

APPLICATION EFFICACE DE COMBINAISONS DE MÉTHODES DE PSYCHODRAME

Ildikó Erdélyi

ERES | *Le Coq-héron*

2014/2 - n° 217
pages 21 à 30

ISSN 0335-7899

Article disponible en ligne à l'adresse:

<http://www.cairn.info/revue-le-coq-heron-2014-2-page-21.htm>

Pour citer cet article :

Erdélyi Ildikó, « Application efficace de combinaisons de méthodes de psychodrame », *Le Coq-héron*, 2014/2 n° 217, p. 21-30. DOI : 10.3917/cohe.217.0021

Distribution électronique Cairn.info pour ERES.

© ERES. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.



Ildikó Erdélyi

Application efficace de combinaisons de méthodes de psychodrame

Les méthodes de psychodrame et leurs applications

Nous distinguons trois courants majeurs en psychodrame en fonction des bases théoriques, de la conception de la maladie et de la méthodologie. Ces courants sont le psychodrame centré sur le protagoniste, le psychodrame psychanalytique et le psychodrame centré sur le groupe.

Nous appelons psychodrame « classique » la méthode conçue par J. L. Moreno, centrée sur le protagoniste, répandue sur tous les continents¹. Les bases théoriques en sont les œuvres de Moreno². Les pratiquants du psychodrame analytique sont les psychanalystes et les psychothérapeutes travaillant avec une approche analytique ; cette méthode psychodramatique est commune surtout en France³. La psychanalyse en constitue la base théorique⁴, mais en ce qui concerne sa méthodologie, elle peut être considérée actuellement comme une variante du psychodrame centré sur le protagoniste.

Le psychodrame centré sur le groupe est lié au nom de Ferenc Mérii, c'est lui qui a créé cette méthode avec ses disciples et en a décrit les modes d'application. Les experts qui la pratiquent sont familiers avec la théorie de la psychologie de groupe et ont une expérience de la dynamique de groupe. C'est avant tout en Hongrie que les professionnels formés à la psychologie clinique de Mérii l'appliquent, mais elle est également connue en Belgique⁵ où s'épanouit une tradition de la culture et de la recherche des petits groupes.

Les méthodes de ces courants de psychodrames peuvent être utilisées en combinaison les unes avec les autres, si les animateurs de groupe ou metteurs en scène de drame se sont familiarisés avec les différences d'approche et de méthodologie, dans la pratique.

Le but de mon étude est d'examiner la problématique estimée la plus adéquate à savoir la « combinabilité » des méthodes de psychodrame. J'étudie

1. J.L. Moreno, *Psychothérapie de groupe et psychodrame*, Paris, Puf, 1965.

2. Cf. R. Marineau (1989), *Jacob Levy Moreno 1889-1974, Father of Psychodrama, Sociometry, and Group Psychotherapy*, London, New York, Tavistock/Routledge.

3. N. Amar, G. Bayle, I. Salem, *Formation au psychodrame analytique*, Paris, Dunod, 1988.

4. O. Avron, *La pensée scénique, Groupe et psychodrame*, Toulouse, érès, 1996.

5. P. Fontaine, « Histoire de la Verveine », *Folia Psychodramatica*, n° 7, 1988.

comment la méthode centrée sur l'individu (protagoniste) dans le groupe peut être considérée comme une sorte de psychanalyse appliquée, et comment la méthode centrée sur le groupe peut compléter les démarches focalisées sur l'individu, et en fin de compte comment les deux méthodes peuvent se compléter dans les cas de combinaison de méthodes, ou par leur application commune. Je répondrai à ces questions en me référant à ma pratique psychodramatique. L'application commune peut être proposée aux moments où la situation actuelle du groupe le requiert, et lorsque le but du groupe est réalisable à l'aide de combinaisons de méthodes intégrant les deux méthodes ou, éventuellement, d'autres démarches thérapeutiques.

