



VIOLENCE: Décryptage Du Mime

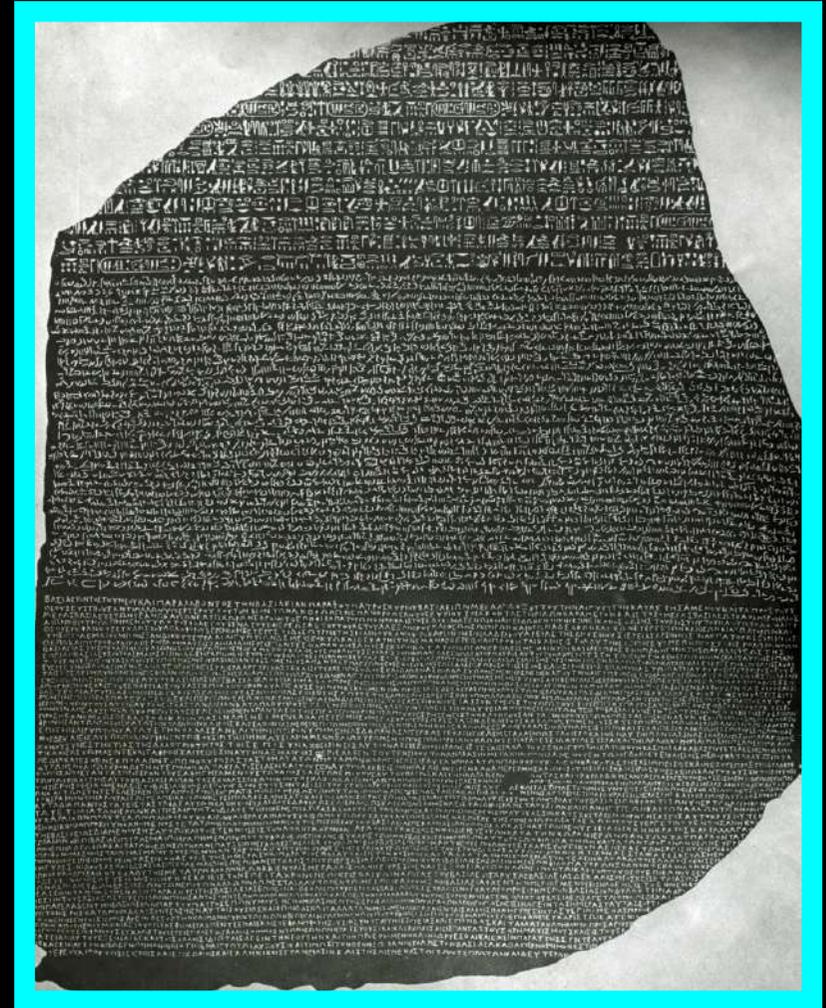


Jean-Pierre BÉNAT
Psychologue-clinicien
taneb@mac.com /
www.taneb.org



SOMMAIRE

- 1 Inné & ... acquis
- 2 Modélisations
- 3 Travail de D/Seuil
- 4 F.A. terre inconnue
- 5 Décryptage & Traduction
- 6 Clinique du gestuel
- 7 « 1er, second degré... »



« Pierre de rosette » (hiéroglyphes décryptés)

MOTS-CLÉS...



SKETCH

CODES

DÉCRYPTER

POUR DE SEMBLANT

MODÉLISATION

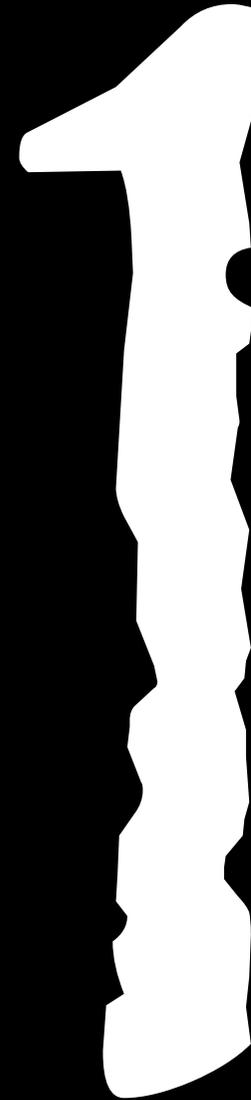
HYSTÉRISATION

SYMBOLIQUE

DIRE AUTREMENT

1er/2nd degré

- 1 **Inné & ... acquis**
- 2 Modélisations
- 3 Travail de D/Seuil
- 4 F.A. terre inconnue
- 5 Décryptage & Traduction
- 6 Clinique du gestuel
- 7 « 1er, second degré... »



VIOLENCE?

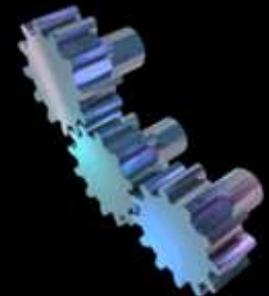


<https://www.youtube.com/watch?v=BdiLmVhDMaw>

AUTOPSIE



- 1 / « parade » symbolique (code de l'espèce: phylogénèse)
 - Intimidation (signifiants de repérage de l'ALPHA)
 - → « SKETCH »
- 2/ affrontement:
 - Réel (« pour de vrai »)???? NON! (pas -ou peu!- de blessures & vitesse ralentie / combat « vital »)
 - → **SYMBOLIQUE** (« pour de semblant », « mimé »)
- 3/ parade (bis)
- 4/ affrontement (bis)
- 5/ solution de crise: départ...



VIOLENCE?



VIOLENCE?



VIOLENCE?



PROBLÉMATIQUE (1) ...

- PAS D'AFFECT « BRUT » (sauf nouveau-né!)
- L'AFFECT S'EXPRIME PAR UNE « FORME »:
 - « schème » familial (imitation via les neurones miroirs)
 - « Schème » social & culturel (paradigme: média → « archétypes »)
- LES COMPORTEMENTS SONT DES « SCÉNARIOS » (« SKETCHS »)



- 1 Inné & ... acquis
- 2 **Modélisations**
- 3 Travail de D/Seuil
- 4 F.A. terre inconnue
- 5 Décyptage & Traduction
- 6 Clinique du gestuel
- 7 « 1er, second degré... »



PROBLÉMATIQUE (2) ...



UN ACTE OU UN COMPORTEMENT peut-être:

- **mimé**, dans un premier temps, comme un « rôle », un « sketch » qui imite des icônes médiatiques (sportifs, héros de séries, chanteurs, « prescripteurs d'opinions »...); cf. le « pour de semblant » des enfants, qui sont dans le « SYMBOLIQUE »
- **réel**, quand à l'image « symbolique » se superposent une arme (vraie), des coups « vrais », un accident « vrai », des blessures « vraies », l'automutilation « vraie », la mort « vraie »...



