
SULLA SPIAGGIA DI MONDI SENZA FINE, GIOCANO I BAMBINI

*di Cinzia Chiesa**

***Riassunto***

Questo scritto parla di intuizione, di creatività, di aspirazioni e dell'attività di gioco cui i bambini si dedicano spontaneamente: viene sviluppata l'ipotesi che questi ambiti dell'esperienza siano una risorsa nell'intervento terapeutico in età evolutiva. Alcuni

* Cinzia Chiesa, psicologa, psicoterapeuta, analista transazionale didatta in formazione PTSTA-P dell'EATA (European Association of Transactional Analysis). Lavora con i bambini e gli adolescenti. Collabora con il Centro di Psicologia e Analisi Transazionale di Milano e con la cooperativa Terrenuove.

(email: cinzia_chiesa@tiscali.it)

aspetti del pensiero di Eric Berne, Donald Winnicott e Marion Milner si intrecciano con le voci di analisti transazionali contemporanei, nel comporre la base teorica di questo contributo che propone una visione attuale dell'uso dell'A.T. nella psicoterapia per l'età evolutiva, basata sull'esperienza clinica di alcuni anni di lavoro con i bambini. L'articolo si conclude con la descrizione di una esemplificazione clinica.

Abstract

ON THE SEA SHORE OF ENDLESS WORLD, CHILDREN PLAY

This paper, which speaks of intuition, creativity, aspirations, and the activity of play which children spontaneously engage in, develops the hypothesis that these areas of experience are a resource in therapeutic intervention in the developmental age. Some aspects of the thoughts of Eric Berne, Donald Winnicott and Marion Milner intertwine with the voices of contemporary transactional analysts in composing the theoretical basis of this paper, which offers a contemporary vision of the use of TA in psychotherapy in the developmental age based on the clinical experience of several years of work with children. The article concludes with a description of a clinical example.

Una premessa

Parlare di creatività nello sviluppo infantile significa fare riferimento al pensiero di due psicoanalisti britannici: Donald Winnicott (1945, 1971) e Marion Milner (1952), così come parlare di processi intuitivi e di intuizione ci porta a pensare a Eric Berne.

Marion Milner e Donald Winnicott furono legati da un rapporto di stima e di scambio, come è testimoniato dagli scritti che si sono dedicati vicendevolmente. Affido alle loro parole una reciproca presentazione.

Scrivo Milner nel contributo *Il viaggio di andata e ritorno*:

Spesso in quegli anni, quando avevamo un po' di tempo e organizzavamo un incontro per discutere qualche problema teorico, egli apriva la porta, entrava e girava dappertutto, fischiando,

dimenticando qualche cosa, correndo al piano di sopra, facendo un frastuono generale, rendendomi impaziente nell'attesa che si sistemasse. Gradualmente, arrivai a capire che questi erano i preliminari necessari a quegli impetuosi guizzi della sua intuizione che sempre seguivano (Milner, 1972).

Risponde “idealmente” Winnicott in una delle sue *Lettere*:

Ciò che Marion Milner ha detto era solo una piccola parte di ciò che sentiva. È l'unica persona ad avere una *rêverie* nel presentare le sue idee alla Società (Psicoanalitica), e si ricordi che, pur essendo modesta, è tra i pochi ad avere un buon cervello (Winnicott, 1988).

Leggere i loro scritti è per me un conforto e una fonte inesauribile di stimoli: ritrovo nelle loro parole una familiarità e una vicinanza con molti dei principi teorici dell'Analisi Transazionale su cui fondo il mio lavoro nella psicoterapia con i bambini. Penso in primo luogo all'*okness*, alla reciprocità e alla dimensione etica dell'intervento, che rivedo nel profondo rispetto che Winnicott e Milner mostrano nel rapporto con i bambini che incontrano. Penso inoltre all'intuizione e alla *physis* di Eric Berne (Berne, 1947, 1962, 1972), così come ai concetti di strategia di sopravvivenza (Rotondo, 2001), di aspirazioni (Berne, 1972, Cornell, 2012) e di *impasse* (Gerosa, 2013), contenuti simili alla connessione che Winnicott e Milner propongono tra gioco e creatività.

In questo articolo ripercorro alcuni snodi del pensiero di Donald Winnicott e di Marion Milner sul rapporto tra la creatività e il giocare, mostrando in che modo utilizzo questi aspetti teorici all'interno della pratica clinica. Alcune linee del pensiero di Eric Berne sull'intuizione ci sono utili per comprendere dove si situa il processo creativo.

L'intuizione è il terreno su cui la creatività nasce

Sono partita da alcuni interrogativi: qual è la sostanza della creatività? Che cosa rende possibile il nostro agire creativo? Ho trovato una strada di ricerca e di esplorazione avvincente negli scritti che Berne (1949-1977) ha dedicato all'intuizione.

Berne si è occupato di processi intuitivi fin dall'avvio della sua carriera come psichiatra: nel valutare la salute psichica di giovani uomini al fine di determinare la loro idoneità a svolgere il servizio militare per gli Stati Uniti, si accorse che spesso riusciva a svolgere questo compito in tempi rapidi e avendo a disposizione poche informazioni, basandosi sulle sue prime impressioni (*insight*). Iniziò in questo modo a chiedersi su quali processi si fondi la nostra conoscenza della realtà. Una prima esposizione del suo pensiero intorno a questo tema è contenuta nello scritto *La natura dell'intuizione* (1949):

Il problema dell'intuizione riguarda una questione generale che può essere formulata così: in base a quali dati gli esseri umani formano i loro giudizi sulla realtà? [...] L'intuizione è la conoscenza basata sull'esperienza acquisita attraverso il contatto sensoriale con il soggetto, senza che "chi intuisce" riesca a spiegare esattamente a se stesso o agli altri come è pervenuto alle sue conclusioni (Berne, 1949, pp. 18-19).

