

# LA LETTRE

## Didier Jeunesse

### *Se déguiser ou l'art d'être un autre*

N°25  
Février  
2014



**Bientôt le carnaval, et au cœur de cette fête incontournable, chérie par les enfants : le déguisement. Pourquoi aiment-ils tant se déguiser ? Joëlle Turin, auteur de *Ces livres qui font grandir les enfants*, nous en dit plus sur l'intérêt de ce jeu dans le développement de l'enfant et nous dévoile tous les aspects qu'il recouvre.**



**Joëlle Turin**

Joëlle Turin se consacre depuis près de trente ans à la littérature pour la jeunesse et aux lectures des enfants. Formatrice auprès des professionnels de l'enfance et du livre, des enseignants et des éducateurs, elle écrit des critiques de livres pour la jeunesse publiées dans des revues spécialisées et contribue ainsi à défendre l'espace de résistance et de liberté que représente pour elle la littérature, qu'elle s'adresse spécifiquement à la jeunesse ou non. Elle est l'auteur de *Ces livres qui font grandir les enfants*, collection « Passeurs d'histoires », Didier Jeunesse.

Didier Jeunesse



Le jeu est le mode privilégié de l'expression enfantine. Freud compare l'enfant qui joue à un poète. Il se crée un monde propre, arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau à sa convenance (*La création littéraire et sa fantaisie*). Winnicott, pour sa part, voit dans le jeu le « signe de la bonne santé mentale » de l'enfant, le lieu de l'activité créatrice et donc de la quête de soi et de l'expression de la liberté. Dolto, encore, considère les jeux comme des médiateurs essentiels à la construction d'une vie autonome, affective, intellectuelle et culturelle. C'est dire que l'importance et le rôle structurant du jeu dans le développement de l'enfant ne font plus aucun doute pour les auteurs ayant étudié l'ontogenèse psycho-affective et cognitive. Parmi les jeux pratiqués dans l'enfance, le déguisement, les jeux de faire-semblant et d'imitation, ces jeux dits de « fiction » qui mettent en route la fonction symbolique et contribuent à l'émergence du langage, restent les plus universellement pratiqués, surtout à partir de trois ans. Il s'agirait alors de s'offrir le luxe de n'être pas seulement celui que l'image du miroir vous renvoie, ni celui que la vie régulière vous impose, ni celui que dessine votre entourage, mais celui que vous choisissez d'être, à ce moment-là, et qui vous confirme dans votre sentiment de toute-puissance.

#### L'apprentissage de la liberté

À la vie régulière, prise dans un système d'interdits, d'ordres et de commandements qui caractérisent bien trop souvent l'ordre du monde enfantin, le jeu en général et celui du déguisement en particulier oppose un principe de transgression et favorise l'apprentissage de la liberté. Cette liberté ludique inventive a valeur d'heureuse compétence, elle permet d'échapper temporairement à la vie quotidienne. Comme la fête, le jeu autorise la rupture, la subversion, mais une subversion créatrice. **À l'âge où l'on est et se sent dépendant du monde, il importe que l'on trouve à sa disposition des moyens de pouvoir agir sur ce monde.** Magie et pensée magique participent à l'assouvissement de ces besoins universels et éternels propres à tout être humain en développement. Ainsi les artifices que sont les masques ou les vêtements ont-ils le pouvoir, comme les objets magiques des contes, de vous transformer en quelqu'un d'autre, de vous autoriser à changer de personne et de vous soustraire momentanément aux règles impératives de la réalité, en la dissimulant d'une part et en simulant une réalité seconde d'autre part.

La jeune héroïne d'Ilya Green, Olga, (*Strongboy, le tee-shirt de pouvoir*), prend son tee-shirt Strongboy comme prétexte d'un pouvoir nouvellement acquis pour soumettre le groupe de ses amis à ses volontés, les réduisant ainsi à des marionnettes. Elle illustre magistralement le sentiment de la toute-puissance, ce

fantasme infantile où l'enfant ne connaît aucune limite à son pouvoir. Partie prenante de l'image narcissique que l'enfant se construit pour s'unifier et se rassurer, cette croyance d'un pouvoir illimité et magique se révèle être une illusion et traduit la recherche du seul plaisir immédiat. Ici, l'animisme qui dote le tee-shirt d'une âme donne à Olga, puis à ses amis, une emprise sur le monde extérieur, leur offrant en quelque sorte l'occasion de vivre un moment utopique privilégié. La dimension humoristique de l'histoire laisse percer l'idée que la fillette cherche avant tout le plaisir d'être momentanément une autre, sans chercher à tromper les autres, et que son jeu correspond à une consciencieuse duperie d'elle-même.