jouet



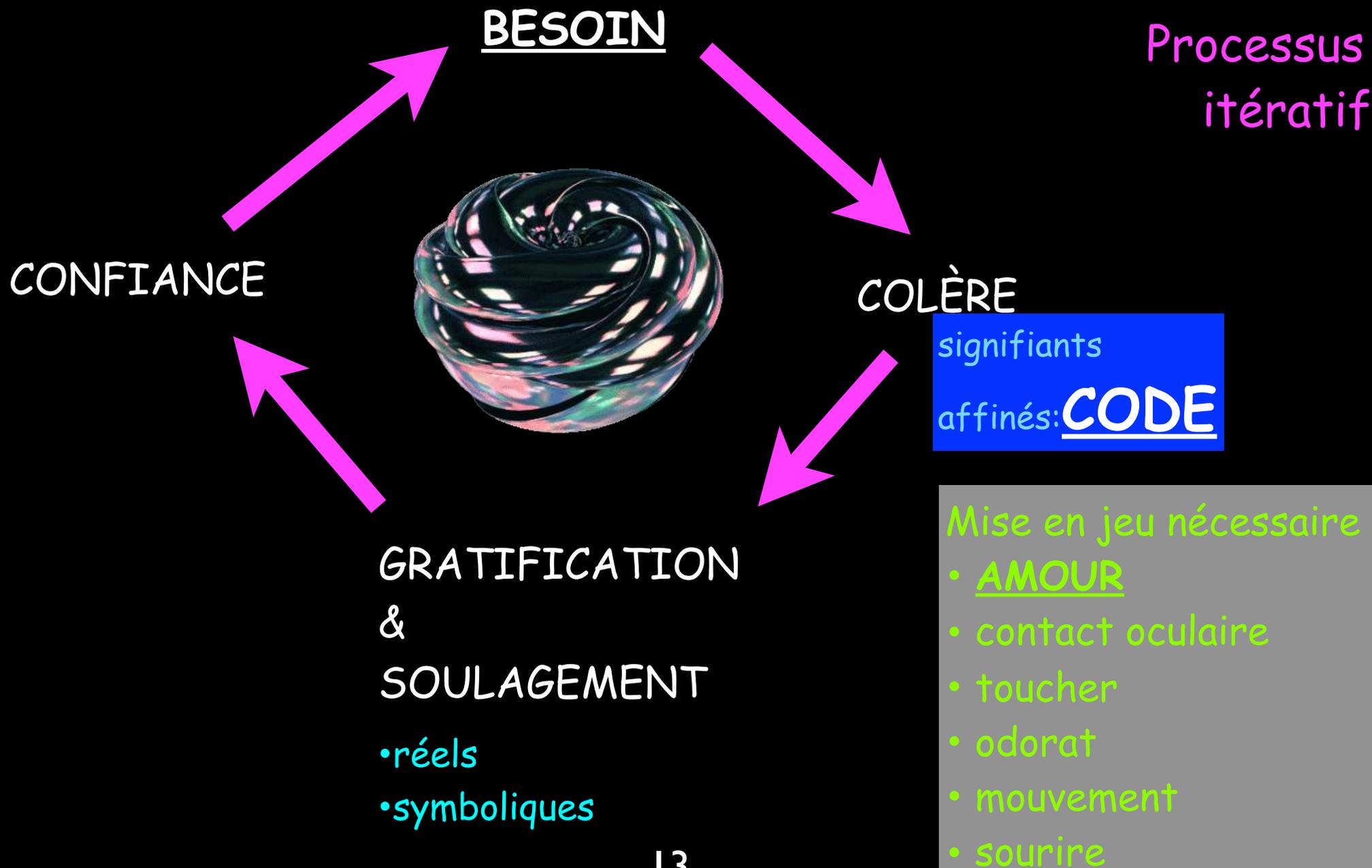
réplique airsoft



arme de guerre

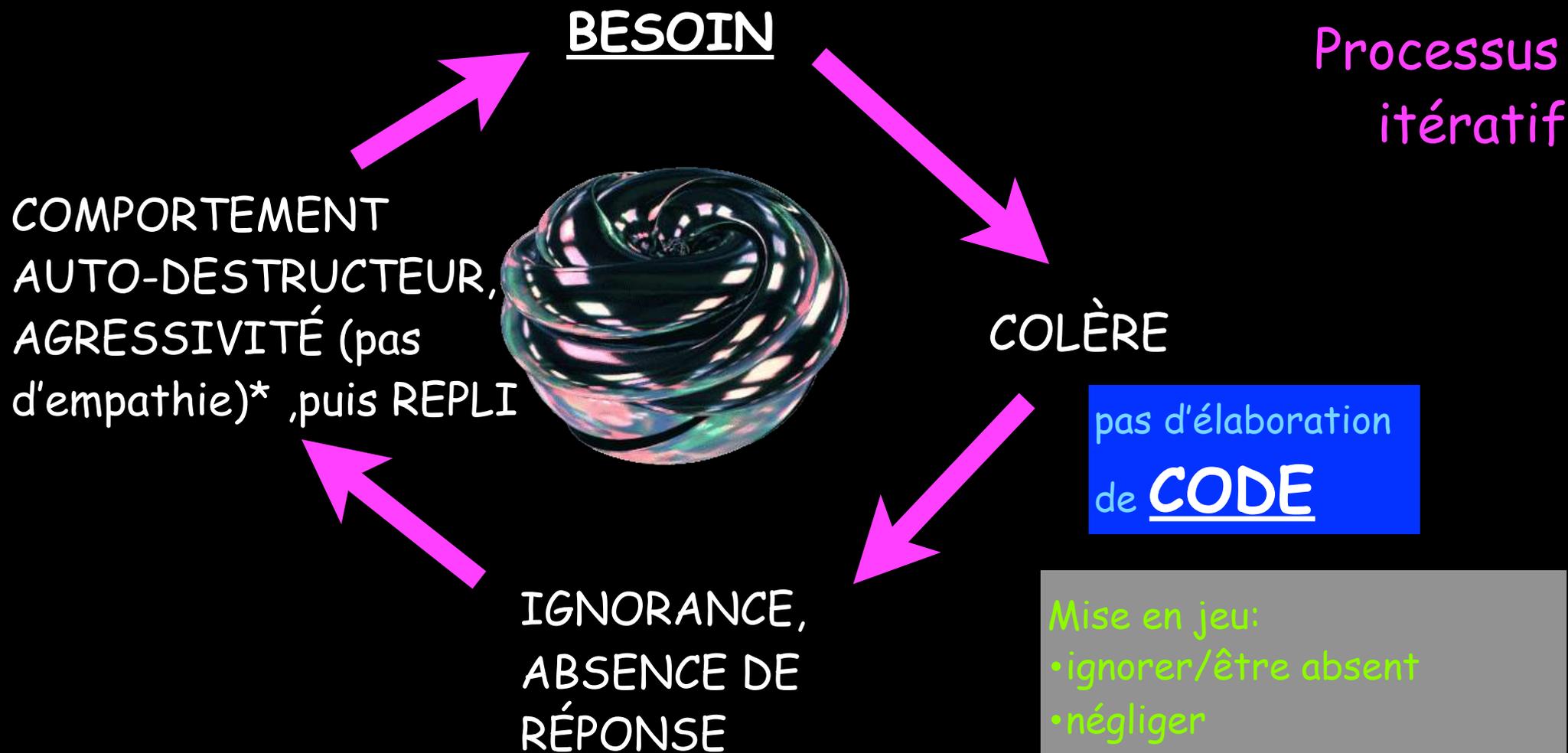
THÉORIE DE L'ATTACHEMENT (1):

«réussite»



THÉORIE DE L'ATTACHEMENT (2)

«échec»



* cf. border-line...(amygdale)

ENFANT/ADO: ÉMOTION → GESTION FLOUE!



néocortex:
NON TERMINÉ

cortex préfrontal:
NON TERMINÉ

cerveau limbique +
amygdale
TERMINÉ!

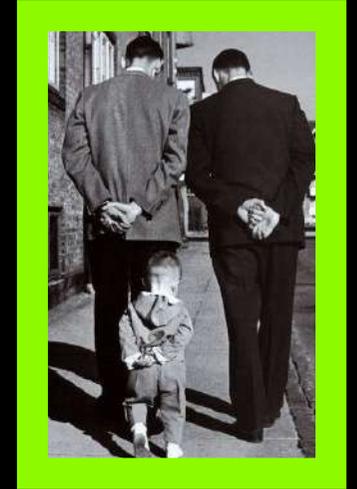
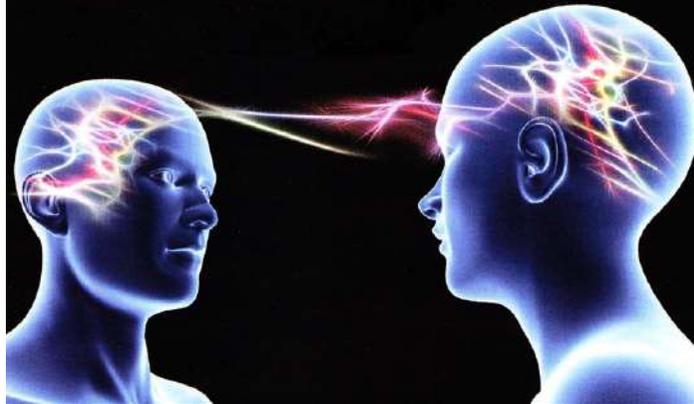
L
O
G
O
S

P
A
T
H
O
S

MODÈLES: QUI PRESCRIT?

