

Una ricerca in corso: punti di riferimento

Paolo Alte. Roma

Premessa

(1) P. Aite, «La tecnica della sabbia nella psicologia di C.G. Jung», in *Rivista di Psicologia Analitica*, voi. 1/2, 1970.

Il «Gioco della sabbia» da molti anni ormai è sulla scena della Scuola Junghiana (1). Gli analisti lo hanno considerato con curiosità, interesse, ma anche con un certo sospetto.

Il discorso non può essere limitato alla semplice curiosità, ma va affrontato con passione ed onestà di pensiero, mirando ad un approfondimento dialettico dei problemi sollevati da questo modo di porsi nel campo analitico. Il primo tema da affrontare riguarda le potenzialità del «Gioco della sabbia» come mezzo di ricerca e come prospettiva aperta sul mondo psichico. Solo dopo ci si potrà chiedere se quanto accade con l'uso di un gioco concreto modifichi sostanzialmente quell'atteggiamento del terapeuta che definiamo «analitico». Per rispondere a questa seconda domanda mi sembra necessario riflettere sulla trama teorica di riferimento del terapeuta e sull'atteggiamento conseguente adottato nella pratica clinica.

Cominciamo il percorso con una notazione. È la prima volta nella storia della ricerca analitica, che un gioco concreto viene applicato all'adulto. Il gioco con l'oggetto è stato usato finora solo nell'infanzia per necessità. La mancanza o la supposta inadeguatezza di una capacità verbale sufficiente nel bambino, ha

determinato la necessità di creare un canale comunicativo preverbale.

Nella ricerca che propongo paradossalmente questa via comunicativa viene riattivata nell'adulto che già possiede ed in genere domina il linguaggio condiviso. Anziché affidarsi solo alla parola che nella struttura, ritmo, colore, riverbera la trama emotiva sottostante da conoscere, si vuole in questa ricerca destare anche l'antica esperienza del gioco.

Si attiva così un'isola di silenzio nel fluire del dialogo tra paziente ed analista che provoca un contemplare il presente, desta l'attenzione a livello percettivo corporeo con un riverbero psichico nuovo ed inabituale. L'essere presente che la manipolazione della materia e dell'oggetto seguiti dallo sguardo provocano, fa emergere un livello comunicativo nuovo. L'impostazione descritta attiva una prima domanda. Perché tornare indietro all'esperienza della gestualità, perché abbandonare, anche se solo per il momento del gioco, il vettore principale ed abituale che è il linguaggio in cui ci riconosciamo?

Può nascere il sospetto, ed in alcune condizioni di campo ciò può accadere, che l'azione di gioco sia solo occasione di regressione e di scarico di pulsioni. La prima tesi che sostengo è che i due livelli di comunicazione e di esperienza, tramite il linguaggio ed il gioco, s'integrino in una visione più completa del fenomeno interattivo presente nella relazione. Questa possibilità si determina in condizioni di campo emotivo ove si avverte l'insufficienza del linguaggio e la necessità di un'espressione che sia altra rispetto al modo dominante ed in uso di raccontarsi il vissuto. La ricerca di nuovi modi di dire, tramite il gesto, fa riavvicinare di tanto in tanto il giocatore al campo di gioco con ritmi assolutamente liberi ed individuali. La trama complessa di identificazioni empatiche, di proiezioni reciproche che si attivano tra i due partecipanti, trovano così una possibilità di aggancio e d'inquadramento maggiori che non quando la parola sia il solo vettore della comunicazione. Il gioco con l'oggetto e la materia, nel campo delimitato

del vassoio a disposizione, mette in primo piano l'esperienza soggettiva dello spazio e del tempo. La coscienza di essere individuo è indissolubilmente legata a queste categorie.

Siamo un corpo che si percepisce nello spazio, lo occupa e lo colora delle proprie emozioni. La depressione tende a chiudere, a volte ad immobilizzare, quell'essere nello spazio in cui ci si riconosce.

La gioia fino all'euforia all'opposto lo allarga, lo illumina. Lo spazio del gioco, il vassoio nella sua delimitazione che orienta, permette di guardare in questa struttura archetipica dell'essere umano.

Si provoca l'esperienza arcaica del gioco con la materia e l'oggetto che è il primo livello d'immaginazione conosciuto durante lo sviluppo.