La méthode centrée sur le protagoniste, d'approche analytique, et la construction du jeu

Ce sont les membres du groupe qui choisissent un protagoniste (personnage principal d'un jeu) parmi les candidats au jeu de drame, qui se présentent en donnant un titre à leur thème et en tirant leur chaise vers le centre du cercle de groupe. Par la suite c'est le protagoniste avec son thème choisi par le groupe qui sera au centre de l'intérêt et du travail communs. Le drame commence par une interview, conduite par le directeur du jeu (promenade), se poursuit par un jeu de drame constitué de scènes et se termine par un partage de vécus (*sharing*). Le protagoniste pré-joue tous les rôles, puis choisit des personnages, un alter ego avant tout qui le remplace pendant qu'il interprète d'autres rôles. La construction des scènes est une œuvre commune du protagoniste et du metteur en scène (directeur de jeu, animateur, thérapeute), et ce sont les concepts psychanalytiques qui fonctionnent comme principe de régulation dans le processus. Les techniques de base sont le dialogue, le changement de rôle, la duplication et le miroir.

La méthode centrée sur le groupe et le fonctionnement du groupe

L'originalité du psychodrame centré sur le groupe tient au fait que ce dernier utilise la dynamique des processus de groupe pour construire le jeu psychodramatique. Cela signifie plus concrètement que c'est le groupe qui porte à terme le thème du jeu, mais ce sont les animateurs du groupe qui assistent consciemment à la naissance du jeu en relevant des phrases qui paraissent exprimer le sujet implicite du groupe, arrivant alors à maturité dans la situation de l'« ici et maintenant » du groupe. Après avoir trouvé et exprimé le sujet du groupe, l'un des animateurs demande aux membres du groupe de chercher ensemble une situation de jeu pour représenter le thème.

Ce qui peut être considéré comme une démarche spécifique à la méthode, c'est justement le « jaillissement » – la mise en relief – du thème qui, par la suite, apparaît et se développe comme thème de jeu psychodramatique.

Le jeu psychodramatique met en scène le conflit formulé dans la mouvance du thème. Les porteurs du conflit sont les personnages principaux qui improviennent au cours du jeu et qui remplissent les rôles assumés par du vécu personnel. Le travail avec les conflits est toujours façonné par la situation de vie et les problèmes actuels des personnages principaux.

En raison de la « nature de tourbillon » du psychodrame, les personnages peuvent être entraînés à jouer leur propre histoire, leurs propres secrets, et à projeter sur leurs partenaires de jeu les sentiments qui au sein du groupe s'adressent à l'animateur, mais originalement à l'image intériorisée des personnes les plus proches⁶. Cette méthode, comme celle centrée sur le protagoniste, fait fonctionner les projections et le transfert.

Le fonctionnement du psychodrame centré sur le groupe est assuré par la structure en trois temps qui caractérise chaque méthode de psychodrame. La première phase d'échauffement est appelée discussion initiale ou démarrage, entraînant de libres associations, la deuxième est le jeu, la troisième contient le partage de vécus des acteurs et des spectateurs⁷.

Jeu de psychodrame centré sur le protagoniste accompagné de jeu de groupe

Rêve, fantasmes et souvenirs

Dans un groupe thérapeutique, le thème d'une jeune femme étudiante (Louise) est sa pensée obsessionnelle dont elle a peur. Elle est terrorisée à l'idée qu'elle pourrait tuer son compagnon (Antoine). Le titre de son thème : « J'ai peur de te tuer. » Ce thème connu par d'autres membres du groupe sera choisi par les participants comme sujet de jeu et Louise comme protagoniste.

Le jeu de drame :

1^{re} scène – Louise et Antoine sont assis l'un à côté de l'autre et une paire de ciseaux est posée entre eux.

L : Qu'est qui se passerait si j'essayais de te tuer ?

A : Tu ne le ferais jamais. N'y pense plus.

L : Un rêve d'enfance me vient à l'esprit.

2^e scène – Le rêve d'enfance sur scène : les deux enfants jouent ensemble (sur une couverture jetée par terre indiquant les limites de l'espace du rêve).

R : Tu es idiot, maman m'aime plus que toi. J'ai été là avant toi.

L : Va savoir ! (Elle tient un objet à la main et lui donne un coup de couteau. Elle joue d'abord le rôle de l'agresseur puis celui de l'agressée, et à la fin elle revient à son propre rôle.)

3^e scène – Souvenir par association : jeux entre frère et sœur.

R : Nous sommes des grandes personnes, et on est marié. On joue à ça ?

L : Si tu veux.

