

L'Art et le vivant du jeu s'ouvre sur une scène faisant impression à l'autrice, une scène en laquelle tourne un cerceau qui l'emporte au-delà de ce moment où « il fallait être là, ce jour-là » (p. 12).

Anne Boissière parle ici de toutes sortes de jeu, du jeu sous toutes ses formes et de son devenir. Elle part de ce qui manque dans les théories du jeu. Ce manque, elle le nomme le vivant, un vivant du jeu ouvrant à la poésie et au rêve. Elle s'interroge sur la place du jeu dans la réflexion et la pratique philosophiques, et ce à partir de l'expérience, celle d'un je, se rapportant à l'enfance et au concret de l'art.

Le jouer engage l'intimité du corps vivant, son mouvement dans la spatialité. Elle met en cause un usage réifiant de la distinction, importée de la langue anglaise, entre game et play. Cette distinction est reprise et développée dans la partie consacrée au happening (p. 48) ou à des oppositions trompeuses (p. 80). Et nous voilà conduits à la différence à établir entre l'expérimentation (scientifique) et l'expérience.

Éprouvé, ressenti ouvrant au partage, l'expérience, en cela irremplaçable, se fonde sur le sensible, le sentir et le mouvement, la part kinétique et entraînante du jeu. Ses moments se donnent dans une portance dont le vivant surgit et dans laquelle il se donne à sa créativité. L'éprouvé reprend en termes signifiant l'expérience de la vie corporelle. Le ressenti est l'expression signifiante de motions charnelles.

La force de ce livre tient à son élaboration conduite à partir d'expériences d'art : *Rév'errance* d'Olivier Letellier, *Ricochet* d'Andy Akiho, Marta de Wolfgang Mitterer, *Éclats* de Françoise Dupuy, *Blue Lady* de Carolyn Carlson, entre autres, et d'une rigoureuse lecture de nombreuses œuvres.

La référence à Johan Huizinga s'impose pour souligner combien un enfant qui joue n'est nullement puéril. Son jeu, qui est

aujourd'hui (*Spirale*, no 98, 2021). Auteur de *Devenir soi avec d'autres : éco-psychanalyse des interactions sociales*, comprenant un chapitre intitulé « Le lieu où nous vivons : la créativité, lieu du sujet dans le jeu », Toulouse, Érès, 2023. Avant sa retraite, il fut membre affilié de la Société de psychanalyse freudienne.

ANNE BOISSIÈRE

L'Art et le vivant du jeu, Liège, Presses universitaires de Liège, 2023

Par Joël Clerget¹

1. Joël Clerget, membre de l'IWA France, coordinateur de Donald Winnicott au-

son acte, revêt une qualité ludique incontestable. Anne Boissière mène ici une longue, dense et rigoureuse réflexion relative à la place et à la fonction des règles dans le jeu. Elle remet en question le primat des règles pour définir le jeu.

« Le syndrome des règles », comme le nomme l'anthropologue Roberte Hamayon, formant système ou structure, refoule certains aspects du jouer, ceux qui, précisément, sont liés à l'expression du corps vivant. Du corps vibrant, dirais-je. Car il s'agit de garder vifs et opérants le surgissement et la surprise, ce qui ne cesse de remettre en jeu et en scène (dimension théâtrale) ce qui de l'enfance apporte du nouveau. Un tel à nouveau est une figure du désir.

Dans le chapitre intitulé « Problématiser le vivant : qu'en est-il du corps joueur ? » (p. 77), l'autrice développe une passionnante réflexion sur la conceptualité du pathique. Celui-ci prend acte de la phénoménalité de l'expérience liée au corps en mouvement, en mouvement de vie, configurant ainsi le vivant du jeu dans la « spatialité corporelle » (p. 79), celle du corps joueur, jouant.

Si l'intensité du jeu est liée à un saisissement (*Ergriffenheit*) pour Johan Huizinga reprenant la conception du pathique d'Erwin Straus, c'est que l'illusion du jeu réaffirme son énigme dans le concert vivant de son acte. Le génie de Donald W. Winnicott est de faire de la créativité et du jeu l'enjeu majeur de ce qu'il nomme l'espace potentiel.

Dans cet espace, le jeu créatif relève autant de l'illusion que de l'effectivité. Le mot illusion comprend une étymologie latine qui le rapproche du jeu : *illudere*. *Ludus* en latin est le jeu. L'*illusio* est le fait de se jouer de quelqu'un. Par l'acte créatif, l'être humain ne se dissout pas dans les terreurs, les horreurs et l'effroi car l'art est une expérience de la création. Ainsi peuvent se relier le jeu et la danse, le jeu et le chant, résonnant de corps à corps au sein le plus assenti de ce qui se conçoit et jaillit, le natal lui-même en son aube issante.