Nel dialogo silenzioso con la sabbia e con le miniature che riproducono il nostro mondo, nella scelta della loro collocazione fino alla forma conclusa, si entra a contatto con la «memoria corporea» dei nostri nuclei vitali ideofettivi che Jung definiva complessi. La depressione lascerà nel campo il segno della sua coartazione di spazi, così come la dissociazione della psicosi porterà l'impronta della sua frammentazione insieme ai suoi mostri.

Si sostiene che il mezzo proposto dia delle indicazioni preziose sull'esperienza di sé in rapporto alle proprie emozioni invadenti. Non solo, ma il ritmo e le scelte che si succedono nel tempo della messa in scena portano l'impressione evidente di quel centro coordinatore che definiamo «Sé».

La costruzione dell'esperienza di sé, come del centro vitale, il «Sé» appena proposto, trova espressione nel tempo e spazio della messa in scena. La percezione spazio-temporale del gioco riporta in superficie con evidenza la memoria corporea del nostro vissuto passato e presente che difficilmente il linguaggio sa contenere, e mette a contatto con quel processo spontaneo della psiche che Jung definiva processo d'individuazione. Il «G.d.s.» nella terapia analitica dell'adulto è, a mio parere, solo un'espressione, un modo di porre in essere l'assetto mentale che caratterizza l'analista junghiano.

L'uso del gioco, nella ricerca come nella terapia, emerge da questa impostazione mentale presente anche in operatori che non usano la concreta applicazione del «G.d.s.» percorrendo altre strade.

Di questo atteggiamento per me è fondante il concetto stesso di immagine mentale che qui mi limito ad accennare.

Col termine immagine o rappresentazione mentale ci si riferisce a quel momento misterioso e centrale in cui sensazioni, affetti, intuizioni, ancora sparsi, si strutturano in una forma distinta nel nostro teatro interno. La prospettiva aperta da C.G. Jung su questo tema va rivista e ripensata per le implicazioni pratiche e teoriche che comporta.

Fin dal 1912 Jung ha inquadrato questo atto psichico del rappresentare nella categoria del «pensiero» (2). Una forma di pensiero «fantastico», come egli diceva, da mettere in rapporto col pensiero verbale o diretto, lo strumento acquisito dalla coscienza nel suo adattamento alla realtà.

(2) C.G. Jung, *Simboli della trasformazione* (1912/52), *Opere*, vol. 5, Torino, Boringhieri, 1979.

Il percorso che dalle percezioni immediate, dalle emozioni ancora indistinte e spesso invasive, porta alla possibilità di rappresentare va quindi inteso come un processo integrativo che modifica le nostre risposte. Da un livello immediato e d'impulso, si può così instaurare un atteggiamento nuovo più adeguato allo stimolo. Nel passaggio da un'emozione solo vissuta, alla possibilità della sua rappresentazione mentale che la trasforma in affetto, e infine alla capacità di dire, di comunicare in parole la propria esperienza, tipica del pensiero verbale, c'è la continuità evolutiva di un unico processo integrativo che trasforma il rapporto col mondo. Decisivo per questa trasformazione è il momento in cui si stabilisce un rapporto tra le due forme di pensiero notate. Nel processo di adattamento al mondo che ci circonda la sofferenza psichica può essere vista come una crisi di equilibrio tra queste due forme di pensiero. Esse tendono a scindersi, ad autonomizzarsi percorrendo vie separate. Il pensiero verbale può ad esempio chiudersi in circuiti concettuali ripetitivi e sterili distanziandosi dal sottofondo del pensiero fantastico che normalmente e

con costanza lo nutre. Viceversa può accadere che quello fantastico si chiuda in un immaginario solo passivo teso alla soddisfazione immediata del desiderio, perdendo così la capacità di incidere, modificare, progettare la vita. Le interrelazioni tra «pensare indiretto o fantastico» e «pensare discorsivo diretto o verbale», tra immagine e parola, delimitano un campo di ricerca da sviluppare per il futuro. Jung proprio nella sua lunga ricerca sui testi degli antichi alchimisti ha trovato la testimonianza storica del processo che si attiva nell'incontro tra queste due forme del pensare.

