

Al di là della parola

Paolo Aite, Roma

Da anni nel lavoro analitico con adulti uso il « gioco della sabbia »; nel mio studio è presente un piccolo campo rettangolare, un vassoio contenente sabbia, ove il paziente può costruire quello che vuole usando quella materia e gli oggetti che sono a disposizione(I). Nel momento in cui il paziente entra nel gioco ed usa quell'area delimitata a disposizione, la comunicazione tramite la parola si canalizza nell'azione ludica, nel gesto. Questa possibilità di passaggio dalla comunicazione verbale all'area di gioco, crea una doppia prospettiva sull'evento psichico in atto, e chi ascolta tende a delimitare i modi e i tempi di questi due livelli di comunicazione e soprattutto a coglierne le interazioni.

Questo mio modo di operare è trasgressivo rispetto all'analisi ortodossa che utilizza la sola espressione verbale, e sospetta, a volte a ragione a volte a torto, l'azione ludica, soprattutto se praticata dall'adulto, come una via di scarico della tensione in atto nel rapporto e quindi un agito.

Il poter andare al di là della parola in quell'area delimitata del gioco, passando da un codice di linguaggio condiviso alla regressione del gesto ludico, credo offra una prospettiva sull'esperienza della trasgres-

(1) Su questa tecnica vedi:

— Paolo Aite, « La tecnica, della sabbia nella psicologia di C. G. Jung », *Rivista di psicologia analitica*, voi. I, n° 2, ottobre 1970, p. 273.

— Paolo Aite, « Immaginazione come comunicazione », *Rivista di psicologia analitica*, anno 7°, n° I, 1976, p. 102.

sione. È su questo passaggio dal noto (il linguaggio) alla precarietà del gioco che mi voglio soffermare in queste note.

La stessa parola trasgressione (dal latino *transgredior*) evoca la rappresentazione dinamica di un attraversamento oltre un confine prestabilito e ritenuto invalicabile. Ci si allontana da un centro che assicura il benessere, la sicurezza ma anche la ripetitività e l'incoscienza, verso lo sconosciuto avvertimento come rischio. La paura, il rifiuto, il senso di colpa ma anche l'attrazione, sono sentimenti che accompagnano l'esperienza

Il pensiero mitico mette a contatto con la profondità sconvolgente di questo momento, che apre ad un tempo la possibilità della catastrofe e del cambiamento. Se da un lato l'essere venuti meno ad una norma riconosciuta e condivisa dagli altri comporta la colpa e la condanna, dall'altro in quell'andare al di là del confine, nell'attraversare il rischio, può aprirsi una visione nuova.

Nel mito del « Paradiso terrestre » ad esempio, la trasgressione originaria che ha determinato la caduta nel dolore e nella morte, ha anche aperto la possibilità della redenzione, che è trasformazione della coscienza e apertura al nuovo Regno. Dall'ampiezza delle visioni poetiche del mito (si pensi anche ad Edipo o Prometeo) può apparire brusco cadere nella quotidianità del lavoro clinico, anche se come è noto, è proprio il mito che ha offerto alla psicologia del profondo, nella forma delle sue immagini, la via per inquadrare e comprendere le dinamiche psichiche che sono alla base delle nostre esperienze di vita come della sofferenza psichica.

In queste note vorrei usare la rappresentazione di quell'attraversamento del confine evocata dalla trasgressione, per avvicinarmi all'esperienza clinica. Mi servirà allo scopo cogliere il momento del passaggio dall'area della comunicazione verbale a quella del gioco, e mi soffermerò su alcuni segni ricorrenti in diverse esperienze, che appaiono in modo distinto da questo particolare punto di osservazione a due livelli di ascolto.

Vi sono momenti nel lavoro analitico in cui il paziente riempie lo spazio della relazione di parole. Ciò che colpisce l'ascoltatore è la quantità di quel discorso, il suo tono uniforme, oltre la ripetitività dei temi.

