

Psychanalyse de la pop culture

DU MÊME AUTEUR

Les psychothérapies de l'adolescent
(sous sa direction), In Press, à paraître

Freud étudiant,
Campagne Première, 2019

Freud adolescent,
Campagne Première, 2018

S. Freud et ses transferts
(sous sa direction), In Press, 2018

Cartes postales, notes et lettres. De Sigmund Freud à Paul Federn 1905-1938
(avec D. Bonnichon, X. Vlachopoulou et A. Blanc), Ithaque, 2018

Le sport à l'adolescence. Entre violence et sublimation
(sous sa direction), In Press, 2017

Paul Federn. Investissement du moi et actes manqués
(avec D. Bonnichon, X. Vlachopoulou et A. Blanc), Ithaque, 2017

Violences dans les liens familiaux
(sous sa direction), In Press, 2014

Existe-t-il une éducation suffisamment bonne ?
(sous sa direction, avec B. Pechberty et P. Chaussecourte), In Press, 2013

Meurtres dans la famille,
Dunod, 2013

Anna Freud et son école,
Campagne Première, 2010

La violence de l'image
(sous sa direction), In Press, 2009

August Aichhorn : cliniques de la délinquance
(sous sa direction, avec F. Marty),
Champ Social Éditions, diffusion Les Belles Lettres, 2007

Éduquer l'adolescent ? Pour une pédagogie psychanalytique
(sous sa direction, avec F. Marty),
Champ Social Éditions, diffusion Les Belles Lettres, 2007

Florian Houssier

Psychanalyse
de la pop culture

éerès

Conception de la couverture :
Anne Hébert

Version PDF © Éditions érès 2020
CF - ISBN PDF : 978-2-7492-6665-7
Première édition © Éditions érès 2020
33, avenue Marcel-Dassault, 31500 Toulouse, France
www.editions-eres.com

Aux termes du Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction ou représentation, intégrale ou partielle de la présente publication, faite par quelque procédé que ce soit (reprographie, microfilmage, scannérisation, numérisation...) sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

L'autorisation d'effectuer des reproductions par reprographie doit être obtenue auprès du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC), 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris, tél. : 01 44 07 47 70 / Fax : 01 46 34 67 19

Table des matières

INTRODUCTION.....	7
-------------------	---

L'image et ses tourbillons : de la peinture au jeu vidéo

1. BALADE AU PAYS DES PEINTRES.....	13
De la nature à l'inconscient.....	14
Quand l'art prépare la psychanalyse.....	15
Le romantisme des ruines.....	17
Turner, un père en bandoulière.....	19
Odilon Redon, ou en venir à l'inconscient.....	22
Jouer avec l'image, ou faire tache.....	23
Roy Lichtenstein, la pate à remodeler.....	26
Le Street Art, ou comment faire le mur.....	29
2. DÉRÉALISATION ET VIOLENCE EFFRACTANTE DES IMAGES ...	33
Recréer le monde d'un coup d'œil.....	34
Pornographie et film d'horreur : l'image crue.....	37
Un environnement en trompe-l'œil.....	39
Des fantasmes déjà là.....	40
L'image et son rôle transférentiel intermédiaire.....	42
Accéder à l'altérité.....	44

3. ENTRE OMBRE ET LUMIÈRE :

LE JEU VIDÉO À L'ADOLESCENCE.....	47
Grandir avec l'image interactive.....	47
Jouer pour contrôler l'objet.....	49
Un monde intérieur en guerre.....	51
Le jeu comme transition : une illusion nécessaire.....	54
L'érotique des objets virtuels.....	56
Transition vers le futur.....	58

Deux figures héroïques : l'art du geste

4. MICHAEL JACKSON, OU LA LUTTE CONTRE LA PSYCHOSE	63
Un corps incontrôlable	63
Être un dur.....	66
Des bouts fétichisés.....	68
Ne pas être chez soi	70
5. IRON MAN, UN HÉROS AU CŒUR FRAGILE.....	73
Le pouvoir de la machine.....	74
Un orgasme cardiaque ?.....	76
Créer une extension de soi.....	77
L'armure comme seconde peau.....	79
Entre addiction et antidépresseur.....	81
Investir des muscles de métal.....	82
De la fusion homme/machine.....	85
Iron Man est déjà parmi nous.....	87
Isolement et psychotisation de la vie psychique.....	89