R : Mets-toi sur mon dos. (Il se met à quatre pattes, Louise s'assied sur le dos de son frère, et elle serre le dos du garçon entre ses cuisses, puis elle se laisse tomber par terre.)

4^e scène – Souvenir par association : bagarre des parents. La mère (malade mentale aux épisodes psychotiques) cogne la tête de son mari : *Je vais te tuer maintenant.*

Le père serre les bras de sa femme pour l'empêcher de taper, mais il la tient déjà dans ses bras en la berçant doucement : *Ça va aller, ma chérie.*

6. I. Erdélyi, „Méri Ferenc pszichodramája”, (« Le psychodrame de Ferenc Mérei »), dans A. Borgos, F. Erős, *Méri-életmű (L'œuvre de Mérei)*, Budapest, UMK, p. 73-88.

7. F. Mérei, K. Ajkay, E. Dobos, I. Erdélyi, *A pszichodráma önismereti és terápiás alkalmazása (L'application du psychodrame thérapeutique et de développement personnel)*, Budapest, Akadémiai K., 1987.

Les personnages jouant les parents répètent le jeu de la bagarre, et Louise, petite fille, les regarde par une brèche dans la porte.

L : Mais qu'est-ce qu'ils font, nom de Dieu ? Qu'ils arrêtent de faire ça !

Le metteur en scène fait sortir le protagoniste du jeu et lui propose de regarder la scène de l'extérieur, comme si elle se regardait dans un miroir. Louise voit le couple et aussi la petite fille qui le guette.

Louise : On ne sait pas qui tue qui... Mais j'ai déjà vu de pareils spectacles, au moins dans mes fantasmes...

Le metteur en scène lui demande de regarder ensuite le spectacle comme si elle voyait un petit détail d'un film⁸.

Louise : On dirait qu'ils font l'amour. Oui, c'est bien ça.

5^e scène – Le couple et le Séducteur. Louise et Antoine sont de nouveau sur scène. À la demande du protagoniste, la Pensée Obsessionnelle devenant le Séducteur (rôles pré-joués par Louise, représentés par un homme) apparaît derrière elle.

Louise au Séducteur : Tu es excitant mais inquiétant en même temps. Va-t-en maintenant. (Elle réussit à le pousser dehors.)

Louise à Antoine : Je suis heureuse que tu puisses croire en moi. En monologue : *Je ne suis pas ma mère, j'en suis persuadée.*

Pendant le partage de vécus, la plus grande part de souvenirs et de fantasmes des participants est à caractère érotique. Louise doit être confrontée à la peur d'être identique à sa mère destructrice, mais aussi à sa propre envie d'avoir des sensations semblables à celles qu'elle avait vécues dans le rôle de sa mère.

À la fin de la séance Louise peut reprendre la parole. Elle dit qu'elle se sent soulagée. Elle évoque son premier jeu de psychodrame où elle – dans le rôle du nourrisson – est arrivée à se voir dans le visage de sa mère.

Dans les fantasmes du thérapeute/metteur en scène, l'image inconsciente du corps⁹ de Louise entre en contact avec sa propre image du corps, grâce au processus du transfert-contre-transfert. Louise réalise enfin que sa panique était le mélange de la peur et de l'envie, des choses excitantes comme l'étaient les noces des parents. Elle a le pressentiment que souffrance et volupté forment les deux pôles de son obsession.

Après le jeu, le metteur en scène propose aux membres de former des images concernant leur héritage, les fantômes dont ils ont peur. Ils se mettent à deux et élaborent des vignettes sur ce thème.

À la fin de la séance, tous les participants dansent autour de la Peur (représentée à tour de rôle par chaque membre). C'est la fête de la victoire sur la peur dans le cadre d'un psychodrame de groupe collectif.

Jeu de psychodrame centré sur le groupe et sélection du protagoniste du prochain jeu

Le jeu de groupe comme acte commun de création

La mise en place d'un « petit monde » commun et de ses règles de fonctionnement est une condition du maintien du groupe. La construction du « petit

8. I. Erdélyi, « The role of the mirror in psychodrama training », dans P. Fontaine (sous la direction de), *Psychodrama training*, Leuven, FEPTO Publications, 1999, p. 173-186.