Quel « parlare » appare un modo di conservare un centro di sicurezza, e la ripetizione dei temi come una stabilizzazione nel noto.

Il silenzio prima o poi si fa strada tra quella fitta rete di parole, ed è il momento in cui ci si avvicina al « confine ». Nel mio modo di lavorare si riapre a quel punto la possibilità per il paziente di riavvicinare il campo di gioco che, almeno una volta nella fase preliminare all'analisi, è stato da lui conosciuto. Dopo quel primo incontro egli sa di poter usare di nuovo a sua scelta il gioco, ed è interessante per comprendere cosa sta accadendo cogliere il momento di quel ritorno.

La discontinuità del campo da me proposta, la possibilità di ricorrere al gesto ludico nel silenzio, sembra aprire uno scarico tramite l'azione alla tensione presente.

Alcuni pazienti infatti, in quei momenti, possono riempire l'area di gioco di oggetti, così come prima riempivano lo spazio più ampio della relazione di parole. Il loro comportamento appare come un adeguarsi alla regola che contempla la possibilità di usare il gioco, ma in realtà il riempimento prosegue a livello proverbiale ed appare come il mimo del gioco. Parlo di « mimo » in quanto il paziente in queste situazioni non supera il « confine », non entra a contatto realmente col materiale a disposizione, ma agisce tramite la gestualità la medesima difesa osservata a livello verbale rimanendo nel noto.

Ciò che colpisce l'osservatore è la rapidità di quei gesti, la loro compulsività e, al tempo stesso, la non scelta dei singoli oggetti che sembrano servire solo a far sparire il vuoto e l'uniformità dell'area di gioco. La fretta di quella costruzione agita senza riflessività è un primo segno della dimensione di rischio presente nella situazione e attivato dal silenzio raggiunto. Un altro segno che compare spesso

in questi momenti è il tono emotivo delle parole che accompagnano i gesti.

All'uniformità del discorso che precedeva il silenzio e il passaggio all'area di gioco, si sostituisce un linguaggio più espressivo e colorito, a volte violento, contro l'inutilità di quel giocare. È come se l'uniformità rassicurante di quel parlare iniziale fosse ora sostituita dal riempimento rapido che deve rendere uniforme e senza vuoti distintivi tutta la superficie a disposizione.

La dimensione del rischio nel passaggio dall'area verbale a quella preverbale della relazione, si fa presente anche quando il paziente sembra accettare il gioco e non fuggire solo mimandolo come nell'esempio precedente.

Mi vengono alla mente situazioni in cui il paziente non entra a contatto col materiale così come è, ma sembra volerlo adattare a sue esperienze già note. Ricordo un pittore che si serviva di quello spazio come fosse un foglio di carta e, ricoprendolo dei colori a disposizione, cercava di riattuare quanto già sapeva fare.

In quella situazione fu importante per lui scoprire la plasticità del materiale sabbia, ed entrare in un circuito di botta e risposta tra sé e il segno tracciato fino ad arrivare all'uso di oggetti preformati;

superò così la tendenza a ripetere quanto gli era conosciuto evitando l'esperienza diretta. Il toccare e l'usare la plasticità della sabbia mi richiama altre situazioni; la dimensione del rischio si fa presente proprio nell'evitare quella plasticità, nel sopprimerla, rendendo il campo solo un supporto di cose collocate; altre volte nel limitare tanto il contatto con quella superficie, fino ad usare un solo angolo della sabbia e lasciando vuoto il resto.

Questi primi esempi, mi fanno pensare come nel passaggio dall'area verbale a quella preverbale, si attivi sempre, a vari livelli, l'allontanamento da un centro noto di sicurezza, con le reazioni emotive conseguenti.

Far giocare l'adulto con sabbia ed oggetti è talmente

inabituale e regressivo da far pensare come plausibili i segni di disagio appena notati.

Credo che in quel momento tra il paziente e il gioco non ci sia solo un comprensibile disagio, ma qualcosa di più che va approfondito.