Récits de la modernité

6. TRAVAILLER LA VIOLENCE.....	95
Un voyage américain.....	96
L'envie de tuer.....	99
Un chef de la mafia consulte.....	103
Coppola, de père en filles.....	106
La tyrannie de la terreur.....	108
Bret Easton Ellis, ou le dédale des invisibles.....	111
Le retour de la femme fantôme.....	114
Avancer en reculant.....	117
Violences de l'inceste.....	119
7. L'ESPACE FAMILIAL.....	123
La présence de l'autre.....	124
Être deux pour se séparer.....	126
Fascination pour l'objet fétiche.....	128
Enquêter pour réparer.....	131
La vie nous appartient.....	133
Voyager, explorer : la quête de l'objet.....	136
Rififi dans la fratrie.....	138
On force un enfant.....	141
8. LE MIROIR AUX SÉRIES.....	145
Six pieds sous mère.....	146
Le sexe pour mieux se sentir vivant.....	147
Le nouveau « Big Bang » : no sex !.....	150
Le masculin au féminin.....	154
Être multiple.....	157
Votez Underwood.....	162
Les risques du métier.....	165

9. CULTURES D'ÉPOQUE.....	169
Un conte moderne : fais pas chier !.....	169
La récré, pour se re-crée.....	174
Des momies aux Jedi.....	176
Ne pas chercher à comprendre.....	179
C'est tout autour de nous.....	182
Au fil des idées, un manga.....	184
10. LE CINÉMA DE DEMAIN.....	187
Lorsque le docu ment.....	187
Réinventer l'œuvre par son bonus.....	189
À qui est le film ? <i>Le fan editing</i>	193
Quand il ne reste plus que le jeu.....	195
CONCLUSION.....	199
BIBLIOGRAPHIE.....	203

Introduction

L'analyse de la culture et la compréhension du sens latent de ses représentations sont à la croisée de la clinique d'aujourd'hui. L'art et la psychanalyse ont toujours été des cousins germains, comme S. Freud l'a montré en mariant l'un et l'autre, en les reliant par un fil particulièrement visible. Notre méthode d'analyse critique ne s'appuie pas seulement sur les ressorts de la psychanalyse appliquée ; elle explore la culture comme des représentants figuratifs de conflits fondamentaux pour tout être humain, entremêlant les enjeux actuels avec les invariants culturels qui ont traversé l'histoire. Il s'agit d'une autre façon de passer par l'autre pour se comprendre et interroger les perspectives du futur : l'usage de cas ou de vignettes cliniques crée un entrelacs pour mieux suggérer comment la culture et la psychanalyse ne vont pas l'une sans l'autre, comment l'une nourrit l'autre et vice versa.

Quand on entre dans une cathédrale, quelle que soit la croyance de chacun, on se sent imprégné d'une atmosphère particulière ; sans savoir à quoi cela se réfère si ce n'est à quelque chose qui nous dépasse, cette impression, au-delà du religieux, touche une part inconsciente de soi. Or, l'inconscient, avec la culture, est bien ce qui reste quand tout est parti.

Séries, cinéma, peinture, jeu vidéo, bande dessinée, manga, livre ou autre performance, la culture moderne ne se décline pas seulement en fonction de son média ; *elle modifie notre façon de vivre*. Avec

nos patients comme dans notre relation au monde, la culture pose sans cesse de nouvelles questions, voire de nouveaux défis quant à la compréhension de l'humain ; elle repousse parfois les limites de nos sens et de nos perceptions, faisant par exemple de la science-fiction un livre ouvert sur ce qui nous attend.

