



HAL
open science

Le jeu du Squiggle, d'une psychothérapie à une méthode éducative de créativité. Dessiner et concevoir ensemble

Julie Chevalier, Eric Tortochot, Christian Bonnet, Pascal Terrien, Guy Gimenez, Christine Poplimont

► To cite this version:

Julie Chevalier, Eric Tortochot, Christian Bonnet, Pascal Terrien, Guy Gimenez, et al.. Le jeu du Squiggle, d'une psychothérapie à une méthode éducative de créativité. Dessiner et concevoir ensemble. Séminaire ADEF, ADEF; LPCPP; INCIAM, Apr 2024, Aix (Aix-Marseille Université), France. hal-04567129

HAL Id: hal-04567129

<https://amu.hal.science/hal-04567129v1>

Submitted on 6 May 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

Avec le soutien de :



Séminaire ADEF du 17 avril 2024

Le jeu du *Squiggle*, d'une psychothérapie à une méthode éducative de créativité. Dessiner et concevoir ensemble.

Julie Chevalier, Christian Bonnet, Guy Gimenez – LPCPP (UR 3278)
Éric Tortochot, Pascal Terrien, Christine Poplimont – GCAF-ADEF (UR 4671)



Laboratoire de
Psychologie Clinique,
de Psychopathologie
et de Psychanalyse



Plan de la présentation

1. Contexte du projet pluridisciplinaire
2. Enjeux épistémologiques, théoriques, méthodologiques :
proximité de l'objet de recherche
3. Questions et hypothèses de recherche
4. Méthodologie(s)
5. Résultats
6. Discussion et perspectives



1. Contexte du projet pluridisciplinaire



InCIAM & Post-doctorat Julie Chevalier

Appel à post-doctorat : triple collaboration InCIAM, LPCPP, ADEF

Intérêts mutuels pour le geste co-créatif (dimension thérapeutique dans la construction de soi et dimension pédagogique dans l'apprentissage de la conception)

Objet de recherche : la portée pédagogique du *Squiggle Game* concernant les apprentissages artistiques

Hypothèses générales : expérience du corps, processus de co-construction, symétrie relationnelle (le dessin qui s'apprend, toujours pensé à 1 jamais à 2)

Deux publications sous presse

Chevalier, J., Terrien, P., Bonnet, C., Gimenez, G., Poplimont, C., & Tortochot, É. (2024). Squiggle game, from a psychotherapy to an educational creativity method. Drawing and designing together [Le jeu du *squiggle*, d'une psychothérapie à une méthode éducative de créativité. Dessiner et concevoir ensemble]. *International Journal of Art & Design Education*.

Chevalier, J., Tortochot, É., Terrien, P., Poplimont, C., Gimenez, G., & Bonnet, C. (2024). Le *Squiggle Game* en situation d'apprentissage : un dialogue corporel pédagogique entre les dessinateurs. *La Pensée d'Ailleurs*(6).

2. Les enjeux épistémologiques, théoriques et méthodologiques

Le *Squiggle Game* selon D.W. Winnicott

- Pédiatre et psychanalyste britannique reconnu entre les années 1950 et 1970
- Hypothèse clinique : le *Squiggle Game* permet à l'enfant de découvrir son problème du moment et à l'analyste d'entrer en contact avec le véritable *Self* de l'enfant
- La règle du jeu : le thérapeute exerce spontanément (parfois les yeux fermés) un *doodle* (tracé abstrait) que le patient doit transformer en *squiggle* (dessin figuratif), puis c'est au patient d'exercer un tracé abstrait et à celui du thérapeute de le transformer en figure
- Limites de la méthode : rapidité d'exécution et impératif figuratif

Le *Squiggle Game* selon J. Chevalier

- La nouvelle règle du jeu pour suspendre, ne serait-ce que temporairement, toute demande explicite de figurations : les dessinateurs tracent des gribouillis à tour de rôle aussi longtemps qu'ils le souhaitent (Chevalier, 2020, 2021)
- Ainsi, la représentation figurative n'est plus obligatoire
- Trois effets : allonge le temps de production d'un *squiggle*, donne lieu à des motifs inattendus qui surgissent comme d'eux-mêmes dans les traces, amplifie des identifications croisées entre les dessinateurs