La situazione che si crea non è solo inabituale e regressiva ma falsa perché la coscienza di chi opera sente come non senso quella forma che va creando. È una « non cosa » direbbe Bion (2) quella che va scegliendo tra le altre, reale e irreali al tempo stesso. Si aggiunga ancora che quell'adattarsi al gioco che la situazione propone, implica quando lo si accetta, il differimento della risposta che la sofferenza psichica in atto chiede a gran voce. Giocare diventa come un aprirsi a una dimensione irreali ed inutile, un abbandonarsi alle percezioni del momento del tutto casuali e apparentemente senza senso. L'esperienza di questi anni mi dimostra che il paziente, dopo il primo gioco, spesso si rifugia nella area verbale che appare più nota e vissuta come utile, prima di andare oltre quel confine e tornare al gioco. Le scelte che egli fa in questa situazione abbandonandosi alla sola percezione del momento e superando la critica che a lungo gli ha inibito il passaggio al gioco, sono sul piano del gesto l'equivalente della rappresentazione « casuale » che il paziente si allena a verbalizzare, contro i dettami della critica, nella libera associazione. Il ricorrere al gesto, all'area preverbale, rende a mio parere solo più agevole l'attuazione di quella percezione della rappresentazione nascosta che è il primo passo essenziale del lavoro analitico.

Gli oggetti presenti sembrano esercitare una « pressione percettiva » sul giocatore, che facilita il superamento dell'atteggiamento critico sempre presente. Con l'esperienza mi sono sempre più andato convincendo che la scelta d'oggetto che si attua in quel momento non è mai casuale ma significativa e corrispondente a un contenuto preconscious che affonda le sue radici in profondità. In altre parole, la percezione che si impone tra le tante e determina l'uso dell'oggetto è profondamente radicata su un conte-

(2) W. Bion (1967), *Analisi del gioco nascosto*, trad. di G. Bion, *Metodo psicoanalitico*, Roma, Armando Ed., 1970.

nuto sottostante, su una rappresentazione celata, che emerge in seguito poco a poco nel lavoro analitico tramite l'elaborazione.

Le difese notate negli esempi precedenti si comprendono meglio se si considera che entrare nel gioco significa abbandonare un codice noto e condiviso (la comunicazione verbale), per arrivare in uno spazio psichico diverso che Winnicott chiamerebbe intermedio.

Quanto a mio parere accade in quel momento anche nell'adulto è la perdita del noto ed un trattare con l'assenza. Non rimane a disposizione che il ritorno regressivo alla percezione, al di là degli schemi noti, in una situazione in cui reale ed immaginario convivono nella « non cosa » di quel gioco che si va formando. Il rischio che si corre è dato proprio da questo attraversamento, da questa trasgressione ai limiti in cui la coscienza abitualmente si riconosce, ed è riconfermata dagli altri. Abbandonarsi al gioco equivale a convivere con l'assenza, è un'attesa senza la possibilità di una risposta condivisa dall'altro;

l'unica risposta vivibile è quella tra sé e il campo da gioco, tra segno tracciato od oggetto posto in quell'area delimitata e il giocatore. La risposta che la coscienza pretende per la sua sicurezza viene in quel momento sospesa, rimandata. Questo modo di vedere, di inquadrare i motivi del rischio che si fa presente in questo passaggio mi è stato confermato dai fallimenti.

Ricordo il caso di una giovane donna che sembrò entrare subito nel gioco, ma dopo alcune sabbie manifestò una situazione persecutoria riferita agli oggetti usati. La situazione mi costrinse a riceverla in un altro ambiente per un certo tempo e solo gradualmente, tramite un lungo lavoro di elaborazione, fu possibile ritornare alla camera precedente e a quelle figure che nel momento della crisi erano come « vive » e « facevano paura ».

Questo esempio conferma come l'allontanamento dal centro di sicurezza, a volte stimolato dall'incomprensione del terapeuta, possa evocare in certe situazioni un rischio catastrofico.

