

## *La pratique du Psychodrame – le passage par le jeu et par le groupe*

*Colloque de l'I-AEP , Grenoble , 4-5 Juin, 2016 , Grenoble*

*ARIELLA COHEN*

Le psychodrame, qui s'origine dans le « Théâtre de spontanéité » de Moreno, le contemporain de Freud, a été repensé par les psychanalystes et a donné naissance à plusieurs courants qui ont en commun leur deux ressorts spécifiques : le jeu et le groupe . Je vais vous parler du psychodrame conçu à la lumière des avancées de Lacan, celle de la SEPT , Société des Études de Psychodrame Pratique et Théorique. Ce qui la caractérise c'est le travail en groupe, où l'attention est accordé à chaque individu, contrairement au travail de groupe, où c'est la dynamique du groupe tout entier qui est prise en compte. Pour ceux qui ne le connaissent pas je vais décrire brièvement notre dispositif en commençant par le psychodrame d'adultes :

Sept à dix participants sont assis en cercle autour d'un espace de jeux . Deux psychodramatistes vont, à tour de rôles, animer la séance et observer. La séance s'ouvre par une parole de l'un des participants qui va être mise en circulation par le directeur de séance. Quand émerge un épisode, qu'il pressent comme représentatif de la difficulté évoquée, ou plus encore, qui pourrait être un franchissement, un pas de côté (S. Gaudé, 2001) par rapport à ce qui s'est échangé – il propose de le mettre en scène. Nous jouons seulement des scènes vécues ainsi que des rêves.

Le protagoniste va alors distribuer les rôles aux participants et l'animateur , qui ne joue pas sauf rares exceptions, va l'aider à représenter l'espace où cela se passe en se servant des chaises comme seuls objets à leur disposition et de la nominations des éléments importants ( la porte, la télé, la table ...). En cours de jeu il va proposer des inversions des rôles qui permettront au protagoniste de se mettre dans la peau de l'autre et, surtout, de saisir comment il est perçu par l'autre. Le directeur de jeu viendra aussi « doubler », se mettre derrière le dos et dire en voix off ce que la personne pourrait ressentir ou penser et n'ose pas exprimer. Les autres membres du groupe qui ne jouent pas sont invités aussi à doubler.

Quand le jeu est terminé on se rassoit et la parole se déplie à nouveau, faisant un deuxième tour, essayant de cerner l'opacité de la scène jouée. Un propos s'articule à l'autre et se trouve ramené par le directeur de séance à sa singularité. Un autre jeu s'ensuit et à la fin l'observateur commente la séance, en fait le relevé ( nous cherchons encore un mot juste) qui peut soit reprendre le discours de séance, soit en un seul mot proposer un signifiant qu'il a entendu.

En psychodrame avec les enfants notre technique n'est pas la même, nous l'avons conçu durant nos 30 ans de travail selon notre propre style et en l'adaptant aux difficultés que nous rencontrions dans notre pratique. *Tout peut être joué, la première idée qui vient est la meilleure*, disons nous aux enfants, des scènes imaginaires aussi. Les enfants les amènent plus spontanément et ils sont mieux adaptés à la pratique du CMP, où les enfants pourraient se rencontrer à l'école ou dans le quartier.

Les groupes sont plus petits, 5-6 participants, tous les enfants jouent, un des psychodramatistes dirigeant le jeu et l'autre jouant avec les enfants dans le rôle qu'ils lui ont attribué. Celui qui anime assiste les enfants à choisir un thème, à élaborer une histoire, à choisir un rôle et à mettre l'histoire en scène. Dans le jeu il va permettre que le jeu se fasse, aider tel ou tel enfant à tenir son rôle, proposera inversement des rôles puis, il sollicitera la verbalisation, la parole qui accompagne l'acte. Les objets et les animaux parlent aussi en psychodrame. Enfin, il va arrêter la scène à la fin ou quand il y a un passage à l'acte. Car bien sûr tout est dans le faire semblant. Quand on quitte l'espace de jeu le thérapeute veille à ce que chaque enfant puisse dire quelque chose de ce qui s'est passé pour lui.

Le co-thérapeute met son corps et son inconscient au service du jeu. Il sollicite dans son rôle des réactions ou des initiatives, il exprime les sentiments et les pensées de son personnage, il peut aussi nuancer son rôle en choisissant de jouer le surmoi interdicteur, ou l'allié de la pulsion refoulée, ou encore l'épreuve de la réalité en limitant les fantasmes narcissiques de toute puissance. ( un comparse à qui tout devrait réussir se casse une jambe, par exemple). C'est une interprétation dans le jeu et par le jeu.

J'ai pris du temps pour décrire le fonctionnement des groupes car il parle déjà du travail du psychanalyste, de son mode d'interventions.

Voici deux exemples, le premier vient de psychodrame d'enfant.