• NEURONES-MIROIRS

- agents principaux de la « MIMÉSIS »
- se développent avec l'entraînement



• INHIBITION:

- stress
- peur
- atmosphère anxiogène
- dévalorisation

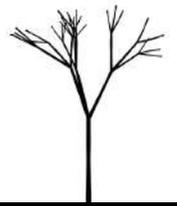


imprégnations
« Opportunistes »

- 1 Inné & ... acquis
- 2 Modélisations
- 3 **Travail de D/Seuil**
- 4 F.A. terre inconnue
- 5 Décyptage & Traduction
- 6 Clinique du gestuel
- 7 « 1er, second degré... »



SEUILS...



NOURRISSON

ENFANT

PRÉADO

ADO

ADULTE

FUSION 1
INTÉGRALE
INDIVIDU
"OBJET"

FUSION 2,
DÉBUT
D'ALTÉRITÉ
INDIVIDU
"OBJET".

Commencement de
la séparation

"MOI"
DILUÉ DANS
LE "MOI"
MATERNEL

« DYADE »

"MOI"
DILUÉ DANS
LE "MOI"
MATERNEL

&
PATERNEL

DÉ-FUSION

1
INDIVIDU
"OBJET",
Émergence
cahotique du
SUJET

"MOI"S
EXPÉRIMENTAUX
FLOUS
IMAGINAIRES

« TIERS SÉPARATEURS »

DÉ-FUSION 2
INDIVIDU
"OBJET"
&
"SUJET"

"MOI"S
EXPÉRIMENTAUX
STRUCTURÉS
SYMBOLIQUES

AUTONOMIE
INDIVIDU
"SUJET"

"MOI"
IDENTIFIÉ
capable de
se prêter
aux postures
sociales,
de dire
"OUI"
ou
"NON"!

TOXICITÉ= HISTOIRE D'ÉCHOS !...

Trauma initial & « réponses »!



PASSÉ*:
ENFANT

PASSÉ: PRÉ-
ADOLESCENT

PASSÉ:
ADOLESCENT

PRÉSENT:
ADULTE



SITUATION
BLESSANTE
ORIGINELLE=
TRAUMA 1

SITUATION "ANALOGUES" =
INDIFFÉRENCE, PETITES DÉPRESSIONS, OUBLI
DE LA SITUATION D'ORIGINE (amnésie,
scotomisation)

SITUATION
"ANALOGUE" + EFFET
D'ACCUMULATION=
TRAUMA 2

* voire... passé des
générations antérieures!
(→ Secrets de famille)



COMPORTEMENTS « RÉELS » OU « MIMÉS »



Construction de l'**IDENTITÉ** par **IDENTIFICATIONS SUCCESSIVES**
(« modèles » = archétypes sociaux/ « discours Alpha »!)



IDENTIFICATION DU «MOI»

- excitation
- satisfaction immédiate des besoins / désirs
- autonomie des actes
- maîtrise des choix (investir / sacrifier)
- «cogito» = penser, se penser, se distancier
- ressenti, émotions, émois

ET/OU...

- DOULEUR (sacrifications...)
- PLAISIR (généralité, puis sexualité)
- PULSION D'EMPRISE

ET/OU...

- Moi «insubstantiel» / mélancolie/refus « soft »
- FAUX SELF successifs...



je

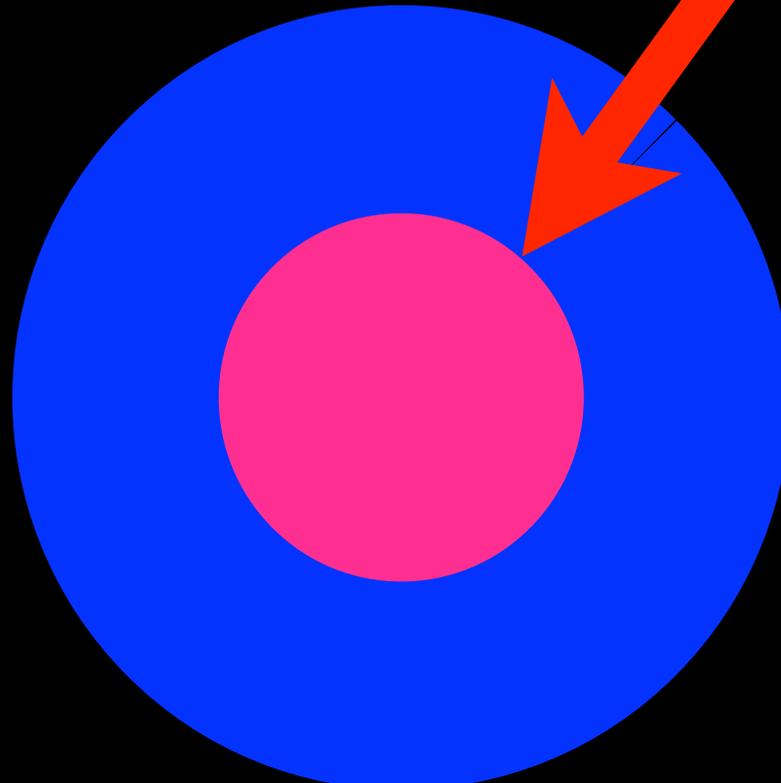
FRONTIÈRE



● Psychisme

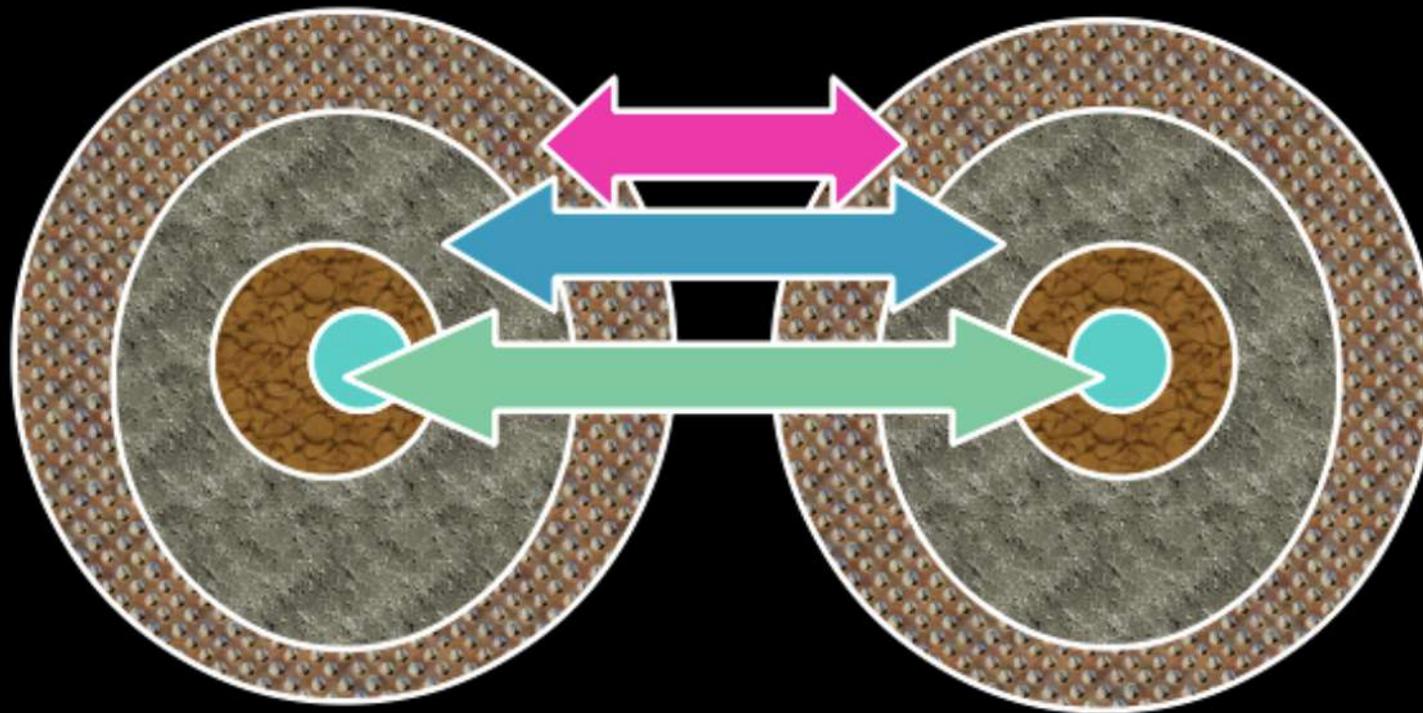
● Zone de confort

Irruption



⇒ PERCEVOIR ET SIGNIFIER LES SEUILS!

