

Trois modèles du psychodrame psychanalytique de groupe

René KAËS

J'ai proposé trois modèles pour rendre compte du fonctionnement psychique dans le psychodrame psychanalytique de groupe. Avant de les exposer, je voudrais rappeler que la dynamique, la topique et l'économique du psychodrame tiennent dans l'écart entre le jeu imaginé, le jeu énoncé comme thème et le jeu repris dans la dramatisation ; c'est cette dramatisation qui mobilise le réveil des traces mnésiques en associant la motricité, l'image et la parole. À ces temps logiques différents correspondent des spécifications de l'espace où ce travail s'effectue : on ne joue pas de sa place, il y a une scène du jeu, et il y a une reprise du jeu dans la parole après le jeu, dans une autre position du corps, dans un autre rapport intersubjectif. Cette différenciation des temps et des lieux dans le psychodrame psychanalytique de groupe est particulièrement nécessaire dans l'élaboration de l'expérience traumatique : temps et lieux ont été télescopés, collés ensemble. Dans le psychodrame, la parole, le jeu et le groupe forment le triangle qui constitue et rétablit l'espace du préconscient.

Des trois modèles du fonctionnement psychique qui peuvent rendre compte du travail psychanalytique du psychodrame, le modèle du rêve et le modèle du jeu se sont naturellement imposés : ils sont pertinents, mais insuffisants. Un troisième modèle me paraît indispensable : celui de la groupalité intrapsychique.

1. Le modèle du rêve, le cauchemar, le traumatisme

Ce modèle, le plus classique, est utile pour une raison essentielle : non seulement parce qu'il ouvre l'accès aux contenus et aux processus de l'inconscient, mais surtout parce que le rêve accomplit une fonction pare-excitatrice et réparatrice vis-à-vis des excitations non contenues

ou non transformées, celles de la veille ou celles de l'enfance. La production onirique est travail de liaison et de transformation, à travers la mise en figurabilité, de l'excitation entretenue par le mouvement du désir inconscient. La dramatisation y est inséparable de la " prise en considération de la figurabilité par le matériel psychique propre au rêve ". Un premier fil relie ainsi rêve, psychodrame et traumatisme. L'élaboration du thème est, comme le travail du rêve - et comme le symptôme - , le résultat de formations de compromis. Le jeu est la figuration manifeste de cette élaboration.

2. Le modèle du jeu

Comme le rêve, le jeu est l'une des " deux grandes syntaxes psychiques ". L'un et l'autre sont une reprise élaborative de scènes figées, non liées, répétitives. Ils ont pour fonction de proposer une issue à la satisfaction du désir, allant jusqu'à inclure les conditions de l'insatisfaction pour en triompher.

Tel est le modèle freudien du jeu de la bobine : le jeu y apparaît à la fois comme re-présentation de l'expérience de déplaisir, expérience de satisfaction inattendue et répétition de l'expérience de satisfaction attendue : cette surprise jubilatoire est une prime de plaisir dont le joueur cherche la reproduction. Lorsque le jeu n'apporte pas cette expérience de liaison entre le déplaisir et le plaisir, il arrive que, comme dans le cauchemar, il soit essentiellement ordonné à la répétition de l'échec : il atteint alors sa limite avec l'action répétitive traumatique.

Aux lieux et places de l'activité de représentation-liaison, l'acte répétitif est le recours qui permet de reproduire l'impensé de l'effraction traumatique, d'opérer un nouveau collage de contre-investissement avec l'objet traumatogène. En réalité double collage : à l'objet traumatique et à l'objet salvateur. Au contraire, le jeu crée un mouvement transitionnel entre ces deux objets.

Ainsi dans le jeu de la bobine : le mouvement successif du rejet de l'objet et de son attrait accompagne le processus transitionnel des identifications aux deux objets qui se trouvent, de cette façon, habités et symbolisés. La bobine représente la mère au moment même où elle n'est plus identifiée à la mère, au moment où elle la représente : c'est

ce que la parole permet d'obtenir, pour autant que la nomination implique le deuil de la chose.

Le jeu est lui aussi deuil de la chose : c'est en quoi il implique un domptage des pulsions et un renoncement à la réalisation directe des buts pulsionnels. Le jeu participe du " travail de civilisation ", dès l'enfance, et pour que ce travail soit possible, il suppose la symbolisation secondaire et une activité préconsciente minimale.