Le jeu et le dessin : dessiner à deux plutôt que seul

- Le jeu comme instrument de l'enseignement artistique (Valja, 2022) : faire participer les élèves à des interactions physiques et sociales (Han, 2015), faciliter l'engagement créatif en renforçant la participation et l'expérimentation (Pérez Miles & Libersat, 2016), « remettre en question certaines orthodoxies du système éducatif actuel » (París & Hay, 2020, p.72)
- Le jeu pour apprendre : compétences en : coopération, communication et relations humaines dans des dialogues intenses, des rires, des moments de complicité, etc., toutes les voix, tous les points de vue, en brisant « la dynamique traditionnelle de la conversation en introduisant l'élément ludique » (Calvo & Sclater 2021, p.244)

Le dessin à deux : cognition encorpérée ou incarnée dans un espace limité

- Le corps à la fois comme « objet technique » et corps instrumenté par la technique pour se confronter à la matière (Leroi-Gourhan, 1993)
- Le dessin, en tant que langage, expression d'une pensée complexe qui informe la relation du corps à l'objet et à la technique à travers le geste (Picard & Zarhbouch 2014)
- Une forme d'autonomisation (Riley, 2002) avec une configuration de l'espace graphique (Fraenkel, 2018, p. 11)
- D'habitude, une conversation individuelle avec le matériau / une confrontation avec soi-même, un « back-talk » (Bamberger & Schön, 1983)
- Avec le *squiggle*, une conversation à deux, une confrontation à l'autre, au corps apprenant de l'autre, instrumenté par la technique

Le dessin co-construit : apprendre de l'autre avec l'autre

- L'activité graphique dans un espace limité contribue à la construction du schéma corporel
- Le *squiggle game* contredit les routines graphiques, y compris celles de l'écriture, tout en développant la mémoire de travail, les fonctions exécutives (Panesi & Morra 2016) et la flexibilité représentationnelle
- Dessiner à deux ou en groupe est un gage de créativité (Kouvou, 2016 ; Wilson & Wilson, 1981 ; Wilson, 2007)
- Ne pas converger dans la même direction est pédagogique



3. Question et hypothèses de recherche

Questions de recherche

Les pratiques de conception graphique utilisées dans le *squiggle game* contribuent-elles à développer les compétences créatives ?

L'enseignement du *design* est-il amélioré grâce à ce jeu ? Comment l'enseignement est-il transformé et modifié ?

Le changement en cours contribue-t-il à améliorer l'apprentissage ?

Comment les compétences en matière de conception et de dessin évoluent-elles et pourquoi ?

Hypothèse de recherche

Le jeu du *squiggle* influence la formation de tous les participants en développant leur créativité grâce à la co-construction qui s'opère entre eux.

4. Méthodologie(s)

Approches complémentaires : socioconstructivisme et structuralisme

Deux approches

- L'analyse sémiotique et cognitive est une approche constructiviste basée sur des indicateurs des stratégies développées par les participants pour comprendre les mécanismes de construction des connaissances en jeu dans ce processus d'équilibration (Lebahar, 2009)
- Le structuralisme de l'école française considère le dessin comme un discours (Lévi-Strauss, 1958 ; Barthes, 1966 ; Foucault, 1966 ; Leroi-Gourhan, 1964 ; Arasse, 1992, 1997), et permet une analyse de l'architecture formelle des *squiggles* pour rendre compte de la structure logique interne aux dessins (combinatoire)

Participants et matériaux

Une enseignante en graphisme (B1) et ses 17 élèves âgés de 15 à 18 ans, dont 7 filles, et deux chercheurs (C1 et E1). L'un des élèves impliqués dans les auto-confrontations, C2, ne maîtrisait pas parfaitement le français. D2, qui a été associée à la chercheuse B1 lors de la deuxième phase, n'a pas pu participer aux auto-confrontations.

Au début de la session, chaque participant a reçu un code qu'il devait inscrire au dos de chaque dessin pour garantir l'anonymat : A1/2, B2, C2 ont été filmés, tandis que D1/2, E2 et H1/2 à M1/2 ne l'ont pas été. Tous les participants étaient des volontaires qui avaient consenti à être filmés et enregistrés. L'expérience s'est déroulée dans le cadre d'un cours de *design*.

