



Un outil de symbolisation : le psychodrame psychanalytique

Une rubrique bimestrielle pour comprendre les concepts utilisés en psychiatrie... de la pratique vers la théorie et de la théorie vers la pratique. Un double mouvement.

CHADY PRÉVOTEAU

Psychologue clinicienne docteur en psychologie.

Dans le cadre de travaux de recherche, un dispositif de psychodrame psychanalytique a été mis en place au Centre hospitalier Montperrin (Aix-en-Provence). Six patients diagnostiqués schizophrènes, âgés de 25 à 55 ans, se réunissent ainsi chaque semaine. Guillaume lance souvent des idées qui provoquent chez les autres participants un silence perplexe ou de la sidération. Elles reflètent son monde fantasmatique délirant et mégalomane. Lors d'une séance, Anaëlle propose comme thème de jeu un tribunal. Elle choisit d'incarner une reine, et Guillaume un prisonnier. La situation fait écho à l'histoire de ce dernier, qui a un antécédent d'homicide.

FAIRE APPARAÎTRE CE QUI EST CACHÉ

Selon Missenard (1999), le dispositif psychodramatique individuel ou de groupe est rythmé par trois temps : « *le choix d'un thème de jeu (ou sa mise au point en commun) et la désignation des joueurs; le jeu lui-même; l'élaboration qui fait suite* ».

– En psychodrame individuel et en groupe, le patient est invité à raconter une histoire, et un ou plusieurs thérapeutes vont jouer la situation avec lui. Elle peut le toucher de très près ou au contraire être extérieure à lui. Dans les deux cas, des implications inconscientes lui échappent. Le thème qui découle de son récit est à la croisée de l'histoire individuelle de chacun et de l'influence du collectif, au sens large : la famille, la culture... Lorsqu'un thème est retenu par les participants, c'est au patient de répartir les rôles.

– En psychodrame de groupe, le thème naît des associations du groupe. Il peut être le simple déplacement sur une situation imaginaire des difficultés ressenties dans l'ici et maintenant par le groupe. Il est dans la

continuité de la problématique groupale et en même temps, il crée une scission avec celle-ci. Le thème est une sorte de déplacement des difficultés inconscientes qui font obstacle dans le groupe. Chacun se propose pour jouer.

Ce qui est déterminant dans cet outil, c'est la prise en compte des mouvements transférentiels et contre-transférentiels et des mécanismes de défense qui apparaissent au fil du jeu. La représentation d'une scène imaginaire fait apparaître ce qui est caché. L'intervenant (ou « psychodramatiste ») aide le patient à prendre conscience de ses propres fantasmes. Que le psychodrame soit individuel ou de groupe, il mobilise des processus psychiques qui reposent sur l'inconscient groupal.

UN DISPOSITIF SÉCURISANT

• Unité de temps et de lieu

La séance de psychodrame a lieu à heures et jours fixes et dure en général une heure et demie. Le moment du jeu à proprement parler ne dépasse pas une dizaine de minutes mais peut être bien plus court. Certains thèmes se forment en quelques phrases, d'autres naissent de la construction d'une histoire aux multiples facettes. Pour le thérapeute, il s'agit d'arrêter le jeu au moment où ce qui devait être dit a été exprimé. La salle doit être assez vaste pour que les participants puissent s'y mouvoir. Elle est divisée en deux parties : l'une est réservée au jeu et l'autre à la parole et à l'échange (des chaises sont disposées).

• Les règles

– La première règle est celle de la méthode psychanalytique : **la libre association**. Les participants sont invités à laisser libre cours à leurs pensées, ouvrant ainsi à l'analysant l'accès à leur activité mentale inconsciente.

– **La discrétion** sur tout ce qui se dit ou

se joue offre une sécurité interne aux membres. Elle favorise une bienveillance qui permet à chacun de dévoiler ses problématiques douloureuses.

– **La règle d'abstinence**, qui invite les participants à « faire-semblant », les protège de mouvements dus à la coexcitation mutuelle induite par la présence plurielle en psychodrame. Ce qui se joue est en lien avec le désir de chacun : désir de séduction qui éveille une excitation chez l'autre, mais également désir de se défendre de cette possible mise en danger. Chacun rejoue aussi ce qui est en lien avec les aspects traumatiques de sa propre histoire. Dans d'autres contextes, cette règle peut impliquer de ne pas se voir en dehors des groupes.

– **Le retour au groupe** implique que ce qui se dit en dehors des séances entre les participants, durant les pauses notamment, peut être verbalisé en séance. Kaës (1994) considère cependant que cette règle dans la situation de groupe amène des paradoxes et induit un sentiment de persécution.

CONCLUSION

Selon Winnicott (1971), « *le jeu a une place et un temps propres. Il n'est pas au dedans, quel que soit le sens du mot [...]. Il ne situe pas non plus au dehors, c'est-à-dire qu'il n'est pas une partie répudiée du monde, le non-moi, de ce monde que l'individu a décidé de reconnaître [...] comme étant véritablement au dehors et échappant au contrôle magique* ». Pour donner une place au jeu, Winnicott (1971) fait l'hypothèse d'un espace potentiel entre le bébé et la mère, un espace intermédiaire. La réalisation de la scène est le moment de la création de cette aire de jeu. Les personnages, le décor imaginé, viennent de représentations internes, mais aussi de parts extérieures à l'individu. La règle de l'imaginaire est primordiale dans le dispositif psychodramatique : Winnicott précise qu'elle permet « *une expression symbolisante des fantasmes inconsciente et le jeu accomplit un investissement narcissique qui soutient l'activité de découverte et de connaissance* ».

BIBLIOGRAPHIE

- Kaës, R. (1994). La parole et le lien. Processus associatifs dans les groupes, Paris : Dunod.
- Missenard, A. (1999). Le psychodrame de petit groupe avec psychanalystes.
- Winnicott, D.W. (1971). Jeu et réalité. L'espace potentiel. Paris : Gallimard, 1975.