INTRUSIONS



 • Théâtre social (« échafaudage »)

 • Théâtre affectif

 • Affects

 • « Moi » intime, « charpente »

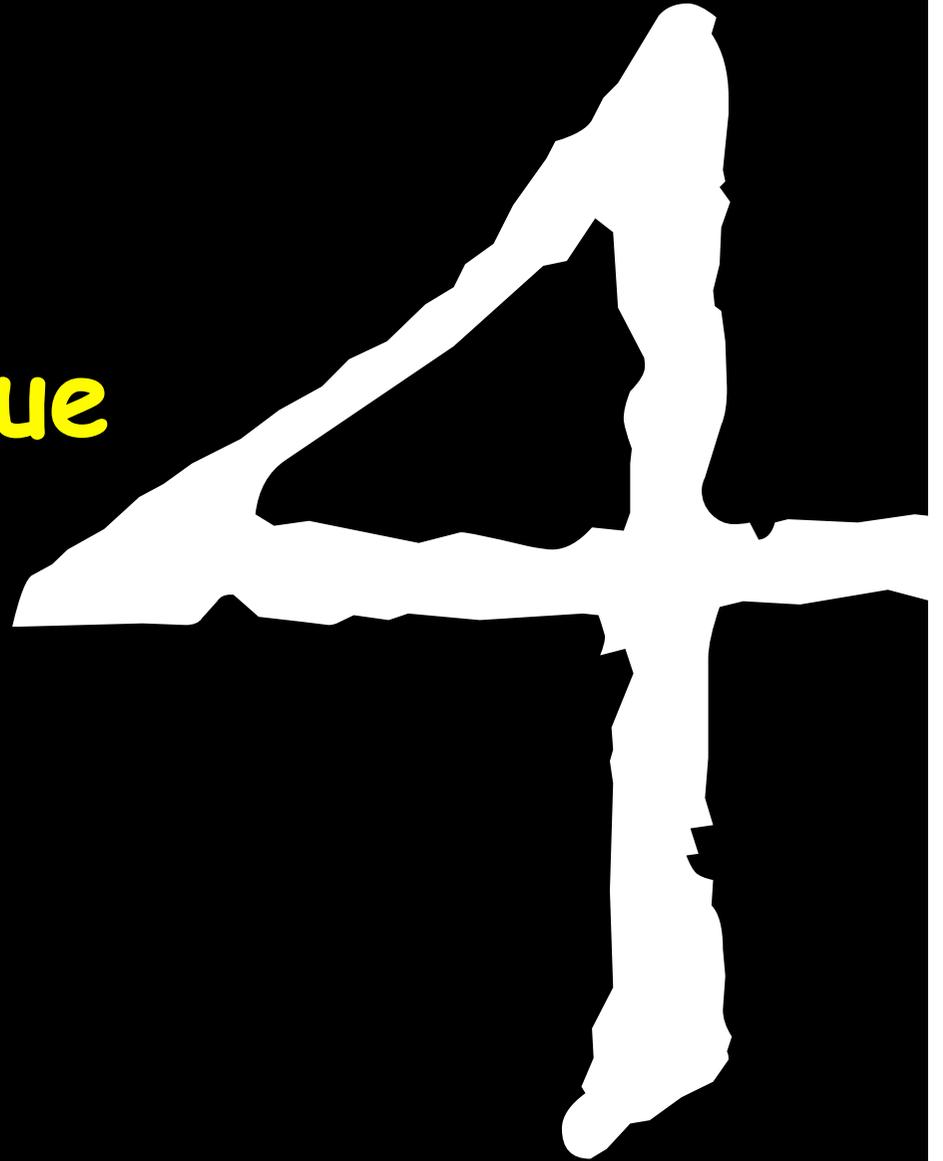
 • Blessure narcissique

 • Contact superficiel

 • Ambiguïté (surtout si on maîtrise mal le

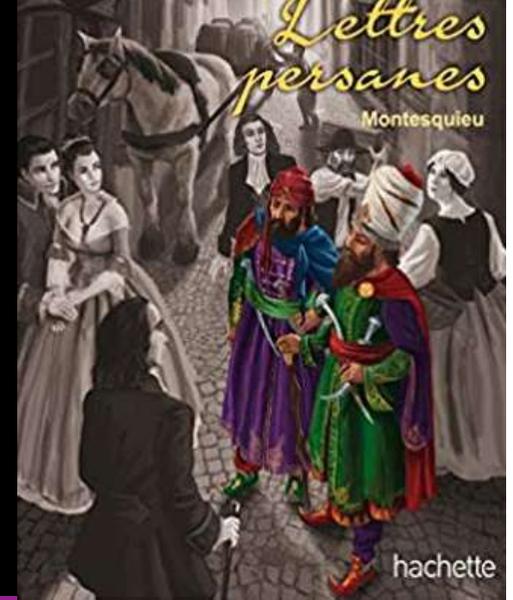
« SYMBOLIQUE »!)

- 1 Inné & ... acquis
- 2 Modélisations
- 3 Travail de D/Seuil
- 4 **F.A. terre inconnue**
- 5 Décryptage & Traduction
- 6 Clinique du gestuel
- 7 « 1er, second degré... »





L'effroi du « neuf »...



- Espace
- Temps
- Rituels
 - Règlement
 - Usages
 - Rapport de:
 - Soi à Soi
 - Soi à Autrui
 - Soi au Monde
- « Éthos »



- Réitération des seuils (mues) archaïques
- Renforcement des codes connus
- Régression « pré-verbale »
- Enkystement dans les **postures** archaïques du code précédent (NB: même douloureuses et toxiques!)

- 1 Inné & ... acquis
- 2 Modélisations
- 3 Travail de D/Seuil
- 4 F.A. terre inconnue
- 5 **Décyptage & Traduction**
- 6 Clinique du gestuel
- 7 « 1er, second degré... »





ERREUR* CLASSIQUE!



CONFUSION ENTRE:

- **identifications** (simples étapes « jouées », explorées de manière opportuniste): « faux selfs »
- **identité** (le « Moi » intime se clarifie et peut se tresser au « théâtre social » réfléchi et négocié)

*commise à la fois par

- l'individu lui-même (leurre)

- autrui (parents, profs, media, éducateurs...)

«Ne confondons pas
CHARPENTE

IDENTITÉ
(endogène)



et
ÉCHAFAUDAGE!»
André Gide

IDENTIFICATIONS
(exogène)



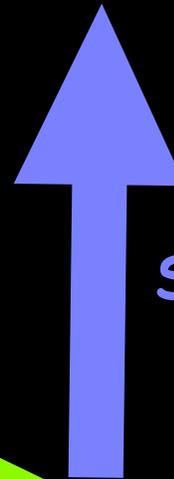
HYSTÉRISATION



demande apparente

symbolisation

déplacement



condensation

demande initiale

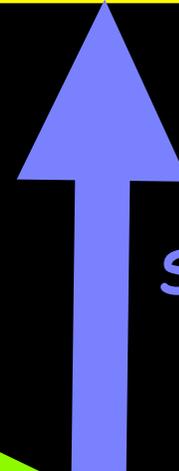
... À DÉCODER EN
REMONTANT LES FLÈCHES!



Exemple!!!



Douleur, « bobo », somatisation,
provocation, violences



symbolisation



déplacement



condensation

demande d'amour

... À DÉCODER EN
REMONTANT LES FLÈCHES!

👉 "FONCTIONS" DU LANGAGE?