Deuil de la chose, le jeu est aussi deuil de l'acte : il est ainsi fondamentalement déplacement. Le déplacement rend possible le jeu en permettant de représenter des pensées et d'éprouver et des affects sur une autre scène, sur laquelle penser et éprouver sont devenus tolérables. Le jeu nous confronte d'abord et toujours à ce passage entre l'incapacité de jouer et la capacité de jouer. Le rôle du psychodramatiste est de conduire le patient vers un état où il peut jouer. Le jeu peut alors signifier, substituer et symboliser en réactualisant (et en répétant) la représentation de choses dans un scénario comme si, de telle sorte que soit maintenu l'écart, et donc la circulation entre la chose et sa représentation, entre le sujet et l'autre, entre l'acte et la parole.

Rêve, jeu, psychodrame

Par certains aspects, le jeu s'apparente aux fonctions du rêve, par d'autres il s'en distingue et s'y oppose.

1° Tout d'abord, comme l'a montré Gillibert, (op.cit.) le jeu suppose le rêve : au-delà de la satisfaction hallucinatoire, le rêve a pour première fonction de " lier psychiquement la répétition traumatique en la transformant en angoisse ". Pour que le jeu puisse se produire, il faut que le rêve ait accompli cette liaison préalable. Si le jeu est, comme le rêve, une voie de réalisation du désir inconscient, le rêve propose la voie de la réalisation hallucinatoire, alors que le jeu propose celle de la symbolisation secondaire.

2° Comme le rêve, le jeu mobilise les ressources du processus primaire : déplacement, condensation et diffraction, mais dans la coexistence avec les processus de la rêverie diurne, alors que le rêve est nocturne. Dans le jeu psychodramatique, produit à l'état de veille, les mécanismes de défense sont moins mobilisés que pendant le

rêve : l'épreuve de réalité y est constamment présente du fait de la participation des autres dans le jeu et hors du jeu.

3° Le rêve exige la suspension de la motricité. La mobilisation des processus primaires et la capacité de figurer par une dramatisation l'enjeu et les voies de la réalisation imaginaire du désir inconscient sont à cette condition. Le psychodrame implique au contraire la motricité et la mobilisation des mouvements des corps.

4° Le rêve est " égoïste ". Le psychodrame n'acquiert son efficace que par la mobilisation de transferts sur plusieurs autres sujets. L'espace pluripsychique du psychodrame est un trait qui le distingue de l'espace onirique intrapsychique. Le jeu opère dans un scénario et selon une dramatisation qui rencontre l'objet externe dans une relation où cet objet est à la fois externe et interne, résistant et malléable. C'est pourquoi le jeu est dans le faire-semblant.

Rêve, jeu et psychodrame diffèrent donc pour cette raison essentielle : ils ne se jouent pas dans le même espace psychique.

3. Le modèle de la groupalité psychique

Dans le psychodrame psychanalytique de groupe, les processus psychiques se situent aux points de nouage entre deux espaces hétérogènes et articulables : l'espace de la réalité intrapsychique et de la subjectivité qui lui correspond, l'espace intersubjectif propre à la situation de groupe. La fonction principale du jeu est de figurer ce qui se noue, par les transferts et les processus associatifs, dans les liens de groupe et, pour chaque sujet, dans ses rapports aux autres et au groupe.

J'ai proposé le modèle du groupe interne pour décrire certaines formations intrapsychiques. Les groupes internes sont les organisateurs structuraux de l'assemblage des sujets dans le groupe. J'ai proposé deux principaux paradigmes du groupe interne : le premier est le fantasme, il organise une action psychique dans une scène dans laquelle des places sont distribuées de manière réversible. Le second paradigme est le processus de la diffraction. Ce processus primaire est repérable dans certaines scènes du rêve où la psyché du rêveur est décomposée en représentants multiples d'objets, d'images et de personnages partiels, chacun représentant un aspect de l'ensemble et entretenant avec les autres des relations d'équivalence,

d'analogie, d'opposition ou de complémentarité. Ainsi, les différents membres d'un groupe peuvent représenter pour un sujet donné les différents aspects de son groupe interne. La diffraction doit aussi être considérée du point de vue économique, c'est-à-dire sous l'aspect de la répartition des charges pulsionnelles sur plusieurs objets.

Ce modèle de la groupalité psychique confère sa spécificité au psychodrame psychanalytique de groupe. Le psychodrame psychanalytique de groupe est un dispositif de travail psychique particulièrement approprié à remettre en jeu et à lier ce qui a été disjoint dans l'expérience traumatique : le pulsionnel, la figurabilité et l'intersubjectivité.