9. F. Dolto, *L'image inconsciente du corps*, Paris, Le Seuil, 1984.

monde », le façonnage de sa façon de fonctionner se fait au cours de jeux de groupe dramatiques.

Le jeu intitulé « Les Dix Fléaux » a eu lieu dans la phase d'un groupe « A » de formation de développement personnel, où deux membres ont quitté le groupe en même temps. Une situation de crise s'en est suivie, menaçant l'existence du groupe. Étant donné que chaque participant avait lutté pour garder les membres déviants dans le groupe, leur départ a provoqué une frustration chez chacun et a remis en question les valeurs de groupe.

Nous avons décidé avec mon collègue co-animateur de guider le groupe vers un jeu de groupe, espérant trouver avec lui la solution ensemble. Nous avons proposé à chacun de se prononcer sur les sentiments que la situation suscitait, et de chercher ensemble le thème commun qui, sous-jacent dans les réponses, nous intriguait le plus. Une fille nous a alors raconté un rêve dans lequel les membres partants revenaient, demandaient à être ré-accueillis, mais le groupe ne les laissait plus entrer.

Après le partage du rêve, certains fragments de l'histoire familiale des « abandonneurs », connus auparavant, et les sentiments de culpabilité de membres présents nous ont conduits au thème du châtement. C'est le récit biblique des « Dix Fléaux » (ou plaies), dans l'Ancien Testament, qui nous servira de cadre de jeu. Selon l'Écriture, Dieu en a eu assez des hommes et a décidé de les effacer de la surface de la terre. Dieu ne voulait pas non plus épargner son propre peuple, les juifs. Il a néanmoins fini par accepter un accord où il a stipulé que les membres de son peuple devaient se marquer pour prouver leur amour pour lui. Il ferait grâce à ceux qui auraient le signe sur leur portail, il ferait tuer les autres, annonça-t-il aux hommes.

Dans la discussion de départ, Thomas bouillonne de colère et se prépare à la vengeance. Il ne pardonne pas aux deux membres qu'ils l'ont abandonné. Nous savons qu'il s'est retrouvé seul dans sa vie personnelle, donc l'émotion alimentée par deux sources s'additionne en lui, et il se porte volontaire pour jouer le rôle du Dieu punisseur. Les rôles distribués à l'avance sont les suivants : Dieu, les membres de deux familles juives et les membres de deux tribus étrangères. Les autres rôles naissent en cours de jeu. Il est convenu que lorsqu'un nouveau personnage entre dans l'espace de jeu, il doit nommer son rôle.

Le conflit décrit au moment de l'établissement de la situation de jeu se tend entre le respect et le mépris des lois, puisque chacun peut peindre le signe sur son portail à condition qu'il assume son appartenance à Dieu, ou alors peut s'opposer à l'ordre, mais doit faire face aux conséquences de sa négligence ou de sa révolte.

Nous voyons Thomas sur la scène de jeu qui visite les maisons la nuit, et cherche le signe sur les portes. Il souhaite des rêves paisibles aux habitants des maisons marquées et il massacre les habitants des maisons sans signe. Certains hommes résistent, défendent leurs familles ; d'autres attendent la fin, paralysés par la peur. Les cadavres des habitants des maisons sans signe sont éparpillés par terre, lorsqu'Imola apparaît soudainement en face de Dieu, dans le rôle de l'Étoile du berger, et ressuscite les victimes. Tout le monde est étonné de voir que c'est justement Imola, croyante, qui empêche « l'Écriture de s'accomplir ». À l'aube « l'Étoile du Berger » meurt, son règne se termine, et Dieu reste seul avec les hommes. À Dieu et aux hommes il ne reste plus qu'à s'allier (groupe « A »).

La parabole mise en action dramatique sert de soupape à la colère, permet de vivre la vengeance, et de survivre ensemble à la perte. Le « signe » devient le symbole de l'union. Quoique le fantôme de l'ascendance¹⁰ apparaisse de temps en temps dans le jeu, nous avons considéré que le problème central, du point de vue dynamique, était la redéfinition du groupe.

