

54- Marionnettes et marottes

Une médiation pour se construire ou se réparer¹

Jeannine Duval Héraudet

Quelques remarques préalables

Dans un premier temps, nous désignerons cette médiation comme marionnettes ou marottes, nous réservant de les différencier plus tard.

On manipule mieux les marionnettes que l'on a construit soi-même. Avant d'être manipulateur, il faut être artisan.

Avant de proposer toute manipulation et mise en scène, il est primordial dans cet atelier de prévoir une phase de construction. Outre l'invitation faite à l'enfant de projeter son imaginaire dans une construction personnelle, la fabrication matérielle imposera des contraintes de matériau. Or, nous savons que ces contraintes constituent une stimulation pour la créativité.

Si notre propos concerne ici des enfants, nous savons que le théâtre de marionnettes a tout d'abord été adressé à un public adulte.

Si cet atelier semble a priori plus adapté à un petit groupe, il n'est pas impossible d'utiliser ce support avec un seul enfant, en modifiant le dispositif. Avec un tout petit groupe, il n'y a pas toujours de spectateurs, mais le jeu peut garder tout son intérêt.

Pour quelles raisons proposer un atelier marionnettes ou marottes à un enfant ou à un petit groupe d'enfants ?

L'enfant anticipe la marionnette lorsqu'il :

- Joue avec une poupée en lui donnant vie, en lui prêtant des affects, des émotions, des sentiments, des émotions, des angoisses et des rêves.
- Construit des scénarios avec les poupées, des petites voitures, des petits personnages et animaux.
- Déploie son imaginaire à partir d'un bout de bois.

¹ Cette intervention a été partagée à Nouméa (Nouvelle Calédonie), le jeudi 2 août 2012, sous le titre : « Une médiation rééducative : Marionnettes et marottes », en introduction d'un atelier réalisé par les participants, rééducateurs de l'Education nationale en formation. Une liste de matériel avait été donnée auparavant aux participants et une fiche technique leur a été donnée ensuite.

Cette médiation est appropriée sans conteste à tout accompagnement éducatif ou accompagnement d'aide à l'enfant, d'où l'élargissement du propos.

Nous poserons d'emblée trois hypothèses de travail :

1. Construire une marionnette ou une marotte favorise les processus de transfert et de projection sur un objet médiateur ou intermédiaire.
2. La construction d'une histoire, d'un récit, permet à l'enfant d'élaborer et de se distancier de ce qui peut faire obstacle, empêchement dans ses processus de pensée.
3. Le jeu avec des partenaires, dans un cadre et avec des règles précises posées à l'avance participe à la construction du lien social et à l'acceptation de l'autre.

Qu'est-ce qui permet ceci ?

- La marionnette ou la marotte constitue un détour qui respecte les défenses de l'enfant et qui lui permet de se dire sans se dire. Un objet animé parle à sa place.
- Au moment de la construction et au moment du jeu, l'expression et l'imaginaire de l'enfant sont sollicités.
- Il est fait appel à deux registres de symbolisation : le corps et la parole. « C'est une parole qui agit ». (Paul Claudel)
- Lorsque l'on prévoit de faire intervenir des phases de dessin, il est fait appel à un troisième registre de symbolisation, celui de la trace.
- L'enfant peut se sentir créateur : C'est lui qui donne existence à sa marotte. Il a un réel pouvoir, une maîtrise sur un objet concret, réel ou symbolique.
- La marotte est un support naturel à la construction d'un scénario, d'une histoire.
- La rencontre entre les marottes et l'histoire qui se tisse participent de la construction du lien social.

Chacun pourra poursuivre cette liste à partir de ses propres analyses, en lien avec sa propre expérimentation et avec le public concerné.

Quels sont les liens entre le manipulateur et sa marionnette ?

Au théâtre, l'acteur prête son corps et sa voix à un personnage. Il est instrument et instrumentiste de ce personnage mais il s'expose lui-même.

Certains affirment que les marionnettes précèdent les acteurs vivants.

L'utilisation d'un masque qui cache le visage de l'acteur est d'une tradition très ancienne. Dans les sociétés primitives, le sorcier se servait d'un masque pour danser, pour invoquer ou conjurer les esprits. De même, le masque a été largement utilisé dans la tragédie grecque, le théâtre masqué balinais, la commedia dell'arte, le nô japonais...

Peu à peu le masque s'est articulé puis il est devenu représentation du corps entier et a donné naissance à la marionnette.

Le marionnettiste présente sa marionnette, en prolongement de son corps. Il est l'instrumentiste mais il y ajoute sa voix, son mouvement, sa vie.

Au théâtre de marionnettes, on assiste ainsi au passage d'une non-existence ou d'un art plastique (une image) à un art dynamique. Présentées par des ventriloques, les marionnettes ont souvent été utilisées pour faire croire à des phénomènes surnaturels. Or, rendre vivant un objet inanimé, donner vie à une chose morte, apparaît comme

une sorte de miracle à tout spectateur, qu'il soit adulte ou enfant. Certains y ont vu la réalisation d'un vieux rêve de l'homme : celui de donner la vie à l'égal d'un Dieu. Ce fut sans doute une des raisons pour lesquelles le Concile de Trente, lequel a débuté en 1545, a interdit les marionnettes et les a condamnées en les accusant de sorcellerie. L'influence possible des marionnettes et de leurs discours sur les spectateurs a entraîné le fait qu'au cours de l'histoire, les poupées furent tour à tour adorées et frappées d'interdiction ou brûlées sur des bûchers.