Participants et matériaux



À gauche, séance de prétest
À droite, séance d'enregistrement
des binômes

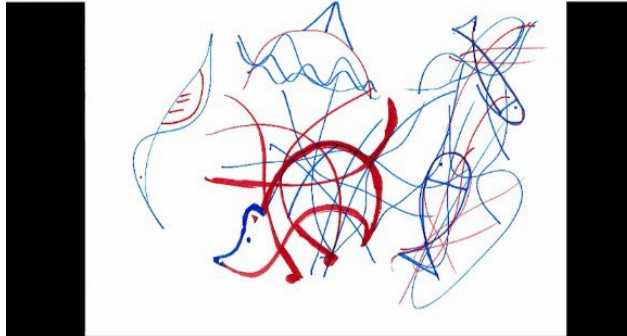
Filmer l'activité de dessin et réaliser les auto-confrontations



Dispositif de captation de l'activité de dessin à deux :

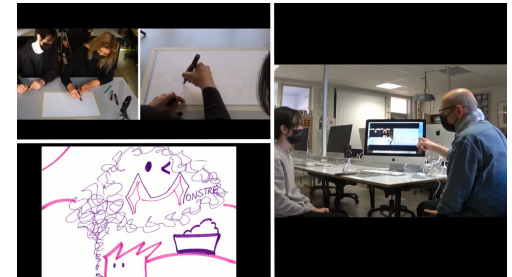
- à gauche de l'écran, les dessinateurs qui dessinent
- à droite, le dessin en train de se faire, en simultané

Filmer l'activité de dessin et réaliser les auto-confrontations





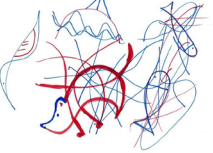





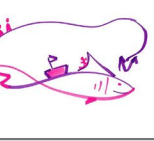

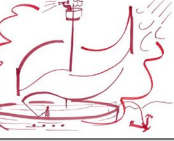




Dispositif de l'auto-confrontation :

- à gauche en haut, l'écran de l'activité
- à gauche en bas, le résultat de l'activité
- à droite, le dispositif de l'auto-confrontation avec l'écran « splitté », en pleine pandémie de COVID



Squiggles réalisés

Tableau 1 : tous les *squiggles* dessinés pendant les 25 premières minutes (en gris : les *squiggles* filmés pendant l'activité et commentés par leurs auteurs, en gras : les *squiggles* filmés, TM : marqueur temporel, TME : marqueur temporel de l'extrait commenté par les auteurs des *squiggles*)

Pair A.					
A1 A2					
Sq.	a1	a2	a3	a4	
TM	07'25	06'30	06'15	4'13	
TME	//	4'41-4'51 (A1)	2'27-3'33 (A1)	//	
	//	//	1'39-3'33 (A2)	3'18-End (A2)	
	//	//	2'27-3'33 (A1+A2)	//	
Pair D.					
C1 D2					
Sq.	d1	d2	d3	d4	
TM	04'40	04'40	07'40	06'10	
TME	2'50-3'10 (C1)	1'35-1'45 (C1)	0'22-0'35 (C1)	0'20-0'34 (C1)	
Pair B.					
B1 B2					
Sq.	b1	b2	b3	b4	b5
TM	03'40	05'15	05'30	05'45	05'05
TME	3'02-3'17 (B1)	//	//	0'56-1'26 & 4'22-4'32 (B1)	//
	//	End (B2)	End (B2)	//	//
Pair C.					
C1 C2					
Sq.	c1	c2			
TM	11'00	13'30			
TME	3'31-3'51 & 4' til the end (C2)	//			
	1'34-1'55 (C1)	0'25-0'54 (C1)			

Autres squiggles réalisés

Tableaux 2 & 3 :
tous les squiggles
dessinés au cours
de la deuxième
phase



Sq. e1
TM 25'



Sq. h1 h2 h3
TM NA NA NA



Sq. i1 i2 i3 i4
TM NA NA NA NA



Sq. k1 k2 k3
TM NA NA NA



Sq. m1 m2 m3
TM NA NA NA



Sq. o1
TM 25'



Sq. q1 q2 q3 q4
TM NA NA NA NA



Sq. f1 f2
TM NA NA



Sq. g1 g2 g3
TM NA NA NA



Sq. j1 j2 j3
TM NA NA NA



Sq. l1 l2 l3 l4
TM NA NA NA NA



Sq. n1 n2
TM NA NA



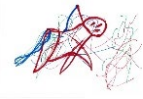




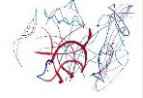

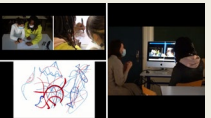
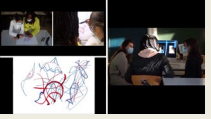


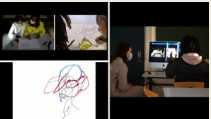
Sq. p1 p2 p3
TM NA NA NA



Sq. r1 r2 r3
TM NA NA NA

Méthode d'analyse

Tableau 4 : les données du binôme A (le *squiggle* a1 n'a pas fait l'objet d'une auto-confrontation tandis que le *squiggle* a3 a fait l'objet de deux auto-confrontations simples et d'une croisée)