Le vivant du jeu se déploie dans un rythme dont le son, la voix, le souffle, le mouvement, les élans sont les éléments porteurs, comme il en est dans le jeu de la balançoire. « Infinis berce-

ments », disait Charles Baudelaire. Il figure à souhait l'être-agi, l'être-mu, en sa disponibilité comme en sa réceptivité, en ce qui l'affecte et le fait vivre sensiblement (pathique).

Alors jouer relève bel et bien d'une mélodie du mouvement (p. 104), considéré comme signifiant. Anne Boissière souligne la relation existant entre le corps joueur, vivant, et le corps scénique, jouant d'accessoires, d'ustensiles, de déguisements, d'un usage détourné de la fonctionnalité des objets et des mots. Au point de jouer de ce qui joue avec le joueur et le jouant et, potentiellement, de se jouer de lui. Une telle figure fictionnelle est entretenue par le comédien, le danseur, tout artiste sur la scène du monde des relations et du partage.

Le chapitre intitulé « Jouer : l'être avant le faire » (p. 119), consacré à l'apport de Donald W. Winnicott, s'ouvre sur une analyse de *L'Art comme jeu* de François Zourabichvili (2018). Lecteurs et praticiens s'éclairant des apports originaux de Donald W. Winnicott, nous partageons ici la fécondité, toute ludique et industrielle, comme le disait Françoise Dolto, de son œuvre, en plein essor de vie bien après sa mort. Ce qui nous concerne n'est pas démenti par cette assertion (p. 19) : « Le jeu est une activité irréductible à toute autre – et un bien des plus précieux – dans la mesure où il a partie liée avec la liberté. » La dimension de l'espace y est d'emblée signifiée par la question : où est le jeu ? En effet, dans l'expérience de la créativité, l'on peut dire que « la continuité cède le pas à la contiguïté¹. » Anne Boissière fait remarquer, à juste titre, que la vie se référant au « sentiment d'exister », la banalité de la terminologie de la créativité « ne saisit sans doute pas la profondeur de la réflexion du psychanalyste anglais » (p. 129, note 22). En effet, Donald W. Winnicott situe radicalement le jeu dans son rapport à l'être. La créativité est l'essor d'un acte dans la génération de l'être². Il conclut « La créativité et ses origines » par ces mots puissants, de difficile traduction : « *after*

1. *Jeu et réalité*, Gallimard, 1975, p. 140. En anglais : «...it can be said that continuity is giving place to contiguity», *Playing and Reality*, Routledge, 1971, p. 136.

2. « Vivre créativement » (1970), dans *Conversations ordinaires*, Folio essais, n° 438, 2008, p. 54-77.

LETTRES DE LA SOCIÉTÉ DE PSYCHANALYSE FREUDIENNE

being – doing and being done to. But first, being ». « Après être – faire et accepter qu'on agisse sur vous. Mais d'abord, être¹. »

Créer n'est-il pas donner vie ? N'étant pas de l'ordre du faire, la créativité ne relève pas des performances. Elle se déploie dans l'espace potentiel d'une aire intermédiaire et sur une ligne d'expérience (*experiencing*) ayant son cours entier dans une relation de confiance et de fiabilité, celle qui est animée par le vivant dans la co-présence des êtres. Elle vient d'un être en vie (*being alive* disait Donald W. Winnicott) se livrant au vivant du jeu. Activité symbolique, le jeu institue un espace singulier se déployant entre la vie intérieure d'un sujet et son ouverture à l'autre, comme une expression des multiples potentialités humaines créatives et, singulièrement, celles d'un enfant.

En ce parcours, en ce parterre d'œuvres, jouant comme rappel au théâtre, l'art prend corps de l'expérience du jeu dans la voix, parole qui se prend, voie qui se fraye (p. 141), voix du corps expressif en sa tenue. Ce qui nous conduit, avec Schiller, au jeu dans son rapport au recueillement, au calme et au silence. Le texte d'Anne Boissière s'ouvre sur ce mot de silence et s'achève, provisoirement, sur le fil d'un Calder, tendu par l'esthétique de Theodor Adorno. Lire *L'Art et le vivant du jeu* est une invitation à faire un beau voyage en art comme en jeu.

Anne Boissière, comme Donald W. Winnicott, nous invite à jouer avec elle. « Ce que j'ai dit a pris l'allure d'une île : les gens doivent y mettre du leur pour y aller », écrit Donald W. Winnicott dans *La Crainte de l'effondrement et autres situations cliniques*². Osons donc l'embarquement.