Dans cet ouvrage, nous frayons un chemin entre créativité et (auto-)destructivité ; nous suggérons la possibilité d'un voyage associatif à partir de patients ou d'artistes qui ont laissé une empreinte souvent essentielle dans notre monde moderne. La façon dont les artistes éclairent nos mondes intérieurs comme extérieurs est significative : tout se croise, se mêle et se reprend, modifié et reformé pour un nouvel objet, tout s'influence par la mise en contact d'univers a priori différents, dans un constant jeu après coup. La créativité n'est-elle pas, comme la pratique psychanalytique, issue d'entrecroisements et de mélanges entre des matériaux psychiques divers, mêlant le présent au passé ? En écho, une question émerge : comment parle-t-on la langue culturelle d'aujourd'hui ?

L'art moderne n'est pas seulement une question d'époque ; la Renaissance n'était-elle pas déjà considérée comme un temps moderne ? La créativité d'aujourd'hui a pris pour philosophie, voire pour idéal, de déconcerter, notamment par une esthétique de l'indéterminé. Dans le domaine de la peinture, d'Arcimboldo à Iron Man en passant par le Street Art, il est question de créer un décalage en subvertissant le réel par sa façon de le présenter. Même en le magnifiant, ce n'est plus reproduire le réel qui compte, mais plutôt entrer en contact avec le spectateur afin de le bousculer dans ses certitudes, le provoquer et lui faire perdre pied pour l'amener à penser, réagir, ressentir, y compris par le rejet. En toute ambivalence, l'art moderne passe par une beauté dérangeante, déformée, voire dépersonnalisante ; l'art pictural s'incarne par ce lien profond à l'image qui impose celle-ci comme l'objet culturel définitif de la modernité. Ces images, quel que soit le média mobilisé, reprennent souvent des thématiques mystiques ou mythologiques, redonnant un souffle

nouveau aux proscrits de l'imagination humaine, faisant des cyclopes et autres sirènes des proches, des familiers qu'on est toujours heureux de retrouver, comme une part d'enfance qu'on ne croyait plus côtoyer de sitôt.

L'art prolonge l'enfance, sans oublier l'adolescence, moment si particulier d'investissement de la culture. L'accrochage actuel à une adolescence interminable, fil de nos pratiques cliniques, est surreprésenté à travers le goût pour les jeux vidéo et les références pop servant de guide représentationnel commun. Disparate, goût pour les cultures pop, notamment numériques, laisse supposer que les héros de séries ou les super-héros sont entrés dans notre vie, à la façon de nouveaux amis ou de membres substitutifs de notre famille interne ; au point qu'on en vient progressivement à se demander s'il ne s'agit pas là d'un mode de vie à venir, fondé par exemple sur une sexualité virtuelle, inhibée ou peu envisageable, si ce n'est par avatar interposé. Ce mode de vie ludique distille l'idée d'une temporalité infantile entremêlant continuellement l'enfant et l'adolescent qui s'attardent sur leurs objets culturels parfois fétichisés. Et si l'adolescence interminée était en train de devenir le nouveau paradigme du lien social, déconstruisant toute idée d'adultité fixée à l'avance ?

La vie n'apparaît pas pour autant comme un avatar ou un ersatz, mais plutôt comme un accommodement avec le réel. Folie de la modernité ou vicariance des liens libidinaux ? Si on laisse le champ libre à la complexité du vivant et au refus de toute normativité, alors c'est l'usage qu'on fait de la recomposition de son histoire subjective qui sera à l'œuvre pour construire sa vie en créant son monde culturel. Les artistes ont souvent un temps d'avance, dans une dynamique portant en bandoulière son inconscient à ciel ouvert.