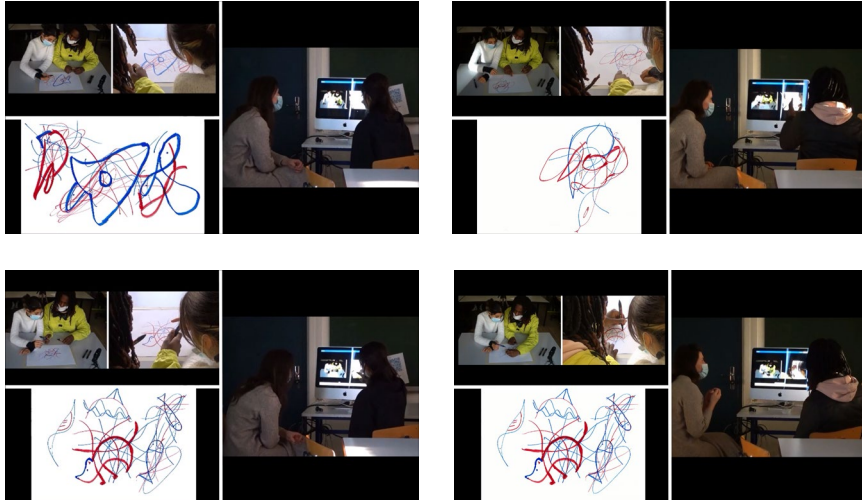
Squiggle	Couleurs utilisées	Durée squiggle	Vidéo squiggle (+ durée)	Autoconfrontations (+ durée et codage)	Extrait choisi			
a1		Barbara: bleu & mauve César: ocre brun & rouge (puis échantent les feutres)	07'25	07'48		--	--	--
a2		Barbara: bleu César: prune puis bleu (contours)	06'30	06'55		Barbara 5'57 Sq.a2 110 répliques		4'41- 4'51
a3a		Barbara: bleu César: prune puis bleu (contours)	06'15	06'38		Barbara 4'17 Sq.a3a 66 répliques		2'27- 3'33
a3b					César 4'35 Sq.a3b 74 répliques		1'39- 3'33	
a3c					Barbara & César 5'24 Sq.a3c 105 répliques		2'27- 3'33	
a4		Barbara: bleu César: prune puis bleu (contours)	3'20	4'24		César 4'31 Sq.a4 100 répliques		3'18-fin



5. Résultats

Analyse de l'activité de dessin

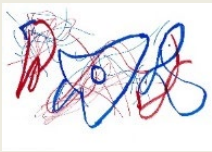


Tableau : Synthèse des indicateurs issus des vidéos des dessins du binôme A



	Squiggles a2	a3	a4
Durée du dessin	6'30	6'15	3'20
Autoconfrontation	Barbara	Barbara / César / Barbara & César	César
Forme générale	a2	a3	a4
Formes abstraites	Oui : par tracés aléatoires dans tous les dessins		
Formes figuratives	Trois figures naissantes, discutées, négociées : oiseau, animal sans tête, visage avec lunettes	Figurations assumées parce que recherchées puis, une fois trouvée après accord, appuyée, soulignée : souris, bateau, poissons	Idem : visage avec lunettes
Gestes observés	a2	a3	a4
(1) Processus pour accomplir les tâches de dessin	Tracés aléatoires abstraits testés dans a1, qui vagabondent et donnent à deviner des formes dans les entrelacs	Tracés ludiques : les entrelacs ne prêtent pas à conséquence et les superpositions sont empressées, enjouées conduisant	Idem avec négociation
(2) Règles d'articulation et d'enchaînement de gestes (tracés libres, contraints, restreints, étendus, etc.)	Tracés de plus en plus libres, étendus	Idem avec discussion de plus en plus importante sur les tracés permettant d'accéder au résultat final	Idem avec négociation sur les choix de tracés pour « finaliser » ou laisser en l'état.
(3) Identification d'un geste minimisant l'effort fourni, ou optimisant l'efficacité fonctionnelle (tracés finalisés, hésitants, etc.)	Tracés délibérément non contenus : le bras et la main sont détendus. Pas d'hésitation, pas de retour en arrière, pas de blocage.	En plus des tracés libres, les recouvrements sont méticuleux et techniquement maîtrisés avec le point biseauté pour renforcement du trait.	Économie du geste par le dialogue : l'échange entre les deux dessinateurs conduit à éviter des gestes inutiles, superflus.
Postures observées	a2	a3	a4
Espace de dessin (disposition et organisation de l'espace entre les deux dessinateurs, contraintes, etc.)	L'espace de dessin est partagé dès le premier dessin, puis exploré, exploité, optimisé tout au long des squiggles : les deux dessinateurs dialoguent, se regardent, suivent les gestes de l'autre, s'échangent les feutres, changent les pointes selon les effets recherchés, déplacent la feuille pour faciliter le tracé, superposent leurs mains et bras (ils doivent compenser le manque de confort dû à leur position par rapport à la main qui écrit)...		
Maintien du corps pour se positionner face au support (face, trois-quarts, etc.)	Les corps se positionnent de face puis les bras et mains se croisent au-dessus de la feuille afin d'aller dans l'espace de l'autre.		
Support de travail (table et place du papier sur cette table, etc.)	Le support de travail contraint par l'expérimentation, est utilisé de façon optimale : feuille déplacée régulièrement mais pas systématiquement pour faire face au dessinateur et favoriser le geste en train de se faire.		
Surface de dessin (papier A3 blanc lay-out)	La surface est rarement exploitée dans la totalité sauf dans a2 et a3. Il s'agit d'ajouts qui correspondent à un renouvellement du jeu après avoir trouvé une première forme. Les dessinateurs ne changent pas de feuille : ils utilisent la surface libre de la feuille pour tenter de nouveaux squiggles.		
Instruments de dessin (feutres, à pointes ogives ou biseautées)	Les feutres sont utilisés avec maîtrise : usage volontaire des pointes en ogive ou biseautées pour obtenir des effets graphiques intentionnels malgré la dimension hasardeuse des traits rapidement posés.		