Come sottolineano Cornell e Landaiche (2009), Berne supera una concezione della conoscenza come processo esclusivamente mentale a favore di una visione "relazionale" del conoscere connessa alla capacità di elaborazione delle nostre percezioni sensoriali, corporee. L'intuizione, che permette di entrare in contatto con la realtà e di comprenderla formulando "giudizi soggettivi", viene descritta come un processo inconsapevole, dinamico e interpersonale.

Berne si pone poi la domanda se l'intuizione debba essere compresa e tradotta in una forma esplicita e afferma:

Per comprendere l'intuizione sembra che si debba evitare di pensare che per conoscere qualcosa l'individuo debba riuscire a esporre con parole ciò che sa e come lo sa (Berne, 1949 p. 38).

In un suo articolo successivo, *La psicodinamica dell'intuizione* (1962), Berne situa l'intuizione nell'Archeopsiche, ossia nella struttura più arcaica del nostro mondo psichico, quella che familiarmente chiamiamo Bambino, e considera la presenza dello Stato dell'Io Adulto, neopsichico, come ostacolo alla capacità intuitiva

e la presenza dello Stati dell'Io Genitore, esteropsichico, come indebolente l'intuizione. La prima, la neopsiche, intralcia l'intuizione con un pensiero logico e più volto a cogliere e rendere comunicabili gli aspetti di realtà manifesti piuttosto che le correnti comunicative latenti, non così visibili. L'archeopsiche intralcia l'intuizione con i costrutti valoriali e in alcuni casi con i pregiudizi. Ne emerge una visione dell'intuizione come funzione appartenente al mondo preverbale, prelogico ed emotivo e svincolata sia da processi di pensiero Adulto che da attribuzioni valoriali del Genitore.

Penso a una stretta connessione tra i processi intuitivi, così come Berne li concepisce, e la creatività. Se consideriamo la creatività come un modo di fare esperienza che ci permette di "incontrare" la realtà attribuendole i "nostri colori", credo che l'intuizione, in quanto processo conoscitivo inconsapevole e relazionale, fondato nelle sensazioni e nelle percezioni del corpo, sia il terreno che permette all'atto creativo di nascere. Credo anche che nell'espressione creativa l'intuizione trovi una sua voce, un modo per essere espressa e divenire un oggetto acquisendo una forma all'interno della relazione.

In questo senso penso alla funzione integrativa dell'Io Adulto, come la definisce Berne (1961) e condivido gli approfondimenti dei recenti sviluppi teorici in Analisi Transazionale. Questi approfondimenti verificati nella pratica clinica indicano la funzione neopsichica come capacità di integrazione, di funzione riflessiva e di narrazione (Allen, 1997, 2003; Cornell, 2003; Stuthridge, 2006; Tosi, 2010). Possiamo quindi immaginare il processo creativo come una funzione complessa che parte dal mondo preverbale dell'intuizione, nell'A1, e trova voce e si organizza nella relazione, grazie ad alcune funzioni Adulte dell'A2 (Cassoni, 2008, 2012).

A partire da queste riflessioni teoriche ho approfondito il rapporto tra creatività e gioco durante l'infanzia, verificando i miei pensieri nel lavoro terapeutico con i bambini.

Alle origini della creatività: l'illusione

Il titolo di questo contributo, «Sulla spiaggia di mondi senza fine, giocano i bambini» è un verso di una poesia di Tagore (1913), che Winnicott e Milner utilizzano come immagine evocativa del rapporto tra creatività e gioco nell'infanzia: è tra mare e terra il luogo in cui i bambini giocano, un luogo di confine e di incontro, di trasformazione. Winnicott cita questo verso all'inizio del suo articolo *La sede dell'esperienza culturale* affermando che può essere di aiuto «a speculare sul problema: se il gioco non è né dentro né fuori, dove sarà mai?» (1967, p. 248); Marion Milner lo riprende e lo amplia, introducendo l'immagine delle maree che, quotidianamente scandiscono «il ritmico emergere e spianarsi di questo luogo in cui giocano i bambini» (1972, p. 312).

Desidero, nel trattare questo tema, approfondire il concetto di illusione che nell'Analisi Transazionale è spesso stato limitato al concetto di contaminazione del Bambino sull'Adulto, e allargarne la portata, recuperando anche la sua funzione di risorsa per un funzionamento maturo della mente. Infatti sia Donald Winnicott sia Marion Milner hanno considerato l'illusione come modalità di esperire il mondo caratterizzante le prime fasi dello sviluppo e fondante rispetto alla possibilità del bambino di utilizzare la propria creatività.

L'uso comune dell'espressione "illusione" rimanda all'idea di ingannevolezza, a una credenza che va a sostituire una realtà vissuta come inaccettabile. Winnicott attribuisce a questo termine una accezione differente, poiché lo mette in relazione con la possibilità del neonato di sviluppare un primo contatto con la realtà esterna. Così definisce l'illusione in un saggio del 1945, *Lo sviluppo emozionale primario*:

Io immagino questo processo, come se due linee provenienti da due opposte direzioni avessero la possibilità di arrivare l'una vicina all'altra. Se si sovrappongono, si crea un momento di illusione, un attimo di esperienza che il bambino può interpretare sia come una propria allucinazione che come una cosa appartenente alla realtà esterna (Winnicott, 1945).

In questa immagine, la madre e il neonato sono descritti come fossero due linee che, provenienti da direzioni opposte, si avvicinano fino a sovrapporsi in un punto. Il punto di sovrapposizione è il luogo dell'illusione: un momento in cui la madre vive un'esperienza in cui attivamente, pur senza esserne consapevole, fornisce se stessa come un oggetto che può essere sperimentato dal bambino come propria creazione e come scoperta. Pensiamo all'allattamento: quando il neonato ha fame fantastica un seno che soddisfi il suo bisogno; se in quel momento, il seno reale viene reso disponibile dalla madre, egli può percepirsi come chi ha creato l'oggetto del suo nutrimento (Winnicott, 1945).