Ciò che noi quotidianamente osserviamo ascoltando la «prima materia» dell'incontro col paziente, percorre momenti, supera difficoltà simili e descrive forme analoghe a quelle riportate in quei testi antichi. Jung ha studiato il linguaggio oscuro ed immaginifico dell'alchimista inteso come testimonianza storica preziosa dell'esperienza di confronto con gli strati più profondi del mondo psichico.

L'alchimista, con il livello di coscienza che gli era proprio, descriveva l'incontro tra il proprio pensiero diretto e quello fantastico proiettato sulla materia. Il segreto che egli tentava di estrarre ed i modi per raggiungerlo possono offrirci delle utili indicazioni per il difficile compito del confronto con la patologia mentale. L'«oro» che oggi nel contatto con il paziente tentiamo di estrarre, è quella forma di rappresentazione che chiamiamo «simbolo» per la particolare attività trasformativa che determina sulla psiche.

L'esperienza di Anna

Per avvicinare dal vivo di un'esperienza clinica quanto delineato a livello teorico, vi propongo la scena di una donna di trent'anni che soffriva di crisi d'ansia e fobie. Il suo pensiero era spesso dominato dall'idea di un tumore al seno e si sottoponeva a frequenti controlli. Anziché osservare solo la scena compiuta, come appare dal fotogramma, vorrei proporvi i tempi della sua costruzione. È un modo per descrivervi la dinamica psichica che ha portato alla configurazione finale.

È la via migliore non solo per capire il mondo di Anna, ma per intenderci sul termine immagine o rappresentazione. Esso infatti non solo indica la cosa vista, qui la scena di gioco già formata, ma anche il suo divenire visibile. L'immagine va inquadrata non solo come una forma distinta ma anche come un processo dinamico che porta alla visibilità emozioni fino a quel momento senza forma. A. nel toccare la sabbia già umida arrivò subito al fondo celeste del vassoio. La prima associazione spontanea che fece, dopo un lungo silenzio, fu quella di un fiume che scorre dall'alto al basso. Seguì un lavoro per realizzare un secondo fiume che si univa al precedente delimitando tre parti di terra (fig. 1 in Appendice). Mi basta per ora farvi notare che la prima sequenza di gesti seguiva una linea associativa molto corrispondente al materiale reale (sabbia-terra, celeste-acqua) e alla vita concreta di tutti i giorni. La sabbia accanto ad A. divenne infatti un prato verde e sullo sfondo venne realizzato un piccolo bosco con una fonte e un gruppo di persone in gita (nella foto finale che voi osservate le persone sono scomparse). La percezione del materiale sembra attivare subito una sequenza coerente. Gli oggetti scelti (verde, alberi, fonte) infatti sono legati da una stessa idea dominante, corrispondente alle percezioni suscitate dal materiale. Fino a questo punto è il pensiero diretto-verbale a condurre la messa in scena.

All'improvviso un fatto illogico, una immagine si sovrappose al materiale, imponendosi.

A. cominciò ad usare del colore: un blu-notte a sinistra sull'altra sponda del fiume che attivò una sequenza nuova, diversa dalla precedente. Seguì infatti un giallo da lei definito «luna», ma poi ancora spruzzate di rosso. Rispetto alla logica precedente un salto improvviso, una spinta in una direzione diversa accompagnata dal bisogno di toccare la superficie del campo sporcandosi le mani.

Dopo i colori un uomo sullo sfondo che A. definì una statua.

Era l'unica figura, tra quelle disponibili, con le gambe rotte.

Questo secondo atto del gioco mette in scena l'irruzione del pensiero fantastico ma anche l'incontro e la collaborazione col pensiero diretto.

All'improvviso con la comparsa del blu e della luna si attivò una catena associativa che univa il rosso, il toccare e la figura dell'uomo menomato. Non entro ora nei particolari della storia di A. ma colgo l'occasione per indicare come i suoi gesti mettesero in scena il confronto che stava accadendo tra un suo mondo notturno e drammatico ancora inconscio, portato dal pensiero fantastico, ed il pensiero diretto che metteva in scena e localizzava in quello spazio di gioco contenuti sofferti mai detti in parole fino a quel momento. Che quanto era apparso sulla scena fosse scottante lo dimostrò l'ultimo atto di gioco. A. con polvere celeste cercò di confondere e seppellire quel blu-notte insieme all'uomo seduto (fig. 2 in Appendice). Alla fine non solo tolse dalla scena i gitanti che avevano animato il bosco, ma spruzzò con polvere nera quel mondo gioioso da cui era partita. Sono gesti che indicano una presa di distanza da qualcosa di troppo invadente ma che, al tempo stesso, lasciano trasparire ciò che nascondono, analogamente ai sintomi.