Analyse des entretiens

Tableau : Synthèse des indicateurs issus des auto- confrontations du binôme A

	Squiggles a2	a3	a4
			
Durée du dessin	6'30	6'15	3'20
Autoconfrontation	Barbara	Barbara / César / Barbara & César	César
Descriptions par les dessinateurs	a2	a3	a4
Exemples de gestes décrits dans les entretiens	« au hasard » ; « fait des points » ; « très symétrique »	« repasser par-dessus » ; « faire les yeux » ; « faire les traits au hasard » ; « faire plusieurs formes, plusieurs traits »	« vu de profil » ; « faire deux têtes en vrai »
Rapport entre le geste verbalisé et celui qui ne l'est pas	Aucune mention des stratégies de couleurs (interversion des feutres mais aussi prise en main du feutre de l'autre pour finir ce que l'un a commencé), d'échanges de feutres entre les doodles, de négociation sur les choix de figures émergentes (même si les échanges sont évoqués pour préciser qui a trouvé telle ou telle figure)		
Vocabulaire technique et général, grammaire, syntaxe (formes passives ou actives); etc.	Peu de mots techniques tant sur les outils que sur les composants graphiques Syntaxe plutôt active mais avec des formes verbales approximatives ou peu techniques (verbes d'action principalement substitués par « faire »)		
Des connaissances nouvelles à travers la description des procédures de dessin	La dimension créative du dessin à deux (versus le dessin seul où on est « concentré » pour César) et des règles établies entre les protagonistes (où on est plus « décontracté » pour le même)		

6. Discussion et perspectives

Un dialogue corporel pédagogique

- Analyse structurale des *squiggles* : motifs animaux et corporels répétitifs, liens logiques de combinaisons (règles logiques en graphisme), modalités transférentielles (relationnelles)
- Série de quatre *squiggles* entre deux élèves Barbara et César : découpe de l'espace déterminée par les limites et la fermeture des motifs (spatialisation et redoublement)
- Série de quatre *squiggles* entre un élève et l'enseignante Maël et Lola : motifs en mouvement parfois accompagnés d'une perspective (rythmicité et symétrie axiale)
- La symétrie relationnelle entre les dessinateurs constitue un dialogue corporel pédagogique (« incorporation » du savoir-faire graphique de l'autre)

Quatre méthodes de créativité émergentes

- **Des négociations renouvelées dans les binômes**
- **Quatre méthodes de créativité émergentes**
 - Le tracé abstrait aléatoire
 - Les motifs figuratifs recherchés dans les combinaisons de traits
 - L'opposition entre des routines très fortes
 - Le rebond
- **L'apprentissage incarné par les autres**



Merci de votre attention



Laboratoire de
Psychologie Clinique,
de Psychopathologie
et de Psychanalyse



* Genre créatif & Activité formative