« *Qu'allons nous représenter aujourd'hui ?* » L'histoire est très succincte au début : « *Les fourmis rouges contre les fourmis noires* ». « *Pourquoi ils se feraient la guerre ?* » dit le psychodramatiste essayant d'aller plus loin . « *Le rouges veulent leur prendre un diamant géant* », inventera un garçon. « *Mais ce sont les noirs qui le leur ont volé au début* », ajoutera un autre.

Dans son rôle d'un soldat des fourmis noires, le co-thérapeute encourage les fourmis de son camp de se faufiler chez les rouges, trouver des idées sur les moyens de contourner les obstacles. Les combattants sortent des épées (pour faire semblant), rusent, le diamant passe de mains en mains et le co-thérapeute verbalise dans son rôle la beauté du diamant, son chagrin, sa frustration de l'avoir perdu, son plaisir de le retrouver et la crainte qu'ils ne puissent pas le garder, qu'il leur échappe de nouveau. Dans ce cas de figure l'animateur va soutenir plutôt le jeu de l'autre camp.

« *Et comment se terminerait cette histoire ?* » Les enfants proposent : « *Les soldats meurent, mais les rois ne meurent pas, ils se partagent le diamant* ». « *On ruse pour avoir l'autre moitié et on les recolle* ». « *On appellera une araignée pour tuer les fourmis rouges* ». « *Ils meurent tous et personne n'a de diamant* ».

Ce jeu fourmille, c'est le cas de le dire, des fantasmes, celui que nous est apparu comme central est bien sûr celui des retrouvailles convoitées mais toujours impossibles avec l'objet perdu. C'est ce fil là que la co-thérapeute a tiré, plus ou moins consciemment, dans la scène et autour duquel elle a tissé ses interventions. (A. Cohen, 2001)

Voici maintenant un extrait d'une séance d'un groupe d'adultes :

Albin, lui, se passe d'objet, il vit seul tout en ayant quelques amis, et son appartement est vide à part quelques disques, les livres il les distribue au fur et à mesure. Lui même est vide aussi de souvenirs hormis celui du traumatisme fondateur, dont il diminue d'ailleurs la portée : à sept ans il est jeté par la fenêtre par son propre père. Il est plutôt content de cet

état de choses – « ce vide me laisse la place pour du nouveau » dira-t-il, n'était-ce ses moments de dépressions. Il est assailli alors par des vagues de vide intérieur qui le laissent au bord du suicide.

Je rapporterai une séance où il a pu entrevoir la genèse de ce vide, et vous verrez que l'appui sur le groupe y a été essentiel.

Dans cette séance c'est le signifiant « porte » qui a circulé : un rêve où une porte s'ouvrait sur un traîneau ; un autre rêve, que l'on va jouer, celui de Safia, où quelqu'un frappe à la porte et la protagoniste se réveille dans l'effroi et où, dans le jeu, apparaît le souhait que quelque chose puisse la tirer de son sommeil de la Belle au Bois Dormant.

Par la suite, un participant associera avec son cauchemar de la porte qui s'ouvre sur un vide menaçant, comme un fantôme qui menace de la pénétrer. Albin dit que la porte ça ne lui dit rien de personnel et associe avec un film de Lubitch où les portes s'ouvrent et se ferment en permanence et où beaucoup de monde entre et sort. Sa porte à lui reste toujours ouverte, il saura déjà mettre dehors un importun. Il jouera une scène où justement il n'arrive pas à mettre quelqu'un dehors, quelqu'un qui l'ennuie avec des détails, s'adresse à lui comme à un mentor, désemparé, en position de victime.

Albin insiste pour représenter avec la chaise la porte qui reste grande ouverte, le psychodramatiste doublera alors: « *Qui est-ce qu'il me rappelle (cet importun) ?* » « *Mais ! c'est moi même!* » s'écrie Albin, quand je vais voir un médecin, quand j'ai mal ». Et Safia viendra doubler : « *Tu ne peux pas le jeter par la porte comme ton père t'a jeté par la fenêtre* ». Et le groupe lui rappellera son besoin de ne dépendre de rien ni de personne, « *Comme vous dépendiez de votre père* » ajoutera l'observateur dans le relevé final.

Auparavant, on avait mis en scène encore le traîneau, puis Safia se rappelle qu'en arabe la porte se dit *bab* et le père *baba* – une métaphore paternelle pour ouvrir la porte mais aussi pour la fermer et délimiter, structurer ainsi l'espace, mettre une limite à l'étendue sans fin, au vide. (A. Cohen, 2003)

### Passage par le jeu

Nous voyons comment le jeu, la mise en scène où le corps va se mettre en mouvement, introduit à une autre scène. Jeu encore dans le sens de « l'espace ménagé pour le mouvement aisé d'un objet », remettant en jeu un moment douloureux où le sujet s'est figé. Ce surgissement de l'inattendu s'accompagne d'un prime de plaisir : quelque chose qui ne pouvait pas se dire - va se dire. (M-A Chabert, 2013)

La mise en action du corps vient réveiller les affects dans la scène qui se joue et dans la scène vécu, contournant ainsi la vigilance verbale et permettant l'émergence du latent.