Ce qui suit s'appuie sur les points de contact entre l'artisanat de la pratique clinique et l'art dans ses ressorts les plus significants ; l'un et l'autre se renvoient la balle à partir des fantasmes inconscients qui les traversent. Les patients comme les artistes ouvrent la voie de l'inconscient, touchant des zones sinon inaccessibles. De ce panorama

(souvent) imagé, l'art et la psychanalyse donnent de constants échos, laissant courir le fil d'une rencontre sans cesse renouvelée avec l'altérité. Le champ culturel et la pratique clinique se rejoignent pour nous donner des nouvelles du monde dans lequel nous vivons, comme du sujet contemporain. L'art-thérapie comme les ateliers thérapeutiques à médiation ont depuis longtemps ouvert la voie de cette alliance, qui révèlent le sujet dans ses complexités. Freud lui-même n'a-t-il pas créé une théorie largement inspirée par les poètes, écrivains et autres artistes ?

Cette redécouverte de l'autre passe par le lien à l'image, celle-ci étant devenue une référence incontournable dans la cure de patients ; nous entamons cet ouvrage en donnant une large place à une clinique de l'image pour mieux entendre le patient là où il est et non là où on pourrait souhaiter qu'il soit. Passer par les références culturelles en images, virtuelles ou non, suggère qu'elle donne vie à la représentation comme à une vivance du transfert. *La culture est dotée d'une potentialité soignante comme la psychanalyse enrichit le champ représentationnel.* L'image comme source de représentations est une forme de dépôt de l'empreinte culturelle de l'environnement à partir duquel tout psychanalyste (se) pense. Il y a davantage encore : au fur et à mesure de l'analyse des contenus culturels ou cliniques émerge l'idée que l'un comme l'autre mettent en tension notre rapport au réel et à ses représentants, le corps et l'autre. Ce fil rouge traverse l'écriture du présent ouvrage : *comment l'être humain actuel et en devenir est-il pensé par son environnement culturel ? Comment les patients nous renseignent-ils sur le rapport du sujet au monde dans sa capacité à se sentir réel ?*

L'IMAGE ET SES TOURBILLONS :
DE LA PEINTURE AU JEU VIDÉO

L'image a envahi le champ social comme la sphère d'intimité de chacun. Le risque de la modernité n'est-il pas de nous faire considérer ce qui est nouveau comme une source de dangerosité (Houssier, 2009) ? Dans cette perspective, il nous paraît nécessaire d'interroger la notion même de modernité, qui semble induire l'idée que la société aurait évolué au point de produire des phénomènes incontrôlables et souvent traités sous l'angle de la menace potentielle. Or, il nous semble opportun de rappeler que, en dehors de l'enfant en bas âge qui n'a pas encore la possibilité de mettre du sens sur les images auquel il est confronté, tout sujet est psychologiquement actif avec l'image. Il la recherche souvent et il est nécessaire d'interroger le risque d'une nostalgie persistante quant à l'abord négatif de la modernité. Le risque encouru est de ne pas considérer les capacités d'un sujet pourtant à même de traiter avec ses ressources internes les excitations qui lui parviennent. La maladie de l'enfant appartient à l'enfant, insistait Winnicott, soit une façon de ne pas désresponsabiliser l'enfant ; ainsi peut-on accompagner l'enfant qui intègre ses expériences pour, quand cela est possible, les transformer.

Pour pouvoir créer un espace intermédiaire où ça joue, où l'image est reine, les représentations de contact doivent arriver déjà transformées. Ainsi le jeu peut-il étendre son espace entre le contenu latent et sa découverte, comme les images du rêve sont redécouvertes dans le travail de l'analyse. Les traces des événements du jour, ou restes diurnes, influent sur la formation des images du rêve ; mais inversons la tendance pour proposer une hypothèse : *du fonctionnement du rêve et de sa « réussite »* dépend la tenue de la vie psychique diurne. Vivre serait prolonger le rêve, rêver sa vie et projeter sa suite, à partir de la persistance du désir. La psyché s'organiserait à partir d'un appareil à rêver, donnant au rêve une fonction déterminante dans la vie psychique du sujet. En ce sens, *la culture constitue une voie privilégiée pour faire vivre ces restes de rêve, entre dedans et dehors*. Les résidus psychiques sollicités par l'image constituent un mobilisateur du paysage interne.