#### Le masque, instrument de métamorphose

Les pouvoirs du tee-shirt Strongboy s'apparentent à ceux que les sociétés primitives ont longtemps prêtés aux masques, « ces instruments de métamorphose » censés « transformer les officiants en Dieux, Esprits, animaux, ancêtres ». Aujourd'hui encore, ce simulacre facial qui dissimule et camoufle est un instrument de métamorphose. Dans *Le Masque* (de Stéphane Servant, illustré par Ilya Green), Petit-Frère devient loup dès qu'il enfle le masque. Il donne ainsi libre cours à sa colère et à sa frustration, au point de ne plus se reconnaître. En transformant son image, il a modifié son être, comme le soulignent ses amis d'école qui lui prêtent alors les forces et les pouvoirs de l'animal, provoquant un fort sentiment de rejet. C'est là une manière de faire ressortir les aspects négatifs de l'être humain qu'en général la société occulte, **une manière surtout, pour l'enfant, de libérer ses désirs refoulés, de canaliser tensions et conflits potentiels, de conjurer l'hostilité et de vivre ses pulsions sans risque.** L'intérêt du jeu consiste entre autres à pouvoir sortir du rôle, enlever le masque, voire en changer, c'est-à-dire à se ressaisir.

#### Déguisement et préjugés

Le carnaval est la fête du désordre par excellence, celle où s'inversent les règles de la vie ordinaire et où se libèrent aussi les pulsions et les instincts les plus refoulés... dans la légalité et en attendant le retour à l'ordre prévu et préparé. La griserie que donne l'entrée en dissidence par rapport au réel relève sans doute d'une nécessité, et pas seulement pour les enfants. D'où la persistance, dans nos sociétés repues de modernité de cette fête tumultueuse, de ce dévouement autrefois ritualisé pour marquer le passage de l'hiver au printemps, de la mort à la vie par une exubérance signalant le renouveau de la nature. Oublier sa condition et en changer vont normalement de soi ce jour-là. Le Grand Ours que met en scène Stéphane Servant (*Boucle d'Ours*, illustré par Lætitia Le Saux) ne doit pas être au courant, ou bien ses préjugés sexistes sont tels qu'il





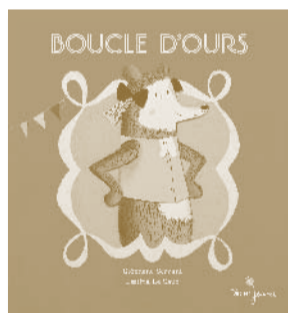
Notre sélection

ne peut les surmonter, même dans le jeu. Subtil procédé de la part des deux artistes que de prendre cette fête comme ressort d'une histoire visant à dépeussier tabous et clichés à travers la résistance de leur personnage. Plus subtil encore apparaît le fait d'illustrer le renversement requis par la fête par le détournement de contes et le travestissement de leurs personnages. Dans la maison des trois ours, bien connue des lecteurs de *Boucle d'Or*, on prépare le carnaval de la forêt. La fillette du conte y garde son statut d'intruse par l'intermédiaire de Petit Ours décidant d'endosser « sa jupe rose et ses couettes blondes », au grand dam de Grand Ours. Se déguiser en fille est selon le point de vue du père un acte dégradant quand on est un garçon. Le temps des préparatifs donne lieu à une controverse acharnée, mais c'est l'irruption d'un loup déguisé en Chaperon Rouge qui fait capituler Grand Ours et le conduit même à porter le costume de Cendrillon. Si *Petit Ours* masque ainsi peut-être sa fragilité d'enfant, *Grand Ours*, contre son gré, opère une métamorphose qui le libère du poids des convenances sociales en matière d'identité sexuelle et des codes vestimentaires qui vont avec. Le duo d'artistes s'entend à merveille pour associer comme il se doit le carnaval à l'exubérance et à la réjouissance en multipliant les références et les indices, en jouant avec la typographie, en diversifiant la composition des pages et en choisissant la force d'expression des papiers déchirés.

