

CHARTE :

A QUOI TIENNENT LES PSYCHODRAMATISTES...

1. Ethique du psychodramatiste :

Le savoir et le non-savoir du psychodramatiste:

Comme tout thérapeute, le psychodramatiste s'il est reconnu comme compétent n'en est pas moins tout-puissant.

Nous pensons que la découverte de J.-L. Moreno, centrée sur la spontanéité, du protagoniste et du groupe, n'a d'efficacité éthique que si les thérapeutes sont arrivés par leur formation personnelle à pouvoir renoncer à se substituer au protagoniste et à occuper la position idéale du meneur du groupe (leader).

Cette position d'abstention de savoir à la place de l'autre crée une tension constante dans le rapport au protagoniste (une lutte, un combat disait Moreno), parce que celui-ci, fragilisé par sa souffrance, attend toujours du thérapeute, en position de pouvoir, qu'il lui dise, lui montre ce qu'il doit faire, dire, être, penser, vouloir.

Cette position crée aussi une tension dans le groupe qui, pour maintenir sa cohésion, cherche toujours à s'appuyer sur l'animateur idéalisé pour permettre les identifications rassurantes. Mais, finalement, cette position oblige le thérapeute à soutenir une tension constante en lui-même, et c'est là que se définit son rôle professionnellement, parce que la situation l'institue explicitement et implicitement comme sujet supposé savoir, alors qu'il a, lui, à instituer le protagoniste et le groupe comme sujets supposés savoir.

Nous proposons l'écriture suivante : "sujet supposé s'avoir".

Cela revient à dire que, techniquement, le thérapeute renonce à toute suggestion autre que celle que lui prescrit son rôle de psychodramatiste en groupe, et qui consiste à permettre à quelqu'un de jouer sur la scène quelque chose de sa vie.

Il faut donc distinguer son savoir et son pouvoir techniques, que le groupe et lui instituent et investissent par convention nécessaire, de son savoir et de son pouvoir éthiques, dont il est seul à devoir constamment se destituer au bénéfice d'une avancée subjective pour les participants. Ce n'est que dans l'intervision clinique et l'élaboration théorique qu'il peut espérer soulager cette solitude et cette responsabilité, en les partageant.

2. Concepts fondamentaux:

2.1. La rencontre:

Le concept de la "RENCONTRE", initialement développé, par Buber ,a constitué, selon Moreno, le début des fondements théoriques de la psychothérapie de groupe.

La rencontre avec l'autre favorisée par la manière d'être du psychodramatiste, par sa disponibilité et son engagement personnel le plus authentique possible, constitue ,également un moyen technique thérapeutique au service de la personne.

Favoriser la rencontre c'est tendre la main. Dans un premier temps, la qualité de la rencontre se trouve plus importante que l'acte thérapeutique en lui-même.

Cette "rencontre" dans le psychodrame permet d'instaurer une possibilité de jeu qui fait précisément défaut dans le champ de la souffrance mentale et/ou semblerait constituer une demande (de formation, socio-éducative...).

L' "en-jeu" du psychodrame devient de redécouvrir ensemble une créativité, perdue.

La « rencontre » se situerait spatialement et temporellement à la fois:

- dans l'aire du groupe: lieu de demandes transitives (demandes qui attendent un objet, une réponse comme par exemple: « je viens pour apprendre ») et de demandes intransitives c'est à dire qui n'attendent pas forcément de réponses comme par exemple: « j'ai envie de jouer ») ; lieu où se jouent également, selon Winnicott, le "holding" et le "handling" (le groupe comme contenant ...)

- dans l'aire de jeu: lieu de surprise et de re-création, par le travail de la symbolisation et des représentations.

En résumé, la "rencontre" représente en même temps l'empathie ainsi que l'engagement du thérapeute, une écoute particulière, un travail de confrontation (renversement de rôle par exemple), de construction, de développement de la personne que permet la créativité, découverte par le psychodrame.

2.2 La spontanéité:

Concept qui consiste à trouver "une réponse adéquate à une nouvelle situation ou une réponse nouvelle à une situation ancienne" (Moreno).

Concept majeur de Moreno qui consiste en une prescription technique « jaillissement du dire », plutôt qu'un but à atteindre. Le psychodrame ne se situe pas dans une perspective d'éducation dans son sens étymologique, ou d'adaptation à un cadre rigide, mais dans une perspective de créativité, propre à la personne. (fantaisie?)

2.3 Le groupe:

La dimension groupale est le cadre de travail privilégié. Le groupe est le réservoir potentiel d'antagonistes et également caisse de résonance. Le psychodrame est un travail de groupe et non du groupe.

Cependant, le psychodrame peut aussi être utilisé individuellement.

De toute manière, le psychodrame tient compte à la fois de l'intrapsychique et de l'interrelationnel (est-il possible de ne pas le faire ?).

2.4. La mise en scène et le jeu psychodramatique:

La mise en scène et la mise en forme ou dramatisation: point commun entre toutes les méthodes psychodramatiques.

Première éape d'une interprétation ouverte pour sortir d'un « parler en rond » (cfr. coupure, 2.6).

