

LE JEU PSYCHODRAMATIQUE : MODÈLE DE FIGURABILITÉ ET TRAVAIL DU PRÉCONSCIENT

RENÉ KAËS

Mon propos sera de qualifier la pertinence du jeu psychodramatique de groupe pour l'élaboration des expériences traumatiques, là où précisément la parole fait défaut : la scène du psychodrame fournit un espace de figuration à ce qui, des mouvements pulsionnels, demeure en stase répétitive, faute de trouver des contenants de pensée et des prédispositions signifiantes nécessaires à la relance de la représentation. Le psychodrame, par ses caractéristiques de méthode, opère à travers la remise en œuvre du travail du préconscient¹.

PSYCHODRAME, PAROLE ET JEU

Le psychodrame est institué par la parole énonciatrice des règles du psychodrame. Celui-ci ne s'institue pas par un jeu, mais par une parole qui rend possible le jeu. C'est là un principe fondamental, car il instaure un rapport de double symbolisation : par le jeu et par la parole.

Le psychodrame articule, par le moyen du jeu et sur la scène qui lui est réservée, le « donner à voir » et la parole qui le désigne, le commente et s'en sépare. On pourrait exprimer autrement cette proposition : « Ce que tu veux montrer, ce qui ne peut faire signe et pas sens, il faut le jouer et en parler ». Le « non-verbal », qui tient sa valeur du visuel et du regard de l'autre, conserve son registre propre, mais il s'associe à la parole : ici, « l'œil écoute », et c'est la parole qui maintient l'écart entre le vu et l'entendu.

René Kaës, 32, cours de la Liberté, 69003 Lyon.

1. Ce texte résume certains développements d'un chapitre de l'ouvrage (à paraître) : Misserard, A. ; Kaës, R. et al., *Le psychodrame psychanalytique de groupe*, Paris, Dunod, 1999.

Je dirai donc 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 ; elle associe image, parole et motricité. Ces temps logiques différents correspondent à des spécifications de l'espace où ce travail s'effectue : quels que soient nos techniques et nos objectifs, il y a une scène du jeu, on ne joue pas de sa place, il y a une reprise du jeu et de la dramatisation intrapsychique dans la parole après le jeu, dans une autre position du corps, dans un autre rapport intersubjectif. Cette différenciation des temps et des lieux soutient les conditions requises pour le travail du préconscient. Parole, jeu et groupe forment le triangle qui qualifie l'espace du préconscient dans le psychodrame psychanalytique de groupe.

Le psychodrame, quelle que soit sa technique, est toujours une situation groupale. Celui dont il est ici question est caractérisé comme une situation psychanalytique groupale, et les processus psychiques qui s'y développent seront considérés du point de vue individuel et du point de vue des formations qui appartiennent en propre à la situation de groupe. L'analyse que je propose se situe sur ce point de nouage entre ces deux espaces hétérogènes et articulables, tels qu'ils se rencontrent dans le groupe de psychodrame². Ce point de vue engage une compréhension spécifique des formations et des processus psychiques qui se manifestent dans les transferts et les processus associatifs. Il implique aussi une conception particulière de l'interprétation, dont la fonction principale est de faire sens sur ce qui se noue entre le sujet, les autres et le groupe.

De ces caractéristiques découlent des modèles distincts du travail psychique dans la situation de la cure individuelle et dans la situation psychodramatique de groupe. L'espace psychique de la cure a été inventé et construit comme espace d'accueil et de traitement de la conflictualité névrotique, de telle sorte que les déterminations de cette conflictualité et de la souffrance qu'elle engendre apparaissent dans leurs rapports avec l'inconscient. Le rêve et, plus largement, le modèle du symptôme ont été les voies d'accès privilégiées de la connaissance de l'inconscient. Expérience de l'inconscient et traitement de la conflictualité névrotique ont été rendus possibles grâce à un double

2. La pratique du psychodrame dit *de groupe* est sur plusieurs points différente de la pratique du psychodrame dit *individuel*. Nous pourrions d'ailleurs nous interroger sur cette opposition entre ces deux pratiques et sur les dénominations qui y correspondent. En effet, la pratique du psychodrame dit *individuel* implique nécessairement aussi une situation *de groupe*. Dans une tout autre perspective, le psychodrame mis au point par G. et P. Lemoine (1972) est une méthode de psychodrame *en groupe*, qui travaille non pas sur les phénomènes transférentiels et sur les formations psychiques *de groupe*, mais sur un participant qui, sur fond de groupe (résonance, association), joue son problème personnel avec les personnages auxiliaires qu'il a choisis pour cela.

mouvement : *l'inhibition de l'agir et l'investissement de la parole parlée et adressée* à un autre soutiennent les mouvements psychiques des réminiscences et des transferts : les processus associatifs reposent sur ces deux mouvements.