Ridestare le potenzialità del bambino: la definizione della forma come primo livello della capacità d'immaginare

In questa esperienza si tratta di realizzare la nascita di una scena tramite la sabbia e gli oggetti a disposizione. Per quanto precaria e casuale appaia alla coscienza del giocatore adulto la scelta e la collocazione nel vassoio di ogni singola forma realizzata con sabbia od oggetti, in quel momento si provoca la definizione di una immagine che nasce da questo confronto. Le componenti del gioco lavorano sinergicamente alla definizione di una forma proprio perché offrono una gamma espressiva che va dalla condizione amorfa ma anche plastica della sabbia, all'oggetto ben definito e specifico sia esso naturale o riprodotto in miniatura. Rispetto al solo disegno o all'uso di materiali plastici il «G.d.S.» unisce tra loro capacità espressive diverse.

Proprio questa particolarità sembra facilitare l'affiorare di emozioni profonde. Un gesto appena accennato come una carezza mossa da un affetto irrazionale del momento, può lasciare segno di sé sulla sabbia, attivando nel giocatore una catena associativa sia di immagini che di parole. C'è un momento della vita in cui per attivare la nostra disposizione a rappresentare gli affetti che ci coinvolgono, abbiamo bisogno del contatto corporeo, della materia e dell'oggetto. Si ritorna ad un livello di esperienza antico per la nostra storia quello in cui il contatto col corpo e l'uso dell'oggetto, come accade nel gioco infantile, sono i tramite indispensabili al poter dare forma alle emozioni. Da adulti possiamo emanciparci dalla necessità dell'oggetto concreto per immaginare, per attivare il «pensiero fantastico» anche se, nei momenti di coinvolgimento più profondo, ritorniamo spontaneamente all'esperienza corporea, alla necessità del contatto fisico per esprimerci. Quando il corpo è vettore dell'esperienza possono riattivarsi particolari possibilità espressive. Jung sottolinea questa condizione psichica affermando che è un ritorno al motivo archetipico del fanciullo. Si ridesta così un livello di esperienza dotato di proprie modalità di percepire, sentire, pensare. Egli così si esprimeva: «Il motivo del fanciullo non soltanto rappresenta qualcosa che è stato e che è passato da molto tempo, ma anche qualcosa di attuale; vale a dire esso non è soltanto un-resfcluo, ma anche un sistema che funziona nel presente ed è destinato a compensare e rispettivamente rettificare le inevitabili unilateralità e stravaganze della coscienza» (3). In ognuno di noi c'è la potenzialità di un bambino. Essa va ridestata. Si tenta così di aprire una via nuova per entrare in rapporto con le determinanti inconsce dei conflitti profondi.

La «messa in scena» rivela il rapporto con l'emozione

Il pensiero verbale è patrimonio di cui il complesso dell'Eoo può disporre, soprattutto nell'adulto. Il pensiero fantastico invece porta l'impronta dell'accadere psichico più profondo. La messa in scena del gioco rivela ciò che sta accadendo

(3) C.G. Jung, «Psicologia dell'archetipo del fanciullo» (1940), in *Gli archetipi e inconscio collettivo*, Opere, voi. 9, tomo I, Torino, Boringhieri, 1980, 157.

tra questi due modi di pensare. Può accadere che il pensare fantastico prenda la mano al giocatore o viceversa che l'impatto con gli affetti irrigidisca in difesa il complesso dell'Ego.

Il gesto porta con evidenza queste relazioni soprattutto ponendo attenzione all'uso che il giocatore fa del materiale, dello spazio a disposizione e del tempo. Nella mia esperienza rivelatore di un rapporto trasformativo tra le due forme di pensiero è anzitutto il tempo.

La costruzione in questa situazione trasformativa appare lenta, mediata; ogni gesto soppesato con pause seguite da rapide soluzioni. È in atto una riflessione che il gesto col suo ritmo lento e rapido mette in scena.