La marionnette représente symboliquement le sujet qui l'a créée. George Sand, pour se divertir dans sa campagne de Nohant, passait ses soirées à composer des spectacles de marionnettes avec ses amis. Chopin et Liszt jouaient du piano pour accompagner les spectacles. Dans *L'homme de neige*, elle décrit Guignol : « Il obéit à mon caprice, à mon inspiration, à mon entrain..., tous ses mouvements sont la conséquence des idées qui me viennent et des paroles que je lui prête... il est moi, enfin, c'est-à-dire, un être et non pas une poupée. » Ainsi, une poupée animée sur scène dépasse son personnage et celui qui l'a créé. Elle est expression symbolique de l'enfant, de l'homme, de l'animal, du loup... avec une intensité et une force décuplées. Elle est une des voies possibles pour aider un enfant à passer d'une position de victime, position passive, subie, à une position active et peut ainsi l'aider à reprendre un certain pouvoir sur sa vie. C'est en cela qu'elle peut représenter chacun et devenir un support privilégié d'identification et de projection, de la même manière que les contes, les mythes, les fables, tout en offrant la protection qu'offre un détour.

Quelle est la place du texte ?

La marionnette se donne avant tout à voir. Une forme se met au service d'une pensée.

A partir du XV^{ème} siècle, s'adressant à un public adulte, les « moralités » se donnaient comme objectif de présenter des concepts moraux personnifiés : la goinfrerie, la vanité, la luxure, la convoitise, le vice, etc.

Le théâtre de marionnettes pouvait raconter également des événements politiques comme la mort de Charlemagne¹.

Roland,
Sicile



¹ Roland, marionnette à fils sicilienne, Musée de l'Homme, (H. Delpoux, *Marottes et marionnettes*, Fleurus idées n° 15, p. 17). Les dessins qui suivent sont extraits du même ouvrage.

Le Lyonnais Guignol ou le Picard Lafleur raillaient la police et les pouvoirs en place. Alfred Jarry écrit « Ubu roi » pour les marionnettes.

Avec les enfants et dans la perspective de cet atelier, il s'agit d'inviter les enfants à bâtir une histoire à partir des personnages créés. Une forme se met au service d'une pensée.

Ce qui diffère le plus les marionnettes entre elles, c'est le mode de manipulation. Il nous faut également différencier marionnettes et marottes.

Manipulation par le haut

En Chine, on peut faire remonter l'existence de marionnettes à 1000 ans avant J.C.

En Egypte ancienne, lors de fêtes religieuses, comme pour la fête d'Osiris, déesse de la fécondité, on promenait en procession des poupées articulées mues par des fils de fer et des ficelles. Certaines étaient en terre cuite.

En 422 avant J.C, Xénophon décrit un théâtre de marionnettes. Dans la Grèce antique, le spectacle n'avait pas de caractère sacré et s'adressait aux enfants. Il est précisé que Socrate fut le seul spectateur à ne pas être charmé.

Rome a repris ces spectacles sous le nom de « farces d'Atella », qui étaient des comédies tout-public.

Les marionnettes sont apparues au Japon au 10^{ème} siècle. Au 16^{ème} siècle, il fallait trois manipulateurs par « Buraku » d'une hauteur de 1,05 m à 1,35 m. Un récitant racontait la pièce.

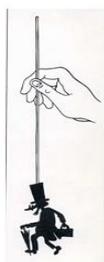
En Inde, les marionnettes ont d'abord une origine religieuse, et elles échappent à l'interdit de représentation d'un être vivant. L'Adi Na, première marionnette, serait sortie de la bouche de Brahma, le créateur. Très rapidement cependant, se développe un spectacle profane, avec pour héros principal Vidonchaka, bavard, rusé, grossier. Il bat tout le monde mais tout le monde l'apprécie.

En Turquie ou en Tunisie, les personnages, aux mille défauts et vices ont été utilisés d'une manière satirique et pouvaient braver le Ramadan, alors que les acteurs ne pouvaient se montrer eux-mêmes.

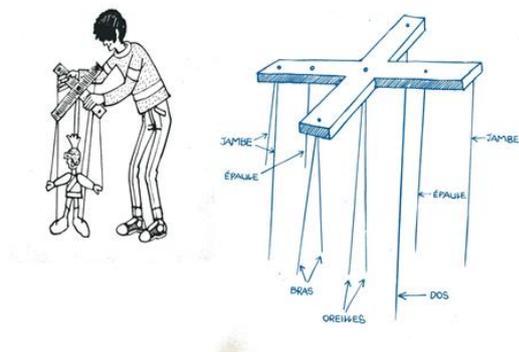
Des pantins à tringles ont longtemps été utilisés en Flandre, en Allemagne, pour représenter des scènes religieuses.

L'animation des horloges des cathédrales, comme à Strasbourg, repose sur ce principe, avec des personnages qui défilent.

Au 18^{ème} siècle en France des silhouettes de carton collées au bout d'une tige connaissent un grand succès.



Des fils furent ensuite attachés aux mains et aux pieds, aux coudes, aux genoux, pour imiter au mieux les mouvements humains.



En Italie au 18^{ème} siècle, Pulcinella (Polichinelle) connut un grand succès et s'exporta en Angleterre sous le nom de Punch, en Russie sous le nom de Petrouchka, et en Allemagne de Karspelen.

Depuis le 19^{ème} siècle Amiens est le berceau de spectacles de marionnettes à tringles et à fils (« Cabota » en Picard).



Les scénarios ont pour personnage principal Lafleur, vêtu d'un costume en velours rouge, d'une chemise à jabot, de bas à rayures rouges et blanches, d'un tricorne. Lafleur se caractérise par son franc-parler, son esprit frondeur et moqueur, ses travers (boire, manger et ne rien faire) et ses querelles, y compris avec sa compagne Sandrine. Les autres compagnons principaux de Lafleur sont Popaul Calicot, Tchot Blaise, Papa « Tchutchu », propriétaire avare, et le cradoreux des champs (le garde-champêtre).

Aujourd'hui, les marionnettes à fils de Salzbourg jouent les opéras de Mozart : *Don Juan*, *la Flûte enchantée*, etc.

En France, Yves Joly présentait un spectacle composé uniquement avec des mains gantées de blanc. De leur côté, Philippe Genty, Jean-Loup Temporal, la compagnie d'Ariane Mouchkine par exemple ont beaucoup œuvré pour le développement des spectacles de marionnettes.

