

Les décors : la création d'un espace tridimensionnel

Véronique Aubry-Humbert

Véronique Aubry-Humbert est art-thérapeute à l'ASM13 (Paris). C'est dans ce cadre qu'elle anime depuis huit ans un atelier pour adolescents en hôpital de jour. Ses deux articles : Les cabanes, un dispositif d'éveil de marionnettes en hôpital de jour, et Le temps du jeu furent publiés dans nos bulletins 2015/2 et 2016/1. Elle nous y parlait de la fabrication des marionnettes, puis de leur éveil dans les cabanes que créent les patients et des mises en jeu qui s'ensuivent. L'article présent leur fait suite.

Après la fabrication et les premiers temps de jeu avec les marottes, nous avons de séances en séances permis aux jeunes du groupe marionnette de montrer et de faire vivre leurs personnages.

Improvisation après improvisation, les passages se sont allongés, la durée des prises de parole des patients s'est affirmée. Ils n'ont plus d'hésitation à venir dans l'espace du jeu, derrière le rideau, même si en ce milieu d'année, pour certains, notre étayage est encore précieux. Nous apportons au fur et à mesure différentes propositions et outils pour leur permettre d'affiner le passage de la marionnette-objet (issue de matières assemblées) à une marionnette support d'identifications pour aller vers ce personnage, objet animé, porte-parole du patient.

Dans l'article précédent, *Le temps du jeu*, nous avons évoqué les rituels, le début du jeu et l'utilisation des cartes émotions (bulletin 2016/1). Dans celui-ci, je voudrais tenter de partager avec vous comment nous nous servons de la fabrication des décors pour avancer sur le chemin de la subjectivation et de l'ouverture à l'imaginaire.

Création des décors

Depuis le début de l'année, l'espace castelet, qui est l'aire de jeu, est volontairement minimaliste. Un simple rideau noir et deux projecteurs marquent le lieu d'où parlent les marionnettes.

En début d'année, il s'agissait pour les patients d'ajuster la bonne hauteur de présentation de la marotte et de faire le lien entre leur parole et leur personnage. Les passages sont maintenant spontanés et fluides, toujours rythmés par un

temps musical à l'harmonica, qui marque la fin des passages et annonce le début d'un autre. Mais le dispositif de ce castelet sans fond les incite à un jeu trop frontal, les patients placent leurs marottes souvent au centre et celles-ci sont peu mobiles. Or, nous arrivons à une période du travail où les patients amènent des prises de paroles évoquant des émotions, ils passent à présent à des jeux à deux ou à trois.

Voici le moment de soutenir leur engagement corporel : la façon dont chacun trouve un ancrage au sol et prend conscience de sa posture. Ce travail permet l'approche de la notion d'axe vertébral qui facilitera l'émission de la parole.

Ceci ne peut se travailler qu'en douceur avec nos patients dont la prise de conscience de leur corporalité est encore fragile.

Nous pouvons alors envisager des déplacements, l'entrée et la rencontre des marionnettes. Il nous faudra donner de la profondeur à notre aire de jeu, créer un espace tridimensionnel en fabriquant le décor en fond de cet espace.

Les patients vont faire les maisons de leurs personnages ainsi qu'un espace représentant la forêt, l'espace extérieur.



Séances de peinture

Nous recréons l'espace atelier avec sa grande table, son mur de peinture, les chevalets, une table de pots de peinture et de divers outils à disposition pour peindre, feuilles de format demi -raisin.

Comme chaque fois que nous sommes dans un « espace du faire », le rituel d'accueil est réduit à un temps de « quoi de neuf », un « comment ça va aujourd'hui ? ». Pour cela, nous sommes en cercle. Les personnages sont présents, dressés sur leur support.

Au cours d'une séance unique, d'une heure trente, la consigne sera de peindre la maison de son personnage et un arbre en pensant à une forêt.

Ce retour dans le faire est généralement bien accepté, il est vécu comme une pause, une respiration dans le temps du jeu. Certains anticipaient la suite pendant le « quoi de neuf », ils évoquaient la maison faite l'année précédente, ainsi j'ai pu préciser qu'un nouveau personnage aurait peut-être une nouvelle maison ! D'autres ont fait référence à la cabane en tissu du début de l'atelier¹.

Deux peintures à faire dans l'ordre que l'on veut, telle est la consigne. Tout le groupe se met à peindre avec enthousiasme, il y a autant de place pour faire une maison que pour faire un arbre ; la majorité du groupe s'engage rapidement dans le choix de faire en premier la maison. Cela leur semble plus facile. Il y a peut être aussi un plaisir à réaliser la maison du personnage. Concrètement, elle est plus directement impliquée dans le jeu de leur marionnette, réaliser une maison renvoie aussi à un premier temps plus archaïque, la maison comme espace psychique clos. L'arbre nécessite des représentations plus secondarisées telles que les racines, les arborescences, l'ouverture.

Symboliquement, la représentation d'une maison fait référence à la sphère affective, une projection de leur espace de sécurité même si pour beaucoup d'entre eux les fondements de cette unité font défaut.