C'est ce jeu qui a initié la série de jeux de groupe portant sur des thèmes bibliques. Au cours d'un travail sur deux ans et demi, il y a eu en tout trois jeux inspirés de l'Ancien Testament, et le besoin de ce type de jeu apparaissait toujours dans la mouvance de crises de groupe. Le personnage central de chacun de ces jeux était le père, dont la figure mythique fonctionnait comme le levier caché du processus de groupe de 250 heures.

Les mythes et histoires bibliques sont de la matière condensée semblable à des métaphores qui catapultent le protagoniste à une distance mythique tout en le rapprochant de son essence intérieure, car il est amené à découvrir dans la narration les tournants de sa propre histoire, et soi-même dans le héros de mythe. C'est la raison pour laquelle les histoires de mythe sont propices à la projection et à ce que l'on réponde au dilemme contenu dans le mythe avec les outils de l'action dramatique, comme a fait Œdipe en face du Sphinx.

Bien qu'il conçoive Dieu comme une réalité existante, le *bibliodrame* le catégorise comme une réalité de surcroît, puisque Dieu, existence objective, ne peut être mis en scène dans le drame que par le vécu subjectif des personnages, la représentation de leur image divine intérieure¹¹. Nous le considérons uniquement comme symbole, et nous traitons la figure mythique de Dieu comme réalité de surcroît, et dans le contexte de narration actuellement évoquée, nous offrons la possibilité de se déployer aux fantasmes d'action concernant le rapport entre dieu et homme. Dans les jeux de psychodrame évoquant la relation dieu-homme, se cache toujours la figure crainte du père.

C'est ainsi que le processus de dynamique de groupe englobe le transfert central¹², les sentiments destinés aux personnages d'autorité du groupe. Dans le jeu individuel qui suivra ce drame de groupe, Thomas sera le protagoniste. Son thème sera la solitude personnifiée par une femme dans son psychodrame.

La dynamique de groupe et ses exigences par rapport à la méthode

Au premier soir d'une séance marathonnienne de groupe « E » de formation, les participants se préparent pour un jeu de groupe, après un jeu centré sur le protagoniste. Chaque participant partage des sentiments de frustration, car un membre masculin du groupe a violé l'accord commun de rester sur place et est rentré chez lui pour la nuit. Le soir, les petits enfants de mères membres du groupe ont été conduits au logis de province par les pères.

Le sujet de la discussion initiale est le double engagement (envers le groupe et envers la famille). Les participants restés sur place voient le groupe dévalorisé par le comportement du membre parti. Malgré l'envie de discuter entre eux de leurs blessures, ils y renoncent pour éviter de débattre sur lui en son absence. Le thème est désormais la double loyauté (envers le groupe de drame et du participant parti).

C'est avec de grands efforts que le jeu évoqué plus tard comme « Show Terroriste » est créé, portant le sous-titre de « Terroriste dans le pétrin ». Le drame oscille entre fiction et réalité. Le caractère fictif de la représentation est

10. I. Erdélyi, « Fantomok és más örökségek, Család. Származás, trauma » (« Fantômes et autres héritages, Famille, origine, trauma »), dans *Mágikus és hétköznapi valóság (Réalité magique et quotidienne)*, Budapest, Oriold és Tsai, 2010, p. 217-248.

11. K. Sarkady, P. Nyári, „Spiritualitás a pszichodrámban” (« Spiritualité dans le psychodrame »), dans A.M. Zseni (sous la direction de), *A pszichodráma és korunk tükröződései, (Le psychodrame et les reflets de notre époque)* Budapest, Medicina, 2007, p. 255-274.

12. D. Anzieu, *Le groupe et l'inconscient*, Paris, Dunod, 1999.

alimenté par des fantaisies de vengeance, mais le refus de créer un bouc émissaire conduit à la résistance au jeu et à la fiction. Le maintien de la cohésion l'emporte sur le succès du jeu de groupe, bien que la séance marathonnienne soit un événement attendu depuis longtemps par le groupe.

L'histoire est la suivante : les terroristes tchéchènes prennent en otage une journaliste israélienne, surveillée par un commando sourd-muet, tandis que le chef terroriste féminin négocie avec un représentant de la confédération. Les libérateurs d'otage du jeu suivent les événements *via* la télévision car ils les estiment anodins. Le jeu est « dévié » de son but, se termine avant d'atteindre son zénith émotionnel. Le jeu psychodramatique lui-même devient victime d'une terreur émotionnelle particulière de groupe, en défense du membre absent. La maîtrise des impulsions cause le naufrage du jeu, le vécu de catharsis n'a pas lieu, mais la création de bouc émissaire est évitée. Le sentiment de manque de jeu protagoniste en est le prix. L'alliance des membres du groupe est plus forte que le sentiment de vengeance.