Dopo questo esempio il venir meno ad una norma riconosciuta e condivisa, che è il sistema delle nostre difese, appare gravido di conseguenze.

L'uso del gioco può attivare anche situazioni pericolose, non più contenibili, ma in realtà quanto accade nel passaggio tra area verbale e preverbale, nel mio modo di pormi, rende solo più distinguibile la pericolosità di un « attraversamento » sempre presente in ogni lavoro analitico.

La trasgressione come momento psicologico non racchiude, come abbiamo visto, solo il senso del venir meno ad una norma, con la rottura di un equilibrio preesistente, ma anche quello di un attivo andare al di là.

Il mito descrive questa doppia valenza della trasgressione; basti pensare a Prometeo che viene condannato e punito per il furto del fuoco ma, nel suo andare al di là, egli ha procurato un'acquisizione umana al pensiero.

Il fuoco, da quel momento, non è più spento in modo compulsivo e naturale, ma può essere conservato, usato e diventa un patrimonio nuovo che muta la condizione dell'uomo e il suo modo di pensare (3). Dal mio punto di vista particolare credo di poter rilevare alcuni segni clinici di questo « andare al di là ».

Un primo dato emerge osservando i tempi della costruzione di chi entra nel gioco; egli sostiene innanzi tutto l'attesa davanti a quello spazio uniforme di sabbia, è come cercasse un segno, un invito percettivo che dia inizio alla rappresentazione. Esso può scaturire da una traccia che il gesto ha lasciato sulla superficie, o da un oggetto che attrae tra gli altri. A questa pausa iniziale segue un ritmo nelle scelte che si succedono. Il paziente sta con quello che accade, in un atteggiamento riflessivo ben diverso da quell'operare frettoloso e contratto che avevamo prima come mimo del gioco.

Il ritmo è presente nelle pause riflessive alternate a sequenze più rapide di esecuzione, che all'osservatore appaiono come la realizzazione di una rappresentazione colta in quel momento, come un'idea im-

(3) S. Freud (1932), « L'acquisizione del fuoco », in *Opere*, voi. XI, Torino, Boringhieri, 1979.

provvisa che viene in mente. Questa possibilità dell'alternarsi di pieni e di vuoti nell'attività costruttiva mi appare il corrispettivo gestuale di quelle pause significative del discorso, di quelle connessioni improvvise, a volte apparentemente bizzarre, tra argomenti che sono il tessuto significativo della libera associazione. È in atto come un dialogo, un movimento circolare tra il paziente e il suo gioco che assorbe totalmente l'attenzione. Il giocatore in queste situazioni si apre alla percezione del momento e la rinuncia alle rappresentazioni finalizzate coscienti appare la conseguenza di questo suo poter entrare nella dimensione del gioco.

Sono i momenti in cui le parole spontanee che accompagnano la costruzione offrono all'osservatore una ulteriore informazione su quanto sta accadendo; sono parole intense non solo per il loro significato, ma per il tono emotivo con cui vengono pronunciate. A volte esse portano il ricordo, come è accaduto ad una donna molto chiusa e difesa a livello verbale, che toccando la forma di un monte appena costruito con la sabbia, nell'accarezzarla, venne presa da una emozione inspiegabile. Quella percezione sul palmo delle mani, quella carezza, le richiamava la sensazione di una pelle. In quel momento non poté andare oltre né visualizzare a chi nella sua storia era riferita quell'esperienza, ma l'evento come ricordo, nel senso proprio del rivivere, le permise di riprendere contatto con se stessa e di aprire una nuova fase del lavoro analitico.

Questi segni, che considero espressione dell'andare al di là di chi riesce a farsi condurre dalla percezione del momento, sono ancora più evidenti quando si consideri la sequenza delle parti messe in scena nel gioco, e la loro localizzazione spaziale. Le connessioni temporali e spaziali delle scelte sembrano seguire una logica.