- A/ créer le contact (fonction **"phatique"**) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- B/ "accorder" les langages (f. **"référencielle"**) PPDIC 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- C/ "théâtraliser" / "jouer" le message (f. **"expressive"**) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- D/ exprimer le message « brut » (f. **"poétique"**) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- E/ clarifier l'ordre, l'interdit (f. **"conative"**) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- F/ qualifier le message (f. **"métalinguistique"**) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- 👉 ÉVALUER LE PARAMÉTRAGE DE CHACUN(E) & LE MODIFIER

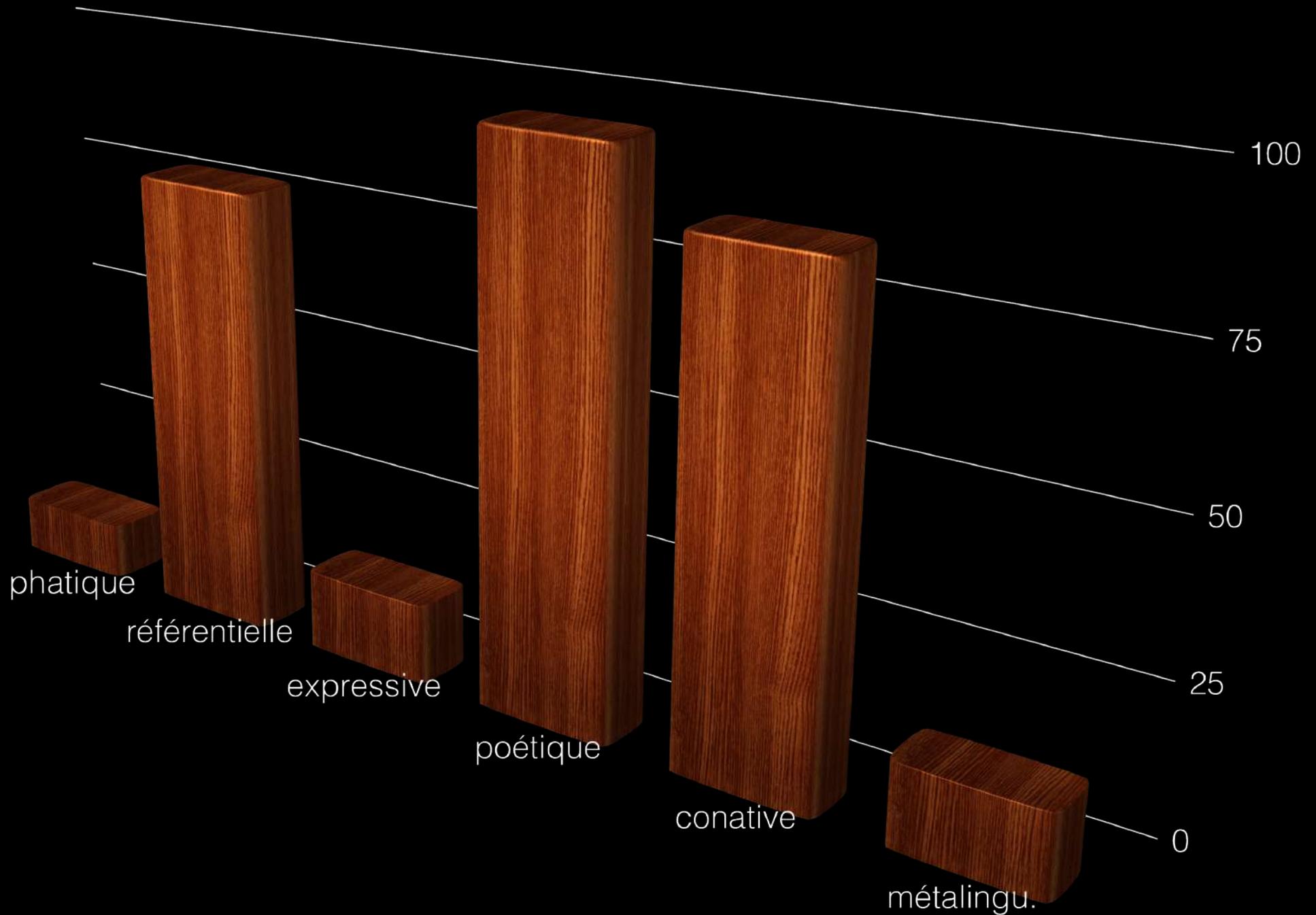
ÉVENTUELLEMENT

- communication verbale →→→→→→→→
- communication non-verbale →→→→

exemple: Madame X:

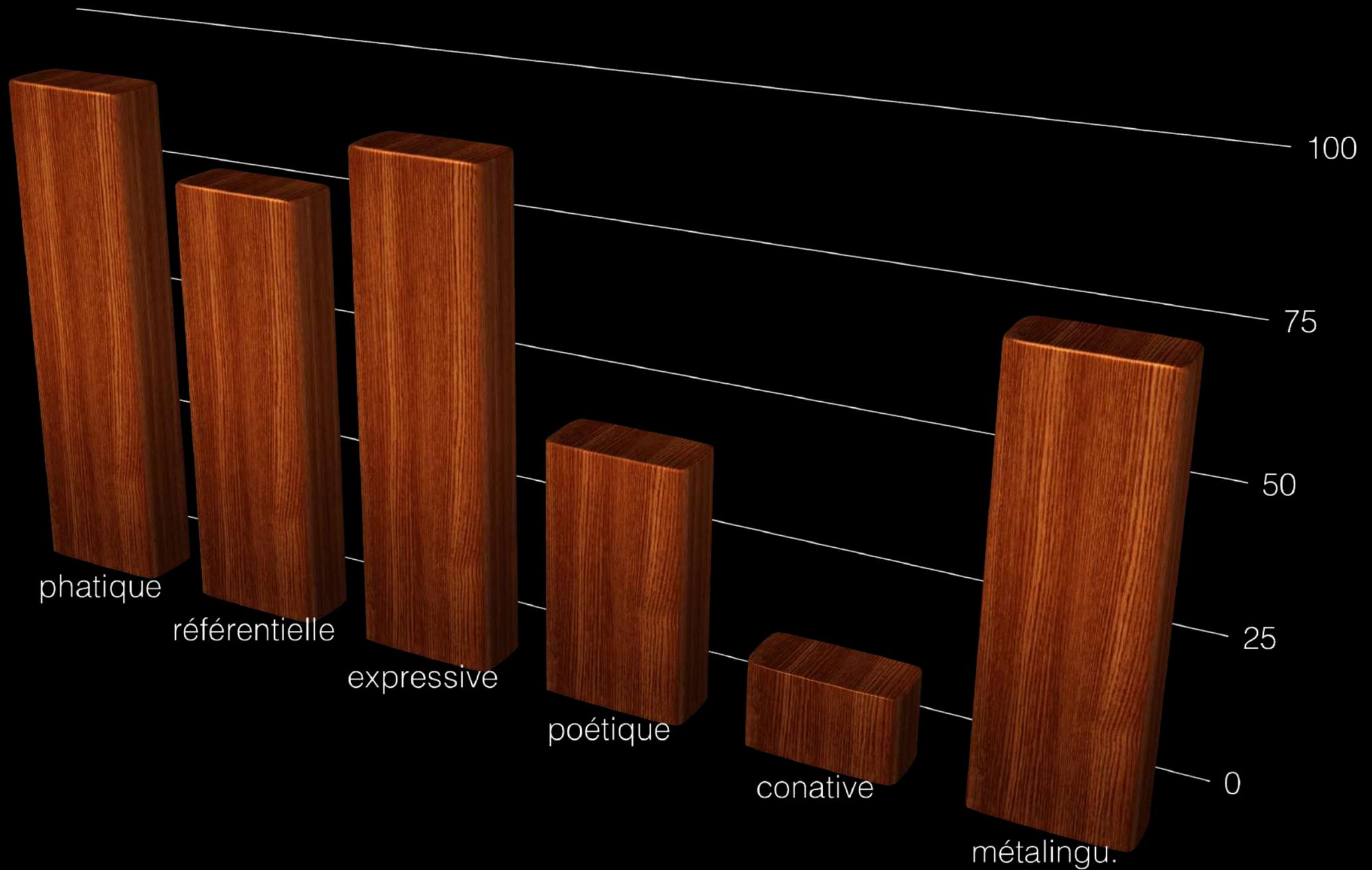
	A	B	C	D	E	F
2	3	2	8	9	7	
1	3	3	5	7	/	

👉 "FONCTIONS" DU LANGAGE



personne « cartésienne » peu extravertie, attachée à la rigueur

👉 "FONCTIONS" DU LANGAGE



personne extravertie, attachée à l'échange et au charisme

- 1 Inné & ... acquis
- 2 Modélisations
- 3 Travail de D/Seuil
- 4 F.A. terre inconnue
- 5 Décyptage & Traduction
- 6 **Clinique du gestuel**
- 7 « 1er, second degré... »

