

## M2- UE302.1- TD7 – Corpus 5 : rêves.

Document 1 - « La Laitière et le pot au lait », *Fables*, livre VII, La Fontaine (1678).

Perrette, sur sa tête ayant un pot au lait  
Bien posé sur un coussinet,  
Prétendait arriver sans encombre à la ville.  
Légère et court vêtue, elle allait à grands pas,  
Ayant mis ce jour-là, pour être plus agile,  
Cotillon simple et souliers plats.  
Notre laitière ainsi troussée  
Comptait déjà dans sa pensée  
Tout le prix de son lait ; en employait l'argent ;  
Achetait un cent d'œufs, faisait triple couvée :  
La chose allait à bien par son soin diligent.  
« Il m'est, disait-elle, facile  
D'élever des poulets autour de ma maison ;  
Le renard sera bien habile  
S'il ne m'en laisse assez pour avoir un cochon.  
Le porc à s'engraisser coûtera peu de son ;  
Il était, quand je l'eus, de grosseur raisonnable :  
J'aurai, le revendant, de l'argent bel et bon.  
Et qui m'empêchera de mettre en notre étable,  
Vu le prix dont il est, une vache et son veau,  
Que je verrai sauter au milieu du troupeau ? »  
Perrette, là-dessus, saute aussi, transportée :  
Le lait tombe ; adieu veau, vache, cochon, couvée.  
La dame de ces biens, quittant d'un œil marri  
Sa fortune ainsi répandue,  
Va s'excuser à son mari,  
En grand danger d'être battue.  
Le récit en farce en fut fait ;  
On l'appela le pot au lait.

Quel esprit ne bat la campagne ?  
Qui ne fait châteaux en Espagne ?  
Picrochole, Pyrrhus, la laitière, enfin tous,  
Autant les sages que les fous.  
Chacun songe en veillant ; il n'est rien de plus doux :  
Une flatteuse erreur emporte alors nos âmes ;  
Tout le bien du monde est à nous,  
Tous les honneurs, toutes les femmes.  
Quand je suis seul, je fais aux plus braves un défi ;  
Je m'écarte, je vais détrôner le Sophi ;  
On m'élit roi, mon peuple m'aime ;  
Les diadèmes vont sur ma tête pleuvant :  
Quelque accident fait-il que je rentre en moi-même,  
Je suis Gros-Jean comme devant.

**Document 2 - *Madame Bovary*, II, 12, Gustave Flaubert (1857).**

Quand il rentrait au milieu de la nuit, il n'osait pas la réveiller. La veilleuse de porcelaine arrondissait au plafond une clarté tremblante, et les rideaux fermés du petit berceau faisaient comme une hutte blanche qui se bombait dans l'ombre, au bord du lit. Charles les regardait. Il croyait entendre l'haleine légère de son enfant. Elle allait grandir maintenant ; chaque saison, vite, amènerait un progrès. Il la voyait déjà revenant de l'école à la tombée du jour, toute riieuse, avec sa brassière tachée d'encre, et portant au bras son panier ; puis il faudrait la mettre en pension, cela coûterait beaucoup ; comment faire ? Alors il réfléchissait. Il pensait à louer une petite ferme aux environs, et qu'il surveillerait lui-même, tous les matins en allant voir ses malades. Il en économiserait le revenu, il le placerait à la caisse d'épargne ; ensuite il achèterait des actions, quelque part, n'importe où ; d'ailleurs, la clientèle augmenterait ; il y comptait, car il voulait que Berthe fût bien élevée, qu'elle eût des talents, qu'elle apprît le piano. Ah ! qu'elle serait jolie plus tard, à quinze ans, quand, ressemblant à sa mère, elle porterait comme elle, dans l'été, de grands chapeaux de paille ! On les prendrait de loin pour les deux sœurs. Il se la figurait travaillant le soir auprès d'eux, sous la lumière de la lampe ; elle lui broderait des pantoufles ; elle s'occuperait du ménage ; elle emplirait toute la maison de sa gentillesse et de sa gaieté. Enfin, ils songeraient à son établissement : on lui trouverait quelque brave garçon ayant un état solide ; il la rendrait heureuse ; cela durerait toujours.

Emma ne dormait pas, elle faisait semblant d'être endormie ; et, tandis qu'il s'assoupissait à ses côtés, elle se réveillait en d'autres rêves.