L'espace du psychodrame ouvre une scène d'accueil et de traitement des diverses formes de conflictualité psychique. Le jeu est la médiation qui articule ces rapports dans la conflictualité intrapsychique et intersubjective : comme faire-semblant, comme rapport entre l'acte et l'imaginaire, le jeu contraint les investissements pulsionnels à se lier dans une scène figurable (le scénario) et non à se décharger directement dans un acte. De là prennent leur importance, dans l'espace du psychodrame, la valeur organisatrice et la fonction structurante de la fantasmatique originaire³.

Le psychodrame psychanalytique de groupe peut être pensé à travers trois principaux modèles du fonctionnement psychique : le modèle du rêve, le modèle du jeu (« les deux grandes syntaxes psychiques », selon Gillibert, 1985) et le modèle du traumatisme.

TROIS MODÈLES PSYCHIQUES DU PSYCHODRAME : LE RÊVE, LE JEU, LE TRAUMA

Comme le rêve, le jeu a 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 représentation de l'expérience de déplaisir, répétition de l'expérience de satisfaction attendue et expérience de satisfaction inattendue : 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. Nous voici aux confins du rêve, de l'acte et du jeu, question que reprend le troisième modèle que je privilégie, celui du traumatisme.

Par certains aspects, le jeu s'apparente aux fonctions du rêve ; par d'autres, il s'en distingue et s'y oppose. Le jeu, comme le rêve, est une voie de réalisation du désir inconscient, mais alors que le rêve propose la voie de l'hallucination, le jeu propose celle de la symbolisation. Comme le rêve, le jeu mobilise les ressources du processus primaire : déplacement, condensation et diffraction, métaphores et

3. Il est remarquable que l'espace psychique de la cure soit inventé essentiellement pour le traitement de l'hystérie, et que le psychodrame soit précisément fondé sur les mobilisations du noyau hystérique qui sollicite le désir de l'impossible : d'être simultanément l'un et l'autre, homme et femme, parent et enfant, maître et esclave, avec toutes les vicissitudes de l'identification spéculaire qui rend possibles ces retournements et ces déplacements (cf. sur ce point mon étude de 1985 : « L'hystérique et le groupe »).

métonymies, mais dans la coexistence avec les processus de la rêverie diurne, alors que le rêve est nocturne. 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, résistance et malléabilité. Il est dans le faire-semblant.

A travers l'espace de dramatisation qu'il déploie, à travers la distinction des temps qui le rythment, le jeu exige de ses sujets et de leurs objets une allocation ou une assignation de places qui rendent possible la réalisation du scénario : la bobine ne peut se soustraire à être, puis à représenter la mère, dans son mouvement d'absence et de retour, de rejet et d'attrait qui l'anime. Le maniement successif du rejet et de l'attrait accompagne les mouvements de projection et d'introjection qui soutiennent le processus interne des identifications à l'objet. La bobine représente la mère au moment même où elle n'est plus identifiée à la mère. L'identification se déplace alors de l'objet de représentation à l'objet représenté. On assiste à l'une des modalités de naissance de l'altérité : c'est ce que la parole permet d'obtenir pour autant que la nomination implique le deuil de la chose.

Le traumatisme se prête à construire un modèle du fonctionnement psychique dans lequel la capacité de rêver et celle de jouer font défaut. J. Gillibert prend en considération ces rapports contradictoires et circulaires entre rêve, expérience traumatique et jeu. Aux lieux et places de la pensée, l'acte répétitif est, dans son activité de représentation-liaison, le recours qui permet de reproduire l'impensé de l'effraction traumatique, d'opérer un nouveau collage de contre-investissement avec l'objet traumatogène. La fonction première du rêve est, comme le note Gillibert, de « lier la répétition traumatique en la transformant en angoisse ».

LE JEU, DEUIL DE LA CHOSE ET DEUIL DE L'ACTE

Le jeu est le deuil de la chose : il implique le domptage des pulsions et le 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 une activité préconsciente minimale. Le jeu est une remarquable acquisition de la période de latence⁴ : l'accès au faire-semblant régi par une règle permet une expression symbolisable des fantaisies inconscientes pour autant que le jeu accomplit un investissement narcissique qui soutient l'activité de découverte et de connaissance.