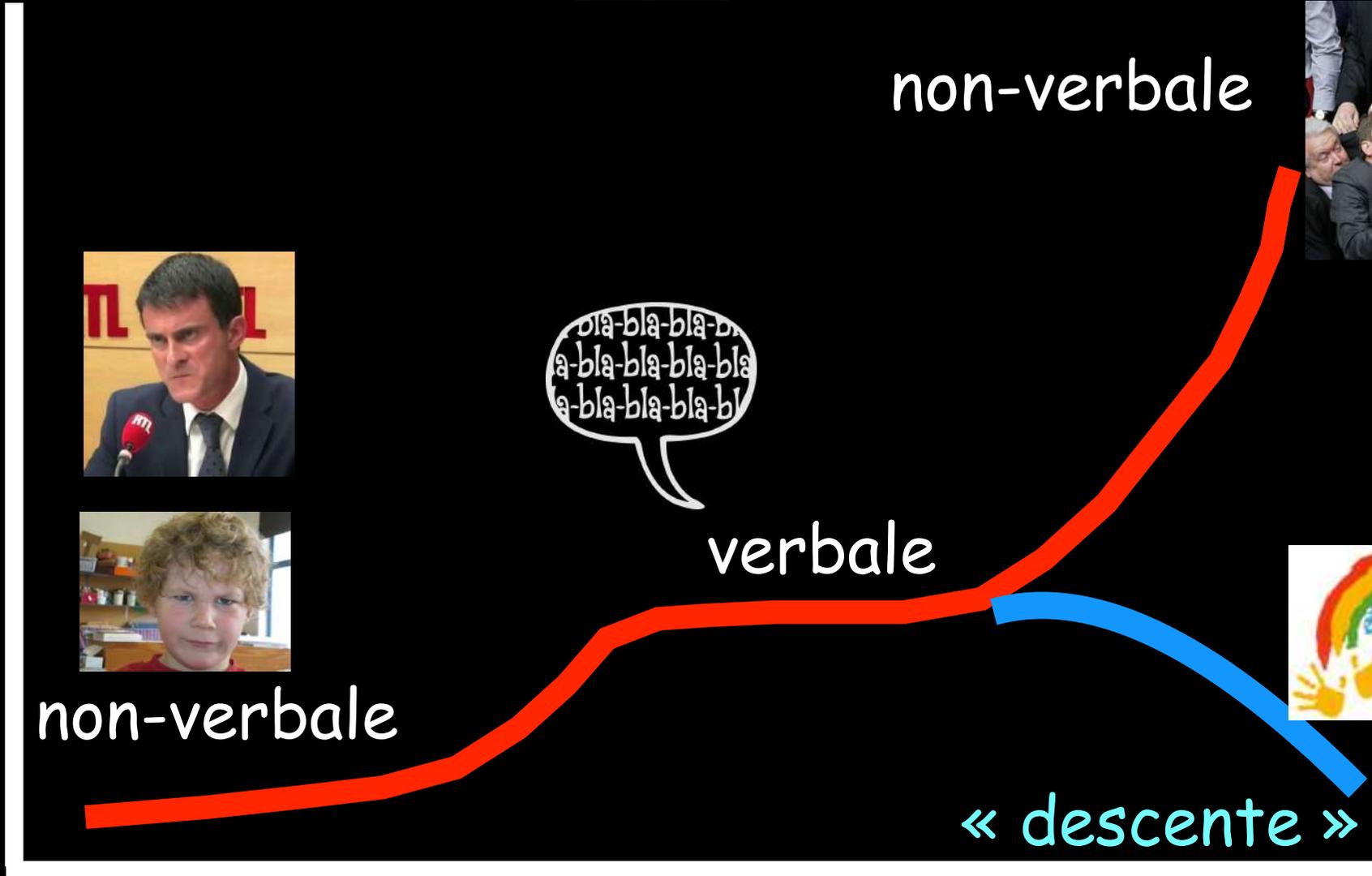


«Courbe» de la Violence



«sketch» OU «réelle»?

intensité



non-verbale

non-verbale

verbale

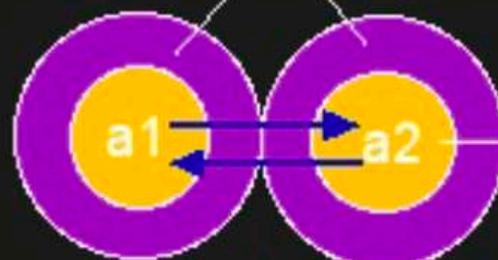
« descente »

⇒ PERCEVOIR LES SEUILS!

