

L'acqua che permette la vita

Elisabetta Traverso, Roma

L'intenzione di questo mio lavoro è di cercare di mettere in evidenza come il gioco della sabbia permetta anche ad un soggetto adulto, per il quale ormai la comunicazione attraverso il gioco non è più usuale, di riallacciarsi a vissuti e situazioni di rapporto anche molto antiche e dimenticate, permettendogli di dar loro un'espressione condivisibile.

Il caso presentato proviene da una ricerca sulle possibilità del gioco della sabbia di essere di aiuto per la formulazione di una diagnosi dinamica (1). Il soggetto veniva invitato a costruire nel vassoio una scena a suo piacere, utilizzando il materiale a disposizione nella stanza: statue, piccoli oggetti, sabbia, muschi, acqua ed altro, sfruttando in tutto o in parte un tempo di quarantacinque minuti.

(1) La ricerca è stata effettuata presso la Cattedra di Psichiatria della Università degli studi di Roma.

Assistendo al gioco, avevo la consegna di entrare il meno possibile in un rapporto verbale col paziente, ma di limitarmi a registrarne le espressioni spontanee prima, durante, e dopo la costruzione, e ad un contenimento silenzioso. Non ero inoltre al corrente della storia e della diagnosi provvisoria fatta al soggetto, e solo alla fine dell'iter diagnostico le modalità ed i contenuti della rappresentazione venivano confrontati cogli esiti del test di Rorschach e con quanto era risultato al colloquio psichiatrico, condotto col DSM III.

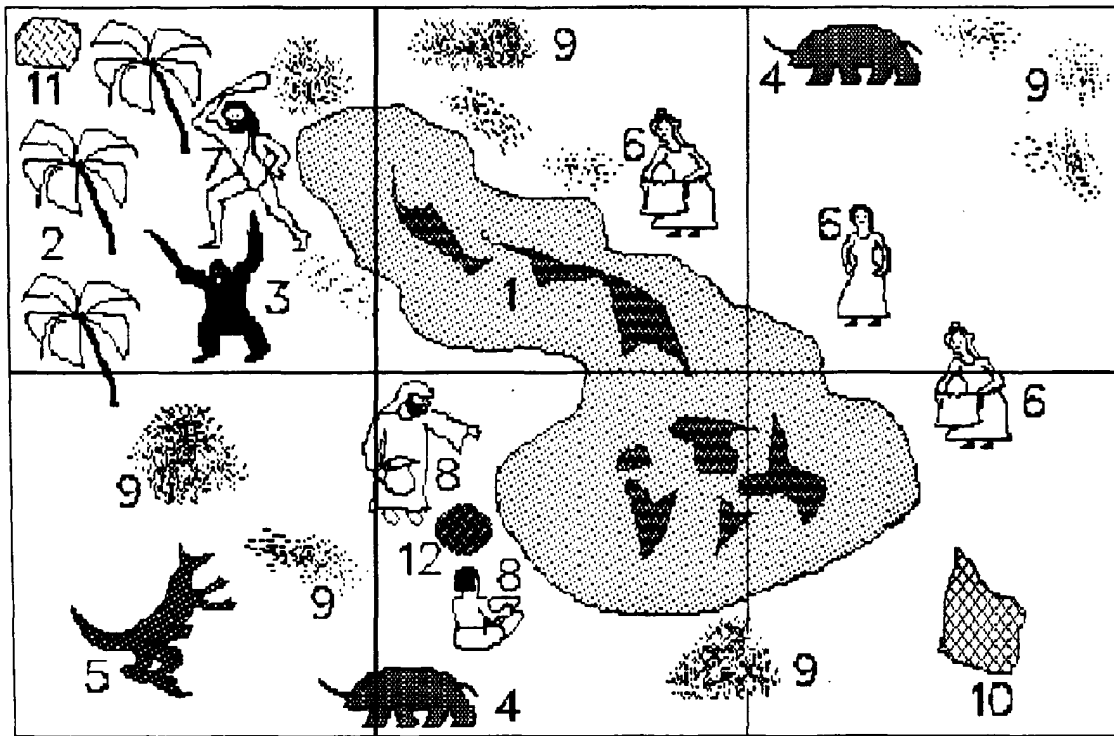
. In questa situazione sperimentale, nella quale il contributo dello scambio verbale è volutamente limitato, mi sembra si possa cogliere bene il valore comunicativo che ha per il paziente l'uso delle immagini e dei gesti.

Erano previsti due incontri di gioco; qui farò riferimento ad un primo incontro. Nel nostro caso il paziente è una giovane donna.

