

« *La Cabane des marionnettes* »

Dispositif de création et de mise en jeu des ateliers pour les enfants

Texte extrait de « *Pétrir l'indicible* », travail de diplôme réalisé pour l'Examen Supérieur d'art-thérapie (diplôme fédéral suisse, EPS-AT).

Ce dispositif s'organise en trois temps distincts. Vient d'abord le temps de la rencontre avec la matière, celui de la fabrication de la marionnette. Dans un deuxième temps s'opère le processus d'*identification*. Dès ce moment la marionnette *prend vie*, elle devient un personnage distinct de son créateur. Moment charnière, grâce auquel le jeu pourra alors, dans un troisième temps, venir se déployer.

Le temps de la construction :

À travers la fabrication libre et spontanée de sa marionnette, le participant va pouvoir peu à peu donner une forme, un contenant, des limites corporelles claires et distinctes à un personnage. Anne Brun parle de la feuille blanche comme réceptacle du corps projeté de l'enfant : « ... je proposerai l'hypothèse de considérer la feuille comme équivalent de la peau psychique... »¹.

Dans sa conférence aux journées de rencontre de l'ARAET, Marie-Christine Debien², psychologue, psychanalyste et présidente de « Marionnette et Thérapie », nous dit qu'il se joue bien ici quelque chose de *l'image inconsciente du corps* : « Dès qu'il s'agit de façonner un visage, de donner corps à un être, il y a un renvoi à un moment essentiel de la constitution identitaire, celui de la mise en forme « *gestaltung* » d'une image de soi. Jacques Lacan a conceptualisé ce moment sous le nom de stade du miroir. L'enfant qui se vivait comme morcelé (il n'avait de lui que des images partielles) se reconnaît dans une image globale (*gestalt*). Cette image spéculaire opère une unification, là où l'enfant se sentait divisé. C'est cela qui le fait jubiler, qui le reconforte, le narcissise. »

On va pouvoir expérimenter la *réunification*. De l'éparpillement, de l'informe, de la confusion va émerger quelque chose d'entier avec un dedans et un dehors.

D'un morceau de terre surgit un visage...

De toutes sortes d'éléments épars on crée de l'unité : de la laine pour les cheveux, un ruban autour du cou, des billes pour les yeux...

Avec des tissus et de la couture, des morceaux de bois, des éléments de récupération...un être va *prendre corps* !

Peu à peu va ainsi surgir des mains du créant, un personnage venu des terres lointaines : monstre archaïque, sorcière, enfant perdu, imago-parentale...

¹ Anne Brun, « Médiations thérapeutiques », Edition DUNOD, psychismes, collection fondée par Didier Anzieu, 2007, page 5

² Journal de l'ARAET No 12, décembre 2008, article de Marie-Christine Debien

Représentations d'angoisses profondes, sans formes jusqu'alors !

La matière a une autre fonction essentielle, elle permet de se centrer, de calmer l'excitation, elle fonctionne comme une *béquille* pour des enfants très agités, parasités par le groupe.

C'est un moment de travail personnel et individuel, on peut observer pourtant parfois, surtout chez les plus petits, un besoin de se raccrocher à ce que font les autres, de se *copier*.

Dans des groupes très homogènes, dès cette première étape, il peut se créer des alliances : « *Nos marionnettes sont des frères, ma marionnette est le chien de ta marionnette...* ».

Les participants ont ainsi l'occasion d'explorer plusieurs techniques de construction. Ils peuvent toucher à des matières diverses et s'essayer à différentes sortes de manipulation : marionnettes à gaine, marottes, marionnettes à bouche, grandes marionnettes avec manipulation à vue...

Chaque technique propose un rapport différent à l'objet marionnette et à son propre corps, une marionnette à gaine dans lequel on glisse sa main ne va pas créer la même sensation qu'une marionnette de table avec un corps articulé et manipulé avec des bâtonnets. Une marionnette géante ou une marionnette à doigts va inévitablement induire des ressentis différents...

Le temps de l'identification :

Une fois les marionnettes terminées, les participants sont invités à réfléchir individuellement à leur personnage à l'aide d'un *passport* à remplir.

Les rubriques sont les suivantes : Nom et prénom, âge, métier ou occupation, dessin de sa maison. Nous faisons également une petite photo que nous collons dans le passeport. Nous écrivons sous dictée pour ceux qui ne savent pas écrire.

Lorsque chacun a rempli son passeport, nous passons aux interviews.

Chacun passe seul dans le castelet avec sa marionnette et répond à diverses questions.