Dans cette partie, nous empruntons la voie progressante pour, sans viser l'exhaustivité, réfléchir sur le pouvoir de l'image à travers trois médias : la peinture, le cinéma et le jeu vidéo.

1

Balade au pays des peintres

Dès le premier âge, le nourrisson appelle le regard de sa mère dans un contact œil à œil décisif pour la continuité du lien ; le pouvoir précoce d'être en lien par ce contact visuel s'accompagne de la capacité à embrasser l'autre et le monde par le regard. Nul doute que l'investissement libidinal de cette fonction joue un rôle décisif dans les investissements d'un patient comme dans le champ culturel.

Les objets religieux prennent vie par l'exposition picturale du rituel, montrant comment un objet sacralisé est porteur de la mythologie qui l'a institué, représente une présence invisible. Dieu et l'inconscient ne finiraient-ils pas par se confondre ? Pourtant, ce n'est pas tout. Lorsque J. Bosch illustre l'enfer, la luxuriance des détails qui nous assaillent ouvre une porte : on a soudain accès à la clé des songes, on glisse progressivement dans l'ouate d'un univers fantastique. L'enfer, toujours pavé de bonnes intentions, se mue en son envers, l'esquisse d'une tentation, d'un désir inassouvi à réaliser. La sexualité, accompagnée des tabous religieux et politiques, a servi de ressort à la création d'ouvrages ambigus dans des cultures et à des époques très variées. La représentation de la terre comme un organisme vivant assimilé au corps humain était par ailleurs répandue dans la littérature. La nature environnante, végétation ou rocher,

reprend souvent comme en écho les formes les plus significatives des figures principales. Echo est une nymphe qui s'est retrouvée minéralisée dans le mythe de Narcisse, à avoir agacé la déesse Artémis en voulant toujours avoir le dernier mot ; elle partagera in fine avec lui un point commun, celui d'être le reflet d'une image ou d'un son.

DE LA NATURE À L'INCONSCIENT

L'image s'est d'abord incarnée dans le religieux. L'image dans sa dualité nous donne à penser la nature comme un écho des figures divines les plus significatives. Ne parle-t-on pas de « Mère Nature » ?

La ressemblance des paysages naturels avec des figures humaines est un des premiers pas franchis ; la montagne s'anime, l'eau ne coule pas de source, les grottes servent de longues-vues, d'après la croyance magique selon laquelle les éléments naturels veulent nous dire quelque chose. Le monde qui nous entoure est alors mû par une intention silencieuse. Prenant l'apparence d'un visage, les rochers se multiplient et représentent la face minérale, sauvage et stérile de l'ancien monde supplanté par l'avènement du christianisme.

C'est la réversibilité des visages de l'inconscient qui frappe à la porte ; un peintre anonyme peint, vers 1600, un portrait où deux visages se retrouvent collés comme des frères siamois. Dans un premier temps, seul un visage apparaît, celui du pape. En regardant dans le miroir placé en dessous du tableau, on découvre le plus beau : le diable, tapi dans le reflet de son double. Comme le suggère Léonard de Vinci, *on peut rêver la réalité en regardant son double fond*, en trouvant des inventions merveilleuses dans des tâches, de la cendre, de la boue, ou encore en interprétant les nuages comme autant de formes sources d'inventions imaginaires.

Une exposition parisienne a consacré, en 2008, l'art de Giuseppe Arcimboldo (1526-1593), peintre italien qui se fit connaître par ses peintures de portraits composés de plantes, de légumes, de fruits ou d'animaux. Au service de trois empereurs successifs, sa spécialité

consiste à mêler l'homme et la nature ; les fruits composant un visage amorcent l'idée d'un visible manifeste arrimé à une vision latente, à deviner/créer. Dans cette découverte interactive du tableau avec son spectateur, une caractérologie émerge selon les quatre saisons ; celles-ci renvoient à quatre formes de personnalité : sanguine, colérique, mélancolique ou flegmatique. Une part de magie s'immisce dans l'anamorphose qui déforme l'image de façon réversible, selon l'angle de vue ou grâce à un miroir reformant¹.