Con un grazioso sorriso — che probabilmente nasconde una leggera ansia — e l'aria incuriosita, si accosta al vaso della sabbia e subito si mette al lavoro. Scopre parzialmente il fondo azzurro colle mani, compiendo così il primo gesto della costruzione, che ci racconta già qualcosa di lei. Infatti, se il fondo è in parte scoperto, ciò che vediamo è però una forma chiusa e limitante, che contiene poca acqua. « Un fiume », dice la paziente: ma un fiume che non ha sbocchi, se non forse sotterranei, e con la sua centralità nel campo testimonia il bisogno di contenere una vitalità della quale il soggetto ha evidentemente grande timore, bisogno che occupa gran parte della sua esistenza.

Dopo una breve pausa, ecco il susseguirsi degli oggetti. presentati con un senso del ritmo che accompagna il gioco e lo rende accattivante. Come due cornici nel tempo, la serie degli oggetti viene aperta e chiusa dall'acqua e dagli elementi vegetali: al fiume fanno seguito tre palme, prima della serie degli animali e degli umani. Alla fine vengono deposti dei muschi, una corteccia, e per ultimo un disco di vetro blu, come una goccia d'acqua.

Il motivo del contenitore verrà ripetuto di nuovo in basso a sinistra, dove appare un canguro col suo marsupio senza il piccolo. A destra, lungo il fiume, due donne lavano panni ed un'altra guarda davanti a sé nel vuoto. A sinistra in alto, un uomo colla clava alzata ed un gorilla danno allo spazio un'accezione quasi completamente divisa tra un femminile che fa pulizia ed un maschile violento, arcaico e sessuato. Il raccordo tra la parte destra e la sinistra, quindi tra femminile e maschile, è rappresentato da due figure maschili servizievoli, uno scriba egiziano seduto a terra ed un arabo che porta una brocca. Uno dalla parte della paziente mentre costruisce, e contemporaneamente uno il più possibile lontano da lei, vediamo due rinoceronti, animali dotati di un solo fallico corno, e capaci di collere distruttive. In alto a sinistra, dietro le palme, c'è una spugna che, stando all'apparenza del quadro, dovrebbe essere una roccia. L'acqua, così importante per la paziente — « L'acqua che permette la vita » è il titolo da lei dato alla scena — è rappresentata come scarsa; ne lei la usa fisicamente, tenendo presente



L'acqua che permette la vita

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Scavo (fiume) | 7. Uomo con clava |
| 2. Palme | 8. Scriba e portatore d'acqua |
| 3. Gorilla | 9. Muschi (verdi, marroni, rossi) |
| 4. Rinoceronti | 10. Corteccia |
| 5. Canguro | 11. Spugna |
| 6. Donne (di cui due lavandaie) | 12. Disco di vetro blu |

che è a disposizione dei pazienti una brocca d'acqua per rendere consistente la sabbia.

Nella scena si può notare una ricerca di distinzione mediante una divisione tra maschile e femminile, che però è ancora troppo stereotipata per permettere un incontro costruttivo. Tuttavia, accanto al maschio animale e stupratore potenziale, ci sono le due figure di raccordo, oggetti da utilizzare, per ora, ma anche immagini di un maschile più evoluto. L'arabo porta l'acqua perché venga adoperata, lo scriba fa scorrere lo stilo sulla sua tavoletta. Le figure femminili non hanno nulla che possa renderle seducenti, e sono scelte evidentemente, oltre che per il compito che svolgono, perché talmente simili tutt'e tre da non far emergere personalità individuali. La seduttività è tutta nel comportamento da «brava esecutrice», l'individualità nell'espressività della scena, che nonostante tutto la paziente sembra potersi parzialmente permettere. Le difese primitive ed aggressive, che non si presupporrebbero in una paziente così prontamente collaborante, sono rappresentate dai rinoceronti che, oltre al corno, hanno anche una spessa *corazza*, e che si dirigono entrambi verso sinistra, cioè verso il lato dell'introversione.

Le varie parti della scena, anche se coerenti nell'ambientazione, sembrano però aver poco contatto tra loro: ognuna segue una sua direzione, che non rende possibile appunto né un incontro, né uno scontro coll'altro. La spugna, l'unico particolare all'apparenza incongruo, è invece molto rivelatore. La paziente la pone a sinistra, lontano, seminascosta dalle palme. È un essere primordiale, che racchiude ed assorbe l'acqua. La paura dell'eros potrebbe portare la paziente a trattenere, con modalità di spugna, qualsiasi movimento vitale e creativo, fino a far diventare quel centro con un gran vuoto. Forse è a questo vuoto possibile che guarda la figura femminile di mezzo.