Ogni singola scelta, nel contesto di quel campo, acquista significato per le connessioni spaziali e temporali (l'ordine della sequenza) che assume con il resto. Considerando tutto il gioco nella sua forma totale come la costruzione significativa di un rapporto

di parti tra loro, il paragone più immediato è quello di un discorso per immagini, di una frase ove ogni singolo oggetto scelto fa le funzioni di una parola, e le connessioni che ha con gli altri oggetti sono l'equivalente del verbo. Questa metafora esplicativa nasce dall'esperienza clinica, riportata già in altri lavori in cui è stata possibile la revisione con il paziente di giochi della sabbia a distanza di anni (4). Quanto emerge in queste esperienze di revisione attuate a distanza di tempo, anche perché si è arricchiti di una serie di informazioni che l'analisi ha permesso di acquisire man mano, è che ogni sabbia appare come un tessuto di relazioni tra parti; si scopre poi che quelle parti rappresentate nel gioco sono state attive nello spazio della relazione come dinamiche transferali e controtransferali. Ricordo spesso come mi sia accaduto di non « aver visto » elementi presenti nel gioco che solo la fotografia, che uso fare ogni volta, mi ha restituito.

L'elaborazione successiva mi ha permesso di scoprire che quegli elementi ben rappresentavano quanto avevo anche a lungo non visto nel rapporto col paziente.

La delimitazione del campo di gioco, la forma rettangolare del contenitore, è un attivatore della discriminazione delle singole scelte nello spazio, un fattore che permette una distinzione di quanto è in atto. L'analogia più immediata con la delimitazione attivante del campo è quella del setting; si sa infatti che solo quando esso è chiaro nelle sue regole, è possibile una più attenta distinzione dei contenuti emergenti nella relazione dallo sfondo.

Il giocatore in quel movimento di botta e risposta con quanto sta costruendo trova il « posto giusto » per ogni singola scelta. È questo « posto » di ogni singolo oggetto che le esperienze di revisione hanno permesso di confermare come « giusto »; quel tessuto di relazioni tra parti presente nell'area del gioco si illumina infatti al paragone con le dinamiche apparse nello spazio più ampio della relazione.

L'andare al di là, a cui mi sono riferito accennando a queste esperienze riportate in altri lavori, si ap-

(4) Paolo Aite, « Immagini e parole di una esperienza: un confronto », *Rivista di psicologia analitica*, anno 10°, n° 20, 1979.

profondisce, ma quanto emerge è che la rappresentazione del gioco assume i connotati di un pensiero articolato per immagini.

Sembra così che il passaggio nella regressione del gioco, nel rischio che si attiva abbandonandosi alla percezione del momento e superando le barriere della critica, apra le porte ad un nuovo pensiero, a un modo di inquadrare il vissuto di cui la coscienza di chi gioca deve ancora impadronirsi.

Ritrovo in questo modo il frutto possibile dell'attraversamento che il mito descrive come nuova acquisizione della coscienza. La forma del gioco ha assunto sempre più nella mia esperienza il valore di un atto di pensiero per immagini.

In situazioni cliniche diverse ho constatato che parti già rappresentate in quell'area riapparivano come fantasie spontanee a commento di esperienze vissute dal paziente.

In questi casi la fantasia portava in modo dinamico elementi di un gioco su cui non era stata fatta ancora alcuna interpretazione. Ricordo ad esempio la fantasia di una donna che in quell'area aveva rappresentato una figura femminile alle cui spalle avveniva uno scontro tra due uova (5). In una situazione emotiva con una collega di lavoro le apparve in fantasia, all'improvviso ed in modo dinamico, proprio quello scontro già rappresentato nel gioco e su cui non si era mai parlato in analisi.

(5) « Immaginazione come comunicazione » già citato, p. 111.

Fu proprio lo studio di quella fantasia come contrappunto all'evento reale, ad introdurre una nuova comprensione di quello scontro particolare nell'area di gioco.