Adulé de son vivant, il tomba dans l'oubli après sa mort, jusqu'à ce qu'il soit redécouvert au début du XX^e siècle par les surréalistes qui apprécièrent alors ses bizarreries plastiques et ses projets décoratifs éphémères. Aujourd'hui considéré comme un des précurseurs de l'art moderne, on analyse aussi son œuvre à la lueur d'une interprétation : par ses productions, il a réussi à se dissimuler derrière le bizarre et le grotesque. *Déformer pour mieux pouvoir créer, utiliser l'étrange pour se cacher et déranger, entrer en contact avec l'autre par la provocation, pour susciter une émotion*, voilà lancé à grande vitesse le train de la modernité. Ce que Gauguin reprit à sa façon en déclarant : « L'art est une abstraction : tirez-la de la nature en rêvant devant et pensez plus à la création qu'au résultat, c'est le seul moyen de monter vers Dieu en faisant comme notre divin maître : créer. »

QUAND L'ART PRÉPARE LA PSYCHANALYSE

Créer est une expérience sensorielle, pleine d'impressions ; les tableaux impressionnistes, à travers le léger flou qu'ils entretiennent, font ressentir qu'on est à la fois un peu dans le paysage tout en restant en dehors. Imprimer, synonyme du terme « impression », c'est presser sur quelque chose et y laisser une empreinte. Ou encore tirer des empreintes d'une surface où divagent des creux ou des saillies

1. F. Houssier, « Se dissimuler, s'opposer, créer : d'Arcimboldo au mouvement dadaïste, » *Le journal des psychologues*, n° 251, 2007, p. 76.

propres à se charger d'une couleur qui, par compression, se reporte sur une autre surface. Ce sentiment qu'une œuvre d'art ou une rencontre avec quelqu'un nous laisse, c'est en creux une ambiance qui s'installe, un univers qui s'ouvre, des idées qui tombent comme une pluie de confettis dans le portillon préconscient. Celui-ci est mobilisé par l'activité créatrice ; *créer, c'est régresser pour entremêler les contenus préconscients en attente d'expression, c'est faire appel à l'intégration du féminin en soi pour laisser venir les idées, fantasmes et sensations à même de se lier dans la future œuvre. Dans cette perspective, créer suit le mouvement de libre association des idées cher au psychanalyste.*

Faire impression, c'est aussi donner l'illusion d'être quelqu'un qu'on n'est pas mais que les autres peuvent imaginer. Avec les patients comme avec les œuvres d'art, on ressent dans le premier contact une impression, parfois indicible ; on en est à la fois imprégné, et cela nous rend activement disponible, réceptif. Avec cet homme de 60 ans, sa poignée de main d'airain et sa façon de vouloir diriger le premier entretien dans l'emprise me laissent un sentiment de rigidité paranoïaque, que les séances suivantes ne feront que confirmer. Les traces de cette impression donnent souvent accès à un élément significatif que le raisonnement ne saisit pas, ne sait pas encore, ou ne veut pas savoir. L'impression permet d'introduire le doute, de décaler, de sortir des schémas prépensés qui nous confortent parfois.

Décidément, les psychanalystes, fait désormais connu, n'ont rien inventé ; encore fallait-il rassembler ce qui était là, à portée de main et qu'on se refusait souvent à regarder sous un certain angle, plutôt de face. Détails qui dévoilent l'intention secrète, double image, écoute décalée, découverte des faux-semblants, trouvaille du caché au caractère scandaleux ou étonnant, tout semble concorder : depuis longtemps déjà, *l'art travaille pour préparer la pratique du psychanalyste.*