Deuil de la chose, le jeu est aussi deuil de l'acte : il est fondamentalement déplacement. Le déplacement rend possible le jeu : il permet de représenter des pensées et d'éprouver des affects devenus tolérables grâce à leurs déplacements. Le jeu peut alors signifier substi-

4. Ce point de vue a été bien mis en évidence par le travail de C. Arbisio-Lesourd (1997).

tuer et symboliser en réactualisant (et en répétant) la représentation de choses dans un scénario *comme si*, de telle sorte que soit maintenu l'écart entre la chose et le sujet, le sujet et l'autre, l'acte et la parole. A cette condition, le jeu permet la circulation entre les termes qu'il écarte et qu'il métaphorise.

C'est là le paradoxe du *comme si*, sur lequel Winnicott met l'accent en décrivant le jeu de la ficelle. Alors que prévalait chez Freud le point de vue économique, ici c'est la topique transitionnelle que vient qualifier le jeu comme zone « neutre » d'expression, d'illusion et de créativité. Je rappellerai ce mot de Winnicott : « La psychothérapie se situe entre deux aires où l'on joue : celle du patient et celle du thérapeute. La psychothérapie s'adresse à deux personnes qui jouent ensemble ». Le jeu nous confronte d'abord et toujours à ce passage entre l'incapacité de jouer et la capacité de jouer. Cette proposition est *a fortiori* pertinente pour le psychodrame.

L'ÉLABORATION DE SITUATIONS DIFFICILES PAR LE PSYCHODRAME PSYCHANALYTIQUE DE GROUPE

Je voudrais exposer quelques séances d'un psychodrame psychanalytique de groupe que j'ai proposé à des psychothérapeutes afin de travailler des situations cliniques particulièrement difficiles à élaborer : leurs implications contre-transférentielles y ont été particulièrement importantes. La méthode est la suivante : je propose aux participants de relater une de ces situations cliniques, puis je les invite à jouer, non pas directement un des cas relatés, mais à partir d'un thème de jeu qu'ils auraient inventé et qui leur serait venu à l'esprit ici et maintenant. Je ne les conduis donc pas vers une dramatisation directe de la situation clinique problématique, mais vers la recherche d'une situation imaginaire, inventée en groupe et qui sera choisie et jouée selon les règles et la procédure du psychodrame psychanalytique de groupe classique. J'énonce les règles qui régissent le jeu psychodramatique, l'utilisation des espaces du psychodrame, les horaires des séances, l'abstinence de toute relation entre eux et moi en dehors des séances. Ce sont les règles que la plupart d'entre eux énoncent lorsqu'ils sont psychodramatistes.

Une fois le thème retenu, il est joué dans l'espace réservé au jeu, puis les participants sont invités à parler de la scène qu'ils ont jouée ou dont ils ont été spectateurs : les associations qui leur viennent à l'esprit les ramènent régulièrement aux cas, mais il est possible que ce retour au cas se fasse au cours d'une séance ultérieure.

Le détour par le jeu sollicite l'invention imaginaire, il oblige les participants à décoller de la situation clinique difficile exposée, souvent vécue ou relatée avec un effet traumatique intense. Certains participants recherchent cet effet précisément pour sa fonction de collage à l'objet traumatique : l'affect est seul transmis par cette injection du

trauma dans la psyché des autres. J'ai proposé ailleurs (Kaës, 1994) une analyse du double collage qui s'effectue dans le destin du traumatisme : un collage à l'objet traumatique et un collage à l'objet du contre-investissement traumatique, le thérapeute et/ou le groupe thérapeutique par exemple. Le détour par l'imaginaire et le jeu pour mettre en travail ce mouvement de collage et de décollage est souvent accompagné d'angoisse, dans la mesure où l'évocation de cas difficiles remet les cliniciens en contact avec toutes les expériences antérieures au cours desquelles leur capacité d'imaginer et de métaphoriser était particulièrement endommagée. C'est-à-dire dans un moment de leur vie psychique caractérisée par une défaillance de l'activité du préconscient.

La séquence clinique que je vais exposer est extraite d'un séminaire de psychodrame que j'ai tenu à Buenos Aires en 1995 lors du pré-congrès de l'Association internationale de psychothérapie de groupe. Je disposais de quatre séances de deux heures chacune, réparties sur trois jours, le groupe comportant quinze personnes.