C'est un temps d'articulation entre la fabrication et le jeu. Moment charnière extrêmement important. Se jouent ici des éléments essentiels autour de la notion d'identité :

Pascal Le Maléfan³ dans « *Marionnette thérapeutique et psychose* » note : « *La marionnette est par excellence un artifice qui décompose la structure de l'identité mais qui aussi, crée de l'identité par le biais d'une forme et d'un nom... Aucune marionnette ne peut réellement exister si elle n'a pas été nommée... Le nom est une véritable accroche qui fixe et lesté la création.* ».

Si on peut parler de *gestation* dans la fabrication, il s'agit bien ici d'une sorte d'*accouchement*, dès ce moment la marionnette prend vie. Elle devient *quelqu'un*.

La marionnette reçoit un nom et une parole. Une porte s'ouvre sur le monde du symbolique.

³ Document internet : Pascal Le Maléfan « Marionnette thérapeutique et psychose infantile », *Enfances & Psy* 1/2002 (no17), p. 111-117. URL : www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2002-1-page-111.htm. DOI : 10.3917/ep.017.0111, page 112 et 115, 11 mai 2011

Ainsi, une règle absolue est posée, la marionnette ne peut pas avoir le nom ou le prénom de son créateur, de quelqu'un du groupe ou d'une personne proche (famille, intervenants de l'institution...). De même, une fois qu'elle a été nommée une marionnette ne peut pas changer d'identité. Si à un moment donné, l'enfant veut changer le prénom de sa marionnette, cela doit pouvoir être justifié par le jeu.

Elle vient au monde afin de venir raconter quelque chose d'important de son auteur, *pour* son auteur. C'est bien grâce à cette altérité, ce *décollement* entre soi et ce qui a été créé que va pouvoir être mis en jeu *l'enjeu* de cette marionnette. C'est également cet intervalle qui va permettre la rencontre avec les autres personnages.

« *L'espace scénique, lieu de représentation, lieu d'énonciation devient aussi celui de la distanciation* »⁴.

Dans la fabrication, cette rencontre avec la matière, se déroule dans un face à face. Dès lors, tout jeu avec la marionnette se déroulera dans le castelet ou par défaut dans un espace scénique défini. Lors de *l'interview*, pour la première fois, la marionnette va être dos à son *opérateur* (nom donné jadis aux marionnettistes). Elle s'adresse au public, le marionnettiste se dissimule derrière elle.

Passage de l'intime au *publique*. Du *spéculaire* (du latin *speculum*, miroir) au *spectaculaire* (latin : *spectaculum*, qui se présente au regard). Le regard des autres prend acte, reconnaît, donne existence à ce personnage.

Hoichi Okamoto⁵ (marionnettiste japonais) dit : « *Ce n'est pas moi seul qui leur donne vie, c'est le regard des spectateurs. Après, elles redeviennent poupées, objets...* ».

Nous rejoignons ici le monde du théâtre avec ses règles, ses fonctions et ses dispositifs.

Quelques mots encore sur la posture de *l'intervieweur*. *L'interview* est menée depuis le public, c'est le rôle de l'animateur et non des participants. Son rôle de *sage-femme* est essentiel et compliqué. Il doit accueillir mais sans rien induire, il doit rester neutre avec bienveillance tout en évitant de rentrer dans un jeu avec la marionnette car ce n'est pas encore le moment du jeu, nous sommes ici dans la *mise au monde* du personnage, le jeu viendra plus tard. Son rôle, à travers les questions qu'il va poser à la marionnette, est d'essayer de découvrir quel est *l'enjeu* de cette marionnette. Pourquoi a-t-elle surgi de l'inconscient de son créateur, qu'est-elle venue nous raconter ? Qu'est-elle venue raconter à son créateur ?

On pourrait parler ici de *maïeutique*, tel que Platon en parle dans ses écrits l'attribuant à Socrate, soit : « *... l'art d'accoucher les esprits, faire découvrir à l'autre des vérités qu'il porte en lui mais dont il n'a pas encore accès...* »⁶.

Parfois *l'enjeu* se révèle tout seul, d'une façon évidente, d'autres fois, il est complexe, lointain, insaisissable...