Per Winnicott lo sviluppo inizia dunque con un atto creativo: il processo percettivo/sensoriale del bambino di evocare la madre di cui ha bisogno.

Dal punto di vista evolutivo possiamo considerare i "momenti di illusione" come esperienze relazionali primarie che il neonato sperimenta sostenuto dal *caregiver*, momenti che gli permettono di entrare nella realtà esterna vivendola in stretta connessione con la realtà interna.

Sperimentare ripetuti momenti di illusione permette al bambino di vedere il proprio desiderio come fonte di possibilità e di acquisire una fiducia di base nelle proprie competenze creative che gli permetterà di aprirsi alla conoscenza e alla comprensione del mondo esterno.

Afferma Winnicott:

Ipotizzo l'esistenza, nel bambino piccolo, di uno stadio intermedio tra la sua incapacità di riconoscere e di accettare la realtà esterna e la sua crescente capacità di farlo. Sto perciò studiando la sostanza dell'illusione, quella che si concede al bambino piccolo e che, nella vita adulta è connessa con l'arte e con la religione (Winnicott, 1951, p. 277).

Anche quando il bambino apprende la distinzione tra sé ed il mondo esterno, momenti di illusione permangono all'interno di quello che Winnicott definisce *spazio potenziale* (fig. 1), la sede della creatività, del gioco e dei fenomeni transizionali (1951,1971).

Lo spazio potenziale può essere definito come quella porzione di esperienza in cui realtà e fantasia si mescolano, ma non perdono mai del tutto i loro confini, un'area intermedia di esperienza a cui contribuiscono sia la realtà interna sia quella esterna (Winnicott, 1951). Agli oggetti reali viene sovrapposta una dimensione fantastica, che li trasporta in una zona di confine in cui l'illusione creata dal gioco sospende temporaneamente la realtà senza abolirla.

Cito testualmente Winnicott:

Il bambino che gioca abita in un'area che non è la realtà psichica interna, essa è fuori dell'individuo, ma non è il mondo esterno. In quest'area di gioco il bambino raccoglie oggetti, o fenomeni dal mondo esterno e li usa al servizio di qualche elemento che deriva dalla realtà interna o personale. Nel gioco il bambino manipola i fenomeni esterni al servizio del sogno ed investe i fenomeni esterni prescelti con significato e sentimento di sogno. Il gioco implica la fiducia e appartiene allo spazio potenziale tra il bambino e la figura materna (1971, p. 99).

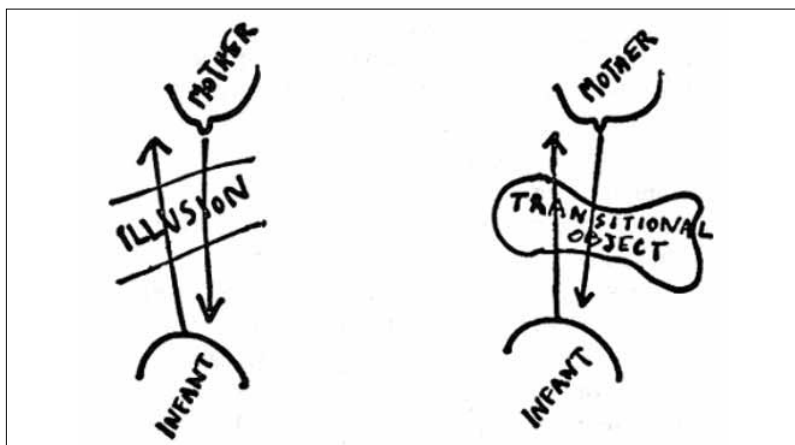


Fig. 1 - Disegni originali di D. Winnicott (1951)

La possibilità di giocare e di utilizzare l'illusione creativa è per Winnicott il cuore del trattamento e della relazione terapeutica, tanto da ritenere che la psicoterapia abbia a che fare con la "sovrapposizione di due aree di gioco", quella del paziente e quella del terapeuta (1971, p. 102).

Uso le parole di Winnicott per esemplificare quanto affermato. Racconta così il suo primo incontro con Diana, una bambina di cinque anni:

Fu la stessa Diana a prendere l'iniziativa, fin dal principio, poiché quando aprii la porta per introdurre la madre, si presentò una bambina impaziente, che spingeva avanti un piccolo orsacchiotto. Io non guardai alla madre, o a lei, ma mi rivolsi direttamente all'orsacchiotto, e chiesi: «Come si chiama?». Rispose: «Semplicemente orsacchiotto».

In questo modo un forte rapporto tra Diana e me si era rapidamente instaurato. [...]

Io ad un tratto appoggiai l'orecchio sull'orsacchiotto nel mio taschino e dissi: «Gli ho sentito dire qualcosa». Diana si mostrò molto interessata. Io dissi: «Credo che voglia qualcuno con cui giocare» (Winnicott, 1971, p. 88).

Il pensiero di Winnicott sulla funzione dell'illusione e della creatività in rapporto al concetto di spazio potenziale è una risorsa nel mio lavoro clinico.

Facendo riferimento alla definizione di protocollo di copione quale «ricordo implicito [...] di modelli relazionali primitivi esperiti attraverso l'immediatezza dell'esperienza corporea» (Cornell, Landaiche, 2005, p. 46), mi pare di poter affermare che il modo in cui il bambino ha fatto esperienza dell'illusione nella relazione primaria possa iscriversi tra le memorie protocollari implicite e preverbalì circa l'utilizzo delle proprie competenze creative, nel regno che Berne definisce Archeopsiche.

Credo che tracce di tali memorie siano agite e rese visibili nel modo in cui il bambino, in relazione al terapeuta, "abita" lo spazio potenziale che si genera nell'esperienza di gioco.

Per questo, quando il bambino che incontro sceglie di giocare, osservo come vive i momenti di illusione al servizio della propria creatività.