La première séance apporte des situations difficiles qui concernent l'impuissance des cliniciens à l'égard de la situation économique et sociale dégradée dans la plupart des pays d'Amérique latine : les patients qui ne paient pas, ou qui sont condamnés à partir parce qu'ils n'ont plus d'argent. D'autres participants ou les mêmes parlent de leur impuissance devant certaines formes de maladies biologiques ou mentales.

Après de nombreuses idées de jeu, un thème est proposé : une jeune fille qui fait ses études à l'Université veut quitter ses parents. La scène à jouer serait celle de la rencontre des parents et de leur fille. La jeune fille voudrait que ses parents lui donnent de l'argent pour partir, voyager, vivre au jour le jour.

Le jeu s'engage : la personne qui joue le rôle de la mère avait été très exigeante envers ses patients ; dans le jeu, elle se manifeste extrêmement compréhensive à l'égard de sa fille, tout en la mettant face à son avenir. La jeune fille répond qu'il n'y a pas d'avenir : elle évoque, sur un ton ironique, le nom de plusieurs groupes de rock : *Rigidité cadavérique*, *No Futur*, et d'autres formations aux noms encore plus désespérés. Le père entre en scène et se montre assez ferme : sa fille doit poursuivre ses études ou gagner sa vie. D'autres membres de la famille entrent en jeu : une tante, les grands-parents maternels, puis le fiancé de la jeune fille. La famille est divisée : les uns soutiennent le départ à l'étranger, la bonne idée de fuir la situation ; les autres (les grands-parents) racontent leur propre histoire d'immigrés, parlent de leurs échecs, de leurs efforts pour se remettre au travail après des périodes difficiles. Le père rappelle que son entreprise est au bord de la faillite, qu'il a de grosses difficultés, et il « engueule » toute la famille : « Ici, on ne fait que bavarder au lieu de vraiment travailler ». Le ton monte, les deux jeunes gens s'en vont,

ils sont désorientés, ils ne peuvent pas supporter ce qui se passe, ils quittent la famille.

Deux courants se dégagent des échanges après le jeu : l'identification des parents aux jeunes ; les parents les comprennent bien, ils ne savent pas très bien quels repères ils doivent maintenir pour leur fille ; d'autres sont sensibles au caractère rassurant de la présence des grands-parents qui parlent de leur expérience, qui ont une histoire à transmettre.

Lorsque revient dans la discussion l'évocation initiale des situations d'impuissance devant le contexte social et spécialement devant l'endettement des patients, l'idée se précise que si les parents sont prêts à tout comprendre et à s'identifier aux réponses de leurs enfants, ils ne font qu'entretenir leur angoisse. Ils ne peuvent plus penser, ils agissent ou sont sidérés. Certains thérapeutes ont accepté de travailler gratuitement pour quelques patients : le jeu leur fait découvrir l'impasse dans laquelle ils se sont mis avec eux. Il est vrai que je travaille aussi pour eux gratuitement, mais c'est la règle dans ce type d'activité et je l'ai acceptée en me « rémunérant » par le gain de connaissance que j'en attends. Ce qui ne sera pas sans effets dans l'espace transféro-contre-transférentiel.

La deuxième séance s'organise encore autour de la question de l'impuissance : que faire devant une situation sociale traumatique, les victimes du terrorisme d'Etat, les victimes d'attentats, notamment celui de Buenos Aires contre la communauté juive, il y a tout juste un an ? Que faire ? Ou plutôt que penser ? La fonction analytique n'est-elle pas menacée lorsque analysant (psychodramatisants) et analyste (psychodramatiste) sont immergés dans le même contexte social contraignant⁵ ? Je me dis que c'est probablement en ces occasions que se mobilisent la confusion, les angoisses devant la perte des limites, les fantasmes ou les actes de séduction. Comme si la violence communément subie collait ensemble patients et thérapeutes.

Plusieurs thèmes de jeu sont proposés, sans aboutir. Ils vivent eux-mêmes une situation d'impuissance. Ils me font comprendre que leur difficulté à jouer est précisément celle que chacun éprouve devant une situation traumatique, qui appelle un « faire » plutôt qu'un « penser », un collage plutôt que le deuil de la chose et de l'acte. Le détour par le jeu, au lieu de la dramatisation directe de la situation évoquée est, comme j'en avais fait l'hypothèse, une médiation efficace pour traiter les situations difficiles. Mais ce détour mobilise des résistances qui ne peuvent être traitées que par l'interprétation des transferts : ne craindraient-ils pas que, dans ce pré-congrès où nous sommes ensemble, je les ai convoqués à vivre une situation exceptionnelle qui les séduirait et les rendrait impuissants ? Leur proposer

5. Ce que J. Puget et L. Wender ont décrit comme « mondes parallèles ».

de jouer ne va-t-il pas les conduire à perdre les raisons de leur colère ? Est-ce que je ne serais pas en train de leur faire faire un détour dangereux, comme Le Petit Chaperon rouge qui va voir sa grand-mère. Manque le loup à cette évocation. Ce que je pointe.