LE ROMANTISME DES RUINES

La culture « underground » n'a jamais manqué de fasciner les uns et les autres, des émissions d'A. de Caunes à D. Bowie dans sa période berlinoise notamment ; l'urbex, abrégé de l'expression « urban exploration », désigne l'activité clandestine qui consiste à explorer des sites abandonnés, souvent difficiles d'accès, avant de photographier ce patrimoine oublié : villas, usines, écoles, etc., souvent en ruines et recouvertes par le lierre et le temps. Le récent ouvrage de T. Hannem (2016) sur les lieux secrets et abandonnés en France ne manque pas de jouer sur la carte de ce qui se dissimule, en attente d'une visite qui sortirait de l'oubli ces constructions que nous pourrions bien ne pas voir en passant devant. Manoir au cloître enseveli, salle de bains ornées de mosaïques, cuisine avec un four à bois dans les ronces, l'abandon n'est pas sans poésie, donnant une autre forme de vie, enserrée dans la nature. La chasse au trésor est l'occasion de recherches historiques où se succèdent les pedigrees des différents habitants de ces lieux qui mobilisent l'imaginaire, celui des âmes perdues².

Un peintre pourtant désigné comme classique promène ses peintures du XVIII^e siècle sur les murs, dans une logique qui n'est pas sans rappeler celle de nos explorateurs du dimanche. Hubert Robert, proche de Louis XVI, alors qu'il était né fils de valet de chambre, a survécu à la Révolution ; emprisonné en 1793, il sera libéré l'année suivante suite à la chute de Robespierre. Amoureux de la façon dont la nature rend hommage aux œuvres de l'homme, il aime peindre des paysages spectaculaires, comme des ruines antiques transformées par le travail de la nature. Et c'est là que son classicisme touche au sublime, transcendant les tableaux figurant comme des modèles de maisons parisiennes ou d'édifices historiques. À la façon dont H. G. Friedrich transcende le religieux par ses paysages romantiques,

2. F. Houssier, « Hubert Robert, ou la mélancolie des ruines », *Le journal des psychologues*, n° 337, 2016, p. 77.

Robert fait d'un monument le produit de la nature, mêlant le minéral au végétal, la vie quotidienne au caractère monumental des formes figées dans la pierre. De cette tension entre les qualités grandioses et quotidiennes de ce qu'il peint, il n'hésite pas à offrir des mises en abyme dans les tableaux représentant des tableaux qui eux-mêmes...

Le temps est l'objet de son œuvre ; le temps qui détruit ou endommage, mais aussi le temps du fragment redécouvert, inventant une autre beauté, plus douce et triste à la fois. Si l'archéologie devient un spectacle dans ses tableaux, la mélancolie du temps qui a passé et ne reviendra pas atténuée considérablement sa culture académique, en faisant un des peintres classiques les plus romantiques.

Dans son parcours, il devient pensionnaire à l'Académie de France à Rome et y prendra les cours de perspective d'un maître de l'école italienne ; il se lie d'amitié avec Fragonard, un autre pensionnaire de l'Académie. Ensemble, ils multiplient les dessins à la sanguine réalisés sur le motif, à Rome ou dans la campagne environnante, en privilégiant les vues des jardins et des palais abandonnés par leurs riches propriétaires aux effets du temps et de la nature. Esprit visionnaire, cet artiste prolifique embrassa les genres distincts du paysage poétique, des vues urbaines exactes ou mêlées de caprices, des études archéologiques et de remarquables réalisations dans le domaine des jardins paysagers ainsi que des décors palatiaux.

« Robert des ruines », de son surnom, arpente également Naples et visite les sites les plus célèbres de Campanie, en particulier les temples doriques de Paestum, qui ne cesseront de le fasciner bien après son retour en France.

Précédé par une excellente réputation de dessinateur d'architectures en ruines, Robert, est de retour à Paris au mois d'août 1765. Quand l'année suivante, il présente à l'Académie royale de peinture et de sculpture, *Le port de Ripetta à Rome*, il est agréé et reçu durant la même séance, en tant que « peintre d'architecture ». Obtenant ainsi le droit d'exposer au Salon, il présente plusieurs peintures et dessins d'architectures en ruines salués par la critique, Diderot en tête.