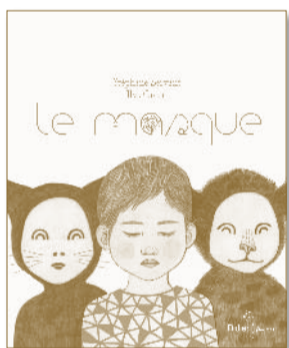
Si masque et déguisement procurent l'occasion de posséder un nouveau rôle et de changer de comportement, c'est toute une série de rôles, de comportements et d'histoires que le lecteur peut imaginer à partir de la collection d'animaux que *À la rencontre*, le méli-mélo de Claudine Morel, lui propose. Grâce à un système de six volets qui se combinent, le jeune lecteur peut faire advenir et se rencontrer des animaux tous aussi inattendus les uns que les autres, auxquels il peut prêter maintes intentions et émotions selon leur aspect, leurs attitudes, leurs gestes et les attributs qui les accompagnent (fleurs, collier, bracelet, veste à pois, longue chevelure, patinette...). Le défilé de carnaval n'est pas loin, tant les compositions originales sortent de l'ordinaire, créant la surprise, provoquant le rire et presque la « fête ».

C'est bien en jouant des rôles, avec ou sans artifice, que les enfants s'essaient, entre autres, à la vie d'adulte. Les situations fictives qu'ils créent et dans lesquelles ils adoptent un rôle leur permettent de s'arracher au monde donné. En théâtralisant ainsi leur destin, ils cherchent peut-être à trouver en eux le personnage capable d'assumer la complexité du réel ou bien à trouver « sous les habits du mensonge, la vérité » (La Fontaine).

Joëlle Turin

**Boucle d'Ours**

Stéphane Servant  
Lætitia Le Saux  
Un album plein d'humour et qui parle de choses sérieuses, comme la question de l'identité quand on est petit, la transmission des valeurs et l'étroitesse d'esprit...

**Le Masque**

Stéphane Servant - Ilya Green  
Une histoire fantastique très bien ficelée pour aborder la gestion de la colère chez le petit et la construction de son identité.

**Strongboy, le tee-shirt de pouvoir**

Ilya Green  
Entre abus de pouvoir et besoin de s'affirmer, les enfants comme les parents trouveront là un petit traité d'humour et de philosophie.

**À la rencontre**

Claudine Morel  
Un méli-mélo surprenant qui se déploie à l'horizontale et dont les combinaisons se lisent comme des mini-récits!

**Sous la peau d'un homme**

Praline Gay-Para - Aurélia Fronty  
Un conte qui bouscule les idées reçues sur les hommes et les femmes, et qui évoque la naissance du sentiment amoureux.

**La bonne farce**

Éric Battut  
Un scénario redoutablement efficace où petite souris décide de faire une plaisanterie à ses amis en jouant de leur crainte du loup.

**ON SE DÉGUISE!**

Grand jeu-concours autour de Lætitia Le Saux, illustratrice

Didier Jeunesse organise, du 15 février au 30 mars 2014, un grand jeu-concours pour les classes de maternelle!

- Choisissez un ou plusieurs personnages de l'album *Boucle d'Ours*.
- Créez des costumes avec vos élèves et photographiez votre classe!
- Envoyez votre photo à Didier Jeunesse sur [promo@editions-didier.fr](mailto:promo@editions-didier.fr) avant le 30 mars!

De nombreux lots à gagner : une rencontre avec Lætitia Le Saux, des kits Carnaval « My little day », des lots de papiers Canson, des feutres STABILO, des livres, etc.

Plus d'informations sur le blog des éditions Didier Jeunesse : [www.didier-jeunesse.com/blog](http://www.didier-jeunesse.com/blog)

En partenariat avec