On parle alors aussitôt du loup, qui trompe Le Petit Chaperon rouge et la grand-mère, de la peur et de l'admiration qu'il inspire, à la fois grand séducteur et grand dévorateur. On évoque ensuite une scène de petit chien attaqué par de gros chiens, le petit chien échappant à la mort en se soumettant au chef de la bande des gros chiens, puis une scène de loups se dévorant entre eux. Cette irruption de la violence fait très peur. Une participante, psychodramatiste en formation, insiste beaucoup pour que l'on joue, pour surmonter la résistance à jouer les thèmes proposés : ce contre-investissement du jeu est un effet typique du *collage traumatique*.

La jeune femme évoque alors une situation à laquelle elle est confrontée dans sa propre famille : mère de cinq enfants, dont un bébé, elle se sent complètement tiraillée entre toutes les exigences de ses enfants, elle est « dévorée » par eux, et elle propose que l'on joue un thème en partant de son expérience : autrement dit, elle se propose comme le cas difficile, pour « nourrir » le groupe. Le thème retenu est une famille qui se réunirait au moment du petit déjeuner. Un homme joue la mère, une femme le père.

Le jeu commence par une scène de chaos et se poursuit par une menace : le receveur de la compagnie d'électricité annonce qu'il va couper le courant si l'on ne peut pas payer la facture. Pendant que le père négocie avec le receveur, la mère le discrédite auprès de ses enfants dans un jeu très séducteur à leur égard. Tout alors devient extrêmement confus, les participants sur la scène du jeu se retournent sans cesse vers les participants spectateurs, guettant leurs réactions, cherchant leur accord : je propose d'arrêter le jeu.

L'arrêt du jeu sur la confusion (des générations et des sexes) les plonge dans le silence. Puis ils disent qu'ils n'ont pas su traiter la violence autrement que par la falsification, la ruse et la séduction. Sur quelle autorité, sur quelle loi prendre appui lorsque les parents jouent à être comme leurs enfants ? Le jeu devait leur permettre de traiter la violence, la peur du loup, les angoisses de dévoration et les fantasmes de séduction, mais ils ont été confrontés à d'autres situations qui font lien avec la première séance et le début de celle-ci : la dégradation du pouvoir paternel entraîne la confusion entre la loi familiale et la loi sociale, la confusion de l'autorité et de l'autoritarisme, comme si toute autorité était autoritarisme. Sous la question des mondes superposés, on découvre la confusion des générations et des sexes, la détresse du bébé et le désarroi de la mère débordée, la déroute de la pensée, effets de la défaillance de la loi paternelle.

La troisième séance va permettre de travailler une troisième forme d'impuissance : celle qu'éprouvent les thérapeutes, psychodrama-

tistes ou analystes, devant les résistances opiniâtres et les réactions thérapeutiques négatives de certains patients, ou lorsque pendant la séance, un élément du dehors que l'on ne peut pas contrôler fait irruption.

Un thème de jeu est assez rapidement proposé : une tortue serait sortie de sa boîte, aurait traversé l'appartement d'une thérapeute de groupe et se serait insinuée dans son cabinet de consultation. Dans le jeu, plusieurs tortues et une *mulita*⁶ envahissent l'espace : certaines tortues, agressives, grignotent la thérapeute et cherchent à la mettre en échec ; la *mulita*, séductrice envers la thérapeute, lui déclare qu'elle a décidé d'abandonner le traitement, mais des tortues se rallient à cette perspective, alors que d'autres ne peuvent supporter leur décision d'interrompre le traitement et accusent le groupe d'en être responsable.

Après le jeu, le sentiment partagé par la plupart des participants est qu'il a été question de l'intrusion de la folie chez la thérapeute. Je leur dis que, à mon sens, la « folie » est probablement entretenue par le groupe, les uns séduisant et abandonnant agressivement la thérapeute, les autres en sanctionnant ceux qui veulent partir, et leur faisant porter le poids de la culpabilité à se séparer. Plus il est dit à ceux qui veulent partir : « Pars, mais en partant tu vas nous faire du mal », plus ils veulent quitter violemment le groupe et la thérapeute, et plus se met en place et s'entretient une réaction thérapeutique négative persécutoire partagée, sans que la thérapeute, fascinée par sa réaction contre-transférentielle, soit en mesure de l'interpréter dans le jeu.