La discriminazione e l'uso di tutte le qualità del materiale, dalla possibilità plastica della sabbia alla scelta meditata di ogni singolo oggetto, rivelano il momento in cui si stabilisce un vero confronto tra complesso dell'EGO e fantasia emergente.

Tutto ciò, oltre che tempo per accadere, comporta fatica. Il giocatore avverte il peso dello sforzo sostenuto. È un dato che testimonia l'impegno psichico avvenuto nel confronto tra le due forme del pensare di cui la coscienza del giocatore solo in parte è consapevole.

Il punto di vista offerto dal «G.d.S.» apre una possibilità di studio nuova sul lavoro psichico in atto nell'apparire di una rappresentazione. Credo sia importante imparare a distinguere l'aspetto difensivo da quello innovatore della rappresentazione mentale.

In campo junghiano c'è spesso la tendenza ad idealizzare la nascita dell'immagine come fosse un atto sempre trasformativo. Il compito è arrivare a delimitare le condizioni di campo psichico che aprono alla possibilità di un'immagine che liberi l'energia di un simbolo trasformatore.

La scena come racconto per immagini: la dimensione mitica del pensiero.

Le scelte che strutturano man mano la configurazione possono essere viste come un racconto per immagini. Nel colore blu che apre la porta al pensiero fantastico di A. si succedono il giallo-luna, il rosso che sembra spin-

gere a toccare con mano quella superficie, ed infine l'uomo statua.

A. ha sofferto alla nascita di una vera menomazione fisica di cui a lungo non ha parlato in analisi. Era una lussazione congenita dell'anca. Solo dopo ho capito come la scena, realizzata all'inizio del nostro lavoro, portasse nella statua di uomo menomato questo contenuto sofferto. Un altro dato storico: nell'adolescenza da brunetta casalinga, brava a scuola si trasformò all'improvviso in donna vestita in modo eccentrico, attraente, bionda.

Quella luce lunare gialla che esplode nel blu richiama quel suo periodo violento che la spinse a cercare una nuova identità nel «biondo». Anche questo dato emerse solo col tempo insieme al dolore conseguente ad una sessualità caotica che la lasciò ferita (rosso) e poi di nuovo irrigidita nel fallimento (la statua col danno alle gambe).

La scelta in rapida successione propria di queste metafore porta ad espressione qualcosa che la parola ancora non sapeva dire.

Il passaggio dalla parola condivisa alla comunicazione per immagini del gioco aprì una prospettiva su una trama emotiva ancora non detta e forse in quel momento non dicibile.

Strategie del comunicare

Nel mio lavoro con adulti offro al primo incontro la possibilità del «gioco». Invito il paziente a provare lasciandolo libero di ritornarci o meno. Tutti hanno sempre aderito andando al gioco secondo un proprio ritmo o a periodi. Credo sia molto utile creare un doppio registro di comunicazione adatto alle due forme del pensiero. La possibilità di passare dalla parola condivisa all'azione di gioco amplia la capacità di ascolto del terapeuta. È un modo di portare alla visibilità della scena una comunicazione sottesa alla parola che in genere è veicolata dalla mimica e dal gesto. Gli affetti non dicibili, ancora liberi nel campo, possono trovare un livello espressivo più corrispondente prima di poter diventare parola. Il passaggio da una forma di comunicazione all'altra indica sempre un momento importante nella relazione. La scelta del gioco, quando si tratta di vero contatto col

(4) C.G. Jung, *Ricordi sogni e riflessioni di C.G. Jung*, Milano, Saggiatore, 1965, p.205.

pensiero fantastico, indica sempre l'inizio di un confronto nuovo con quanto sta accadendo nel processo. È un uscire dalle difese abituali e un cercare di dare forma ad un'emozione ancora confusa, non dicibile. La Jaffè cita Jung quando, a questo proposito, dice: «Finché riuscivo a tradurre le emozioni in immagini e cioè a trovare le immagini che in esse si nascondevano, mi sentivo calmo e rassicurato. Se mi fossi fermato alle emozioni, allora forse sarei stato distrutto dai contenuti dell'inconscio (4)». È molto importante nella relazione il momento in cui ciò che era espresso in immagine diventa parola. Questo è il compito del terapeuta che per primo è chiamato ad usare le metafore che il paziente gli ha fornito nel suo confronto con l'inconscio.