Au galop de quatre chevaux, elle était emportée depuis huit jours vers un pays nouveau, d'où ils ne reviendraient plus. Ils allaient, ils allaient, les bras enlacés, sans parler. Souvent, du haut d'une montagne, ils apercevaient tout à coup quelque cité splendide avec des dômes, des ponts, des navires, des forêts de citronniers et des cathédrales de marbre blanc dont les clochers aigus portaient des nids de cigogne. On marchait au pas, à cause des grandes dalles, et il y avait par terre des bouquets de fleurs que vous offraient des femmes habillées en corset rouge. On entendait sonner des cloches, hennir les mulets, avec les murmures des guitares et le bruit des fontaines, dont la vapeur s'envolant rafraîchissait des tas de fruits, disposés en pyramide au pied des statues pâles, qui souriaient sous les jets d'eau. Et puis ils arrivaient, un soir, dans un village de pêcheurs, où des filets bruns séchaient au vent, le long de la falaise et des cabanes. C'est là qu'ils s'arrêteraient pour vivre. Ils habiteraient une maison basse, à toit plat, ombragée d'un palmier, au fond d'un golfe, au bord de la mer. Ils se promèneraient en gondole, ils se balanceraient en hamac, et leur existence serait facile et large comme leurs vêtements de soie, toute chaude et étoilée comme les nuits douces qu'ils contemplerait. Cependant, sur l'immensité de cet avenir qu'elle se faisait apparaître, rien de particulier ne surgissait ; les jours, tous magnifiques, se ressemblaient comme des flots ; et cela se balançait à l'horizon, infini, harmonieux, bleuâtre et couvert de soleil. Mais l'enfant se mettait à tousser dans son berceau, ou bien Bovary ronflait plus fort, et Emma ne s'endormait que le matin, quand l'aube blanchissait les carreaux et que déjà le petit Justin, sur la place, ouvrait les auvents de la pharmacie.

**Document 3 - Sigmund Freud, *L'Interprétation des rêves* (1926), trad. J. Meyerson, Éd. des PUF, p. 241.**

Toutes les tentatives faites jusqu'à présent pour élucider les problèmes du rêve s'attachaient à son contenu manifeste (1), tel que nous le livre le souvenir, et s'efforçaient d'interpréter ce contenu manifeste. Lors même qu'elles renonçaient à l'interprétation, elles se fondaient encore sur ce contenu manifeste. Nous sommes seul à avoir tenu compte de quelque chose d'autre : pour nous, entre le contenu du rêve et les résultats auxquels parvient notre étude, il faut insérer un nouveau matériel psychique, le contenu latent ou les pensées du rêve, que met en évidence notre procédé d'analyse. C'est à partir de ces pensées latentes et non à partir du contenu manifeste que nous cherchons la solution. De là vient qu'un nouveau travail s'impose à nous. Nous devons rechercher quelles sont les relations entre le contenu manifeste du rêve et les pensées latentes (2) et examiner le processus par lequel celles-ci ont produit celui-là. Les pensées du rêve et le contenu du rêve nous apparaissent comme deux exposés des mêmes faits en deux langues différentes ; ou mieux, le contenu du rêve nous apparaît comme une transcription des pensées du rêve dans un autre mode d'expression, dont nous ne pourrions connaître les signes et les règles que quand nous aurons comparé la traduction et l'original. Nous comprenons les pensées du rêve d'une manière immédiate dès qu'elles nous apparaissent. Le contenu du rêve nous est donné sous forme d'hiéroglyphes, dont les signes doivent être successivement traduits dans la langue des pensées du rêve. On se trompera évidemment si on veut lire ces signes comme des images et non selon leur signification conventionnelle. Supposons que je regarde un rébus : il représente une maison sur le toit de laquelle on voit un canot, puis une lettre isolée, un personnage sans tête qui court, etc. Je pourrais déclarer que ni cet ensemble, ni ses diverses parties n'ont de sens. Un canot ne doit pas se trouver sur le toit d'une maison et une personne qui n'a pas de tête ne peut pas courir ; de plus, la personne est plus grande que la maison, et, en admettant que le tout doive représenter un paysage, il ne convient pas d'y introduire des lettres isolées, qui ne sauraient apparaître dans la nature. Je ne jugerai exactement le rébus que lorsque je renoncerai à apprécier ainsi le tout et les parties, mais m'efforcerai de remplacer chaque image par une syllabe ou par un mot qui, pour une raison quelconque, peut être représenté par cette image. Ainsi réunis, les mots ne seront plus dépourvus de sens, mais pourront former quelque belle et profonde parole. Le rêve est un rébus, nos prédécesseurs ont commis la faute de vouloir l'interpréter en tant que dessin. C'est pourquoi il leur a paru absurde et sans valeur.