La quatrième séance arrive sur un fond de changement de cadre (une incertitude sur l'horaire de la dernière séance). Les propositions de jeu portent sur la difficulté d'intégrer un événement catastrophique : l'annonce de la mort d'un parent, un meurtre, un attentat. Le thème est encore celui de l'impuissance devant ce qui arrive : le groupe a été confronté à la menace d'un changement de cadre et à deux de ses effets : l'angoisse et la confusion. Plusieurs situations cliniques sont alors évoquées, qui s'articulent avec le thème de la séance précédente : décompensation en séance, changement de cadre, irruption d'un parent dans une séance de thérapie avec des adolescents, menaces d'un patient à l'égard du thérapeute ou d'un membre du groupe.

Voici le thème retenu pour le jeu. Alors que des patients sont réunis dans un cabinet de consultation pour une séance de psychothérapie de groupe, surgit une menace de bombe dans une école avois-

6. La *mulita* est un petit animal caparaçonné, comme le tatou, et de la taille d'une tortue. Mais à la différence de celle-ci, la carapace est formée de petites plaques articulées et non d'une enveloppe continue et dure. A. Eiguer me fait remarquer un autre sens de *mulita* : il s'agit de la petite mule donnée pour un jument à un acheteur naïf et trompé. La *mulita* est le symbole de la tromperie. J'ignorais ce sens au moment de la séance.

nante. A cette annonce, le thérapeute est pris d'une réaction maniaque et les patients sont à la fois confus et agressifs. Le jeu se termine ainsi : un pompier annonce que c'était une fausse alerte. *Happy end !*

Cette menace catastrophique conduit à travailler sur les positions contre-transférentielles repérées par les thérapeutes au cours de ces séances : la peur du groupe, l'angoisse devant le départ d'un participant, les atteintes narcissiques de la réaction thérapeutique négative, les manipulations inconscientes du cadre, les interférences et les colusions de cadre.

Je voudrais résumer en quelques brèves remarques ce qui m'a frappé au terme de ces séances.

La première est la résistance des participants à s'engager personnellement dans la relation des situations difficiles, alors que dans le jeu, leur participation était particulièrement intense.

La seconde concerne les échanges quasi-constants entre les participants engagés dans la scène du jeu et les participants qui se situaient en observateurs à la périphérie : les regards des premiers vers les seconds, la recherche d'une approbation ou d'un accord, la tentative des uns de faire venir les autres dans la scène du jeu, quelquefois les commentaires qui venaient de la périphérie et s'adressaient au centre, à ceux qui jouaient. On peut dire que, dans presque tous les jeux, ces effets de séduction et de transgression ont été sollicités ; mais on peut aussi voir les choses autrement et être attentif au mouvement de va-et-vient entre le centre et la périphérie, mouvement qui franchit les limites et « rebondit » de l'une à l'autre, pour utiliser le terme si expressif de « rebond » que propose G. Haag. Ce mouvement participe au travail du préconscient et à la constitution de la pensée, dans la mesure où se conjuguent dans ce va-et-vient la réflexion, d'abord en miroir, du centre vers la périphérie et de la périphérie vers le centre, mais aussi la réflexion comme retour de la pensée réfléchissante sur elle-même. Une partie difficile de ma propre conduite du psychodrame a été de maintenir les fonctions du cadre en privilégiant ses fonctions de contenance et de transitionnalité, sans me laisser fasciner par les ébauches transgressives de ces mouvements.

La troisième remarque porte précisément sur les jeux de séduction, étroitement associés à l'excitation qu'ils produisent et entretiennent. Je n'ai pas compris immédiatement que l'excitation avait pour fonction de se protéger de sa propre excitation, pour l'anesthésier et la soustraire au processus de pensée, en la portant à son point de rupture du pare-excitation : sans doute parce que je n'ai pas pu repérer que, dans le transfert, j'étais pour eux un objet excitant, au-delà de l'attractivité que représentait cette « expérience », à laquelle plusieurs s'estimaient privilégiés de participer.

La quatrième remarque porte sur la relation entre certains aspects de la confusion et de l'adhésivité dans le jeu avec la difficulté à éla-

borer la catastrophe psychique qu'est le traumatisme : comment se décoller de l'objet traumatique *et* de l'objet qui en protège ?