Il confronto coi colleghi ha rilevato molte concordanze, sia riguardo all'uso della gestualità da parte della paziente, sia a certi contenuti della scena. Per esempio, il suo mostrare per un attimo e poi dover racchiudere, che testimonia il suo desiderio e la sua paura nei riguardi del fluire della vitalità, sentito come potenzialmente dirompente e che dev'essere fermato — fino a rendere scarsa e stagnante « l'acqua che permette la vita - si accorda sia colla sua storia sia coi suoi

sintomi. Il ragazzo col quale è fidanzata, e dal quale dev'essere accompagnata per sentirsi sicura, è oppressivo ed a volte violento.

La spugna rappresenta una modalità di funzionamento minimale, il prodotto del mondo dei genitori, anch'essi oppressivi e paurosi della vita: e diametralmente opposta ad essa la paziente ha posto una cortecchia di pino. La cortecchia è per l'albero una difesa vitale, e non patologica: lì scorre la linfa e viene mediato il rapporto tra interno ed esterno; è poi posta a destra, nella zona dedicata al rapporto col mondo, come a contrastare la tendenza a «fuggire via dai sintomi» che fa temere alla paziente di uscire di casa, e sia la sospensione dei farmaci che la psicoterapia. Alla fine verrà fatta una diagnosi di agorafobia con attacchi di panico. Nel gioco della sabbia il paziente si trova davanti ad uno spazio vuoto e a degli oggetti che guarda stando in piedi:

il suo primo impatto è quindi visivo e cenestesico, ed il primo oggetto scelto, il primo gesto, può essere considerato il frutto di una proiezione, e quindi un tentativo sia di distanziamento sia di rivivere situazioni dimenticate. C'è infatti chi vede e qualcosa da vedere, c'è una tensione muscolare, c'è chi tocca e qualcosa da toccare, com'è avvenuto nella prima infanzia. Sono quegli stessi momenti e movimenti che hanno fatto prendere forma allo spazio fantastico, ed hanno man mano provocato la sua distinzione dal reale, del corpo del bambino da quello della madre.

Dobbiamo rifarci alle ipotesi di lavoro di quegli psicologi che si interessano ad una fase identificatoria molto primitiva, che ha origine nell'esperienza di riflesso o di risonanza che il bambino fa attraverso gli stimoli tattili, uditivi, olfattivi e visivi, provenienti dal suo primo ambiente esistenziale: lo spazio madre-bambino. L'integrazione sensoria, affettiva, e motoria di questi stimoli lascia nella memoria affettiva del bambino delle tracce di piacere e dispiacere, sulla base delle quali può emergere gradualmente una coscienza di confine o di involucro corporeo. La madre diviene alleata del ritmo organico del bambino, e ciò permette l'emergenza di uno spazio vitale nel quale egli può sviluppare un'attenzione condivisa ed elaborare i primi sistemi semiotici (2). Se il radicamento corporeo è disturbato, in particolari circostanze che propongano simbolicamente l'essere due individui distinti, chi tocca e chi viene toccato ridiventano

(2) N. Duruz, *I concetti di narcisismo, Io e Sé, nella psicoanalisi e nella psicologia*. Roma, Astrolabio Ubaldini, 1987. pp. 150-154.

tutt'uno, così come chi vede e chi viene visto; il tattile ed il visivo non riescano ad essere un modo per distinguere, ma risvegliano vissuti antichi e carichi di quell'aggressività che sarebbe stato necessario utilizzare, senza viverla come distruzione di sé e dell'oggetto, per entrare nella dimensione fantastica tridimensionale.

Nel nostro caso siamo di fronte ad una scena al limite tra il «come se», che caratterizza l'immaginario, ed il «subire» le immagini, senza riuscire a confrontarsi con esse (3). La cornice, la «struttura inquadrante», limitante ma elastica, fornita normalmente dalle cure di una madre «sufficientemente buona», non è stata introiettata con sicurezza. Così, di fronte alla proposta di uno spazio specifico dove esprimersi: il vassoio azzurro, i cui bordi delimitano il campo di gioco e quindi un fuori ed un dentro, la paziente si trova davanti al dilemma se permettersi un'individualità ed una creatività, un fluire che sente tanto potenti quanto paurosi, o cercare di nascondere anche a se stessa la spinta vitale che la contraddistingue, rifiutando che il movimento possa partire da lei.

La scena infatti comunica un senso di attesa di un qualche evento, forse l'apparire di un terzo. Quest'eventualità è però sentita come una violenza proveniente dall'esterno, da un maschile sentito estraneo: l'uomo primitivo e il gorilla, o appartenente ad un paese o tempo lontani: l'arabo e lo scriba.