- Éditions, Diffusion Les Belles Lettres, coll. « Recherches : Les troubles de l'enfance et de l'adolescence ».
- HOUSSIER, F. ; MARTY, F. 2010. « Adolescence, image et rêverie. Destins de la dépendance à l'objet », *Cahiers de psychologie clinique*, n° 35, p. 77-91.
- HOUSSIER, F. ; VLACHOPOULOU, X. 2017. « Le virtuel à l'adolescence, entre mégalomanie et perte d'objet », *Annales médico-psychologiques*, vol. 176, n° 3, p. 274-277.
- HOUSSIER, F. ; VLACHOPOULOU, X. 2019a. « Introduction », dans M. Haza (sous la direction de), *Médiations numériques : jeux vidéo et jeux de transfert*, Toulouse, érès, p. 17-29.
- HOUSSIER, F. ; VLACHOPOULOU, X. 2019b. « Un cas clinique inédit de Winnicott : élaboration d'un environnement thérapeutique dans la cure d'une jeune fille anorexique », *Psychiatrie de l'enfant*, vol. 62, n° 1, p. 61-77.
- KLEIN, M. 1921-1945. *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, 1968.
- KLEIN, M. 1968. *Envie et gratitude*, Paris, Gallimard.
- LEE, S. 1963-1969. *Iron Man* (1-20), New York, Marvel Comics group.
- LEE, S. ; GOODWIN, A. ; GRAIG, J. 1970. « Mon ami, mon ennemi... le monstre ! », *Strange*, n° 3, p. 45-65.
- LE ROY POLLOCK, et ses fils. 2009. *Lettres américaines*, Paris, Grasset.
- LÉVI-STRAUSS, C. 1971. *L'homme nu*, Paris, Plon.
- LEYMERGIE, G. 2012. Documentaire : « Michael Jackson, les années Bad », BBC.
- LYNN, D.J. 2007. « L'analyse par Freud d'un homme psychotique, A. B., entre 1925 et 1930 », *Filigiane*, vol. 16, n° 1, p. 109-122.
- MALOON, T. 2002. *The Art of Charles Pollock. Sweet Reason*, Ball State University Museum of Art.
- MANSBACH, A. 2011. *Dors et fais pas chier*, Paris, Grasset.
- MARION, O. 2011. *Louis XVI a perdu la tête. L'histoire-géo revue par les collégiens*, Paris, François Bourin.
- MARTY, F. 2009. « Images violentes à l'adolescence », dans F. Houssier (sous la direction de), *La violence de l'image*, Paris, In Press, p. 49-69.
- PARAT, C. 1995. *L'affect partagé*, Paris, Puf.
- PAUSANIAS, *Periegesis*, Livre IX, *Voyage de la Boétie*, chapitre 31, section 8 traduction par l'abbé Gédéoyne, 1794.
- TAUSK, V. 1919. « De la genèse de "l'appareil à influencer" au cours de la schizophrénie », dans *Œuvres psychanalytiques*, Paris, Payot, 1976.

- THOMAS, T. ; FRIEDRICH, M. ; TUSKA, G. ; ESPOSITO, M. 1974. « La folie du Brandon », *Strange*, n° 54, p. 41-60.
- VLACHOPOULOU, X. ; HADDOUK, L. ; HOUSSIER, F. ; MISSONNIER, S. 2014. « Le héros virtuel comme révélateur de fantasmes archaïques à l'adolescence », *Dialogue*, n° 203, p. 111-120.
- WINNICOTT, D.W. 1947. « La haine dans le contre-transfert », dans *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969, p. 72-82.
- WINNICOTT, D.W. 1954. « Repli et régression », dans *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969, p. 223-230.
- WINNICOTT, D.W. 1963. « De la communication et de la non-communication », dans *Processus de maturation chez l'enfant*, Paris, Payot, 1970, p. 151-168.
- WINNICOTT, D.W. 1967. « La localisation de l'expérience culturelle », dans *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, 1971.
- WINNICOTT, D.W. 1971. *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard.
- WINNICOTT, D.W. 2000. *La crainte de l'effondrement et autres situations cliniques*, Paris, Gallimard.