In questo passaggio alla parola di ciò che era contenuto nella scena di gioco sta la sostanza dell'interpretazione. È una parola non solo descrittiva o esplicitativa ma radicata nell'affetto stesso che ha prodotto l'immagine. Quando il paziente sa pronunciare lui spontaneamente questa parola nuova si è concluso il processo integrativo e si è raggiunta la trasformazione possibile. Azione di gioco e linguaggio condiviso indicano due modalità di comunicazione in relazione tra loro. Il confronto tra queste due strategie del racconto di sé apre la capacità d'ascolto dell'analista.

Relazione transferale e gioco: l'esempio di Anna

Col tempo ho compreso che la sequenza del primo gioco di A. esprimeva in modo preciso gli affetti che si attivavano tra noi. Direi che le metafore usate nella scena mi sono parse via via sempre più precise ed aderenti a quanto ho vissuto nel corso di anni di analisi con lei. Quel primo gioco già allora conteneva nella sua trama e comunicava ciò che ho capito solo dopo. Era tipica della difesa di A. una specie di euforia manierata. Si poneva sempre come fosse interessata ed entusiasta a tutto quanto andavo dicendo. A volte si toccavano emozioni profonde ma la volta successiva tutto spariva nel nulla. L'esperienza anche se intensa era allontanata, come ricoperta dall'oblio.

L'analogia con la polvere nera che toglieva colore alla scena mi appare evidente.

Nel rapporto accadeva anche a me di oscillare tra l'euforia di certi momenti di comunicazione e la sensazione di non poter procedere perché tutto era annullato. La condivisione anche intensa di un momento poco dopo era pietrificata come quella statua enigmatica di uomo con le gambe rotte sullo sfondo della scena. Fu un sogno immediatamente successivo al gioco a farmi capire come quella metafora scelta nel gioco fosse attiva tra noi. «Aite ha un tumore alle gambe e si deve operare». Un sogno che riconduceva alla relazione tra noi la necessità di congelare gli affetti trasformandoli in malattia. Se spesso ero io ridotto a statua ciò accadeva anche per i desideri ed i progetti di A. Nel rapporto con se stessa infatti si difendeva dalle proprie emozioni negandole. Era il modo di sfuggire ciò che riappariva sotto forma di ipocondria: l'angoscia di poter avere un tumore al seno o all'utero. Il sintomo rivelava il gelo della vita affettiva e la possibilità di una rottura catastrofica. Questi brevi cenni per indicare il rapporto per me evidenti tra trama della scena e trama emotiva della relazione. La rappresentazione mentale, diceva Jung, descrive il rapporto con la situazione profonda. Nella sua configurazione è presente non sola la X inconscia ma anche la relazione in atto, in un momento dato, tra complesso dell'Ego e conflitto. La messa in scena di A. sembra confermare questo modo di vedere. Si può dire che le metafore scelte indicano questo rapporto ma al tempo stesso sono l'interpretazione che la protagonista stessa dà della sua situazione conflittuale. Queste metafore sono la via migliore per prendere contatto con quel mondo. Le trame emozionali attive nella relazione trovano nella scena di gioco un'espressione metaforica utile alla loro comprensione.

Il «processo» nei giochi di Anna

Abbiamo assistito al lavoro psichico che si attiva quando s'incontrano le due forme del «pensare».

Le scelte di Anna nell'attuare il suo gioco ci pongono a contatto con un «fare» spontaneo che porta alla nascita della rappresentazione.

È un'attività che anzitutto distingue delle parti. Da una condizione d'animo ancora indefinita via via si estraggono alcune componenti.

La percezione del materiale, la sua scelta e collocazione nel campo, ha reso visibile un processo di definizione di stati emotivi profondi.

Ora questo «fare della psiche» lo vorrei descrivere seguendo l'evoluzione di alcuni giochi nel tempo. Nel processo di più scene le parti vengono sempre più distinte e man mano associate a nuovi elementi che ne specificano sempre più l'intima struttura. In quattro anni di analisi A. ha fatto venti giochi della sabbia. In questo processo vorrei farvi notare solo l'evoluzione di alcuni aspetti già apparsi nella prima scena. Ogni elemento notato è ritornato nel tempo acquisendo ogni volta, tramite nuove associazioni, un approfondimento di senso.