Nous les remercions pour leur confiance. Ils s'expriment dans un espace où ils se sentent protégés, non jugés car même si j'évoque ce lien du symbolique, nous sommes toujours dans une posture d'accueil de leurs productions. Nous n'interpréterons pas ce que ces peintures pourraient nous laisser voir. Nos éventuelles remarques pourront être évoquées lors de notre réunion institutionnelle hebdomadaire. C'est une réunion de l'ensemble des soignants qui permet un échange clinique très riche et une mosaïque de regards sur le patient dans l'institution.

1 Aubry-Humbert Véronique : *Les cabanes, un dispositif d'éveil en hôpital de jour*, bulletin 2015/2 Marionnette et thérapie.



Arbres

**Peindre un arbre, c'est comme représenter une personne,
c'est presque se peindre.**

Dans un groupe d'art-thérapie, formation à laquelle je participais, j'ai fait une impressionnante expérience : nous devons nous représenter en dessin, puis sur une autre feuille, fermer les yeux et dessiner un arbre que nous avons en image dans nos esprits. En superposant les deux feuilles à la lumière du jour, une correspondance évidente de forme et de volume entre l'arbre et notre représentation corporelle semblait une évidence, notre tête correspondant au feuillage.

C'est avec beaucoup d'émotion que nous, les trois encadrantes de l'atelier, regardons les réalisations des patients. Elles témoignent du chemin d'élaboration que suit chaque patient s'appuyant sur l'étayage thérapeutique de ce groupe. Tout au long de l'année, des processus psychiques s'engagent :

- Construire une cabane en tissu dans le temps intermédiaire entre le faire et le

jeu pour la naissance du personnage² : la cabane est un espace personnel dans lequel le patient se cache concrètement du groupe pour nommer sa marionnette, pour ensuite la présenter au groupe et qu'elle rejoigne ce nouveau groupe de personnages.

· *Peindre la maison du personnage* pour créer un espace de jeu plus large, afin de jouer des situations après avoir dévoilé peu à peu des éléments de vie de ce personnage en le présentant et en lui donnant sa voix pour traduire des émotions.

Penser une représentation graphique et peinte d'une maison ; cela implique une mobilisation de processus psychiques de projection et d'identification.

La création d'espaces différenciés et personnalisés pour les marionnettes s'effectue comme en miroir à la formation des espaces transitionnels constitutifs du moi lors du développement de la personne.

Les trois adultes, moi-même l'art-thérapeute, la stagiaire et l'éducatrice qui avons fabriqué nos marionnettes avec lesquelles nous intervenons, n'avons pas de maison. De même que nous n'avons pas fait de cabanes, nous n'aurons pas de maisons figurant dans le décor. Il nous semble important que ce décalage existe pour laisser aux jeunes leur place d'élaboration. Cette non-figuration de nos maisons crée un manque qui introduit et ouvre un espace imaginaire chez les patients. Cela évoque une scène autre, nommée et suffisante dans l'espace de pensée. C'est permettre l'imaginaire par la figuration d'un espace vide.

À la fin de la séance, chacun vient se saisir de sa marionnette et présente sa maison en la désignant : « la maison de..... » en utilisant le nom de la marotte.

Suite des séances

Reprise des séances du jeu toujours en improvisation

Dès la semaine suivante, le temps d'installation de la salle par les encadrantes s'allonge ; chaque semaine, en effet nous préparons ensemble la salle et la transformons. C'est souvent ce que nous vivons tous dans nos locaux institutionnels qui ont plusieurs fonctions. Je remercie Claude Sternis et le groupe de supervision d'Asphodèle qui m'ont permis de donner de l'importance à ce temps et d'y réfléchir. Cette mise en place fait partie du cadre, elle place les soignants dans cet entre-temps qui leur permet d'entrer dans l'élaboration de la séance à venir. Pendant que nous accrochons le décor, nous avons un temps d'échange sur les séances précédentes.

2 Op. cit., bulletin 2015/2



Les personnages, chacun avec sa maison et son arbre, de gauche à droite et de haut en bas :
Mohamed manipulé par Adama, Pauline manipulée par Mireille, Paul manipulé par Thomas, Sali manipulé par Kadija, Benjamin manipulé par Victor, Abdou manipulé par Daoud



Maisons et forêt

Un espace déterminé pour les maisons, un autre pour les arbres, dont le regroupement permet d'évoquer un parc, une forêt.

L'emplacement des maisons de chacun change quelquefois d'une séance à l'autre. Nous nous laissons porter par notre intuition. Je n'arrive pas encore à expliquer ce choix mais cela me semble important, même si cela s'oppose à la représentation d'une rue et que cela complique le jeu des patients. Mais l'introduction de nouveauté les oblige sûrement à solliciter leur investissement.

Peut-être que sans pouvoir le justifier, cela témoigne de notre recherche d'un point d'appui pour ne pas sombrer dans le mortifère du jeu immuable que leurs difficultés psychiques induisent. C'est avec ces mini changements (introduction du décor, changement de place des maisons ou des arbres) que nous créons des failles, des respirations dans leurs jeux et qu'en réponse les jeunes amènent des surprises de rencontres entre les personnages ou l'évocation nouvelle d'une situation.