Penso a stili di gioco differenti: ho in mente bambini vincolati a un controllo rigido sulla realtà, che non riescono a utilizzare l'immaginazione in modo libero permettendosi di "far finta";

oppure bambini che sembrano perdersi nella fantasia e faticano a riconnettersi alla dimensione reale, anche quando il gioco è finito; altri ancora che si muovono in punta di piedi, come intimoriti dalle possibilità che entrare in uno spazio potenziale offre loro.

La mia ipotesi è che attraverso il gioco, oltre a rappresentare il modo “antico” di utilizzare la propria creatività, iscritto nel protocollo di copione, il bambino possa scoprire nuove possibilità e dare forma a desideri emergenti, attraverso le azioni e le trasformazioni che questa esperienza genera nel suo svolgersi.

Come ho scritto parlando del *sandplay* (Chiesa 2011, 2012), penso che nell'azione di gioco il bambino possa rendere “comunicabili” e osservabili all'interno della relazione con il terapeuta le proprie strategie di sopravvivenza copionali come risposte creative, le migliori in un certo momento, con cui riesce a tenere insieme i propri bisogni e le richieste dell'ambiente esterno (Rotondo, 2001). Credo inoltre che questa messa in scena di alcuni aspetti copionali, proprio perché avviene all'interno dello spazio potenziale, favorisca l'avvio di nuovi processi ridecisionali, ovvero la formulazione di nuove strategie di sopravvivenza.

Ritornerei su queste ipotesi teoriche nella presentazione di un caso clinico, a cui è dedicata la seconda parte di questo contributo.

All'interno di queste riflessioni sulla funzione trasformativa veicolata dall'azione di gioco, e ripensando a Marion Milner, psicoanalista e pittrice, è facile accostare il giocare alla produzione artistica, considerando entrambi come ponti in grado di collegare l'interno con l'esterno.

Marion Milner afferma a questo proposito:

Sia l'arte che il gioco congiungono il mondo dell'irrealtà soggettiva con la realtà oggettiva, fondendone armoniosamente i confini senza confonderli. In tal modo l'essere umano in sviluppo impara a far nascere deliberatamente delle illusioni su ciò che osserva; e concede a se stesso di sperimentare, nel tempo e nello spazio circoscritti di un dramma, di un quadro, di una storia o di una seduta analitica

un superamento della percezione basata sul senso comune (Milner, 1952, p. 128).

Vicina alle ipotesi teoriche di Winnicott, Milner ci ricorda che la percezione della separatezza tra “me” e “non-me” non è una conoscenza innata, ma viene lentamente scoperta dal bambino: nelle prime fasi dello sviluppo, infatti, «il nostro sogno interno» e «la percezione esterna» coincidono (1952) in un’esperienza illusoria di unità, che per Marion Milner rappresenta l’origine della creatività.

Momenti di illusione, in cui i confini tra esterno e interno svaniscono temporaneamente, continuano anche dopo l’infanzia e ci permettono di avvicinare porzioni di realtà sconosciuta attraverso una comprensione soggettiva e creativa, in grado di avvolgere l’ignoto di senso. Questo accade nel gioco e nell’arte, poiché entrambi infondono di contenuto psichico soggettivo “me”, il materiale oggettivo “non me” rendendolo, attraverso la forma che gli viene data, visibile e tangibile.

Riporto per esteso alcuni brani tratti dagli scritti di Marion Milner perché ritengo che ci sia qualcosa di speciale nel suo modo di scrivere. Il suo stile sembra avvolto da un alone evocativo che invita a una lettura su più livelli: a una comprensione letterale credo infatti si possa accostare la possibilità di visualizzare un’immagine che prende forma all’interno del testo. Amo di Marion Milner il suo essere in grado di nominare con un linguaggio visivo una caratteristica della nostra vita psichica e di consegnarla così alla percezione, quindi al pensiero e alla parola. In questo passaggio, un esempio di quanto ho appena scritto:

I momenti in cui il “poeta originario” nascosto in ognuno di noi creò per noi il mondo esterno, scoprendo il noto nell’ignoto, forse vengono dimenticati dalla maggior parte delle persone; oppure vengono custoditi in qualche luogo segreto della memoria perché somigliano troppo ad apparizioni divine per essere mescolati ai pensieri quotidiani. Ma alcuni osano parlarne nelle autobiografie, e spesso in poesia (1952, p. 115).

L'immagine di "un poeta originario" nascosto in ognuno di noi, capace di guidarci in una comprensione pre-logica, soggettiva e creativa della realtà esterna, mi pare avvicicabile all'idea di intuizione, funzione che Berne (1962) situa nell'Archeopsiche, nella struttura più arcaica del nostro mondo psichico, quella che comunemente chiamiamo Bambino.

Sto pensando all'intuizione come a un processo creativo di conoscenza e di trasformazione dell'esperienza (Rotondo, 2012) che vedo connesso al giocare: collocato nello spazio potenziale, il gioco può essere infatti concepito come un *medium* che permette all'intuizione di prendere una sua forma, di divenire comunicabile e condivisibile. Possiamo pensare al gioco come a un linguaggio capace di rendere l'intuizione un oggetto osservabile, dotato di una sua fisicità: un linguaggio che si esprime attraverso parole tridimensionali, oggetti, materia, corpo, ed è regolato da una sintassi fatta di movimento, gesti e ritmo.

Credo che le riflessioni di Marion Milner sulla natura della creatività possano aiutarci a delineare alcune caratteristiche specifiche che regolano la "sintassi" del linguaggio ludico all'interno della relazione terapeutica.

Nello scritto *Il vuoto in cornice* (1952a) Milner si chiede che cosa renda possibile alcuni atti creativi, per esempio la pittura e il disegno.

Il primo aspetto che identifica è l'utilizzo di un materiale malleabile su cui possa essere esercitata un'azione muscolare. Un materiale quindi "recettivo" e che contemporaneamente ponga i limiti insiti nella sua natura (es. i pastelli a olio, la tempera).