La manipulation de ces marionnettes requiert une grande virtuosité et une position des manipulateurs au-dessus de la scène.

Manipulation par le bas

Ces marionnettes sont d'origine tout aussi ancienne. La poupée de Bali, de Java, les silhouettes d'Indonésie ou Wayangs, furent d'abord plates, manipulées en « ombres chinoises », derrière un rideau. Elles ont une grande importance dans la célébration des mariages et des naissances.

Java



Au Moyen âge, les prêtres brandissaient le diable au cours de leurs sermons, elles représentaient des épisodes de la Bible. Cette utilisation serait à l'origine du mot marionnette : « petite Marie ».

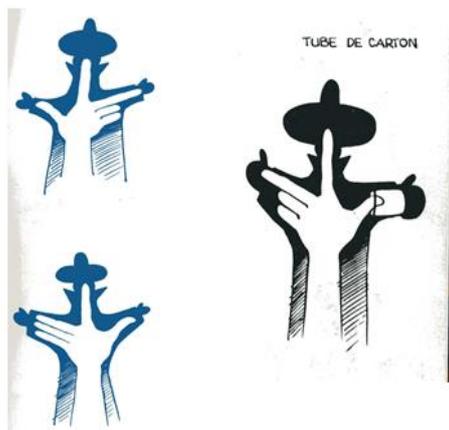
Les marionnettes peuvent comporter des mécanismes très perfectionnés. Les yeux, les paupières, la mâchoire, les lèvres, les oreilles sont mobiles, comme celles qu'animait le ventriloque Jacques Courtois dans les années 1970.

Souvent, une longue tige forme l'armature du corps. Le manipulateur plante le bâton central dans un baudrier à sa ceinture. Chacun des bras articulé est relié à une tige fine. Une gestuelle devient possible.

Un type mixte peut être constitué d'un bras libre, ballant, et d'un bras retenu par une tige fine. Le manipulateur tient la tige principale d'une main et la tige fine de l'autre.

Les marionnettes à gaine

Le Polichinelle de la Renaissance, Guignol le canut et son comparse Gnafron, brave ressemeleur de souliers plein de bon sens, ont été créés par Laurent Mourguet en 1795 à Lyon.



Une seule main anime la marionnette : l'index se glisse dans un creux réservé dans la tête, le pouce pour un bras, un ou trois doigts pour l'autre bras. La gaine est la robe de la marionnette.



La visite de Nounours et du marchand de sable auprès de Nicolas et de Pimprenelle ont ponctué les soirées de nombreux jeunes enfants.



La marotte

Qu'appelle-t-on « marotte » ?

L'espèce de sceptre à grelots, orné d'une tête ridicule que le bouffon agitait pour amuser le roi, a donné son nom à la marotte.

Aujourd'hui, c'est une marionnette « simplifiée », accessible aux jeunes enfants.

Pour ces derniers, une marotte est de fabrication rapide et de manipulation plus simple qu'une marionnette.

En règle générale, une marotte sollicite davantage l'engagement corporel complet du manipulateur ou du moins d'une manière plus directe, plus immédiate. Je vous propose quelques exemples de marottes réalisées par des participants ou moi-même au sein d'ateliers de formation¹. Je compléterai avec d'autres exemples extraits des ouvrages d'Henri Delpeux et de Béatrice Tanaka.



La sorcière²



Le Loup³

¹ Référencés ici sous le nom « Atelier JDH ».

² « Atelier JDH ».

³ Ibid.



Rencontre du loup et de la sorcière¹.

La marotte simple à bras ballants

Elle est tenue par un bâton central et les bras sont ballants.

Pour l'améliorer, on peut prévoir des ressorts dans les bras. Un tube qui glisse permet de lui faire hausser les épaules².



Elle peut avoir des jambes et dans ce cas, le bâton central part de la taille. (Elle peut alors s'asseoir)³.

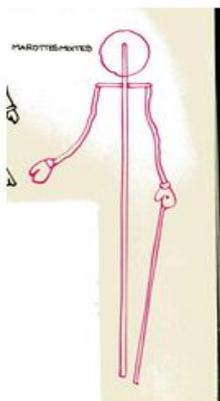
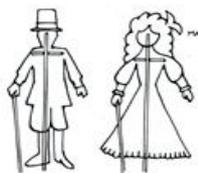


¹ « Atelier JDH ».

² H. Delpeux, *Marottes et marionnettes*, Fleurus idées n° 15, p. 24 et p. 67.

³ Ibid. p. 28

La marotte de type mixte



Un bras est ballant et l'autre est actionné par une tige¹.

La marotte « à main fantôme »



Deux doigts du manipulateur, ou toute la main, gantée ou non, sont prêtés à la marotte en étant glissés dans une de ses manches².



Jardinier avec sécateur³

¹ H. Delpeux, *Marottes et marionnettes*, Fleurus idées n° 15, p. 27.

² Ibid. p. 26.

³ « Atelier JDH »

Les matériaux utilisés

La variété de l'offre stimule l'imaginaire.

Le choix par l'enfant d'un personnage ou d'un animal, puis sa fabrication participent pleinement de cette activité. Ce choix peut évoluer en cours de fabrication ou même totalement changer, et ceci a un sens...

La fabrication

La tête

Elle est parfois en papier journal encollé. Cette technique est toutefois un peu délicate et nécessite du temps. Un support est nécessaire pour le bâton central. Une boule de papier journal froissé est placée au sommet du bâton. La tête est recouverte par couches successives de bandes obtenues en déchirant du papier journal et encollées en les trempant dans un bain de papier peint, croisées entre elles (7 couches au moins sont nécessaires). Il est possible d'intégrer vers la fin un cône de carton pour le nez par exemple, ou autres accessoires. Cette technique permet de donner du relief et plus d'expression à la tête. Un temps de séchage est à prévoir avant de terminer la tête.