Ces séquences d'analyse peuvent être aussi commentées à partir de ce que j'avais appelé en 1979 l'analyse transitionnelle, et qui consiste dans les exigences suivantes :

- *le maintien des fonctions du cadre*, de telle sorte que puissent se figurer les ruptures et les transformations qui affectent cette fonction, soit sur un mode catastrophique, soit sur un mode intégratif ;
- *la mise en œuvre de la fonction de conteneur*, qui se manifeste dans l'accueil, par le psychodramatiste et les membres du groupe, dans leurs espaces psychiques, des pensées et des affects déliés ou non figurés et non symbolisés, de telle sorte qu'ils puissent être transformés. Le détour par la fiction appelle la création d'un conteneur dans lequel se met en place une fonction métaphorique ;
- *l'instauration et la co-invention de l'aire transitionnelle*, dans laquelle peut s'établir un rapport non conflictuel, ludique, entre la réalité psychique interne, la réalité psychique partagée dans le groupe et la réalité externe, physique et sociale ;
- *l'exercice de la fonction interprétative proprement psychanalytique*, celle qui porte sur les transferts, les résistances et les répétitions, qui concerne les participants en situation de groupe, et le groupe lui-même comme création psychique commune.

LE TRAVAIL PSYCHIQUE DU PRÉCONSCIENT. EFFETS DYNAMIQUES DE LA FIGURABILITÉ EN PSYCHODRAME PSYCHANALYTIQUE DE GROUPE

Cette série de séances montre assez bien comment l'élaboration du cas difficile s'effectue à travers trois processus majeurs que sollicite ce dispositif de psychodrame :

- grâce au recours au thème imaginé, après la phase d'exposé des situations difficiles et des associations qui s'y produisent, *un transfert de transfert* cherche et trouve une figuration scénarisée du conflit et de la paralysie de pensée. Le thème est une création de groupe, un détour par l'imaginaire qui restitue le fond inconscient de la mobilisation contre-transférentielle, tout en aménageant en un moment transitionnel, le rapport défensif par rapport à l'enjeu personnel de la situation difficile ;
- *le travail de l'intersubjectivité* est cette perlaboration, par l'appareil psychique des autres, et par ce qui se met en travail intrapsychique grâce à ce travail du lien, de ce qui, pour un sujet, est momentanément indisponible à sa propre pensée, ou à sa capacité de figuration ;

— *le passage par le faire-semblant*, la médiation de la fiction jouée permettent de « faire du mouvement un signe, non un acte »⁷. Un signe, puis un sens : la mise en figuration est nécessaire à la symbolisation. Le mouvement parcouru est celui qui rétablit ou restaure l'activité du préconscient.

Rappelons qu'à ce système s'attachent les diverses activités de liaison dans l'appareil psychique : la liaison des processus primaires et secondaires, la liaison de la figurabilité et de la motricité, la liaison du visuel et de l'auditif, les transformations des représentations de chose en représentations de mot. Ce sont précisément celles-ci que sollicite le travail associatif : le discours associatif est leur métabolisation en représentations de parole. C'est à ce système qu'est attachée la capacité associative, traductrice et interprétative de la psyché. Mes recherches sur les processus associatifs dans les groupes ont mis en évidence comment le travail de l'intersubjectivité est la condition du préconscient. Ce système se construit dans la mesure où s'accomplissent les fonctions de contention, d'hébergement et de transformation des pensées inconscientes d'un autre ou de plus d'un autre auquel le sujet est lié. Ces opérations de transformation et de métabolisation sont initialement celles qu'accomplissent la fonction *alpha* et la capacité de rêverie maternelles, l'activité transmodale de la mère. Formation du préconscient, activité parlante et intersubjectivité sont ainsi liées d'une manière fondamentale. La première fonction de porte-parole accomplie par la mère, celle où elle accompagne par la parole les expériences de plaisir et de déplaisir de son enfant, est la condition et le modèle de la formation du préconscient. Le préconscient de la mère constitue une partie de l'appareil à signifier/interpréter de l'enfant.

Que se passe-t-il lorsque les capacités représentatives et interprétatives du sujet peuvent défaillir, lors de scènes traumatiques pathogènes, mais aussi dans certaines situations de psychodrame au demeurant fort banales, mais qui font surgir la sidération, précipitent le sujet dans un agir explosif ou dans un mouvement de fuite aveugle devant la sensation de danger imminent ?

