

LE DEGUISEMENT

INTRODUCTION : le marché

65 % des achats de jouets se fait à la période de Noël. Pourtant, en février et en octobre, une catégorie particulière de jeux est privilégiée : les articles de fêtes. Ils représentaient, en 1999, 8% de la production de jeux et jouets en France, 10% des importations de ce secteur, et 10% des exportations. Or, la majorité des achats de déguisements est réalisée à la période de Carnaval, ou depuis peu Halloween.

Halloween est considéré par les fabricants de déguisements (dont César) comme un phénomène durable et national. 38% des enfants participent à Halloween (21% de 0-3 ans ; 50% de 4-6 ans). 66% de ceux qui reçoivent un cadeau à cette occasion ont un déguisement, 39% des friandises, 13% un jouet. A l'heure actuelle, Halloween prend le pied sur le Carnaval, fêté davantage à l'école qu'en famille.

Toutefois, certaines sociétés, telles César Industries Sa, n'hésitent pas à s'engager dans des politiques en faveur du relancement de Carnaval. En 1999, la société relance le Carnaval par l'organisation, à Paris, d'un grand défilé très spectaculaire dans la pure tradition du Carnaval (partenariat avec centres d'animation de quartier, Le Parisien et une Radio locale).

Il nous semble donc intéressant, à quelques jours de Mardi Gras, de réaliser un petit dossier sur cette catégorie de jeux et jouets, représentée en France par quelques rares fabricants : le Groupe César, et depuis peu l'américain Rubie's, sont les 2 principaux acteurs de l'activité. Après un bref historique des fêtes (Carnaval et Halloween) et l'exposé des principales caractéristiques du déguisement, vous découvrirez quelques-uns des produits disponibles cette année sur le marché.

HISTORIQUE DES FÊTES COSTUMÉES

En ce début de 3e millénaire, le déguisement est devenu chose courante. Toute fête est prétexte à déguisement. Cependant, l'une des fêtes qui est à l'origine de cette coutume n'est autre que la fête de Carnaval.

ÉTYMOLOGIE DU CARNAVAL

Le terme de Carnaval provient du latin "Carne Levare", qui signifie Ôter la viande, et de l'italien "Carnevale", qui signifie Mardi Gras. Le Carnaval est une fête chrétienne, qui précède la période de pénitence et de privation de 40 jours avant Pâques que représente le Carême. La durée de Carnaval varie selon le pays ; la date change chaque année, en fonction de Pâques.

LE CARNAVAL AU MOYEN-ÂGE

Au Moyen- Âge, Carnaval avait une grande importance. C'était la "fête des fous", ou "fête à l'envers". Les pauvres devenaient riches, le temps d'un jour ; les gens se moquaient les uns des autres, critiquaient les riches et les gens d'église sans complexe, protégés par leur déguisement et leur masque. Il s'agissait d'une période de licence joyeuse, où toute règle de vie normale était suspendue, où les excès étaient permis, se substituant ainsi aux interdits et autres tabous. Ripailles et licence des mœurs étaient caractérisés comme les éléments fondamentaux de cette fête.

DEPUIS LE 16e SIÈCLE

A la Renaissance, on associe les fêtes de Carnaval aux saisons : elles symbolisent le retour du printemps, la renaissance de la lumière, la fin de l'hiver.

Au 18e siècle se développe le charivari. Masqué et déguisé, encadré de musiciens, on entrait dans les maisons sans autorisation. Les chars, qui circulent encore parfois lors des cérémonies de Carnaval, apparaissent également à l'époque moderne. Ils ressuscitent une tradition antique selon laquelle le héros, pour fêter sa victoire, traversait Rome sur un char de triomphe, tiré par des chevaux blancs. Aujourd'hui, le char transporte les personnages déguisés.

Cette tradition carnavalesque a tendance à disparaître : après la Guerre de 1870 et la Première Guerre Mondiale, les déguisements s'éclipsent des places publiques. On les trouve alors principalement dans des lieux clos, occasions de bals masqués.

LES PERSONNAGES DE CARNAVAL

Malgré cette disparition sensible de la tradition, Carnaval est toujours prétexte à se déguiser et à se masquer. Certains personnages demeurent par ailleurs présents à chaque Carnaval. Ce sont généralement les personnages issus de la Comedia dell'Arte italienne. Polichinelle, avec son nez crochu et rouge, Arlequin, avec son masque noir, son glaive et son costume à pièces triangulaires multicolores, Pierrot, au visage enfariné, vêtu de blanc et coiffé d'une calotte noire,... sont de ceux-ci. Ces déguisements se retrouvent généralement davantage chez les adultes que chez les enfants.