temps

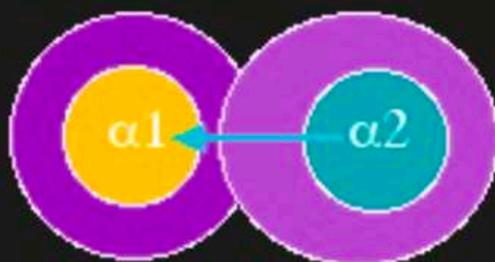
Agressivité

aire de sécurité
territoire

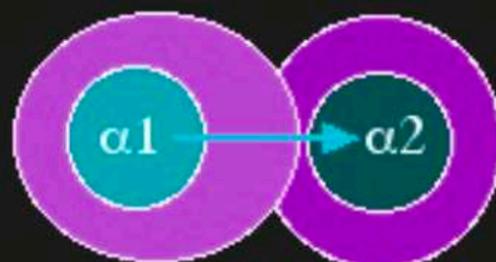


psychisme

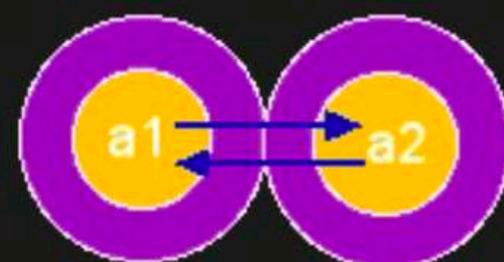
équilibre relationnel



Intimidation



Contre-intimidation



retour à l'équilibre



tonique hypertonique

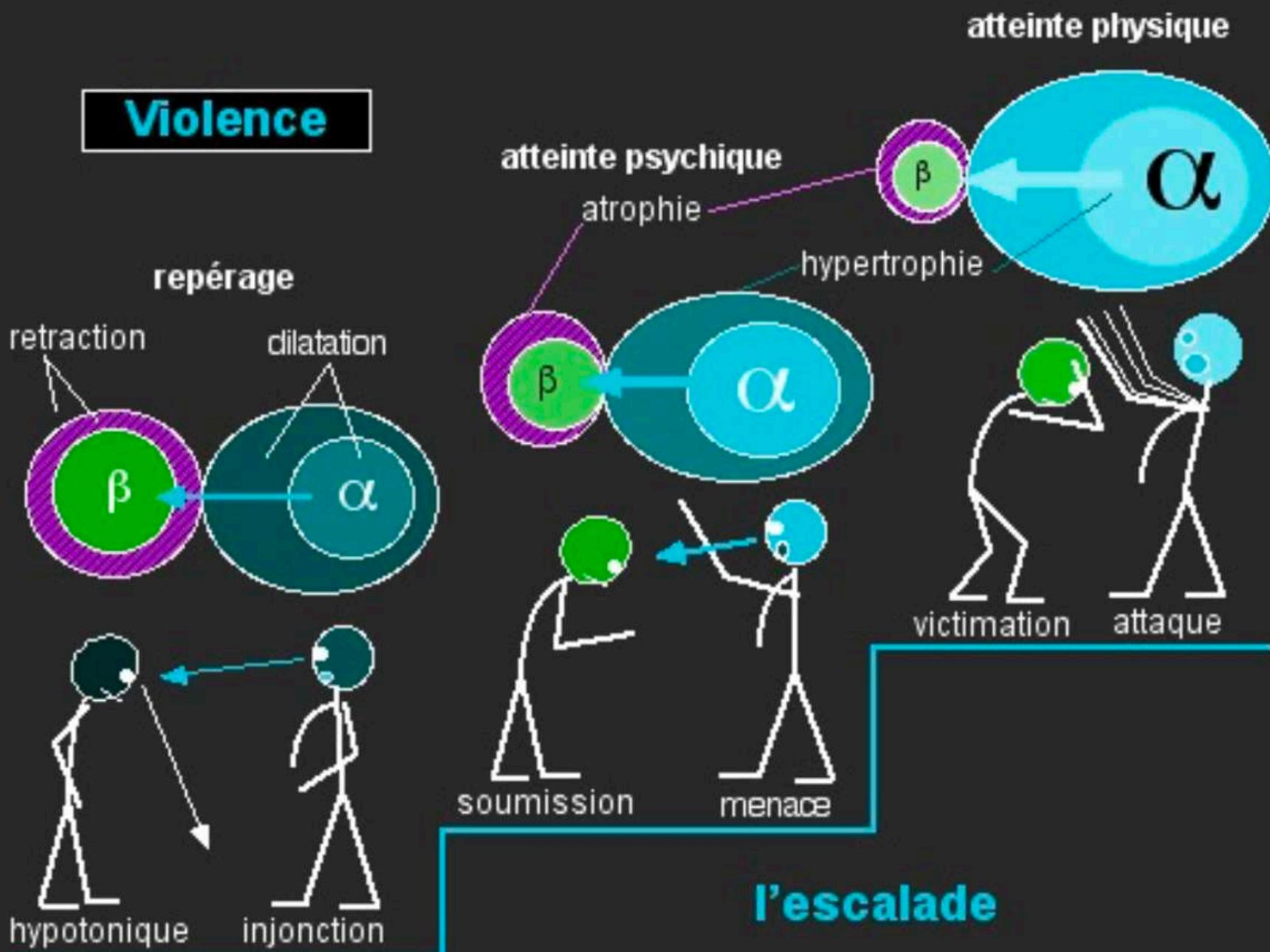


hypertoniques



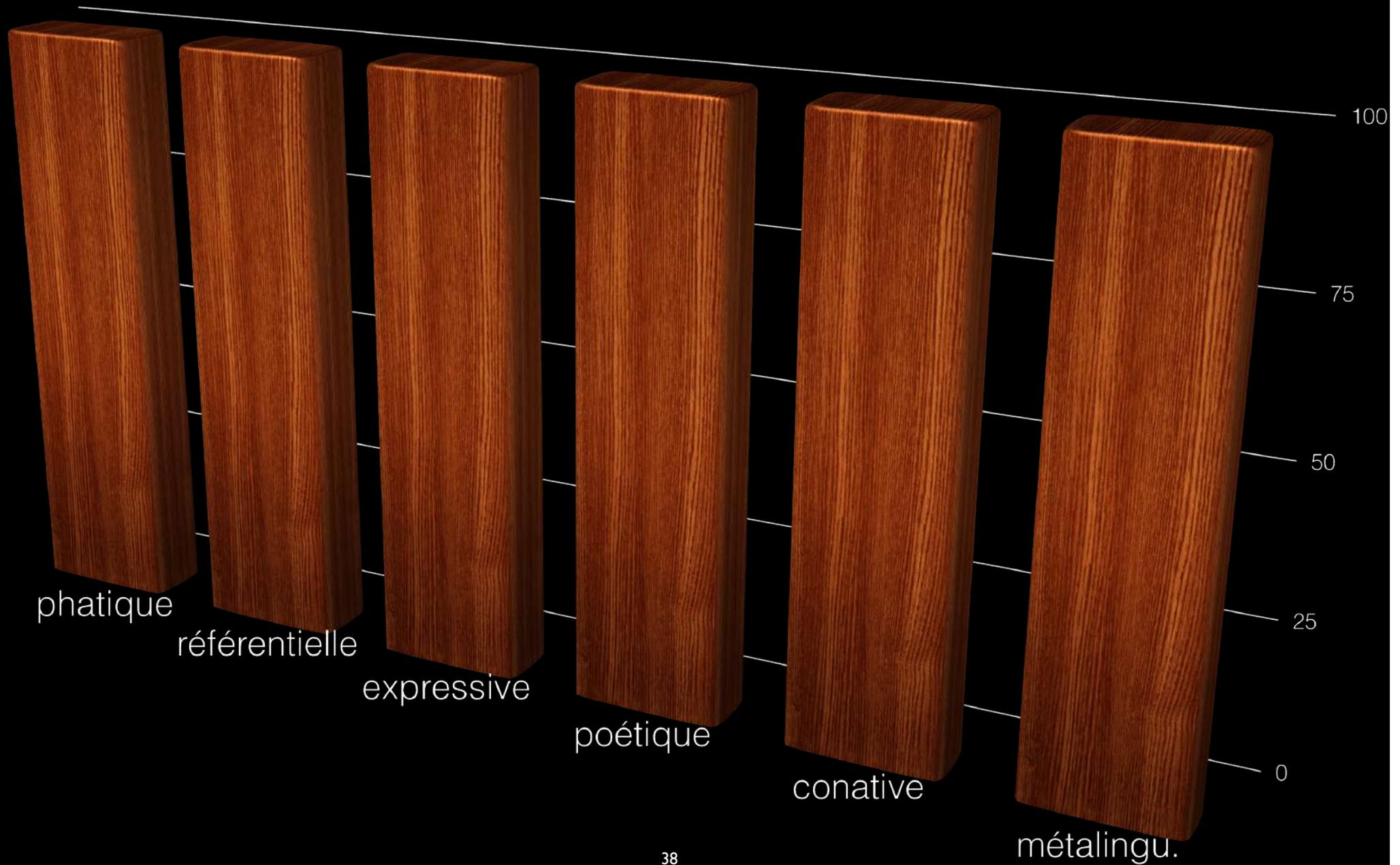
toniques

Violence





"FONCTIONS" DU LANGAGE NON VERBAL



DÉCODAGE

1/ FONCTION PHATIQUE

- Appropriation de l'espace (cf. Marquage animal du « territoire de chasse »)



DÉCODAGE

2/ FONCTION RÉFÉRENTIELLE

- Appartenance au groupe



DÉCODAGE

3/ FONCTION EXPRESSIVE

- Hyperbole des affects



DÉCODAGE

4/ FONCTION POÉTIQUE

- Message « brut » (proche du « Réel »)



5/ FONCTION CONATIVE

- Gestuel organisé pour faire pression (pulsion d'emprise)



6/ FONCTION MÉTALINGUISTIQUE

- Gestuel & posture « stylisés », consciemment hypertrophiés



- 1 Inné & ... acquis
- 2 Modélisations
- 3 Travail de D/Seuil
- 4 F.A. terre inconnue
- 5 Décyptage & Traduction
- 6 Clinique du gestuel
- 7 « 1er, second degré... »