Déplacement des marionnettes et jeux à plusieurs dans ce décor

La première séance de jeu se fera avec un travail sur « l'entrée » : comment la marionnette arrive devant sa maison puis nous aurons une présentation de leur maison. Le nom et le numéro de la rue, puis la description de ce que nous ne voyons pas : l'intérieur de la maison. Enfin la séance se finit par des saynètes à plusieurs, nous proposons qu'ils s'invitent d'une maison à l'autre.

Le jeu dans la forêt

Il peut être l'occasion d'un projet de promenade agréable, l'évocation d'une saison, quelquefois la fin d'un passage entre deux marionnettes qui décident

après une rencontre d'aller au bois. Mais il est le plus souvent joué pour évoquer une peur : celle des chiens ou peur d'un animal imaginaire, peur de se faire mordre, de se perdre et d'être seul. C'est alors l'occasion de voir les personnages s'aider spontanément. Si la charge émotionnelle devient trop forte, il peut arriver qu'une des adultes vienne dans le jeu.

Les situations de jeux s'enrichissent grâce à ce décor, des débuts d'histoires à plusieurs se tissent et nourrissent collectivement le vécu et la mémoire groupale.

Parfois, cela nous permet de finir l'année sur l'écriture collective d'un jeu scénique en fabriquant d'autres marionnettes pour la nécessité du jeu.

En conclusion provisoire

Tout au long de ces trois articles, j'ai souhaité faire connaître le dispositif de ce groupe marionnette. Cette médiation est d'une grande richesse et permet que s'élaborent des processus psychiques importants chez nos patients.

J'ai voulu montrer combien l'étayage thérapeutique était nécessaire pour qu'advienne une parole puis un dialogue et que petit à petit arrivent les prémices d'un espace symbolique.

L'installation des rituels, de la stabilité des temps du jeu, le respect des silences ou des moments chargés d'excitation, configurent un temps de groupe où l'expression émergente est accueillie pour s'organiser ensuite dans la création d'opposés : dedans/dehors, avant/après, bon/mauvais, féminin/masculin, actif/passif, qui servent de bases à des processus de symbolisation. Les sensations partagées amènent à une perception qui se mue en représentation qui elle-même peut devenir symbolique si elle fait résonance à une histoire, à un vécu.

J'ai insisté sur la nécessité d'un dispositif qui assurerait un espace sécurisé et contenant. Pour nos patients psychotiques et/ou autistes, tout ce qui sollicite projections ou introjections serait potentiellement dangereux si nous n'avions ce souci d'un espace contenant.

Une écoute attentive des patients nous permet de laisser la répétition se déployer tout en saisissant les plus minimes changements, nous nous efforçons de différencier les moments figés où l'immuable pourrait prendre le dessus, et la répétition nécessaire à la sécurisation du patient.

Le jeu des marionnettes des adultes encadrant l'atelier pourra reprendre tel ou tel élément de changement, pour signifier qu'il a été entendu et le remettre à l'écoute de l'ensemble du groupe.

Les différents moments de présentation, de jeux d'improvisation, de retour

dans la fabrication scandent et mettent en tension ce temps du groupe marionnette. Ainsi après s'être installés dans un certain confort lors des dernières séances, où chacun vient spontanément prendre la parole, nous allons faire rupture avec cette dynamique en proposant une séance et une seule pour peindre les décors. On reste sur cette tension, une maison, un arbre, on sollicite à nouveau un autre engagement dans le « faire » pour un jeu des marionnettes qui s'ouvrira la semaine suivante sur d'autres possibilités de rencontres et de jeux.

En dernier point, il me semble important de souligner comment petit à petit se constitue une enveloppe groupale. Elle naît dans le temps de la fabrication, tous réunis autour de la grande table, ainsi que dans les rituels de début de groupe.

Après les différents passages, seul ou à plusieurs, le groupe existe par ce support des marionnettes dressées, autour desquelles nous nous réunissons et qui figurent notre groupe en miroir. L'espace du castelet devient un espace tridimensionnel où l'évènement du jeu avec la marionnette va s'inscrire dans ce décor : maisons et arbres (eux-mêmes porteurs de projections).

Tout au long de cet atelier nous proposons aux patients d'expérimenter en lien avec les thérapeutes des phénomènes transitionnels, il se crée une « aire intermédiaire d'expérience ».

Le regard et le jeu des marionnettes des soignants s'entrecroisent avec ceux des patients, en gardant la bonne distance, derrière le castelet : un espace tridimensionnel. Cet espace est né du climat de confiance et de sécurité qui s'est tissé grâce au dispositif et au cadre de ce groupe. Mais c'est la mise en situation ludique, le partage d'expériences sensorielles, la mise en scène de l'illusion au sein de l'aire virtuelle qui a constitué l'espace des phénomènes transitionnels.

Ce groupe marionnette est un des temps de la prise en charge thérapeutique du patient où il s'agit de l'aider à construire un pont virtuel entre l'autre et lui, et d'entrer dans une dynamique relationnelle qui s'ouvre à la symbolisation.