Ces derniers préfèrent les déguisements d'animaux, de fleurs, de personnages divers et variés, d'êtres imaginaires, ... confectionnés par maman, ou disponibles dans les boutiques de jouets.

Et toujours, les masques, synonymes de moyen d'expression, complètent le costume.

LA TRADITION D'HALLOWEEN

Depuis 2 ou 3 ans, de nouveaux déguisements viennent compléter la gamme des fabricants. En effet, la tradition anglo-saxonne d'Halloween a traversé les frontières et conquis le cœur des petits français.

La fête de l'Halloween est d'origine celtique. Chez les Celtes, le 31 octobre était la veille du Nouvel An celtique, le Samain (la fin de l'été). Selon la légende, ce jour-là, les fantômes des morts se mêlaient aux vivants, transformés en esprits malins. Il était de coutume de laisser de la nourriture aux portes des villages, afin que les fantômes nourrissent et par conséquent apaisent leur esprit.

Peu à peu, la fête se transforma en fête pour les enfants. Dès le 15^e siècle, ces derniers, déguisés en fantômes, allaient de porte en porte en demandant des friandises. Depuis 2 ou 3 ans, la tradition d'Halloween est parvenue jusqu'en France.

DES PERSONNAGES EFFRAYANTS

De nombreux enfants, de toutes nationalités, se déguisent donc chaque 31 octobre. Toutefois, afin de perpétuer la tradition des esprits malins et de l'épouvante générée par les fantômes, les costumes représentent des personnages effrayants, et non plus les personnages de la Comedia dell'Arte.

La sorcière est, au Moyen-Âge, une guérisseuse à l'allure effrayante et aux pouvoirs maléfiques ; les fantômes rappellent les mauvais esprits qui reviennent hanter les vivants ; les squelettes représentent l'image de la mort ; les vampires sont des créatures légendaires mystérieuses qui se nourrissent d'êtres humains. Ces personnages, nés des peurs des hommes et des histoires qu'ils s'inventaient, sont particulièrement appréciés des enfants d'aujourd'hui qui, friands d'épouvante, sont heureux de pouvoir endosser le costume, le temps d'un jeu.

TOUT EST PRÉTEXTE A DÉGUISEMENT

Carnaval et Halloween sont, en France, les 2 principales occasions de déguisement. Toutefois, n'oublions pas que d'autres fêtes, plus régionales, sont également prétexte à déguisement : le Nouvel An en Chine, la fête de la Vierge de la Chandeleur au Guatemala... De même que les anniversaires, le réveillon du Nouvel An...

Face au succès des fêtes costumées, il devient intéressant d'étudier ce qu'apporte ce jeu à l'enfant.

ASPECTS SOCIOLOGIQUES DU DÉGUISEMENT : L'ÉVEIL DE LA PERSONNE

Le déguisement, qui intéresse les enfants de 4 à 13 ans environ, se compose de plusieurs éléments, utilisables seuls ou ensemble. En effet, l'enfant peut, selon son choix, se maquiller, mettre un masque ou une perruque, et/ou se vêtir d'un costume. Il peut également s'équiper d'accessoires tels que sac à main, épée...

Si le déguisement est déjà conçu par un fabricant spécialisé, on l'appellera panoplie. Elle concerne principalement les enfants de 4 à 10 ans et appartient à l'univers du jouet.

Toutefois, le jeu est tel que l'enfant n'a pas besoin d'une panoplie pour s'amuser. Il peut tout aussi bien utiliser des vêtements et accessoires récupérés dans les armoires de ses parents. N'oublions pas qu'un simple drap blanc pourvu d'un trou dans lequel passer la tête apporte parfaitement l'illusion d'être un fantôme. Dans le cas de récupération, les ustensiles ménagers servent alors de substituts aux armes et baguettes des chevaliers, fées et autres héros.

Quelle que soit sa forme, le déguisement, qui représente une transformation de la réalité quotidienne, est considéré comme un jouet d'éveil de la personne.

L'IMITATION

La première caractéristique de ce jeu est de développer chez l'enfant ce souci d'identification qui, comme dans le cas de la poupée ou des véhicules, lui permet de grandir. Se déguiser, c'est changer de personnalité, se transformer, s'identifier à un héros ou ressembler aux "grandes personnes". L'enfant choisit son costume en fonction de la personne qu'il souhaite incarner.

Ainsi, on constate chez les garçons un besoin d'aventures. Ils se travestissent généralement en héros de chevalerie, sortis tout droit des contes et dessins animés qu'ils ont entendu antérieurement.