In mancanza dell'interiorizzazione di una cornice elastica, le potenzialità che la scena presenta non sono per ora fruibili:

il movimento è sospeso, le varie parti del quadro non sono collegate tra loro, la scena non è realmente dinamica.

Lo sviluppo della dinamicità delle immagini, che ne permette la gestione, risalirebbe infatti alla loro formazione, alla modalità con la quale il bambino esplica una delle sue prime attività: l'imitazione. Le sole immagini, senza un vero tessuto drammatico, apparirebbero ancora all'ambito di quella che J. Chateau chiama l'imitazione interessata: essa è finalizzata ad uno scopo concreto, come quella del piccolo animale, e non è quella puramente ludica, nella quale la soddisfazione è data dall'atto stesso del rappresentare (4).

Nell'imitazione interessata non c'è ancora il decentramento della prospettiva: la possibilità di imitare l'altro colla co-

(3) C.G. Jung, «Fantasia», in *Tipi psicologici* (1921), *Opere*, voi. 6, Torino, Boringhieri, 1969, p. 438.

(4) J. Chateau, «L'immaginario nel bambino», in H. Gratiot et al., *Trattato di psicologia dell'infanzia*, Roma, Armando, 1973, *passim*.

(5) E. Gaddini, «On Imitation», *International Journal of Psycho-Analysis*, 50, 1969, pp. 425-484.

scienza della propria imitazione, ed inoltre di imitare coscientemente anche se stessi, i propri comportamenti, ossia di mettersi al posto di un altro o di se stessi, atto che risulta più utile alla crescita del piccolo uomo. Mentre all'inizio il bambino imita per «essere» (5), coll'emergenza del «far finta», il soggetto si sente agire, ma nello stesso tempo si vede dal di fuori.

Nell'imitazione sono implicati il corpo e l'oggetto pratico. La base è costituita dai giochi alternati tra la madre e il bambino, come quelli consistenti nel dare e nel ricevere un oggetto, cementati da una comprensione di tipo simpatico. Il bambino, facendo «come se», ridefinisce la situazione di assenza della madre mediante il proprio comportamento ludico. La sua attività motoria riproduce l'oggetto assente, e di conseguenza lo costituisce colle modalità dell'immaginario — ed è di un gesto intenzionale che si tratta, dove il gioco è nello stesso tempo reale ed irreal (6). Dare a se stessi il «doppio» di se stessi vuoi dire poter costruire con esso quella cornice nella quale l'altro prenderà posto, seguito dalle diverse immagini degli oggetti.

(6) J. Chateau, *op. cit.*

Il gioco della sabbia implica proprio una situazione di scambio, di «botta e risposta» con se stessi e con l'altro. Il paziente costruisce concretamente ed esternamente una scena che è il prodotto del suo rapporto colle sue immagini interne, e lo fa usando le stesse modalità che contraddistinguono il gioco che si svolge tra il bambino ed il suo ambiente.

Nel nostro caso è evidente, per esempio, la differenza che ci può essere tra l'«essere» spugna, che, tutt'al più, una volta strappata violentemente dal fondo può lasciarsi portare dal movimento dell'acqua, ed il «confrontarsi» con questa immagine, che è una propria scelta concreta e visibile. Il particolare setting creato dal gioco della sabbia favorisce proprio la costruzione di quel «doppio» che, per esempio nel nostro caso, permetterebbe il recupero delle varie immagini presenti nel vassoio ed il loro reciproco collegamento, insomma quella dinamicità che è proprio ciò di cui la paziente ha paura.

Ciò che ipotizziamo nello sviluppo infantile sembra essere vivo e fruibile anche nell'adulto, se vi prestano attenzione. La particolare situazione creata dall'uso del gioco del-

la sabbia riattiva probabilmente quella disposizione a costruire immagini ed a rappresentare, condotta dalla percezione corporea, che sembrava perduta, ma che continua invece a lavorare in noi, di solito silenziosamente. Questa riattivazione mette dunque a contatto il paziente ed il terapeuta con qualcosa che è ancora vivo ed operante nella vita del primo, colle sue modalità caratteristiche di entrare in relazione con se stesso e con l'altro, in modo più diretto che attraverso il filtro della parola, anch'essa del resto radicata nell'esperienza del corpo (7). Entrambi, terapeuta e paziente, sono ricondotti al momento della genesi della rappresentazione: la quale non è solo parola, immagine o gesto, ma è quel particolare stile di rapporto colla vita che caratterizza chi produce la rappresentazione stessa.

(7) D. Anzieu et al.. *Psycho-analyse et langage. Du corps à la parole*, Dunod, Paris, 1977.