Il secondo aspetto su cui sofferma la sua attenzione è l'esistenza di uno spazio limitato, una "cornice" (es. il foglio di carta, la tela). La cornice crea una divisione spazio-temporale e delimita un'area in cui la realtà oggettiva può essere investita di contenuto psichico soggettivo: è il luogo dell'illusione, lo spazio potenziale, direbbe Winnicott.

A questi due aspetti se ne aggiunge un terzo, ovvero la rinuncia all'azione finalizzata vincolata alla realizzazione di un progetto;

con altre parole potremmo dire, la necessità di uno spazio che permetta “l'improvvisazione”.

Su questi tre presupposti si fonda, secondo Marion Milner, anche l'utilizzo del gioco all'interno del lavoro clinico con i bambini. Allo sviluppo di questa ipotesi è dedicato uno scritto del 1952, *Il ruolo dell'illusione nella formazione del simbolo*, in cui racconta il lavoro terapeutico con Simon, un bambino di undici anni.

Il bambino era stato portato da lei perché, nonostante le sue ottime competenze cognitive, aveva perso interesse per lo studio e presentava grosse difficoltà scolastiche. Durante gli incontri, Simon era solito costruire un villaggio pieno di persone e animali che poi bombardava, distruggendolo, con palle di carta infuocata. In una seduta, fa con la terapeuta il gioco della guerra tra due villaggi: il villaggio della terapeuta, pieno di animali, persone e case, si scontra con quello di Simon, pieno di automobili e camion.

Scrivo Marion Milner:

Parlando con me adottava un tono particolarmente prepotente [...] ma poi abbandonava tale tono non appena cominciava il gioco immaginativo con i giocattoli. Questa osservazione mi suggerì che forse il bambino durante questo tipo di gioco poteva abbandonare il tono da tiranno perché si trattava di una situazione in cui egli poteva avere un rapporto di tipo diverso con la realtà esterna per mezzo dei giocattoli; con essi poteva fare quello che voleva, ed essi, tuttavia, erano al di fuori di lui [...]. Nel gioco con i giocattoli vi era qualcosa a metà strada fra il sogno ad occhi aperti e l'azione determinata e finalizzata. Non appena egli muoveva un giocattolo in risposta a qualche desiderio o fantasia, il villaggio del gioco mutava e il suo nuovo aspetto metteva in rilievo una nuova serie di possibilità; proprio come accade nel disegno libero ed immaginativo dove la vista di un segno tracciato sulla carta determina nuove associazioni (Milner, 1952, p. 120).

Per Marion Milner il bambino che gioca all'interno della relazione terapeutica, si muove dunque all'interno di un «vuoto in cornice» ovvero in uno spazio libero e protetto, analogo al foglio bianco per disegnare o alla tela per dipingere. Questo gli permette di usare soggettivamente i giochi come materiale malleabile della

realtà esterna e di investirli dei propri contenuti psichici. Ed è attraverso questa connessione tra la realtà interna e la realtà esterna che il bambino può sperimentare come un suo desiderio o una sua fantasia si possa trasformare prendendo forma nell'azione di gioco.

Concludo queste riflessioni sul rapporto tra creatività e gioco così come emerge dagli scritti di Marion Milner e di Donald Winnicott, connettendole al concetto di *physis* di Eric Berne. Penso in particolare alla prima definizione di Berne, «la forza della natura che eternamente crea cose nuove e perfeziona quelle esistenti» (1947) e alla riformulazione di questo concetto in rapporto a quello di aspirazione descritto in *Ciao...e poi* (1972).

In un bellissimo articolo Cornell (2012) sottolinea le potenzialità rimaste poco esplorate di questi concetti berniani, e li mette in relazione a un modo di guardare il copione che accanto agli aspetti autolimitanti, valorizzi anche le energie vitali, i desideri e le speranze in esso contenuti. Cogliere la tensione dinamica interna al copione ci permette di favorire l'emergere di tali energie, e quindi della *physis* e delle aspirazioni. Afferma Cornell:

La consapevolezza dei desideri che Berne ha chiamato *physis*, le “fami” o l’aspirazione, possono emergere attraverso l’attenzione alla tensione dinamica interna al copione, in modo da entrare nel “giardino segreto” che Berne ha suggerito contenere le nostre aspirazioni. Non scopriamo il senso dell’aspirazione attraverso slogan diagnostici o diagrammi, ma attraverso l’immaginazione, i sogni e le fantasticherie a occhi aperti (Cornell, 2012, p. 48).

Penso al gioco dei bambini durante la terapia e mi pare che appartenga al regno delle esperienze che rendono visibile la tensione dialettica interna al copione di cui parla Cornell tra le forze del passato e quelle del futuro (2012, p. 49). Sostenuto dall’immaginazione e dalle possibilità trasformative che l’azione di gioco introduce, il bambino può dare forma alle sue aspirazioni e utilizzare la *physis* per esplorare nuove direzioni, aprire “nuove porte” in cui scoprire un modo differente di stare nel mondo.

«Sulla spiaggia di mondi senza fine, giocano i bambini.»

Il vero tesoro sono le ghiande

Racconto uno spaccato del percorso terapeutico di Carlo, un bambino di nove anni: in particolare desidero soffermarmi sul suo modo di utilizzare il gioco all'interno dei nostri incontri.

Penso al gioco come a uno strumento relazionale, un linguaggio che permette al bambino e al terapeuta di entrare in un ambito di condivisione profonda. Mi ritrovo nelle parole di Dolores Munari Poda:

Tra il Grande e il Piccolo in terapia possono esserci dunque Conversazioni Private Speciali. O giochi davvero intensamente giocati o goduti, come direbbe Winnicott. Anche da soli. Giochi Privati Speciali in presenza del terapeuta, ovvero «la capacità di star da solo in presenza di qualcuno sedendo sul pavimento, giocando, mormorando, e evidentemente consapevoli della presenza dell'altro» (Winnicott, 1971, 1977). [...] Attraverso la parola, il disegno, il gioco, attraverso il corpo ed i suoi movimenti, e attraverso la creazione di “storie che curano,” ma tutto questo nella relazione con il terapeuta. (Munari Poda, 2002)

Incontro Carlo dopo aver conosciuto i suoi genitori: sono preoccupati perché lo vedono attraversare un periodo di tristezza e insieme di rabbia che si traduce in frequenti litigi con i compagni di scuola. Questo malessere sembra tradursi in una sintomatologia connessa al sonno: Carlo infatti fatica ad addormentarsi e si risveglia ripetutamente durante la notte.