Combinaisons et alternance de méthodes suivant la dynamique de groupe

Nous sommes au dernier quart du groupe « B » de développement personnel, au début d'une séance marathonnienne de deux jours, quand nous apprenons qu'un membre masculin du groupe a annoncé dans une lettre qu'il quittait le groupe. Il n'a jamais eu de jeu autonome, mais il fonctionnait comme une conscience vivante du groupe, il reprochait aux animateurs de gérer les cadres trop à la légère, et aux participants de l'accepter.

Après cet événement, la majorité du groupe choisit le sujet de Dana, et cette dernière sera le protagoniste. Le titre de son sujet – « Cadres sécurisants » – est abstrait et indique que thème du groupe et thème personnel s'y trouvent mêlés. En un mot, elle se présente comme la conscience de groupe, et les autres lui accordent le jeu. Le metteur en scène du jeu est l'animatrice du groupe avec qui Dana entre régulièrement en conflit au sujet des règles du groupe.

Dans le jeu, la famille de Dana apparaît sur scène, le rapport entre mère et fille devient le sujet principal du drame. À côté de la mère et de la fille, le troisième personnage féminin est la Conscience personnifiée qui s'allie tantôt à la mère, tantôt à Dana protagoniste, et avec qui Dana entretient une relation plus conviviale qu'avec sa mère. Derrière les sentiments transférentiels négatifs de Dana vis-à-vis de l'animatrice du groupe apparaît également sa colère envers sa mère. Il était plus facile pour Dana de jouer ses conflits vécus dans le groupe que le thème de son rapport à sa mère, dont elle se défendait. C'est la raison pour laquelle le travail du thème centré sur le groupe et celui du conflit centré sur le protagoniste étaient mêlés dans le jeu. Le groupe a exprimé les deux besoins et, grâce à la dynamique du groupe, tous les deux s'accomplissent.

La gestion provisoire du conflit entre Dana et l'animatrice a continué dans le jeu de groupe intitulé : « Bar d'Eden aux Apôtres ». Dans la discussion de départ, le psaume 90 est cité : « Seigneur, tu as été pour nous un refuge d'âge en âge », puis la persévérance de l'apôtre Pierre est évoquée.

Un des animateurs résume que le thème est la confiance et propose aux participants d'établir la situation de jeu. L'effet marathonnien commence à se faire sentir lorsque subitement quelqu'un devient un bâtiment et se présente comme Bar d'Eden aux Apôtres. Il revendique d'être un lieu attirant et désiré,

son portail et ses gardes sont personnifiés par des hommes qui surveillent son entrée de façon synchrone. Selon la règle paradoxale, on n'y entre qu'en maillot de bain, et il faut s'habiller à l'intérieur du bar de vêtements cachés dans des sacs en plastique, couvrant la personne jusqu'au cou. C'est d'abord la Vierge Marie Madone qui demande admission en bikini (c'est par des châles enroulés sur elle qu'elle indique le bikini). Le personnage représente à la fois la figure maternelle biblique et l'icône féminine (la chanteuse). Le jeu se constitue désormais de scènes semblables à un film surréaliste ou à un rêve où des policiers et des anges entrent et sortent du bar apostolique, et où des cameramen de télé tentent d'entrer pour fournir des sujets aux médias. Dans le bar, le garde de la porte est crucifié comme Jésus, mais il est tout de suite descendu de la croix car ses partisans – Marie Madone, Marie Madeleine, une nonne et des anges féminins – se mettent de son côté et le dorlotent.

Le jeu tourne en dérision le système rigide des règles et représente avec humour les façons de déjouer les forces du maintien de l'ordre, puis punit le garde trop zélé par ses propres moyens. Dana joue une fille à la recherche de plaisirs dans le jeu, qui entre légalement dans « l'Eden ». Au moment du partage des vécus du jeu, Dana se réjouit d'avoir été capable de faire part du vécu commun.