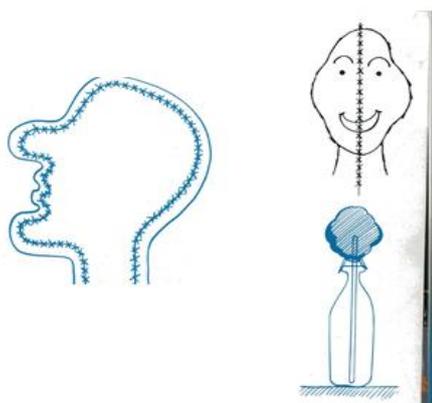
Le papier journal peut être avantageusement remplacé par un petit sac en tissu rempli de sciure, de mousse ou de chiffons.

Ce choix repose :

- Sur le temps disponible.
- Sur l'objectif de se donner la possibilité d'appropriation d'un matériau adapté à des enfants jeunes.

Il faut noter la moins grande fragilité de ces marottes dans des scènes de bagarre qui manquent rarement de se produire avec les enfants ! Ce qui est fondamental, c'est que le bâton central soit bien enfoncé et bien fixé, solidaire de la tête.

Vous pouvez prévoir un relief à la tête¹.



Ce mode de fabrication demande un peu plus de couture. A partir d'un carré de tissu en double (environ 20 x 20), vous dessinez sur l'envers le nez, le menton,

¹ H. Delpoux, *Marottes et marionnettes*, Fleurus idées n° 15, p. 35.

éventuellement des arcades sourcilières accentuées. Vous cousez le tour et retournez votre tissu sur l'endroit. Attention : donnez une grosse importance au crâne afin que la tête ne soit pas en forme de poire. Bourrez très serré en fixant solidement au bâton central.

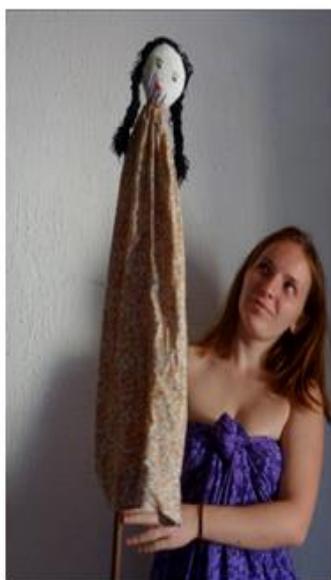
Vous pourrez ensuite peindre les yeux, la bouche... à la gouache, utiliser des boutons pour les yeux, ou coller de la feutrine, de la laine ou autre matériau, ajouter les cheveux, une barbe... Attention à ne pas placer les yeux trop haut sur le front : la marotte doit regarder les autres personnages ou les spectateurs et non le plafond. Attention également à ne pas donner une expression trop caricaturale à votre marotte car elle ne pourrait plus évoluer dans le jeu ensuite. Il vaut mieux construire un « type de base » : jeune, vieux, etc.

On peut ensuite ajouter des accessoires : chapeau, plumes, fleurs, etc.

L'habillage

Il est nécessaire de prévoir une robe ample, froncée au cou, à partir d'un tissu qui mesure environ 50 cm ou 75 cm x 1m.

Un bourrelet est à prévoir pour le cou.



La petite fille¹

Pour la marotte à main fantôme, le manipulateur tient le bâton central d'une main et prête donc sa main ou 2-3 doigts à la marotte. Il est donc nécessaire de prévoir une robe ample, froncée autour du cou et le passage de la main du manipulateur².

¹ « Atelier JDH »

² Ibid.

- marotte à main fantôme : passage de la main



Jardinier avec mouchoir

Pour les animaux

Il peut être intéressant de construire des squelettes, des armatures, de prévoir des ressorts ou autres accessoires, avant d'habiller sa marotte.

Pour les animaux, veillez à ne pas les faire trop lourds et prévoyez une bonne souplesse de leur corps. Dans ce cas, il est nécessaire de construire une armature (en fil d'acier, éventuellement enroulé en spirale, comme un ressort, qui permettra des mouvements du corps).



Le chat ¹

¹ Atelier JDH

Un animal peut n'avoir que deux pattes ou seulement les deux bâtons reliés au corps.



Chien ¹

Un animal peut n'avoir qu'une tête et une robe en guise de corps (ou pas du tout). Vous pouvez prévoir de leur faire ouvrir la gueule.



Le loup ²



Le dragon ³

¹ Tanaka, B. 1976, *Jouons aux marionnettes*, Hachette, p. 18.

² « Atelier JDH »

³ Tanaka, B. op. cit., p. 12.



Lapin, Hibou et chaussettes¹

L'enfant a parfois besoin d'une aide (en ce qui concerne surtout la couture, mais aussi pour consolider). Ce qui compte c'est le fait que ce soit au maximum l'œuvre de l'enfant, depuis la conception jusqu'au résultat. Pour cela, il est plus aisé de coller les détails. Peu importe la perfection du résultat ou la ressemblance avec la réalité. L'objectif est l'expression de l'enfant et non l'esthétique d'un spectacle.

Le castelet

Il est secondaire et il ne faut surtout pas commencer par sa construction.

L'enfant peut apprécier par contre d'avoir le corps caché. C'est lui et ce n'est pas lui. Avec un seul enfant, vous pouvez intervenir au besoin sans vous cacher vous-même.

Les castelets du commerce sont rarement adaptés à ce que vous cherchez et on s'en passera souvent. En cas de besoin, un rideau tendu peut faire l'affaire.

En formation d'éducateurs spécialisés, j'ai animé sur le long terme un atelier de marionnettes. J'avais fait fabriquer un castelet sur mesure à partir de cornières métalliques trouées, assemblées, réglables (sur le principe du Mécano), sur lesquelles on pouvait tendre des rideaux.

Quel dispositif avec les enfants ?