Il «giallo» il primo protagonista emerso nel blu della scena iniziale fu anche il primo a riapparire un mese dopo. Assunse la forma di un corpo rigido, quasi meccanico che venne toccato ripetutamente dalla giocatrice quasi a meglio conoscerlo (fig. 3 in Appendice). Non ci fu alcun commento diretto di questa immagine anche se dopo di essa il nostro dialogo si approfondì. Venne condiviso tra noi il vissuto estraniante da lei provato alle sue prime esperienze sessuali. Nel suo periodo «biondo» infatti si era buttata in una pratica sessuale caotica. Una sorta di compulsività onnipotente, quasi meccanica, ove sembrava non sentire più né il proprio corpo né il dolore psichico.

Dopo una lunga pausa riapparve il «rosso» (fig. 4 in Appendice).

La scena in quel momento elaborava il rosso iniziale e faceva vedere nuovi elementi. Metteva in luce un'antica ferita infantile, violenta come un vulcano. Dal rosso poteva venire fuori una parte bambina portata su per la scala proprio da uno scheletro (fig. 5 in Appendice). Era la metafora di una esperienza difficilmente dicibile,

legata anche alla lussazione congenita dell'anca e alle operazioni subite.

Passò altro tempo prima che ricomparisse quel «blu» esploso d'impulso nella prima scena di gioco e poi immediatamente occultato, quasi annullato dalla polvere celeste che aveva ricoperto anche l'uomo statua. È significativo che comparissero in quel momento e per la prima volta figure di donna.

La personificazione del femminile, proprio in quella fase del processo, esprimeva un nuovo livello raggiunto che corrispondeva ad una esperienza diversa di sé, del proprio sentirsi donna (fig. 6 in Appendice). Significativa è la comparsa contemporanea del cristallo e delle uova. Queste forme archetipiche aggiunte alla scena, alludono ad un'organizzazione più complessa carica di potenziale espressivo che trascende la dimensione egoica.

È questa un'espressione del Sé o del centro della personalità totale come affermavano Jung e la Kalff? Veniva forse individuato un nuovo centro, e potevano emergere delle potenzialità (le uova) come un progetto possibile?

Nello stesso periodo in cui venne fatta quest'ultima scena notai un cambiamento nella vita della protagonista. A. riuscì a sposare una persona con cui conviveva da tempo. Cambiava il suo rapporto con se stessa e col mondo. È significativo notare che quando appaiono queste forme archetipiche che alludono all'integrazione di un nuovo centro della personalità, si nota spesso un cambiamento emotivo sia nella vita del giocatore che nella relazione analitica.

La sequenza delle rappresentazioni, tramite il G.d.S., mette a contatto con un «fare» della psiche che tende ad individuare la forma più corrispondente e precisa di un vissuto, ma determina anche una variazione emotiva nel campo.

// «fare» dell'attività simbolica nel gioco

La percezione del materiale di gioco sembra legare (s/m-balleiri) un'emozione ancora inespressa.

È un legame che trasforma un movimento ancora confuso {*emotio*} in una forma, in un affetto. Questo legame tra emozione e percezione, questa forma, rimane nel tempo e viene memorizzata come fosse una parola nuova, un significante acquisito. Non si capirebbe altrimenti il ritorno nel tempo delle metafore iniziali.

Nel processo si assiste alla precisazione progressiva di queste parti come una sorta di distillazione. Si mette in evidenza così un primo aspetto dell'attività simbolica. Analogamente ad un metabolismo, la sequenza delle forme nel singolo gioco, come nel processo di più scene successive, sembra sciogliere in nuove metafore e così assimilare nuclei profondi di sofferenza mentale mai espressi in parole.

Il legame tra percezione attivata dal materiale di gioco ed emozione profonda rimane come un pensiero acquisito. È un affetto e ad un tempo una nuova possibilità di risposta. Va differenziato un secondo aspetto dell'azione simbolica. Mentre il primo tende a sciogliere e distinguere le componenti di nuclei di sofferenza, questo secondo invece realizza nuove unità.

Una forma nuova, mai apparsa prima, come le figure femminili dell'ultima scena di Anna, sembra organizzare ad un altro livello le parti precedenti. Le donne come personaggi che appaiono nel blu sembrano condensare la sequenza ancora informale dei colori giallo-rosso-statua apparsi nel primo gioco. Quando questo evento si manifesta nella scena si notano variazioni emotive di rilievo sia nella relazione che nella vita del giocatore.