Quanto qui voglio affermare è che quella rappresentazione, anche se ancora incompresa coscientemente dalla paziente e da me, racchiudeva un modo nuovo di inquadrare la sua situazione psicologica. Questo pensiero per immagini, lo « scontro », emerse all'improvviso sotto la spinta di quell'emozione vissuta con la collega come modo nuovo di inquadrarla;

e le uova, elemento particolare di questa rappresentazione, si rivelarono all'elaborazione successiva come scelta d'oggetto significativa e precisa dei contenuti

inconsci in atto nelle difficoltà di rapporto di quella donna. Si può dire che quell'elemento della sua sabbia era « a disposizione », come atto di pensiero per immagini già realizzato nel gioco e soggettivamente solo intuito, ed esso rientrò come fantasia in modo significativo nel campo della coscienza, proprio nel momento reale più corrispondente.

L'essere passati oltre il confine del noto, l'abbandonarsi alla percezione del momento, alla « non cosa » dell'elemento scelto, al suo essere reale e irreali al tempo stesso, rinunciando così alle risposte abituali della coscienza, ha aperto la possibilità a quella donna di inquadrare in modo nuovo quanto viveva. Nel movimento circolare percettivo tra il paziente e il campo di gioco delimitato, credo avvenga un fenomeno paragonabile e sovrapponibile a quel concetto che Bion descrive come « *réverie* » nel campo del rapporto tra madre e bambino (6). Per il fine di queste note che miravano a proporre alcuni esempi cimici che a mio parere descrivono i rischi, le cadute e le possibili acquisizioni di una esperienza di trasgressione oltre il noto, mi sono limitato a considerare il momento del passaggio dall'area verbale condivisa, all'area preverbale. Rimane solo accennato il momento di ritorno, il passaggio successivo dall'area di gioco, dalla rappresentazione che è apparsa tramite i gesti, alla comunicazione tramite la parola.

Lasciando ad altro lavoro l'approfondimento di questo tema, mi basta ora rilevare che è questo il momento interpretativo.

L'esperienza sembra confermare che l'efficacia trasformativa della stessa interpretazione appare quando anche l'analista sa uscire dai confini del noto (le acquisizioni condivise della conoscenza analitica) e si avventura al di là, rischiando l'esperienza trasgressiva. È una modalità che esce dalla ripetitività del noto, direi dal mimo difensivo dell'interpretare, anch'esso spesso compulsivo e irrefrenabile, e sa attendere. L'interpretare efficace sembra convivere anch'esso con la « non cosa » reale e irreali al tempo

(6) Il concetto di *Réverie* di Bion è stato utilizzato da E. Gaburri in un lavoro sulla trasgressione che è stato di stimolo alle riflessioni qui proposte.

Vedi E. Gaburri, « Una ipotesi di relazione tra trasgressione e pensiero », *Rivista di Psicoanalisi*, anno XXVI li, n. 4, ottobre-dicembre 1982.

stesso che si va pronunciando, e sa entrare in quel gioco reggendo l'ansia della risposta, dilazionandola. Esso si muove inoltre sul campo ben delimitato del setting, analogo all'area di gioco, senza mai perdere il suo carattere simbolico.

Quanto avviene tra il giocatore e la superficie della sabbia, tra lui e quel contenitore ben delimitato che può accogliere le forme ancora preverbalì di un vissuto, mi appare la metafora più esatta di un ascolto che gradualmente, attraverso le pause, le indecisioni, le angosce, può restituire un quadro di insieme che come abbiamo visto è nuovo pensiero e possibilità di conoscenza.

La « *réverie* », nel senso di Bion prima accennato, che avviene tra il paziente e l'area di gioco permettendo all'angoscia di prendere una forma preverbale ma al tempo stesso condivisibile, è la stessa circolarità che si instaura a livello verbale tra paziente e analista, purché ogni volta riesca un attraversamento più o meno difficile oltre il confine rassicurante del noto (7).

(7) Questo aspetto della interpretazione appare anche nel lavoro di E. Gaburri, op. cit., p. 525.