1. Contenu manifeste : contenu du récit du rêve fait par le rêveur.
2. Pensées latentes : pensées cachées et refoulées que le travail d'analyse doit révéler.

**Document 4 - Henri Michaux, *Mes propriétés, L'Espace Du Dedans*, « La Jetée » (1930).**

Depuis un mois que j'habitais Honfleur, je n'avais pas encore vu la mer, car le médecin me faisait garder la chambre.

Mais hier soir, lassé d'un tel isolement, je construisis, profitant du brouillard, une jetée jusqu'à la mer.

Puis, tout au bout, laissant pendre mes jambes, je regardai la mer, sous moi, qui respirait profondément.

Un murmure vint de droite. C'était un homme assis comme moi, les jambes ballantes, et qui regardait la mer. "A présent, dit-il, que je suis vieux, je vais en retirer tout ce que j'y ai mis depuis des années." Il se mit à tirer en se servant de poulies.

Et il sortit des richesses en abondance. Il en tirait des capitaines d'autres âges en grand uniforme, des caisses cloutées de toutes sortes de choses précieuses et des femmes habillées richement mais comme elles ne s'habillent plus. Et chaque être ou chaque chose qu'il amenait à la surface, il le regardait attentivement avec grand espoir, puis sans mot dire, tandis que son regard s'éteignait, il poussait ça derrière lui. Nous remplîmes ainsi toute l'estacade. Ce qu'il y avait, je ne m'en souviens pas au juste, car je n'ai pas de mémoire mais visiblement ce n'était pas satisfaisant, quelque chose en tout était perdu, qu'il espérait retrouver et qui s'était fané.

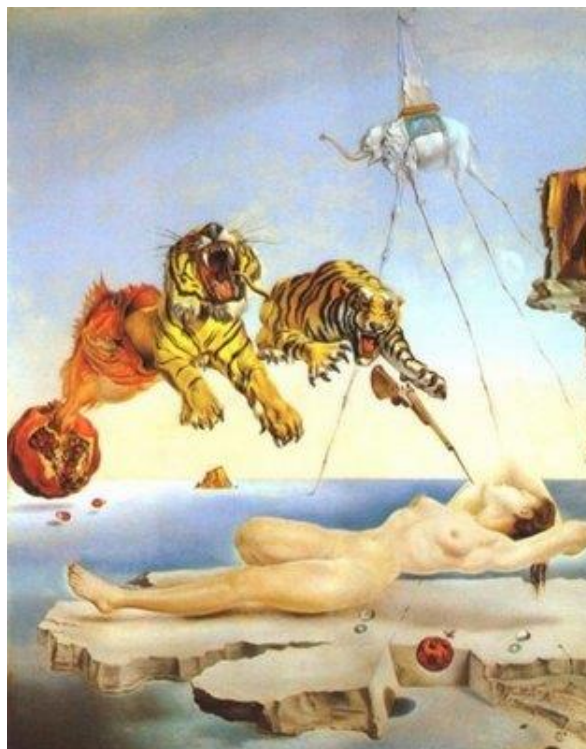
Alors, il se mit à rejeter tout à la mer.

Un long ruban ce qui tomba et qui, vous mouillant, vous glaçait.

Un dernier débris qu'il poussait l'entraîna lui-même.

Quant à moi, grelottant de fièvre, comment je pus regagner mon lit, je me le demande.