Quando ci conosciamo, mi colpisce il suo aspetto armonico, lo sguardo vivace, la bellezza del suo viso, e trovo queste percezioni distoniche rispetto al motivo dei conflitti con i pari ovvero il suo fisico “goffo e tondeggiantissimo”. Nell'ultimo periodo la situazione a scuola è migliorata, Carlo ha momenti di gioco più sereni con i compagni, ha smesso di abbuffarsi ed è dimagrito. Mi descrive il suo rapporto con gli amici con molta vergogna, mi spiega che dopo qualche mese si è stancato di essere preso in giro e ha reagito con rabbia, spingendo un suo compagno di classe. Aggiunge che rispetto agli altri bambini, che sembrano eccellere almeno in una cosa, lui non si sente “particolarmente bravo” in niente.

Nel corso dei nostri incontri, mi rendo conto che questo modo di vivere il confronto tra sé e gli altri lo porta in alcuni casi a rinunciare a esprimere il suo pensiero svalutandosi, in altri a diventare critico e giudicante svalutando gli altri.

Carlo sceglie di utilizzare da subito il gioco della sabbia. Come ho già scritto in altri contributi (Chiesa, 2011, 2012) credo che questo strumento permetta al bambino, in presenza del terapeuta, di entrare in uno spazio libero e protetto che ha tutte le caratteristiche dello spazio potenziale di cui Winnicott parla: è in questo luogo che i contenuti psichici possono plasmarsi e trovare una espressione in forme, azioni, rappresentazioni che permettono al bambino di scoprire nuovi modi di stare in rapporto alla realtà esterna.

Senza esitazioni Carlo inizia a giocare: in silenzio accarezza la sabbia, e dopo aver familiarizzato con questo materiale, organizza lo spazio e sceglie alcuni oggetti: due grandi pietre che situa adiacenti al bordo esterno, tre draghi, un re, un castello e alcuni vetrini blu. In questa prima fase Carlo dispone gli oggetti con gesti tranquilli, pacati, e mi spiega che c'è una battaglia in corso: un esercito è schierato con il re e con i draghi e l'altro vuole sconfiggerli, «il re e i draghi proteggono e sorvegliano “il mondo dei desideri”... il luogo in cui è possibile esprimerli» (fig. 2).

Quando penso che la sua scena nella sabbia sia conclusa, inizia una nuova fase di gioco, più concitata, in cui Carlo colloca nella sabbiera, senza più interagire con me, nuovi personaggi, animali, alberi e sassi: cessa il racconto della storia e sembra prevalere un'urgenza, il bisogno di riempire lo spazio vuoto.

Quando la scena costruita nella sabbia è ultimata, gli chiedo di descrivermi il “mondo dei desideri”: mi spiega che in questo luogo è possibile realizzare tre desideri. Alla mia proposta di utilizzare per sé questa possibilità, accetta senza esitazioni ed esprime tre desideri centrati sul miglioramento della qualità di alcune relazioni: con gli amici, con i compagni e con i membri della sua famiglia.



Fig. 2 - Il mondo dei desideri

Ipotizzo che questo modo di giocare, caratterizzato dal riempire e dalla distanza relazionale, sia simile a quello che Carlo ha utilizzato per gestire i rapporti conflittuali con i compagni di scuola, abbuffandosi, aumentando di peso e isolandosi.

Seguono incontri in cui Carlo utilizza la sabbia per rappresentare scene di battaglia che si ripetono con una struttura simile: due schieramenti (eserciti, animali, mezzi di trasporto) combattono per conquistare una ricchezza.

Dopo un intermezzo dedicato al disegno, in cui ricopia vari tipi di armatura dal suo libro di storia, riprende il gioco della sabbia e costruisce una nuova battaglia. Sarà la sua ultima battaglia giocata nella sabbia e a posteriori penso che Carlo si sia preparato a questo scontro raffigurando le armi di cui sentiva il bisogno per affrontarlo.

Una staccionata e una porta dividono in due lo spazio all'interno della sabbiera: da un lato ci sono due cristalli e alcuni animali che combattono tra loro, dall'altro ci sono dei funghi giganti e degli alberi pieni di ghiande. Carlo porta la mia attenzione sui confini che ha creato in questa rappresentazione e dice: «nessuno può entrare in questo mondo, è un mondo da cui si può uscire

ma in cui non si può entrare» e aggiunge: «ti sei accorta che i miei mondi hanno sempre dei confini?».

Riguardiamo insieme le foto delle scene nella sabbia che ha costruito durante i nostri precedenti incontri e vediamo che ha utilizzato pietre, alberi e staccionate per rendere i suoi mondi chiusi, inaccessibili dall'esterno. A questo punto Carlo mi racconta che cosa sta accadendo: «Al di là della porta ci sono gli alberi con le ghiande, sono gli alberi dei desideri. Nessuno lo sa e tutti combattono e si danno da fare fuori della staccionata pensando che il tesoro da conquistare per poter esprimere i desideri siano i cristalli. In realtà i cristalli, che certo sono preziosi, non hanno nessun potere. *Il vero tesoro sono le ghiande*».

I cristalli, che brillano, che attraggono e sono visibili, vengono contrapposti alle ghiande, piccoli frutti che diventeranno querce, simbolo di potenzialità inesprese, il tesoro nascosto. Una contrapposizione creata anche attraverso l'organizzazione dello spazio: esiste un luogo osservabile, sede della battaglia e uno inaccessibile e nascosto sede degli alberi con le ghiande (fig. 3).