A l'instar du jeu de la bobine le jeu aide à créer le signifiant de l'absence, du manque.

A l'instar du fantasme « On bat un enfant » le sujet peut expérimenter les différentes positions en les attribuant aux autres membres du groupe, ou au psychodramatiste dans le groupe d'enfants.

Pour les psychanalystes il y a souvent le sentiment qu'il y aurait comme une coupure, un hiatus, entre la scène, le spéculaire, qui renvoie au registre imaginaire, et le signifiant qui renvoie au symbolique. Mais dans sa dernière période J. Lacan les lie l'un à l'autre dans le nœud borroméen, à condition de ne pas laisser le groupe plonger dans la jouissance et d'en

dégager les articulations symboliques.

Le jeu effectue plutôt une coupure entre le lieu de réalité et le lieu de fiction : entre passage à l'acte où le symptôme se manifeste « pour de vrai » et le passage par l'acte, donc par la représentation dans le « faire semblant ». C'est cet espace du jeu et des paroles à la fois qui fait advenir un espace signifiant où le sujet trouve à s'inscrire.

### Passage par le groupe

Le groupe permet un appui sur les autres pour avancer sa parole mais il peut être aussi un lieu de résistance à la manifestation de l'inconscient et à l'émergence de la castration, ou encore un facteur éventuel du débordement.

Les psychanalystes de la SEPT, notamment M-A. Chabert (2005) et S. Gaudé (2005) sur lesquels je me suis appuyée, ont consacré une réflexion approfondie à la régulation de ces effets pour qu'ils puissent concourir à assurer la cohésion du groupe sans le transformer en masse. L'utiliser à des fins thérapeutiques: abaissement du contrôle par le surmoi, diminution des inhibitions individuelles, accès plus directe aux affects et aux déterminations inconscientes, sentiment de force puisé dans l'appartenance au groupe, accès facilité à l'action, identification en miroir aux autres - sans les dérives de la toute puissance narcissique ou émergence d'un leader.

Donc, pour que « du groupe » ne prenne pas consistance nous veillons à ce que les participants ne se connaissent pas et que les échanges passent par l'animateur. Aussi l'introduction du jeu vient rompre le discours du groupe car chacun se recentre sur une histoire individuelle, celle qui est jouée et la sienne qui revient en écho. Enfin, le discours de séance (à distinguer de discours de groupe) fait de tissage des discours singuliers et des jeux, permet aussi de déjouer l'effet de masse.

Encore un mot à propos du transfert en psychodrame. Il se divise en transfert principal, lui-même partagé entre les deux psychodramatistes, et est spécifique sur chacun, et le transfert latéral, ou fraternel, sur les membres du groupe. Sans entrer dans les détails, à propos de ce dernier nous pourrions parler plutôt d'identifications, conscientes ou inconscientes.

En ce qui concerne le transfert proprement dit, sur le praticien, il doit être sujet aux précautions encore plus importantes qu'en psychanalyse, car le psychodramatiste regarde et est regardé : aussi la menace de la suggestion est présente. C'est au psychodramatiste de l'amortir, de la moduler. Ses moyens pour y parvenir sont de l'ordre de ceux qui préservent des dérapages dans le jeu et le groupe : l'articulation avec la parole et avec le symbolique, se rappeler que ce qui est mis en scène n'est pas la réalité mais sa représentation.

Pour compléter le tableau j'ajouterai que ce dispositif se module aussi en travail avec des sujets psychosés où un groupe de thérapeutes met leur expérience et leur inconscient au service d'un seul patient. Il présente aussi un grand intérêt comme technique de supervision ou il permet de déjouer les rivalités et de se centrer sur le vécu de chacun.

## Bibliographie

*Ariella Cohen* : Interprétation dans le jeu et par le jeu, Revue du psychodrame freudien, SEPT, 140, oct-dec, 2001

*Ariella Cohen* : Albin, avec Marie-Philippe Deloche et Marie-Anne Mulot : dans :L'Errance, Revue du psychodrame freudien, SEPT, 141/142, jnv-juin, 2003

*Marie-Ange Chabert* : Plaidoyer pour Dionysos, Revue du Psychodrame freudien, SEPT140, oct-dec 2001

*Marie-Ange Chabert* : Le transfert à l'épreuve du champ scopique, Revue du psychodrame freudien, 150, 2010

*Marie-Ange Chabert* : Le groupe en psychodrame freudien, Revue du psychodrame freudien, Sept, 145, 2005

*Serge Gaudé* : Le temps du jeu, Revue du psychodrame freudien, SEPT, 140, oct-dec, 2001

*Serge Gaudé* : D'un traitement particulier du transfert en pratique thérapeutique, Revue du psychodrame freudien, SEPT, 150, 2010

*Serge Gaudé* : Le groupe comme objet d'un Verleugnung, Revue du psychodrame freudien, SEPT, 145, 2005