Les enjeux sont multiples, il y en a autant qu'il y a de marionnettes :

⁴ Colette Dufлот, édition Hommes et Perspectives, le journal des psychologues, 1992, page 134

⁵ Phrase tirée d'une vidéo sur Arte, « Anima » ou « L'âme des marionnettes », 2004

⁶ Document internet : « Socrate et la maïeutique, psycho-spiritualité de la Grèce antique »

http://www.unisson06.org/dossiers/religion/ecrits_spirituels/grands_philosophes/socrate...9.05.2011

Beaucoup nous parlent de toute puissance :

Roméo, la marionnette de Cédric est président de la Chine le matin et chef-restaurateur l'après-midi et le soir, *Roméo* nous dit : « *Je suis élu pour toute la vie... Il n'y a que moi... Les autres n'ont pas cette place...* ».

D'autres racontent leur solitude :

Dennis, la marionnette de Jean a 50 ans, c'est un chanteur d'opéra. Sa femme est partie en vacances, il dort à l'hôtel : « *Je suis bien triste ! Mes amis ont disparu... Je n'ai plus d'amis, à part mon chien labrador. Je suis tout gribouillé dans ma tête à cause des chants d'opéra* ».

Certains parlent de fantasmes de dévoration :

Albin, 7 ans, fait parler ainsi sa marionnette, *Mme Filim*, une sorcière : « *Les gens sont pas contents d'être dans mon ventre mais ça fait rien, j'ai un ventre en bois !... J'ai été transformée en sorcière quand un homme m'a dit des gros mots, je l'ai mangé, il est toujours dans mon ventre...* ».

Ou de leurs angoisses face à la disparition de leurs proches :

Isabelle a fabriqué un cheval chanteur qui s'est élevé tout seul, quelqu'un l'a adopté à la mort de ses parents mais cette personne est morte du cancer : « *Quand je suis né, ma maman est morte et mon papa a voulu se suicider, il est mort, j'aimerais que mes parents reviennent...!* »

Certains viennent raconter un imaginaire angoissant, représentations terrifiantes autour de la mort, cette fameuse *inquiétante étrangeté* dont nous parle Freud :

Voici ce que nous raconte *Sang-de-leur*, la marionnette de Yannick, 10 ans : « *Le cerveau me sort de la tête, mon œil est enfoncé dans mon cerveau, mon nez et ma bouche sont désintégrés, on a frappé un marteau sur mon œil, déchiqueté ma peau... ! Le diable est toujours derrière moi, je ne le vois pas mais son ombre me surveille, comme s'il avait la vie derrière moi... Autour du cou, j'ai une chaîne de la mort pour tuer les gens qui viennent en enfer. Je suis mort mais je reviens du dessous... ! Quand on est mort on ne ressent rien... ! Je vais vivre comme cela pendant toute ma mort !... Quand on est déjà mort on ne risque plus de mourir... !* »



Sang-de-leur, marionnette de Yannick, 10 ans

Le temps de la mise en jeu :

Et nous voilà dans le troisième temps, le temps des rencontres entre les différents personnages, celui de *l'enjeu du jeu* :

Une dynamique relationnelle va se tisser entre ces différents imaginaires. Progressivement, dans l'interaction du jeu, ces personnages s'étoffent, évoluent, se transforment, voire se métamorphosent.

Ce qui a été projeté dans la marionnette va pouvoir être mis en mouvement, se déployer, évoluer, entrer en interaction, parfois une résolution pourra se dessiner...

Tel *Méchant*, la marionnette-loup d'Antoine (10 ans) dont l'unique intérêt était de : « ... *bouffer tout le monde !* ». Dans le jeu, peu à peu, Méchant s'est laissé apprivoiser, caresser, nourrir... par les autres personnages !

La marionnette va permettre de projeter et d'expérimenter des sentiments parfois mal acceptés (violence, agressivité colère, rejet, timidité...).

Dans le cadre protégé du castelet, ces sentiments sont mis en scène. Ils se confrontent à ceux des autres, permettant d'ouvrir des nouvelles perspectives sur soi-même et sur ses mouvements intérieurs.

L'élaboration d'un scénario va permettre de travailler sur la construction de la pensée : avec un début, un milieu, et une fin, une certaine logique, la possibilité de se repérer dans le temps...

La notion du groupe est ici prépondérante. On va pouvoir travailler, l'écouter, la possibilité de prendre sa place sans étouffer les autres ou à l'inverse en osant s'imposer. La capacité de construire ensemble et finalement de mesurer peu à peu la richesse de vivre en groupe.

Cette distance entre imaginaire et réalité, grâce à laquelle le passage au symbolique peut avoir lieu est marquée concrètement par différents espaces. Il y a un lieu précis pour la construction et un espace scénique pour le jeu, lieu de l'imaginaire : castelet ou scène définie par des éléments concrets (poteaux, bancs, cordes...). Ainsi qu'un espace de réalité pour le public : des bancs face au castelet.