Idéalement, le jeu constitue la règle essentielle du psychodrame. Cela fait partie du contrat avec le groupe. On doit pouvoir jouer parce qu'on est pas là pour se regarder ou rien que pour discuter. Chaque participant est un protagoniste potentiel.

La règle propre au jeu, c'est de faire "comme si " c'était la réalité avec la limite contenue dans la règle de l'artifice propre au théâtre, propre au jeu: "c'est pas pour du vrai ". Ce qui pourtant permet au protagoniste de pouvoir être « dans son jeu, ses émotions, de par la sécurité, de la règle et également par la coupure de fin de jeu.

Le jeu psychodramatique est une fiction un présent autrement décalé, pas une reconstitution de la réalité,.

Le jeu est métaphore en tant qu'il est une re-présentation agie des représentations de l'acteur. La règle du « semblant » introduit la métaphore qui se substitue à la chose, à l'objet sans y arriver.

Dans ce sens, le jeu psychodramatique est un espace de langage par le fait même d'être détaché, de la réalité tout en la représentant.

Le corps, le « non-verbal » mis en jeu peut aider à atteindre ce qui ne peut être exprimé par une parole soit chez des personnes ayant des difficultés de verbalisation ou à l'inverse usant d'un « bavardage » défensif.

Le jeu n'est pas copie conforme de la réalité. Il se décale de la situation vécue, ce qui augmente la possibilité au non-dit de se dire et par là même créer l'évènement, l'inédit inattendu.

2.5. La coupure et le « comme si »:

La coupure, présente inmanquablement dans le psychodrame, va introduire la notion de limite et de castration. Ce qui est visé dans le psychodrame n'est pas une pure libération de l'expression.

Au niveau du temps, la coupure est clairement présente et est introduite par le psychodramatiste qui pourra d'ailleurs en user pour souligner ou parfois plutôt suspendre une élaboration.

Au niveau de la technique propre du psychodrame, la mise en scène apporte une limite en soi. Elle va limiter l'expression et tendre à élaborer en concrétisant ce qui, jusque là, n'était que (pres)enti. La mise en scène par elle-même vient faire coupure dans l'expression libre cathartique et incite le sujet à ne plus "parler en rond" mais à s'engager dans ce qu'il vient de "parler". On peut relever également d'autres coupures: le renversement de rôle, le retour de l'espace du jeu à celui du groupe, l'arrêt d'un jeu « pas terminé » les « arrêts sur image »...

Donc, si le jeu psychodramatique est un "comme si", où tout pourrait être fantasme possible, les coupures viennent empêcher que cela soit comme ça (comme ça s'est passé, comme ça devrait être, comme on voudrait que ça soit). Il y a donc un espace d'élaboration entièrement libre (comme si) mais cet espace est aussi soumis à la coupure du temps et de la mise en scène, ce qui va contribuer au décalage et à la surprise.

C'est ainsi que les coupures contribueraient à faire en sorte que le dispositif psychodramatique permette de lever les inhibitions de telle façon que le montant de l'épargne de défense ne soit pas utilisé, entièrement à la décharge par un plaisir quelconque mais plutôt à un travail d'élaboration psychique qui diminue la souffrance, c'est à dire une modification des représentations

En fonction de l'objectif du groupe, la coupure se manifeste à d'autres moments.

En psychothérapie psychodramatique, il est question de décoller le patient du groupe et, notamment, par la scansion des séances.

Dans le psychodrame de formation, il est nécessaire « qu'on se sente bien ensemble » dans le groupe. La dimension imaginaire encourage les potentialités créatrices nécessaires dans la formation. La coupure entre groupe et participants se situe essentiellement en fin de « week-end ».

2.6. La relation psychodramatique:

Le psychodramatiste a un rapport à l'autre spécifique. On est en droit d'attendre d'un psychodramatiste qu'il y ait du jeu, et qu'avant même le jeu, il y ait une mise en scène. Ceci implique du psychodramatiste une écoute différente que celle en jeu dans des entretiens thérapeutiques, d'aide ou de formation.

La relation psychodramatique est prise dans une écoute visuelle ou scénique, c'est à dire une écoute orientée vers la mise en images, en scène, une écoute des signifiants visuels.

De plus, c'est le protagoniste qui éveille « quelque chose » chez le psychodramatiste (il s'échauffe avec le groupe) à partir de quoi celui-ci se lève pour faire coupure avec l'échange du groupe. C'est le moment « où ça prend », moment d'une possible construction scénique à partir des signifiants visuels de l'échange du groupe. Il appartient à la relation dans le groupe et pas à un individu.

La réponse psychodramatique à la demande de l'autre est de jouer. De ce fait, la relation psychodramatique renvoie à l'agir du jeu, à la mise en jeu du discours, ce qui n'est pas un passage à l'acte puisque le jeu par ses caractéristiques tente d'ouvrir vers une parole.

En psychothérapie, le psychodramatiste se lève pour inviter au jeu quand il entrevoit une direction, un fil conducteur possible sans pour autant en voir le bout. Ce sont les détours du jeu ou son aboutissement (parfois une coupure dans le jeu) non connus qui permettent une ouverture à l'élaboration.

En formation, la mise en jeu nécessite moins cette direction préalable, ce fil conducteur conscient dans la mesure où il y est question d'élaboration ou de création d'un savoir à partir de l'expérience..