Fig. 3 - Il cristallo e le ghiande

Penso ai cristalli e alle ghiande come alle polarità di un' *impasse* emotiva che attraverso il gioco, Carlo ha potuto rappresentare e comunicare: apparire e “brillare” oppure nascondersi e rendersi inosservabile? Un dilemma che sembra connesso al suo modo di

stare nelle relazioni: la possibilità di rendersi visibile e mantenere un rapporto con gli altri, seppure nella forma di una battaglia, sembra contrapporsi al restare solo, isolandosi. Su questa tensione interna credo si fondi la strategia di sopravvivenza che Carlo ha rappresentato attraverso il gioco della sabbia: «per proteggere il mio tesoro ed evitare la guerra, mi ritirerò oltre il confine, in un luogo inaccessibile anche a costo, così facendo, di rimanere solo».

Faccio riferimento alle riflessioni proposte da Cornell (2012) sulle aspirazioni quali tensioni dinamiche presenti all'interno del copione e alla lettura integrativa dell'*impasse* proposta da Sonia Gerosa (2013): muovermi all'interno di questa cornice teorica mi permette di guardare oltre l'effetto di stallo e di immobilità che l'*impasse* produce e di considerare l'esistenza di energie potenziali contenute nelle sue opposte polarità, che possono essere liberate. Gerosa (2013), a partire dall'articolo di Little (2006), propone di considerare che nell'*impasse*, accanto a una polarità *edita*, ripetitiva su cui si fondano gli aspetti autolimitanti del copione, esista una polarità *inedita* ed evolutiva, da scoprire e capace di indicarci una direzione di possibile cambiamento in linea con i nostri desideri.

Mi sembra che Carlo abbia utilizzato il gioco per uscire dall'immobilità e dare una forma concreta e visibile a questa polarità *inedita* e connessa ai suoi bisogni: penso alle ghiande come custodi dell'espressione autentica dei suoi desideri, frutti degli alberi del "giardino segreto" di Carlo, potremmo dire, ricordando Berne (1972). Le ghiande, investite dall'energia creativa generata nello spazio potenziale di gioco, sono diventate oggetti transizionali, capaci di collegare il mondo interno e quello esterno, dando così voce alle aspirazioni e alla *physis*, il "tesoro nascosto" di Carlo.

Il mio pensiero va a Hillmann e alla "teoria della ghianda" descritta ne *Il Codice dell'anima*:

Voglio che riusciamo a vedere come ciò che fanno e che patiscono i bambini abbia a che fare con la necessità di trovare un posto alla propria specifica vocazione in questo mondo. I bambini cercano

di vivere due vite contemporaneamente, la vita con la quale sono nati e quella del luogo e delle persone in mezzo a cui sono nati. *L'immagine di un intero destino sta tutta stipata in una minuscola ghianda*, seme di una quercia enorme su esili spalle. E la sua voce che chiama è forte e insistente e altrettanto imperiosa delle voci repressive dell'ambiente. La vocazione si esprime nei capricci e nelle ostinazioni, nelle timidezze e nelle ritrosie che sembrano volgere il bambino contro il nostro mondo, mentre servono forse a proteggere il mondo che egli porta con sé e dal quale proviene (Hillmann, 1996, p. 29).

Quest'ultima battaglia giocata nella sabbia e l'aver dato voce, attraverso il gioco, a una parte emergente in linea con il desiderio e con l'espressione autentica di sé, ha segnato un punto di svolta all'interno del percorso terapeutico di Carlo: la sintomatologia connessa al sonno è scomparsa e alcuni rapporti con i pari sono diventati amicizie più strette, luogo di scambio e di intimità.

Mi chiedo come il cambiamento di Carlo sia visibile all'interno del gioco: assisto a un certo punto a una trasformazione nel suo modo di utilizzare la sabbia.

Il ritmo è lento: Carlo organizza lo spazio lasciando vuote alcune porzioni della sabbiera e si prende un tempo in cui immagina la scena che vuole costruire senza agire; poi sceglie qualche persona, qualche mezzo di trasporto e alcuni piccoli oggetti che nasconde nella sabbia. Mi spiega che ha deciso di rappresentare un sito archeologico: ciascun archeologo è arrivato con un suo mezzo di trasporto e sta lavorando per portare in superficie un tesoro nascosto nella sabbia. Carlo aggiunge che vorrebbe essere l'archeologo arrivato con il vascello e che sta portando alla luce la tomba di un re. Una volta completato il loro lavoro, gli archeologi potranno ripartire, perché «questo mondo è aperto, si può entrare e si può anche uscire» (fig. 4).

Guardo Carlo che gioca e penso al tesoro, il suo tesoro nascosto che, come un archeologo, sta portando a nuova vita e mi pare che l'archeologia sia un bel modo di coltivare la sua capacità di vedere l'invisibile, e il coraggio di portarlo alla luce.



Fig. 4 - Gli archeologi

Conclusioni

Le riflessioni che condivido con i lettori rappresentano per me un punto di arrivo e insieme un punto di partenza.

Il punto di arrivo è aver dato, in modo iniziale, una forma comunicabile alle connessioni teoriche sul gioco che utilizzo nel mio lavoro clinico con i bambini: la scrittura è una sorta di spazio potenziale in cui questo processo è possibile. Mi piace l'idea di aver creato in queste pagine uno spaccato di dialogo immaginario tra coloro che considero alle origini della mia pratica terapeutica: Eric Berne, Donald Winnicott e Marion Milner.

Cornell parla del 'punto di partenza':

Trovo che, per quanto sia forte il copione, ci sono sempre immagini interne, voglie, fantasie, ricordi o furori che reclamano una presenza nella psiche e nel potenziale di vita dell'individuo. Ci sono fin dall'infanzia e sono il sostegno nella vita adulta. Berne ha suggerito che l'aspirazione non è vissuta tanto nel linguaggio quanto nelle immagini, nella fantasia e nelle speranze per il futuro. Ecco un'arena per l'Analisi Transazionale, un'area che Berne non ha sviluppato, pur avendone accennato nel suo ultimo libro (Cornell, 2012, p. 49).