Les marionnettes n'accompagnent jamais les enfants lorsqu'ils sont dans le public, elles sont déposées dans un endroit neutre.

Jordan, 6 ans, regarde pensivement le castelet : « *On dirait comme un corps avec des pieds, un ventre, des hanches et des yeux : les rideaux, qui s'ouvrent et se ferment ...* ».

Le castelet a quatre côtés fermés, comme une petite maison, c'est bien un corps qui peut accueillir et contenir le monde intérieur parfois si explosif de ces enfants !

Plusieurs manières d'explorer le jeu sont proposées :

- Un adulte accompagne un groupe d'enfants, ils élaborent ensemble un scénario. voire l'écrivent. L'adulte est garant que chacun puisse trouver sa place.
- Un enfant va dans le castelet sans élaboration préalable avec le groupe. Il propose une situation, un deuxième peut le rejoindre librement, puis un troisième. Si une marionnette quitte le castelet, une autre peut rejoindre le scénario en cours (jamais plus de trois à la fois).
- Les enfants élaborent sans adulte leur scénario, en petit groupe de trois ou quatre.

- La marionnette d'un enfant est « le héros » du scénario, l'enfant décide de ce qu'il va lui faire jouer, avec quelles autres marionnettes et quels rôles auront ces autres marionnettes (l'animateur est ici garant de *l'enjeu* des autres marionnettes, il doit être attentif au fait que le jeu proposé ne doit pas aller à l'encontre de ce qui a été représenté dans le personnage).
- Des *règles du jeu* sont posées dès le départ :

Respect des marionnettes des autres (par exemple : les marionnettes se battent *pour de semblant* !), et de sa propre marionnette.

Respect les uns des autres (il n'y a ni moqueries, ni critiques).

Respect du matériel.

Chacun joue sa propre marionnette.

Chaque marionnette suit ainsi son chemin. Elle a une durée de parole limitée. Un moment donné, son créateur a envie de passer à un autre personnage. On peut parfois observer que l'ancien personnage accouche du nouveau, un cordon ombilical semble lier les marionnettes d'un même créateur.

Lorsque plusieurs marionnettes ont été créées par le même enfant, il a la possibilité de les faire se rencontrer dans un scénario élaboré :

Justin était un enfant adopté, c'était un enfant inquiet, il parlait beaucoup et très vite et avait de très grosses crises de colère.

La première marionnette qu'il avait fabriquée s'appelait *Coco Bavard*. C'était un perroquet qui vivait en Amazonie, il n'avait pas de famille.

Voici ce que dit *Coco Bavard* : « *Je n'étais qu'un œuf... Et voilà ! Ma maman s'est fait manger par un piranha !* ».

Puis Justin a fabriqué *Volcano* : « *Je veux conquérir le monde, je suis très, très méchant ! Je mets les volcans en éruption. Je veux être le roi du monde. Je ne sais pas comment je suis né. Je n'ai pas de parents. Je me suis élevé tout seul. Je ne suis jamais heureux, je serai heureux lorsque je serai le roi du monde ! Je suis le roi de tous les trucs qui explosent. Je ne suis jamais triste mais je suis fâché !* ».

Le spectacle du groupe s'est articulé autour du personnage de *Volcano*. Il brûlait et asséchait tout un pays. Les autres personnages se rendaient alors tout au fond de l'Amazonie afin de trouver la fée de la pluie. *Coco Bavard* les aidait à la trouver. Avec le bâton de pluie que leur confiait la fée, ils faisaient fuir *Volcano* qui s'envolait vers d'autres cieux.

Ce personnage explosif et volcanique a permis à Justin de mettre en forme, de canaliser cette colère qu'il avait en lui. De plus *Coco Bavard* servait de relais pour aller chercher la pluie qui pourrait endiguer cette colère. Grâce au groupe, Justin a pu articuler ces deux parts de lui-même pour amener à une forme de dénouement.

Le temps de parole

Chaque atelier se termine par un *temps de parole*. Chacun est invité à raconter au groupe sa traversée du temps de création ou de jeu, ses émotions (colère, frustration, plaisir...) ou tout ce qu'il a envie d'exprimer.

Puis l'art-thérapeute fait de même essayant de mettre en mots des tensions, des difficultés ou des moments positifs vécus durant l'atelier. De *re-raconter* ce qui a été joué, tout ceci sans amener des interprétations.