Dans tous ces cas, la fonction de l'appareil interprétatif, de protection contre la réalité des excitations, contre les impétuosité des pulsions et contre son angoisse, est mise en échec et ne peut secourir le sujet. Au contraire, l'embolisation de l'affect collé au vécu traumatique a pour effet de fixer la pulsion de mort sur l'objet traumatique et sur le Moi, et d'auto-entretenir la paralysie de l'activité du préconscient.

Dans une étude sur les troubles narcissiques de l'identité lors de rencontres marquées par la différence culturelle et leur mode de trai-

7. Comme l'ont noté M. Basquin *et al.*, *Le psychodrame, une approche psychanalytique*, Paris, Dunod, 1972, p. 10.

tement par le psychodrame, j'ai pu mettre en évidence l'efficace de la fonction figurative des mythes dans le jeu psychodramatique : la capacité de trouver des prédispositions signifiantes dans le déjà figuré que constitue un fond culturel (les mythes et les contes) fraye la voie à des représentations inconscientes. Le mythe, comme le conte ou la légende forment une réserve de déjà-dit qui peut rendre possible le dire encore informulé : ce qui est mis en disponibilité dans le pré-conscient — images, schèmes psychomoteurs, paroles, scènes — fournit une figuration d'affects et de représentations désormais accessibles à la pensée (Kaës, 1998).

POUR CONCLURE

La situation particulière que j'ai mise en place a confronté les psychodramatistes à penser les adhérences traumatiques des situations difficiles. La restauration de l'activité transformatrice du pré-conscient s'est effectuée grâce à la remobilisation de la motricité, de l'image et de la parole sur la scène de la figurabilité que construit et qui constitue le psychodrame.

La production d'un *effet dynamique par la figuration* spécifie en premier lieu le travail psychodramatique. Les placements et déplacements du corps dans l'espace du jeu psychodramatique sollicitent l'autre langage fondamental, l'autre axe de la figurabilité. L'image du corps propre est en tension avec l'image visuelle offerte au regard de l'autre. Cette tension appelle la parole, ne serait-ce que pour nommer le non-verbal.

Cet effet dynamique de la figuration est étroitement associé aux effets de *décondensation* des représentations et des affects. Le travail de *dégrouperment* rend possibles d'autres modalités de liaison, à la condition que le plaisir du jeu accompagne le deuil de la chose. La *dramatisation* ouvre la possibilité de représenter par le jeu la multiplicité des objets, des instances et des personnages psychiques, les liens que le sujet établit avec eux. La dramatisation est une représentation : elle permet le décollement du sujet dans la scène figée du fantasme. Le psychodrame rend possible le repérage de la position du sujet, sujet de l'inconscient et sujet du groupe.

BIBLIOGRAPHIE

- ARBISIO-LESOURD, C. 1997. *L'enfant de la période de latence*. Paris, Dunod.
- BASQUIN, M. ; DUBUISSON, P. ; SAMUEL-LEJEUNESSE, B. ; TESTEMALE-MONOD, G. 1972. *Le psychodrame, une approche psychanalytique*. Paris, Dunod.
- FALGUIÈRE, J. 1988. « Scènes de la vie psychique en groupe et psychodrame ». *Revue de psychothérapie psychanalytique de groupe*. 11, pp. 89-104.
- GILLIBERT, J. 1985. *Le psychodrame de la psychanalyse*. Seyssel, Champ-Vallon.

- KAËS, R. 1985. « L'hystérique et le groupe ». *L'évolution psychiatrique*. 50, 1, pp. 129-156.
- KAËS, R. 1986. *Les scènes de l'hystérie*. Communication au congrès international de psychothérapie de groupe. Zagreb, 9 p.
- KAËS, R. 1993. *Le groupe et le sujet du groupe*. Paris, Dunod.
- KAËS, R. 1994. *La parole et le lien. Les processus associatifs dans les groupes*. Paris, Dunod.
- KAËS, R. 1995. *Repères et concepts psychanalytiques opérant en psychodrame. Des émois corporels à la parole : jeu et figurabilité*. Ceffrap, décembre.
- KAËS, R. 1998. « Différence culturelle, souffrance de la langue et travail du pré-conscient dans deux dispositifs de groupe ». Dans : Kaës, R. ; Ruiz-Correa, O.B. et al., *Différence culturelle et souffrances de l'identité*. Paris, Dunod.
- LEMOINE, G. ; LEMOINE, P. 1972. *Le psychodrame*. Paris, R. Laffont.
- MISSENARD, A. ; KAËS, R. et al. 1999. *Le psychodrame psychanalytique de groupe*. Paris, Dunod.