Con questo articolo accolgo l'invito di Cornell e avvio un percorso di esplorazione di un'esperienza, il gioco come fenomeno transizionale, in cui alcune speranze e aspirazioni possono trovare una loro espressione e trasformarsi in comunicazioni condivisibili tra bambino e terapeuta.

BIBLIOGRAFIA

- ALLEN J.R., ALLEN B.A., *A new type of Transactional Analysis and one version of script work with a constructionist sensibility*, in «Transactional Analysis Journal», 27, 1997, pp. 89-98
- ALLEN J.R., (2003), trad. it. *Concetti, competenze e comunità interpretative*, in «Quaderni di Psicologia, Analisi Transazionale e Scienze Umane», n. 41, 2004
- BERNE E., *The mind in action: Being a Layman's guide to psychiatry*, Simon and Schuster, New York 1947
- BERNE E., (1949), *La natura dell'intuizione in Intuizione e Stati dell'Io*, Casa Editrice Astrolabio, Roma, 1992
- BERNE E., (1962) *La psicodinamica dell'intuizione in Intuizione e Stati dell'Io*, Astrolabio, Roma, 1992
- BERNE E., (1972), *What do you say after you say Hello! The psychology of human destiny*, trad. it. "Ciao!"... E poi?, *La psicologia del destino umano*, Bompiani, Milano 1979
- CASSONI E., (2008), *Editoriale. Intersoggettività e processi di attaccamento*, [Intersubjectivity and attachment processes] in «Quaderni di Psicologia, Analisi Transazionale e Scienze Umane», n. 50, pp. 9-24
- CASSONI E., relazione conclusiva del convegno *Le Parole dell'intuizione*, Milano 2012
- CHIESA C., *Scripts in the sand*, in «Quaderni di Psicologia Analisi Transazionale e Scienze Umane», 55-56, 2011

- CHIESA C., *Sognare il sogno. Il gioco della sabbia*, in *Incontrare il bambino giocando*, Edizioni Junior, 2012
- CHIESA C., *Scripts in the sand: Sandplay in Transactional Analysis Psychotherapy with Children*, in «TAJ», volume 42, number 4, October 2012
- CORNELL W.F., LANDAICHE M.N., *Impasse e intimità nella coppia terapeutica o di counselling: l'influenza del protocollo*, in «Riv. It. di AT e Metod. Psicoter.», XXV, 2005, 11 (48)
- CORNELL W.F., LANDAICHE M.N., *Processi non-consoci e sviluppo del Sé: concetti chiave di Eric Berne e Christopher Bollas*, in «Quaderni di Psicologia, Analisi Transazionale e Scienze Umane», n. 52, 2009
- CORNELL W.F., *Adattamento o aspirazione? Una tensione irrisolta nelle credenze di base di Eric Berne*, in «Quaderni di Psicologia, Analisi Transazionale e Scienze Umane», 57, 2012
- GEROSA S., *I poli dell'impasse: una prospettiva integrativa*, in «Quaderni di Psicologia, Analisi Transazionale e Scienze Umane», n. 59, 2013
- HILLMAN J., (1996), *Il codice dell'anima*, Adelphi Edizioni, Milano 1997
- LITTLE R., *Ego State Relational Units And Resistance To Change*, «TAJ», vol. 36, num. 1, 2006
- MILNER M., (1952), *Il ruolo dell'illusione nella formazione del simbolo*, in *La follia rimossa delle persone sane*, Borla, Roma 1992
- MILNER M., (1952a), *Il vuoto in cornice*, in *La follia rimossa delle persone sane*, Borla, Roma 1992
- MILNER M., (1972), *Il viaggio di andata e ritorno*, in *La follia rimossa delle persone sane*, Borla, Roma 1992
- MUNARI PODA D., (2002), *Il Fantasma Pipa e altri fantasmi. Psicoterapia breve con una bambina*, in *Il posto delle Fragole*, La Vita Felice, Milano 2012
- ROTONDO A., *A Eric Berne. Puntualizzando l'editoriale*, in «Quaderni di Psicologia, Analisi Transazionale e Scienze Umane», n. 34, 2001
- ROTONDO A., *A proposito del "parlare come sognare" di Thomas Ogden (2009)*, relazione del convegno *Le Parole dell'intuizione*, Milano 2012

- STUTHRIDGE J., (2006), *Script or scripture?* in Erskine R.G. (ed.), *Life Scripts. A Transactional Analysis of Unconscious Relational Patterns*, Karnac Book, London 2010
- TOSI M.T., (2010), *The lived and narrated script: an ongoing narrative construction*, in Erskine R.G. (ed.), *Life Scripts. A Transactional Analysis of Unconscious Relational Patterns*, Karnac Book, London 2010
- TAGORE R., (1913), *Sulla spiaggia*, in *Poesie d'amore*, Newton Compton, Roma 1976
- WINNICOTT D., (1945), *Lo sviluppo emozionale primario*, in *Dalla pediatria alla psicoanalisi*, Martinelli, Firenze 1975
- WINNICOTT D., (1951), *Oggetti transizionali e fenomeni transizionali*, in *Dalla pediatria alla psicoanalisi*, Martinelli, Firenze 1975
- WINNICOTT D., (1967), trad.it *La sede dell'esperienza culturale*, in *Gioco e Realtà*, Armando, Roma 1971
- WINNICOTT D., (1971), trad.it. *Gioco e Realtà*, Armando, Roma 1974
- WINNICOTT D., (1971a), trad.it. *Il gioco. Formulazione teorica*, in *Gioco e Realtà*, Armando, Roma 1974
- WINNICOTT D., (1971b), trad.it. *Il gioco, attività creativa e ricerca del Sé*, in *Gioco e Realtà*, Armando, Roma 1974
- WINNICOTT D., (1988), trad.it. *Lettere*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996