- Il me paraît important et intéressant que les jeux avec les marionnettes (ou marottes) soient organisés en cinq voire six temps :

1. L'anticipation du personnage ou de l'animal que l'enfant désire construire.

Au cours d'un temps de silence et de réflexion singulière, chaque enfant est invité à choisir un personnage ou un animal. Il est invité également à anticiper les caractéristiques physiques et affectivo-émotionnelles de son personnage, à définir sa manière de se comporter, la situation dans laquelle il se trouve, à le situer dans le temps et l'espace, à projeter ce qu'il souhaite lui faire accomplir...

¹ Tanaka, B. 1976, *Jouons aux marionnettes*, Hachette, p. 14.

C'est le temps de la projection imaginaire, du rêve, de la projection des affects, des peurs, des désirs...

Ce temps peut passer par un dessin, même rudimentaire. Une représentation graphique permet d'exprimer et de clarifier son choix et de projeter, dès le début de l'activité, toutes les caractéristiques de son personnage. Ce qui compte le plus, ce sont les paroles qui accompagnent la trace. Cela permet de commencer, dès les séances suivantes, à mettre en situation ce personnage, à imaginer la confrontation avec les autres et à ébaucher des idées de scénario.

L'adulte accompagne cette réflexion en sollicitant la verbalisation, en faisant clarifier, préciser. Il rencontrerait qui ? Pour faire quoi ? Etc.

Expression graphique et expression verbale peuvent ainsi s'appuyer l'une sur l'autre et s'enrichir mutuellement.

2. Le choix des matériaux et la fabrication.

Au cours de la construction des marottes, on notera l'importance et l'intérêt de la verbalisation individuelle, des échanges entre enfants, de la mise en mots comme passage du dedans au dehors, et de l'étayage verbal et technique de l'adulte qui va solliciter l'enfant pour mettre si possible en adéquation le projet et la construction, aider à l'expression des changements dans le projet et des raisons de ces changements.

Cette phase peut durer plusieurs séances.

Chaque fin de séance peut être ponctuée d'un dessin qui représente la marotte en action, seule ou avec d'autres marottes en construction. Ce dessin individuel peut constituer l'ébauche de mini scénarios. Une phrase peut être dictée à l'adulte ou écrite par l'enfant.

3. L'anticipation du jeu. La construction d'un scénario

Ce temps comporte deux phases :

- 3.1. Chaque enfant est invité à « apprivoiser » sa marionnette, à se déplacer avec elle, à la faire parler, d'abord pour lui-même.

(Remarque : Marcher en chaussettes permet une marche plus souple). Des rencontres peuvent se produire entre plusieurs marottes, des échanges s'instaurent entre les enfants par l'intermédiaire de leur personnage et des thèmes exprimés. Une ébauche de scénario peut émerger. La fonction de l'adulte est de transformer les actes en mots, les interactions non verbales en dialogues... C'est aussi de solliciter : « Qui veut parler avec qui ? »



Le Jardinier caresse le chat¹

¹ « Atelier JDH »

Certains personnages parviennent difficilement à s'exprimer. L'adulte peut alors jouer un rôle actif en soufflant derrière le dos du personnage afin de dépasser le blocage, en s'inspirant de ce qui a été exprimé par le dessin.

Il est possible de proposer des échanges de marionnettes, des changements de rôle, en cas de blocage. L'intermédiaire d'un autre personnage peut être facilitant pour l'expression de l'enfant, avant qu'il puisse revenir à son personnage.

L'adulte peut animer lui-même une marionnette et éventuellement échanger avec celle d'un enfant. Certaines marionnettes peuvent être abandonnées par leur auteur pour des causes multiples. Il arrive que ce soit parce que ce personnage est trop investi affectivement et qu'il peut être ressenti par l'enfant comme dangereux de la manipuler.

3.2. La construction des grandes lignes d'un scénario

Cette phase est très importante car elle est l'occasion de confrontations éventuelles, de négociations...

Le scénario ne doit pas être trop précis afin de laisser de l'espace pour l'improvisation.

Lorsque l'on prévoit de construire plusieurs scénarios au cours des rencontres avec le groupe, on peut prévoir un dispositif selon lequel c'est un enfant à tour de rôle qui amorce l'histoire.

On peut très souvent constater que le scénario qui émerge représente une symbolisation sécurisante, parce que fictive, des problématiques personnelles.

4. Le jeu scénique

L'espace dramatique se définit par un espace et un temps. Au cours du jeu, il est nécessaire :

- De prévoir les réajustements du scénario, (le « jeu du jeu¹ »).
- D'accepter les changements, même importants en cours du jeu.
- De prévoir et d'accepter les différences entre le jeu avec un seul enfant (plus improvisé) et le jeu d'un groupe d'enfants (un peu plus « cadré »).

Dans tous les cas, il est possible de dire « Pouce ! Qu'est-ce qui se passe alors ? » en posant cette règle au préalable. Il devient alors possible d'introduire de l'espace et du temps si l'excitation monte...

Avec un groupe de 4 ou 5 enfants il est possible d'avoir 2 acteurs et deux spectateurs + le professionnel qui se réserve la position particulière de « metteur en scène » pour tempérer le jeu, le ralentir, solliciter un prolongement...

Avec un seul enfant, l'aidant peut difficilement ne pas intervenir dans le jeu.

La présence d'un rideau – même un castelet de fortune construit avec une toile non transparente accroché à des chaises posées sur une table, - peut rassurer certains

¹ Cette expression a été reprise par Jean-Bernard Bonange, Clown-analyste et co-fondateur du Bataclown, dans le film *Un parmi les autres*, film réalisé par la FNAREN afin de présenter l'aide rééducative à l'enfant en difficulté à l'école.

enfants qui ont honte de faire exprimer « leur double » en restant eux-mêmes en vue. De plus, cela donne au jeu la magie d'un « vrai spectacle¹ ».