Jeu de protagoniste masqué en drame de groupe, interprétations et contrepoints

Dans le groupe « D » deux jeux centrés sur le protagoniste ont eu lieu. Les deux jeux ont comme affiché l'impossibilité de partager les vécus intimes dans les rapports homme-femme. Les participants désirent un jeu de groupe pour répondre à la « formule » présentée, et ils recherchent une relation légendaire pouvant servir de cadre au jeu. César et Cléopâtre, Samson et Dalila, saint Jean Baptiste et Salomé, Joseph et Putiphar sont entre autres évoqués. Le groupe choisit finalement la relation de ce dernier couple comme modèle de jeu. À côté de l'histoire biblique, le modèle de la narration est le roman *Joseph* de Thomas Mann. Le personnage principal masculin est joué par Daniel, Putiphar par Milla.

Le jeu met en scène l'action de la séduction au cours de laquelle l'homme résiste pendant longtemps à la femme, car il hésite à renoncer à la jouissance provoquée par la plongée dans sa propre beauté. Daniel met en scène un beau gosse passif et narcissique. Le tournant a lieu lorsque Putiphar, séduisante, devient elle-même séduite, et réveille ainsi le séducteur dans l'autre. Séduire et être séduit sont les expressions du même désir, des actions-miroirs¹³. La femme séduisante et séduite devient irrésistible pour Joseph qui est étourdi par l'amour. C'est ainsi que Putiphar et Joseph deviennent un couple.

Dans le jeu protagoniste de Dana, c'est la problématique narcissique provoquée par les blessures relationnelles précoces, c'est-à-dire l'impossibilité de la relation, qui est mise en scène, tandis que dans le jeu centré sur le groupe, le jeu a résumé, interprété et « corrigé » les blessures représentées au cours des drames protagonistes précédents. La tension des membres du groupe a baissé lorsque Joseph est tombé amoureux de Putiphar, c'est-à-dire au moment où le groupe a « socialisé » Narcisse. Ce jeu marque le début de nouvelles formes de représentation de la relation homme-femme dans le groupe.

13. I. Erdélyi, „Don Juan és asszonya” (« Don Juan et sa maîtresse »), dans *Tér és tükör, Mindennapi kisérteteink (Espace et miroir, Nos revenants quotidiens)*, Budapest, Flaccus, 2004, p. 42-56.

Dans le groupe de supervision, formé d'experts travaillant en coopération depuis plusieurs années, la principale façon de travailler est la méthode du psychodrame. Les participants reformulent comme problèmes les thèmes qu'ils apportent du domaine de leur travail de supervision, et ce sont les modes de résolution de problèmes qui sont représentés sur la scène du drame.

Lors de la séance, le problème d'Adam est énoncé sous forme de question : « Où suis-je dans mon groupe de clients ? » Il est superviseur d'une équipe travaillant dans un service d'urgences téléphoniques. Pendant la séance en question, il a eu subitement le sentiment de ne plus pouvoir faire attention au groupe, car ses propres fantasmes le préoccupaient. Les membres de l'équipe parlaient des appels actuels qu'ils recevaient, et plusieurs ont évoqué la jeune Karina que chacun connaissait déjà par la voix, à l'exception de Tina. Tina interrompait sans cesse le discours d'Adam.

Nous mettons d'abord en scène la tension entre Tina et Adam. Tina ne le laisse pas parler. Adam commence un monologue intérieur : « Quelque chose me dérange, je n'arrive pas à faire attention à Tina. » Le jeu se transforme en drame centré sur le protagoniste. Adam avoue que c'est la figure de Karina qu'il a vue dans une sorte de rêverie¹⁴, puis fait apparaître le fantasme dans lequel Karina, adolescente, sautillante, lui fait signe de la main. Adam, observant la scène de l'extérieur, c'est-à-dire dans le miroir dramatique, comprend subitement qu'il a mis en scène le souvenir de la première rencontre avec sa fille aînée. Celle-ci vivant à l'étranger depuis sa naissance, il ne l'a revue qu'à son adolescence, lorsqu'elle l'a contacté par téléphone pour qu'ils se revoient. (À la fin du jeu Adam peut se consacrer de nouveau à Tina et à son travail¹⁵.)