Les fillettes, quant à elles, s'attachent davantage à la beauté, à la coquetterie. Leur souci étant de plaire, elles incarnent bien plus souvent des personnages existant ou ayant existé (infirmières, mariées, princesses...) que des héroïnes (cow-boys, indiennes...).

LE DÉVELOPPEMENT DE L'IMAGINAIRE

De par ces incarnations, l'enfant s'évade du monde réel au profit d'un monde imaginaire. Bien que reproduisant un personnage connu, tels les héros de dessins animés, l'enfant, s'il veut poursuivre cette activité généralement spontanée durant tout l'après-midi, doit se raconter des histoires, s'inventer des aventures. Sa capacité à rêver et son imagination sont ainsi mis à l'épreuve.

La fillette, qui éprouve vers l'âge de 5 ans de la méfiance vis à vis de sa mère dans le rapport au père, tente d'intégrer son futur rôle de femme. Toutefois, elle ne sera pas une femme commune, elle sera idéale. Maquillage, déguisement, parure et accessoires : rien ne sera laissé au hasard. Le déguisement et toute l'histoire seront alors conçus autour d'un fil conducteur : "être une princesse, en quête de son beau chevalier".

L'APPRENTISSAGE DE LA COQUETTERIE

Ce désir d'idéal s'exprime également à travers le simple fait de se maquiller. En effet, la beauté représente l'idéal des petites filles. Être coquette est leur rêve premier, précédent même celui d'être princesse et de rencontrer le prince charmant. Dès lors, le maquillage constitue leur jeu préféré. Il leur permet de se présenter différemment qu'à l'habitude, de se travestir. En jouant sur l'harmonie des couleurs, sur l'opposition des teintes et l'utilisation des mélanges, elles se transforment telles qu'elles souhaiteraient être : belles et femmes.

LA SOCIABILITÉ

Si cette activité de travestissement est non pas spontanée mais le résultat d'une fête d'école, d'un anniversaire ou de Mardi Gras, l'enfant est en contact avec de nombreux amis. Son déguisement lui permet alors de s'exprimer plus facilement. Le masque, qui permet de se cacher aux yeux extérieurs, permet de se sentir plus fort ; la timidité habituelle s'estompe ; l'expression, la communication en est que plus facile.

Le costume suscite également le dénouement des langues. Les enfants parlent de leurs préoccupations affectives. La peur du dentiste et le mal ressenti lors d'un arrachage de dents sont soudainement dévoilés à un dentiste factice.

De façon générale, se déguiser lui permet de rejouer des situations sociales avec ses amis, et ainsi d'accroître sa sociabilité.

Les fabricants de déguisements et articles de fêtes, bien que peu nombreux sur le marché, ont bien compris l'intérêt pour l'enfant de ce jeu. Nous vous présentons ci-dessous une partie de leurs collections 2001.

LES NOUVEAUTÉS 2001

CÉSAR INDUSTRIES S.A., bd Jean Moulin, 49400 SAUMUR.

Tél. 02.41.50.26.54. Fax 02.41.50.28.71.

Internet : www.cesar-group.com



© Disney / Groupe
César - Saumur

Le Groupe César développe une gamme très large de masques pour enfants, faisant généralement référence à leurs héros. En effet, le groupe est titulaire des principales licences telles que Walt Disney, Warner Bros, Nintendo, ...

Parmi les nouveautés 2001, nous retrouvons les héros d'un dessin animé sorti au cinéma peu avant Noël : "Dinosaurs", de Walt Disney. Avec ces masques, vos enfants ne risquent pas de manquer d'imagination à l'occasion de Carnaval, qui aura lieu cette année le 27 février. Ici : Alaor (référence 0200/1).

Toutefois, si le groupe César réalise de nombreux produits sous licence, il n'oublie pas non plus nos amis les clowns, les bêtes, ou encore les indiens. Les métiers sont également représentés dans la gamme "les petiots". Ainsi, si votre enfant n'est pas amateur de dessins animés, il pourra tout autant faire sensation avec son masque d'aviateur (référence 0005) !!



© Groupe César -
Saumur



© Groupe César - Saumur

Enfin, sachez également que si votre enfant ne souhaite pas se cacher sous un masque, César réalise également des perruques. Celles-ci sont déclinées pour petits garçons et pour petites filles. Ainsi, les enfants pourront, le temps d'une fête, former de jolis couples de marquis(e) ou indien(ne) (l'indienne : référence 3143). Le clown et la perruque pop viennent compléter cette gamme "perruques petite taille".

SNJ MASPORT (Groupe César), ZI de Chacé, 49400 CHACE.

Tél. 02.41.52.44.44. Fax 03.41.52.42.56.