**Document 5 – « Rêve causé par le vol d'une abeille autour d'une pomme grenade quelques secondes avant l'éveil », Salvador Dali (1944).**



## **Document 6 – « Rêvasser, rêver ou imaginer avec un jeu vidéo », Serge Tisseron (2011).**

Dans la même entreprise, trois employés sont en butte aux mêmes frustrations professionnelles. Pour mieux supporter sa situation, le premier s' imagine en chevalier terrassant des dragons ou en résistant sauvant des enfants pendant la dernière guerre : il « rêve ». Dans la rêvasserie, le vagabondage des pensées n'a en effet aucun lien ni avec le passé, ni avec le présent, ni avec l'avenir du sujet. Il n'est qu'une façon de s'évader d'une réalité présente – ou du souvenir douloureux d'une réalité passée – au risque de se complaire dans des rêveries stéréotypées et compulsives qui consomment l'énergie psychique du sujet en pure perte.

Le second imagine qu'il est devenu le patron de l'entreprise et qu'il accorde plus de respect aux employés : il met en scène un accomplissement de désir, on peut dire qu'il rêve bien qu'il soit parfaitement éveillé. La rêverie met en scène des scénarios qui impliquent les différentes personnes qui constituent son entourage, et ses figures intériorisées. Une rêverie a d'autant plus de chances de se trouver liée à la réalité que l'on est capable de l'interrompre et d'en prendre conscience.

Enfin, le troisième se demande concrètement comment réclamer une augmentation, ou quelle formation professionnelle entreprendre pour changer sa situation. L'imagination est centrée sur la transformation de sa vie réelle. C'est par exemple le cas lorsqu'on invente un dialogue imaginaire avec quelqu'un pour se préparer à ce qu'on souhaite.

Or ces trois catégories d'activité psychique – rêvasser, rêver et imaginer – rendent parfaitement compte des diverses formes de relation qu'un joueur peut avoir avec son jeu vidéo.

Commençons par la rêvasserie. Celui qui joue ainsi est totalement dissocié à la fois de sa vie et de son imagination. Il a l'illusion que sa vie est toujours pleine, se cache à lui-même cette situation par la pratique de jeux compulsifs et obsessionnels solitaires. Pour ceux qui ne jouent pas aux jeux vidéo, il peut s'agir des mots croisés ou de parties solitaires de « réussites » aux cartes. Le problème est que tôt ou tard, ces personnes sentent que les gens qui attendent quelque chose d'elles sont déçus. Et le risque est qu'elles finissent par se décevoir elles-mêmes. La honte est parfois au rendez-vous. Et cette honte peut les amener à rétrécir encore plus leur univers au jeu vidéo, dans un cercle vicieux sans fin.

La rêverie trouve elle aussi un support et un équivalent dans la pratique des mondes numériques. Elle se caractérise par le fait d'être en lien avec la réalité, mais sans projet de transformation du monde. Elle met en scène des scénarios de désirs où l'environnement réel est figuré, mais sans que le rêveur ne cherche à leur donner un début de réalisation dans sa vie concrète. Les performances exceptionnelles permises par les espaces virtuels permettent, selon les cas, de prendre la place d'un rival symbolique, de séduire une figure maternelle ou paternelle, d'agresser un personnage en situation fraternelle, de lui venir en aide, etc. Cette façon de jouer peut retrancher provisoirement le joueur de la vie sociale, mais, à la différence de la précédente, elle ne le retranche pas de sa vie psychique. Et elle peut même constituer pour lui une façon de se familiariser avec celle-ci, d'en renforcer certains aspects et d'y prendre solidement pied pour dépasser certaines difficultés, ou sortir de l'adolescence.

Enfin, le joueur peut utiliser les mondes virtuels comme des espaces potentiels au sens où en parle Winnicott (1970). Son jeu témoigne de sa vie psychique, et il est aussi un lieu d'échanges réels, voire de convivialité. C'est le cas du joueur qui joue avec des partenaires qu'il connaît, et qui les retrouve régulièrement. Comme dans la rêverie, les enjeux symboliques sont très importants dans sa façon de jouer, mais ses liens dans la réalité le sont aussi. Certains de ces joueurs sont des adolescents qui passent plus de quatre heures par jour sur leurs jeux vidéo, c'est-à-dire qui peuvent être considérés selon les critères classiques comme « joueurs excessifs », mais qui ont par ailleurs une bonne socialisation. Ces joueurs ne sont pas problématiques, et encore moins pathologiques. Ils sont des joueurs excessifs normaux qui jouent de façon à enrichir leur vie, alors que les joueurs pathologiques jouent d'une façon qui appauvrit la leur et les engage sur la pente de l'isolement et de la désocialisation.