, condense et favorise l'association d'idées. Il ouvre un espace onirique, comme un rêve énigmatique à interpréter pour soi. Il interroge, nourrissant un questionnement sur soi, initiant une réflexivité. Il stimule des projections fortes dans un nuancier d'intentionnalités qui échappent au contrôle, expressions inconscientes s'adressant directement à l'inconscient de celui qui reçoit (Brun, 2018). Il est un médium malléable (Roussillon, 2009) qui permet d'exploiter la métaphore, le symbolique, le caché, le non-dit, le non-figuré, le suggéré, ce qui a échappé au réalisateur, ce à quoi nous voudrions échapper.

Avec cette médiation, les cliniciens-animateurs tentent de favoriser l'expression des vécus adolescents, d'amener les adolescents à s'intéresser aux mouvements de leur vie psychique, à ses richesses et à éprouver du plaisir à cela, à faire des découvertes sur eux, les autres, et le monde et de faire advenir en groupe l'expression du rapport au plaisir et à la violence, l'expression de certains conflits internes (psychiques) et externes / intersubjectifs. Les adolescents se regardent eux-mêmes dans cette création qui leur est adressée, ils peuvent s'y reconnaître, s'en dégager (Houssier & Marty, 2010). Elle leur offre un espace pour se perdre et y mettre de soi, pour s'y retrouver.

Pour conclure, au-delà du sujet et de la thématique traitée, le film d'animation d'auteur, nous venons de le voir, porte la trace du processus de création, les différentes phases de créations, les changements d'état, les différents types d'angoisses qui ont finalement donné une forme à la réalité psychique du créateur et cette trace touche et affecte le spectateur. L'œuvre, comme double du Moi, comme miroir biface, est interface entre le créateur et le spectateur. (Guillaumin, 1998) Les processus de création à l'œuvre ici viennent raisonner, selon moi, avec les processus pubertaires et nous pourrions l'entendre en reprenant la conception de Jung (2014) comme un processus double

transitionnel. Ainsi le spectateur adolescent va recevoir la trace de ce processus créateur (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. Par conséquent, la trace du processus de création lisible dans le film, s'adresse au processus à l'œuvre dans le pubertaire et peut l'étayer, en permettant aux adolescents d'éprouver, de reconnaître en eux ce qui les affectent et en leur proposant la voie d'une mise en forme possible d'expériences subjectives symbolisées.

## Bibliographie

Bendazzi, G. (1991). *Cartoons - le cinéma d'animation, 1892-1992*. Liana Levi

Brun, A. (2018). *Aux origines du processus créateur*. Érés.

Cheval, B. (2014). Le cinéma d'animation et l'interrogation du réel : hybridations et enchevêtrements du domaine de l'humain et de l'image par image (Université Paul Valéry, Montpellier 3) <https://theses.hal.science/tel-01144958/document>

Freud, S. (1998). *Le créateur littéraire et la fantaisie*. Dans : Annie Anargyros éd., *Créations, psychanalyse* (pp. 11-20). Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.anarg.1998.01.0011>

Gagnebin, M. (1998). Les préludes de la création. Dans : Annie Anargyros éd., *Créations, psychanalyse* (pp. 73-92). Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France.

Guillaumin, J. (1998). Le jugement esthétique, un instrument logique étrange entre l'intime et l'universel. B. Chouvier *Symbolisation et processus de création*, Paris, Dunod, 35-56.

Houssier, F. & Marty, F. (2010). Adolescence, image et rêverie. Destins de la dépendance à l'objet. *Cahiers de psychologie clinique*, 35, 77-91.

Jung, J. (2014). Formes transitionnelles du double à l'adolescence. *Perspectives Psy*, 53, 73-79.

Kermabon, J. (2020). Un pouvoir de redécouverte de l'être humain — par Ilan Nguyễn et Isao Takahata dans L'animation à l'âge adulte ? BLINK BLANK, volume (1), pages 36-41

- Kris, E. (1952). *Psychanalyse de l'art*. Paris, PUF, 1978, p. 359-395
- McDougall, J. (2008). L'artiste et le psychanalyste. Dans : Joyce McDougall éd., *L'artiste et le psychanalyste* (pp. 11-33). Paris cedex 14 : Presses Universitaires de France.
- Petit, N. (2022). Conduites addictives à l'adolescence : quelle prévention ? *L'information psychiatrique*, 98, 172-178.
- Raffaelli, L. & Fournier (1996). *Les âmes dessinées du cartoon au manga*. Dreamland éditeur
- Roussillon, R. (1999). Les enjeux de la symbolisation à l'adolescence. Dans : International Society for Adolescent Psychiatry, *Troubles de la personnalité. Troubles des conduites* (p. 7-23). GREUPP.
- Roussillon, R. (2009) «L'objet "médium malléable" et la réflexivité», *Le transitionnel, le sexuel et la réflexivité*. sous la direction de Roussillon René. Dunod 37-50.
- Roussillon, R. (2013). Chapitre 2. Une métapsychologie de la médiation et du médium malléable. Dans : Anne Brun éd., *Manuel des médiations thérapeutiques* (pp. 41-69). Paris : Dunod.
- Roussillon, R. (2016). Pour introduire le travail sur la symbolisation primaire. *Revue française de psychanalyse*, 80, 818-831.
- Tomasovic, D. (2002). Le cinéma d'animation et ses thanatomorphoses (fragments sur le monstre, la charogne, le montage et l'animation). *Cinéma / Revue d'études cinématographiques*, 13 (1-2), 143-164.
- Weyl, D. (2015). Analyse filmique et psychanalyse, une histoire de rencontre. *Topique*, 131, 89-106.
- Winnicott, D. W. (1971). *Jeu et réalité : L'espace potentiel*. Gallimard.