Internet : www.cesar-group.com

Masport, qui représente une filiale du groupe César, est plus particulièrement spécialisé dans la confection de costumes. Comme sa maison mère, Masport développe une large gamme de licences, mettant ainsi à l'honneur les héros des dessins animés à la mode.

Ainsi, les petites filles qui ont adoré Mulan lorsqu'elles l'ont découverte au cinéma peuvent aujourd'hui l'incarner. Vêtue d'un kimono rose et rouge et d'une coiffe noire, elles se glisseront très facilement dans la peau d'une princesse asiatique (référence M31 1830 de 5 à 7 ans et M31 1831 de 8 à 10 ans).



© Disney / Masport -
Chacé



© Masport - Chacé

Toutefois, comme César avec les masques, Masport réalise également des costumes sortis tout droit du monde actuel. Ainsi, les petites bêtes de nos campagnes (abeille, araignée, papillon...), mais également les métiers (motard, clown) ou les personnages faisant référence au rêve (fée, princesse, chevalier...) sont l'occasion de beaux déguisements.

Avec son costume de "Belle la Coccinelle" (référence M36 2585), la fillette peut se comporter comme cette jolie petite bête, et s'envoler du côté où elle se mariera !!

**LE PANACHE BLANC, Ets Jacques de SCHRYDER, Rue du Vernis, 36100 ISSOUDUN.
Tél. 02.54.21.64.34. Fax 02.54.03.18.43.**

Le Groupe César constitue le principal producteur de déguisements et articles de fêtes en France. Toutefois, il faut savoir que quelques fabricants de plus petite envergure s'efforcent de réaliser, pour le plus grand plaisir de vos enfants, de magnifiques costumes. "Le Panache Blanc" est l'un d'entre eux.

Les fillettes apprécient généralement, vers 5 ans, les beaux contes de fées. Elles s'identifient souvent à l'héroïne, rêvant elles aussi de rencontrer le Prince Charmant. Avec ce costume de "Marquise" (référence 8644), elles peuvent, l'espace d'une fête ou d'une journée, réaliser leur vœux et se mettre dans la peau d'une princesse. Vêtue d'une longue robe rose pâle, avec bordures en dentelle, et pourvue d'une coiffe de marquise blanche et d'un loup, elles sont parées pour recevoir dignement leurs invités. Que la fête commence !

Prix indicatif public : 330 francs environ.



© Le Panache Blanc - Issoudun



© Le Panache Blanc - Issoudun

Les petits garçons, quant à eux, s'identifient plus généralement aux aventuriers, aux beaux chevaliers ou aux super héros défenseurs de l'univers. Partir à l'aventure représente leur leitmotiv. Avec ce costume de "Vengeur" (référence 8222) réalisé par "Le Panache Blanc", ils peuvent réaliser leur rêve. Le chapeau, le loup, le revolver, la cravache, et le costume bien sûr, n'appartiennent plus à leur héros mais bien à eux. Que la chevauchée fantastique commence, et qu'elle ne s'arrête pas !

Prix indicatif public : 300 francs environ.

**LE PANDA BLEU, 75, bd Grenelle, 75015 PARIS.
Tél. 01.45.78.67.27. Fax 01.45.78.67.26.**

D'autres fabricants, enfin, réalisent des costumes en peluche. Ils représentent bien souvent des animaux, familiers ou protégés, la texture utilisée permettant un rendu très réaliste.

"Le Panda Bleu" propose ainsi une belle collection de costumes de ce type. Parmi eux, le "Ouistiti" ! Votre enfant rêve de grimper aux arbres et de sauter de branche en branche ? Ce déguisement est fait pour lui. Avec son pelage brun et sa longue queue, l'enfant sera libre de ses amples mouvements, comme un vrai petit singe !

Prix indicatif public : 350 francs.



© Le Panda Bleu - Paris

Rubie's, fabricant américain et leader mondial d'Halloween, s'est également récemment implanté en France (depuis 1998). Nous ne disposons néanmoins d'aucun catalogue de leurs collections.

POUR EN SAVOIR PLUS : Bibliographie disponible au Centre de Documentation du Musée du Jouet.

Le Carnaval / J. FIJALKOW. Paris : Magnard, 1995. (Magnard Documents).

Le maquillage : de l'imitation au simulacre / Christian TAILLARD. Moirans : Maison du Jouet, 1991.

Du jeu au jouet / Richard LIOGER. Moirans : Maison du Jouet, 1991.

La fête / Centre de documentation du jouet. Paris : Centre de Documentation du Jouet.

Le déguisement et ses accessoires / DESS Sciences du Jeu. Paris : DESS Sciences du Jeu, 1988.