Il «G.d.S.» mette in evidenza il fare simbolico della psiche. Si evidenzia un doppio aspetto: una tendenza a distinguere e poi ad unire in forme nuove («Solve et Coagula» dell'Alchimia?)

È un'attività spontanea autonoma della coscienza tesa ad individuare l'espressione più corrispondente al vissuto. Le forme nuove apparse sulla scena sembrano corrispondere alla modifica delle dinamiche emotive nel transfert con nuove possibilità di verbalizzazione. È come se l'integrazione del pensiero fantastico aprisse

canali espressivi diversi anche alla parola. Si esce dalle ripetizioni verbali, si attivano ricordi e si arricchisce il tono del dialogo.

Racconto per immagini e interpretazione

Livello della comunicazione verbale e comunicazione per immagini, viste parallelamente, hanno percorsi propri che solo in momenti significativi coincidono nei contenuti. Si può affermare che l'incontro tra pensiero fantastico e verbale all'inizio avviene solo a livello dell'azione di gioco. Già a questo livello avvengono variazioni emotive significative nella relazione senza che venga pronunciata alcuna interpretazione verbale.

Mentre il percorso avviene è necessario a mio parere non collegare ancora con la parola i due livelli comunicativi.

L'integrazione possibile tra le due forme del pensare nella costruzione del gioco, va rispettata in questa fase proprio per salvaguardare il processo simbolico nel suo primo livello espressivo. È il momento in cui il processo avviene ad un livello di coscienza non ancora integrata. La parola che interpreta può riportare singoli aspetti delle scene di gioco come la miglior espressione di emozioni vissute nella relazione.

Sono «parole immagini» tratte dalle scene di gioco che esercitano un'azione nel campo più incisiva delle abusate interpretazioni che seguono la più nota via del pensiero logico in genere espresse per cause e meccanismi di formazione.

Rispettare questa fase d'integrazione a livello del pensiero fantastico, non significa affatto rinunciare ad una ricostruzione anche concettuale del vissuto relazionale ma solo saperne aspettare il momento opportuno. Quando esso si verifica l'apporto del pensiero verbale e concettuale al pensiero fantastico è di grande valore per l'integrazione.

Quando i due modi ma anche i due livelli del pensare si integrano nello stabilire un nuovo punto di vista ed un racconto nuovo di sé, avviene un vero e proprio mutamento della situazione emotiva.

Di questo momento sono state per me espressione le esperienze recenti di revisione dei giochi.

Revisioni dei giochi

Importante è stato rivedere con alcuni pazienti il decorso del processo a distanza di anni. Ripresentando la sequenza delle scene si determina un'esperienza emotiva intensa nella relazione. Quanto mi preme ora sottolineare è l'efficacia trasformativa di questo nuovo livello d'incontro tra pensiero fantastico e verbale.

L'impatto tra il paziente e le immagini proiettate dalle diapositive dei suoi giochi, non solo libera ricordi ma scatena sogni significativi, fantasie attive e affetti mai provati.

Si può raccontare il percorso fatto insieme in modo nuovo. Si rivisitano certi punti nodali dell'esperienza condivisa e si colgono i segni anticipatori che le scene esprimevano molto prima di quanto entrambi sapessimo riconoscere.

Ciò apre un livello nuovo di consapevolezza del processo vissuto e determina un cambiamento dell'atteggiamento conscio dominante. Collegando in una visione unitaria tutta la sequenza dei giochi il paziente per la prima volta si rende conto della realtà transpersonale del processo avvenuto. Senza che se ne accorgesse è stato l'attore di una spinta organizzativa inconscia che è divenuta forma tramite lui.

Credo questa sia una vera esperienza simbolica. Jung osservava a questo proposito: «è un impulso oscuro quello che alla fine decide della configurazione, un a priori inconscio preme verso il divenire forma, e noi ignoriamo che la coscienza di un altro è messa in moto dagli stessi motivi, pur avendo la sensazione d'essere in preda a una illimitata casualità soggettiva (5).

(5)C.G. Jung, «Gli aspetti psicologici dell'archetipo della madre», in *Gli archetipi e l'inconscio collettivo*, op. cit.