La difficulté technique souvent rencontrée est celle de tenir sa marionnette bien verticale, dans le prolongement du corps, et non comme une épée ou un bouclier, ou encore posée sur l'épaule ou la tête en bas, sinon utilisée pour toucher les autres ou les frapper. La manipulation de la marionnette impose de jouer dans son propre corps le rôle de la marionnette donc les projections dont elle est le support. C'est ce qui fait en grande partie la richesse de ce dispositif.

5. Le retour verbalisé sur le jeu

Que s'est-il passé ? (l'histoire) Comment cela s'est-il passé ? (les ressentis) (Prise de distance/ à l'émotionnel, Passage du vécu corporel, des éprouvés et des affects à la verbalisation des émotions) S'il y a eu des spectateurs, il est intéressant de leur donner la parole après la verbalisation par les acteurs.

6. L'éventuel prolongement par la trace (Passage à un autre mode de symbolisation, deuxième prise de distance, réappropriation par chacun de son jeu). Chaque enfant est invité à dessiner ce qu'il souhaite à partir du jeu qui vient de se dérouler.

Une phrase peut être dictée à l'adulte ou écrite par l'enfant.

Si l'enfant est l'artisan de sa marotte, l'adulte est l'artisan du dispositif qu'il propose et met en œuvre. Il n'y a pas de dispositif standard qui s'adapterait à toutes les situations et encore moins dans le domaine de l'aide.

1. Comme tout outil, un dispositif est à faire à sa main. Certaines approches nous conviennent mieux que d'autres, et c'est la condition pour que nous y soyons à l'aise et du coup, les enfants aussi.
2. Selon les enfants qui constituent le groupe, vous aurez par exemple à vous interroger s'il est pertinent d'introduire le dessin et à quel moment. Est-ce que ce sera une aide, un moyen de faire prendre de la distance par rapport à un trop pulsionnel, une richesse supplémentaire dans l'élaboration, la création, ou au contraire un frein, voire une source d'inhibition pour ceux pour lesquels la trace fait peur ? Le jeu lui-même devra être plus ou moins « cadré » et les règles éventuellement réajustées... C'est l'intérêt de faire précéder la proposition d'un tel atelier de quelques rencontres individuelles avec chacun des enfants, en se réservant de revoir sa proposition.
3. Les enfants emporteront-ils leur marotte ou non ? Cet atelier s'inscrit dans le cadre général posé par l'adulte.

Quelle que soit la médiation, il est important de la vivre soi-même avant de la proposer à d'autres. Ceci permet d'appréhender dans la mesure du possible son propre positionnement de professionnel².

¹ C'est d'ailleurs ainsi que nous avons procédé en formation de rééducateurs de l'Education nationale à Nouméa, en août 2012.

² Cette présentation a donc été suivie d'une mise en situation avec les stagiaires, sur plusieurs séances.

Mise en situation dans le groupe

Construction des marottes



...Puis le temps du jeu...



Analyse des processus en jeu¹

Il est possible de retrouver certains éléments de ce qui se joue également avec d'autres médiations. D'autres sont plus spécifiques.

Par quels processus passe le groupe ?

On constate souvent le passage par plusieurs phases.

1. Dans un premier temps, le groupe fonctionne dans l'ordre de l'illusion groupale (Didier Anzieu), laquelle apporte la sécurité. Les enfants sont « tous pareils et tous aimés pareillement », le groupe ne vit pas de conflit.

La verbalisation est réduite, les interactions dans le groupe se font à propos de la fabrication.

Cette phase se conclut avec le choix d'un thème commun, ce qui rompt l'isolement de chacun.

2. Une courte phase dépressive peut surgir. Elle correspond à la nécessité de situer son personnage par rapport aux autres et à la nécessité de clarifier ce que représente le personnage choisi. Cette confrontation n'est pas toujours facile. Des rivalités et des conflits peuvent surgir, certains enfants se sentant remis en question, soit dans le personnage choisi, soit dans leur place dans le groupe. L'adulte prête ses mots pour nommer les conflits (fonction conteneur, Kaës, ou fonction alpha, Bion) : « C'est difficile d'être attaqué... » ou « Comme il a peur ce petit lapin, comment va-t-il pouvoir faire pour s'échapper ? »... Certains personnages peuvent acquérir un statut de « mauvais objet » et être rejetés par leur auteur ou par le groupe, à la fois objet « qui fait peur » et objet qui séduit (une sorcière par exemple). L'intervention du professionnel qui anime ces personnages peut être utile

¹ Les participants ont en premier lieu analysé en groupe ce qu'ils avaient vécu. Cette partie ne venant qu'en complément éventuel des analyses.

voire nécessaire pour « décontaminer » et pour que soit acceptée l'ambivalence qui se joue vis-à-vis de ces personnages.

3. L'élaboration du scénario par les mini jeux entre personnages
4. L'adulte aide le groupe à dépasser cette phase en élucidant certains vécus du groupe, en favorisant des négociations entre enfants, en valorisant les actions et idées émises et en aidant à les prolonger. Le groupe se structure et un ou deux leaders peuvent émerger. Souvent, les personnages évoluent. C'est bien un transfert de groupe dont il s'agit et la dynamique du groupe a des effets de changement pour chacun des enfants. L'adulte intervient pour aider à surmonter les blocages éventuels du groupe en s'appuyant sur la technique même des marionnettes : passage à un autre stade de leur fabrication, animation des personnages ou élaboration des scénarios.
5. Lorsqu'un véritable scénario, même court, implique tous les enfants du groupe, le jeu lui-même crée un lien social fort, à travers la satisfaction et le plaisir d'avoir construit quelque chose ensemble.

Quel est le processus mis en œuvre par l'enfant ?

Le personnage choisi par chaque enfant correspond souvent à la représentation d'un Moi idéal (un héros), à l'expression de pulsions ou de peurs, de désirs, de conflits non résolus...