Le jeu centré sur le groupe devient un drame centré sur le protagoniste lorsque ce sont les sentiments contre-transférentiels de l'animateur qui en deviennent le thème. Dans le but de suivre les processus inconscients du personnage principal, le changement de méthode s'est fait de façon naturelle. Lorsque le sentiment contre-transférentiel devient conscient chez le superviseur, les manifestations transférentielles provenant de Tina ne le dérangent plus. Il parvient à y réagir de façon adéquate.

Combinaison de méthodes comme procédé efficace du psychodrame

Conclusion

Tous les modes de travail psychodramatiques sont utilisables dans le travail dramatique de groupe, et l'application de plusieurs types de méthodes de psychodrame au sein d'un même groupe peut permettre d'en augmenter l'efficacité.

Les animateurs doivent choisir le mode de mise en scène et la méthode adéquate à la situation en fonction du but du groupe et des processus dynamiques actuels. Si le but est le développement personnel ou la thérapie, la méthode requise est différente du cas où le groupe se réunit dans un but de formation, de supervision ou autre. C'est surtout le drame centré sur le protagoniste qui correspond bien à un but de développement personnel ou de thérapie, puisque cette méthode rend accessible la dimension intrapsychique de l'histoire

14. Cf. T.H. Ogden, *Reverie and Interpretation*, London, Karnac, 1997.

15. Cf. I. Erdélyi, « Psychodrama and psychodynamic contribution to supervision », dans H. Krall, J. Fürst, P. Fontaine (sous la direction de), *Supervision in Psychodrama*, Kalgenfurt, Springer VS, 2013, p. 185-192.

personnelle. Il est néanmoins valable pour tous les groupes quel que soit leur but.

C'est le drame centré sur le groupe, qui constitue la démarche la plus adéquate pour favoriser la création des normes de groupe, des traditions, ou pour soigner les relations interpersonnelles des membres. Il « se propose » lorsque l'évolution du groupe arrive à un tournant, lorsque l'appartenance au groupe devient une question d'identité¹⁶.

En tant qu'animatrice pratiquante de psychodrame, je pense actuellement que c'est en « intégrant les éléments des différentes démarches¹⁷ » que nous pouvons atteindre le mode de travail le plus efficace possible dans les groupes aux buts différents, mais travaillant avec les outils du psychodrame. L'intégration de méthodes permet, d'une part, de rendre visibles par le biais de techniques de drame de protagoniste les processus intérieurs des membres du groupe, et d'autre part, comment le levier, la force motrice du processus actuel du groupe fonctionne grâce aux outils du drame centré sur le groupe.

Dans le cas des combinaisons de méthode et au cours de leur alternance, le jeu de protagoniste peut continuer par un jeu centré sur le groupe, et vice versa. L'expert mûr en psychodrame, en suivant sa conception en cours de formation et en (re)construisant l'histoire d'une personne, d'un couple ou d'un groupe ethnique, intègre les méthodes selon son propre style de mise en scène et transmet les combinaisons de méthodes qu'il a développées, porteuses de sa signature, à ses élèves qui eux-mêmes les développeront encore à leur tour.

Résumé

L'auteure présente l'école hongroise de psychodrame avec Ferenc Mérei, son fondateur, et le psychodrame centré sur le groupe. Elle résume le mode de travail centré sur le protagoniste, créé par Jacob Levi Moreno, et qu'elle intègre à une approche psychanalytique, afin de présenter quelques combinaisons efficaces des méthodes citées ci-dessus, à travers sa propre pratique psychodramatique d'orientation psychanalytique.

Mots-clés

Psychodrame centré sur le groupe, psychodrame centré sur le protagoniste, approche analytique, combinaison de méthodes, efficacité.

16. I. Erdélyi, « Pszichodráma módszerkombinációk hatékony alkalmazása » (« Application efficace des combinaisons de méthodes de psychodrame »), dans *Mágikus és hétköznapi valóság, op. cit.*, p. 192-216.
 17. G. Szónyi, « A kezelési kombináció kérdései », (« Les questions de la combinaison de traitement »), dans *A pszichoterápia tankönyve (Manuel de psychothérapie)*, Budapest, Medicina, 2008, p. 213-225.