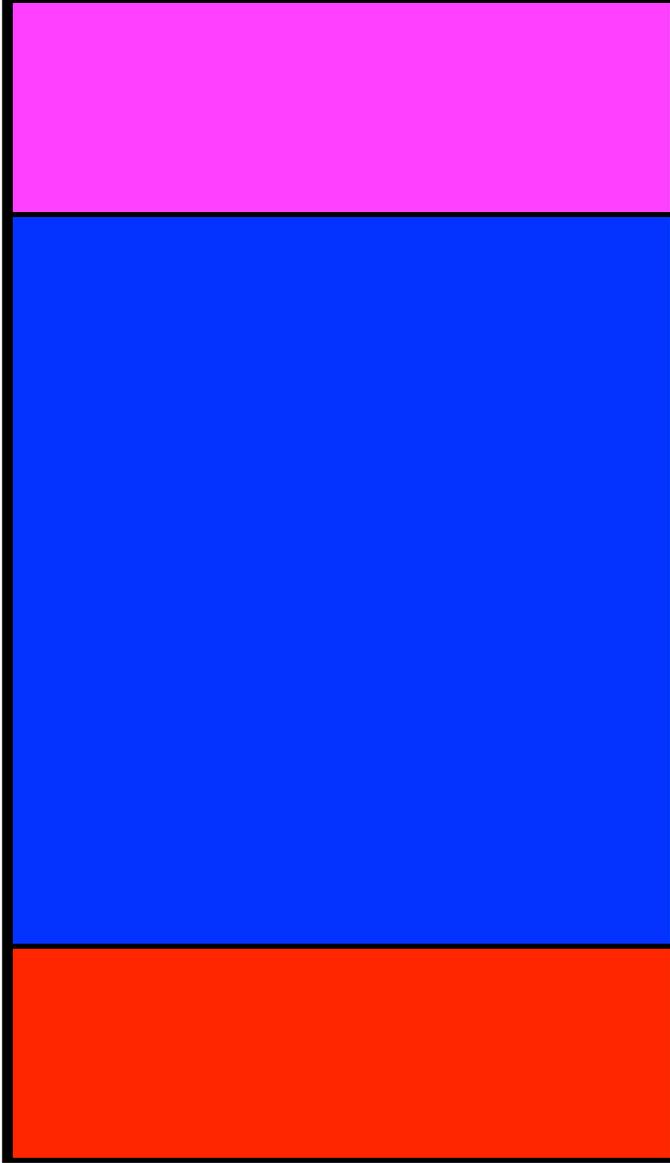
R.S.I. (SCHÉMATIQUE!)

- fantasme libre, infini, anarchique, fantaisiste, ultra-violent éventuellement
- fantasme organisé, cohérent, épique
- fantasme élaboré, récit construit et imagé
- fantasme dessiné

- fantasme raconté métaphoriquement
- négociation argumentée

- allusion humoristique, « vanne »
- gestuel mimé « discrètement »
- gestuel plus affirmé (archétypes des médias), encore « pour de Faux »
- simulacre de l'agression
- agression réelle « légère » (gifle)

- agression réelle « grave » (coup... arme...), « pour de Vrai » (sociopathe????)



■ RÉEL

■ SYMBOLIQUE

■ IMAGINAIRE

1/ IDÉAL

CRISE!



IMAGINAIRE

→ conflit!

→ résolution symbolique

RÉEL

Temps

2/ SOLUTION DÉGRADÉE



IMAGINAIRE

→ conflit!

→

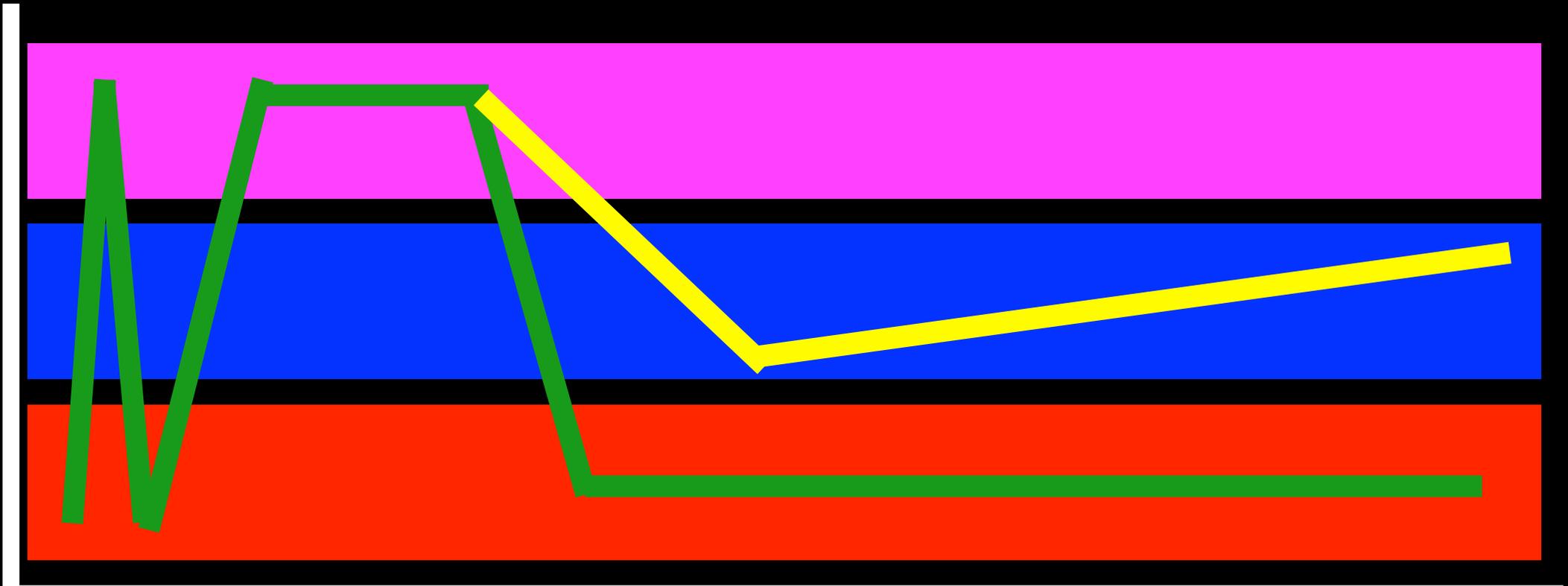
passage à l'acte
(immédiat ou différé)

RÉEL

S.

ÉDUCATION...

intensité



Temps

1

2

3

4

IMAGINAIRE

SYMBOLIQUE

RÉEL

- 1: **dissonance cognitive** (Réal vs Imaginaire)
- 2: réponse Imaginaire « dé-lirante »
- 3: réponse « caractérielle »: Imaginaire projeté dans le Réel , « pour de Vrai »
- 4: réponse « éduquée », élaboration **SYMBOLIQUE** « pour de Faux »



Violence:

- « symbolique » ?
- « réelle » ?
- (a)symétrique / « modélisée » ?
- « hystérisée » (enjeux?*) ?
- induite par quel processus ?



- * - à qui ça nuit?
- à qui ça profite?
- à qui c'est dédié?



ÉDUCATION &...THÉRAPIE



• À COURT TERME

- stopper l'agressivité (changer d'espace)
- changer d' « ÉTHOS » (ton de la voix, volume et rythme du gestuel...)
- éviter la contagion à d'autres (enfants, ados, adultes) de comportements fortement hystérisés
- se construire une théâtralité mesurée (ATTENTION à la modélisation)



• À MOYEN TERME

- « PARLER » l'Histoire des personnes (structuration du Temps, des évolutions/initiations)
- « PARLER » les désirs, les envies: « DIS-LE AUTREMENT »
- « PARLER » les frustrations, « normaliser » les étapes du DEUIL
- signifier que les comportements sont des « SKETCHS » (que l'on peut limiter et changer)
- DIRE L'ÉTHIQUE LA LOI ET L'USAGE (« Cela ne se fait pas! »)

PROJECTIONS induites & ETHOS

- LOI / SANCTION / RIGUEUR

- Symétrie (posture corporelle / tête droite ou à gauche)
- Tonicité « statique »
- Couleurs « apollinienne »



- AIDE / SOUTIEN / NÉGOCIATION

- Symétrie (posture corporelle) / tête à droite
- Tonique, rondeurs du gestuel (→ enveloppement)
- Matières « douces » (cf. « dodo », « objet transitionnels »)

- CONNIVENCE / COMPLICITÉ

- Asymétrie, mobilité, expressivité
- Couleurs « dionysiaques »



«Déconstruction» de la Violence



- Réparation des «zones de confort»
- **changement de «lieu théâtral» → sécurise!**
- changement de postures / de ton (« éthos », ἔθος)
- **reformulationS** (du «Réel» au «Symbolique» ---> «abréaction», récits)
- rappel de la Loi
- **établissement d'un protocole d'affrontement** **symbolique:**
 - verbal
 - physique (codé!), sportif
 - procédural (via l'Institution)

CONCLUSION (!?)



Mettons des mots sur

les mains, des jeux sur les

désirs, des scénarios sur

les pulsions !

J. Génat