Abrité derrière sa poupée, s'identifiant à elle, l'enfant n'est plus retenu par une timidité paralysante : sa voix, ses mouvements, il les donne presque malgré lui à sa marotte qui demande à vivre. Ce phénomène du double est tout à fait caractéristique de cet atelier. Freud a abordé la question du double : « Un cas d'inquiétante étrangeté par excellence étant celui où l'on doute qu'un être en apparence animé ne soit vivant, et, inversement, qu'un objet sans vie ne soit en quelque sorte animé¹. »

Comme dans les contes, l'enfant montre très fréquemment des couples antagonistes dans le même scénario : les parents idéaux d'une part, l'ogre et la sorcière d'autre part. Ces derniers jouent un rôle primordial : ils représentent les parents « méchants », ceux qui punissent, ceux qui ne font pas ce que l'enfant voudrait. Il est possible de leur faire subir sans culpabilité toutes sortes d'agressions et de dommages... Ils représentent aussi les sentiments agressifs de l'enfant lui-même ou plus souvent encore ses sentiments ambivalents amour/haine, ses désirs de domination et de maîtrise, qu'il peut ainsi extérioriser sans risque de représailles.

Les marionnettes peuvent être utilisées en psychiatrie d'adulte, comme l'a montré l'expérience menée pendant plusieurs années à l'Institut Marcel Rivière à La Verrière. L'hypothèse avancée est que ce n'est pas l'expression ou l'activité créatrice en soi qui est thérapeutique. C'est seulement lorsqu'elle est reconnue par autrui et qu'elle permet d'établir une relation. Autrement dit, il faut bien qu'un ou plusieurs autres soient là.

Cette relation s'établit grâce à un objet intermédiaire ou médiateur (la marotte) qui est à rapprocher de l'objet transitionnel décrit par Winnicott. L'espace ouvert par l'atelier de marionnettes devient lui-même espace potentiel de création ou espace transitionnel.

¹ Freud, S. 1933, « L'inquiétante étrangeté » dans *Essais de psychanalyse appliquée*, éd. 1971, Paris, Gallimard.

La dramatisation (animation de la marotte + le scénario), si elle est conduite comme il convient, doit permettre non seulement l'expression des conflits individuels mais aussi aider à leur résolution grâce à un processus complexe dans lequel interviennent dynamique de groupe, catharsis et transfert, en une sorte de psychodrame par marionnettes interposées.

Sous son aspect ludique, la marotte (ou la marionnette) :

- Peut représenter un support de projection des affects, des émotions, des désirs, des peurs et des questions de l'enfant... (Rappel : par le mécanisme de projection j'attribue à un autre ce que je rejette en moi).
 - Elle peut se faire l'intermédiaire de ce qui, parfois, empêche un enfant d'apprendre ou de s'inscrire dans le lien social. L'enfant peut se dire sans se dire. Le jeu avec la marotte respecte ses défenses en offrant la protection du détour par un objet animé qui parle à sa place.
 - Elle peut être un support d'identification, comme objet à qui l'enfant attribue ses rêves et ses désirs en lui donnant vie. (Le phénomène du double). (Rappel : la construction de l'identité du sujet articule l'Idéal dans ses deux registres : le Moi Idéal, imaginaire, et l'Idéal du Moi, tempéré par le principe de réalité).
6. Elle est un outil de construction du lien social : il faut tenir compte de l'autre, l'enfant est incité à entrer en relation avec lui. Il est invité à s'exprimer et il est écouté.

Le jeu participe ainsi de la construction par l'enfant des petits mythes par le détour desquels il va tenter d'apporter ses propres réponses à ce qui l'encombre...

Quel accompagnement de l'enfant et du groupe par le professionnel ?

Toutes les facettes de l'accompagnement d'aide sont mises en œuvre dans cet atelier, puisque l'adulte :

- Présente l'objet, le dispositif et le cadre.
- Sollicite chaque enfant et le groupe dans leurs capacités créatives. Il questionne pour faire avancer, faire apporter des précisions, pour aider l'enfant à clarifier, organiser, prolonger sa pensée...
- Soutient, encourage, valorise, contient.
- Se situe en étayage, en aide technique éventuelle.
- Se tient légèrement en retrait, en arrière, il suit l'enfant ou le groupe : la marionnette et le scénario doivent rester la création des enfants. Le professionnel doit donc savoir lâcher sur ses préoccupations réalistes, esthétiques, rationnelles, pédagogiques.
- Se fait organisateur et médiateur des interactions entre enfants.
- Est requis en tant que témoin des constructions matérielles, des trouvailles et élaborations scéniques de l'enfant et des enfants dans leurs interactions.
- Etc.

L'atelier doit-il déboucher sur un spectacle ?

Prévoir un spectacle à partir de la production du groupe peut constituer une étape supplémentaire de l'atelier. Ce peut être valorisant pour les enfants et contribuer à la restauration de l'estime d'eux-mêmes. On parvient alors à l'étape d'un objet culturel,

lequel est par définition partageable et communicable. On se heurte toutefois à un certain nombre de contraintes sociales. Cette présentation signe la distanciation réussie entre l'enfant et son personnage, puisqu'il peut le montrer à d'autres.

Toutefois, ceci ne me paraît pertinent qu'en fin d'un dispositif d'aide et c'est à manier avec beaucoup de précautions. Ce ne peut être le seul objectif d'un atelier marionnettes et on peut même considérer que c'est exceptionnel : il faut que le groupe et que chaque enfant dans le groupe soit prêt à cela.

En effet, il sera nécessaire de prévoir les dimensions esthétiques des marionnettes et du jeu scénique et la cohérence de l'histoire – donc des objectifs tout autres qu'au départ - pour que d'autres enfants puissent accrocher et y trouver du plaisir, et ce n'est pas gagné. On risque d'aller alors tout à fait à l'encontre du but recherché !

Conclusion

René Roussillon distingue trois fonctions pour décrire un dispositif :

1. Une fonction phorique qui inclut la fonction contenante par rapport à l'excitation possible des enfants (en référence avec la fonction maternelle qui contient les angoisses de son bébé sans s'effondrer ni le rejeter)
2. Une fonction sémaphorique ou sémaphorisante. C'est la fonction signalétique. Il y a production de signes, de messages en lien avec ce qui est en souffrance chez l'enfant, avec ce qui n'est pas représenté ou pas encore représentable.
3. Une fonction métaphorisante. C'est la fonction de mise en sens et de mise en signification.

Comme tout autre dispositif utilisé, l'adulte doit être au clair sur les objectifs recherchés, sur le cadre qu'il pose au départ et sur le choix de son propre positionnement tout au long de l'activité.

Tous les outils ou dispositifs ne conviennent pas à tous les professionnels. Il faut se sentir à l'aise avec une activité. Un outil n'est qu'un outil. L'artisan doit le faire à sa main. Il est nécessaire de se l'approprier, de l'ajuster à soi et de le réajuster selon les moments ou les besoins du groupe ou de l'enfant. Pour paraphraser un slogan célèbre, « un dispositif, c'est pas automatique ».

L'attitude intérieure profonde du professionnel se traduit dans sa manière d'animer l'atelier, d'être présent, disponible, capable d'éprouver des émotions, à la fois impliqué lui-même dans le jeu et capable de se placer à distance, en écart, par rapport à son propre transfert, afin d'ajuster ses réactions par rapport à ce que jouent les enfants. L'atelier marionnettes devient ainsi un espace de co-construction, co-pensée dans lequel l'adulte est un auxiliaire du fonctionnement mental et de la construction des enfants. Penser ensemble et co-créeer sont des sources de plaisir partagé.

Tous les outils ou dispositifs ne conviennent pas à tous les enfants. Tous les enfants n'ont pas besoin de la même chose et tous les enfants ne seront pas à l'aise avec tous les supports. De plus, tel outil ou tel support sera pertinent à un moment donné pour un enfant et pas pour un autre. Il faut souvent accepter de tâtonner et de faire les choses « à l'essai », en annonçant la couleur à l'enfant ou au groupe... René Diatkine affirmait : « Seuls les enfants qui peuvent jouer sont scolarisables ». De son côté, Serge Lebovici écrivait : « Toute l'organisation de ce qu'en psychanalyse on appelle

les défenses du Moi se trouve dans le jeu de l'enfant. Cette activité ludique se présente sous un double aspect : elle est entièrement vécue et elle ne cesse d'être perçue par l'enfant comme fictive. Cette contradiction inhérente à la structure du jeu lui donne toute sa valeur dynamique¹. » Le jeu de marionnettes semble pouvoir répondre à ces critères.

Cependant, il est important qu'un autre soit là, comme témoin ou comme partenaire. L'activité de représentation et de symbolisation est une activité intersubjective, elle-même subordonnée aux conditions de fonctionnement de l'intersubjectivité. D'où l'importance du cadre posé, de l'instauration d'un espace symboligène, créateur de représentations.

Le jeu ne relève ni de la réalité psychique intérieure ni de la réalité extérieure. Il se situe sur un terrain commun, une aire partagée, qui existe au sein de la relation entre un sujet et quelqu'un d'autre. Le jeu est dans un « entre-deux », il est une expérience partagée, une activité commune grâce à laquelle peut se vivre l'illusion du paradoxe fondamental, celui de l'objet trouvé/créé, illusion à forte mobilisation créatrice. Dans l'espace intermédiaire, aire d'illusion ou espace potentiel théorisé par Winnicott², le sujet fait l'expérience de ses capacités créatrices, dans la sécurité nécessaire pour pouvoir jouer, penser et travailler.

Le travail se fait face à face, mais aussi corps à corps, dans une dynamique de groupe, avec une grande importance du verbal et du non-verbal, du jeu émotionnel, de la gestuelle et des postures qui impliquent le corps tout entier, les mimiques, les intonations.

Le jeu qui se déroule, au cours duquel plusieurs psychés travaillent ensemble, permet alors l'actualisation de ce qui n'a pas eu de lieu pour se représenter, sa mobilisation, sa métabolisation, sa métaphorisation. Grâce à l'espace potentiel, ce qui est visé, c'est un « advenir » de l'enfant, un non advenu de soi, et un potentiel à accomplir. Le jeu organise la symbolisation. Cette symbolisation, articulée à l'imaginaire, permet de donner du sens à ce qui vous arrive.

L'expression suscitée par le jeu de marionnettes permet une catharsis, c'est-à-dire une évacuation de ce qui encombre la pensée de l'enfant, puis son élaboration, une mise en forme au sein d'un lien social, que l'autre soit l'adulte ou chaque petit autre du groupe. L'enfant qui subit son histoire personnelle, familiale, sociale, scolaire, peut passer d'une position passive à une position active, renforcer son affirmation de soi, renforcer son Moi et se restaurer narcissiquement.

Petite Bibliographie

Bedos, F. ; Moinard, S. ; Plaire, L. ; Garrabe, J. 1974, *Marionnettes et marottes, Méthode d'ergothérapie projective de groupe*, ESF, coll. Sciences humaines appliquées.

¹ Lebovici, S. ; Soule, M. 1970, *La connaissance de l'enfant par la psychanalyse*, PUF, coll. Le fil rouge, 2^e éd. 1972.

² Winnicott D.W. 1971, *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Paris, NRF Gallimard, éd. 1986.

Delpeux, H. 1974, *Marottes et marionnettes*, Fleurus idées n° 125.

Freud, S. 1933, « L'inquiétante étrangeté » dans *Essais de psychanalyse appliquée*, éd. 1971, Paris, Gallimard.

Lebovici, S. ; Soule, M. 1970, *La connaissance de l'enfant par la psychanalyse*, PUF, coll. Le fil rouge, 2^e éd. 1972.

Tanaka, B. 1976, *Jouons aux marionnettes*, Hachette, « Les trois coups ».

Temporal, M. *Comment construire et animer nos marionnettes*, Bourrelier.

Winnicott, D.W. 1971, *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Paris, NRF Gallimard, éd. 1986.