

DAL GESTO ALL'IMMAGINE  
RIPENSANDO IL GIOCO DELLA SABBIA

*Cinzia Chiesa\**

***Riassunto***

Questo articolo parla degli aspetti dinamici del gioco della sabbia e del processo che caratterizza l'esperienza di gioco. Vengono ripercorse le origini teoriche del giocare, attraverso il pensiero di Winnicott e dell'utilizzo della sabbia come strumento terapeutico introdotto da Lowenfeld.

Nel contributo viene descritto come questa tecnica possa andare a evidenziare e trasformare aspetti copionali, anche relativi al protocollo di copione, attraverso l'attualizzazione e la narrazione di singoli personaggi della sabbia o del mondo immaginifico che nella sabbia è stato creato.

***Abstract***

FROM GESTURES TO IMAGES. RETHINKING SAND PLAY

This article discusses the dynamic aspects of sand play and the process that characterizes the experience of playing. The author examines the theoretical origins of playing by exploring Winnicott's ideas and the use of sand as a therapeutic tool as introduced by Lowenfeld. The article describes how this technique can "correct" and transform aspects of the script, also those related to the script protocol, through the narration and actualization of individual

---

\* Cinzia Chiesa, psicologa, psicoterapeuta, analista transazionale didattica in formazione PTSTA-P dell'EATA (European Association of Transactional Analysis). Lavora con i bambini e gli adolescenti. È socia del Centro di Psicologia e Analisi Transazionale di Milano e della cooperativa Terrenuove, presidente dell'associazione culturale Spazio Molteplice. Fa parte del comitato direttivo del CPAT e dell'Editorial Board del «TAJ».  
(e-mail: [cinzia\\_chiesa@tiscali.it](mailto:cinzia_chiesa@tiscali.it))

characters in the sand as of the imaginative world that is created in the sand.

*Per incominciare*

«Sono stanca» disse Ann. «Saremmo dovuti restare a casa a leggere una storia.»

«È più divertente fare qualcosa che leggerlo in un libro» disse Ben.

«Non mi dispiacerebbe, se fossimo in una storia» disse Ann. «Perché nelle storie le persone non vanno in giro tutto il giorno in cerca di una vecchia conchiglia. Succedono cose interessanti.»

«Nulla accade realmente in una storia» disse Ben. «Le storie sono solo parole. E le parole sono solo lettere. E le lettere sono solo diversi tipi di segni.»

Ben iniziò a tracciare segni sulla sabbia.

«Vorrei un po' di pane e marmellata» disse Ann. «Ho fame.» Ben aggrottò le sopracciglia.

«E anche tu hai fame» disse Ann. «Hai scritto MARMELLATA.»



L'acqua di un'onda, frangendosi delicatamente, inondò la sabbia, quindi si ritirò.

I segni erano spariti. E vicino alla sabbia bagnata comparve un piatto d'argento, pieno di marmellata. Ben e Ann lo fissarono.

Ann immerse il pollice nella marmellata e la assaggiò. «Ma cose del genere non succedono nella realtà» disse Ben. «Accadono solo nelle storie» (C. Johnson, *Spiaggia magica*, 2013, pp. 4-5).

Ann e Ben sono i protagonisti di *Spiaggia Magica*, un albo illustrato di Crockett Johnson (2013): parole e immagini raccontano come, immersi nel gioco con la sabbia, due bambini riescano a scoprire le potenzialità creative del dialogo che si genera tra la realtà e la propria immaginazione. Piccoli gesti, come il disegnare nella sabbia una parola, trasformano la realtà in una storia ovvero in una narrazione che la avvolge di senso.

Penso a questo libro come a una metafora da cui emergono alcuni degli aspetti più significativi del giocare con la sabbia nella pratica clinica: al cuore di questo strumento terapeutico è l'attività di gioco, ovvero la possibilità di entrare in quella dimensione dell'esperienza che Winnicott definisce *spazio potenziale* (Winnicott, 1971), un luogo in cui realtà e fantasia si sovrappongono pur non perdendo definitivamente i propri confini. Lo *spazio potenziale* è la sede del fare creativo, "un come se" che non è finzione, ma possibilità di scoprirsi capaci di investire il mondo esterno con il mondo interno e così facendo dare forma e significato a parti di noi ritrovandole nelle azioni e negli oggetti coinvolti nel gioco.

Come Ann e Ben, così i bambini che giocano con la sabbia in terapia si muovono e utilizzano il proprio corpo, le mani, gli occhi e tutti i sensi, per tessere una narrazione fatta di gesti, immagini e parole.

Come Ann e Ben, così i bambini che giocano in terapia incontrano una materia recettiva, la sabbia, capace di trattenere i gesti e le azioni veicolate dalle mani fino a prendere forma, diventando immagine, ovvero un oggetto osservabile, comunicabile e condivisibile nella relazione terapeutica.

Come Ann e Ben, anche i bambini che nella terapia creano mondi nella sabbia, vivono lo stupore di fronte al potere trasformativo che le azioni di gioco generano: un segno lasciato nella sabbia ne modifica la struttura, diventa di-segno; il variare della posizione di un oggetto all'interno della sabbiera modifica lo

spazio, crea un nuovo equilibrio tra figura e sfondo, apre a nuove possibilità di movimento, di osservazione, si modifica il rapporto tra i pieni e i vuoti.

Quando il bambino gioca, il cambiamento non è solo pensato, piuttosto viene sperimentato come possibilità reale sotto la guida delle azioni. Il gioco della sabbia è una forma attiva di immaginazione e le immagini che si generano sono concrete e tangibili, un po' come le immagini dei sogni, sono dinamiche e si compongono del dialogo tra figure e azioni.

*Gioco e sabbia: il dialogo silenzioso tra Donald Winnicott e Margaret Lowenfeld*

Donald Winnicott (1896-1971) e Margaret Lowenfeld (1890-1973) sono due pediatri britannici che hanno dedicato grande parte del proprio lavoro alla ricerca di teorie e tecniche che permettessero di incontrare i bambini nella psicoterapia, facilitando la ripresa di una linea di sviluppo sana a partire da momenti in cui la "continuità dell'esistenza" risultasse interrotta dal trauma o da eventi non facilitanti o supportivi da parte dell'ambiente di appartenenza.

Winnicott e Lowenfeld furono contemporanei e quando ho cominciato a pensare alle potenzialità del *gioco* e della *sabbia* nel lavoro con i bambini entrambi sono stati un preciso punto di riferimento. Per questa ragione sono stata colpita dall'aver scoperto in seguito come Winnicott conoscesse il lavoro della Lowenfeld e nel suo formulare una teoria sul significato del gioco nella psicoterapia infantile (Winnicott, 1971) fa esplicito riferimento all'approccio della collega. Winnicott esprime la sua vicinanza e gratitudine per aver contribuito a definire la funzione dinamica, naturale e creativa del gioco infantile, prendendo le distanze da una lettura imperante nel mondo psicoanalitico dell'epoca, che lo considerava una forma di autoerotismo analoga all'attività masturbatoria.

In una lettera scritta alla moglie Clare, Winnicott afferma:

Io stesso ho bisogno, forse a causa degli anni che avanzano, di pensare ad alcuni dei miei amici e assicurarmi che non mi manchi la possibilità di esprimere loro il mio apprezzamento. [...] Quando penso all'importanza di questo riconoscimento di valore, ho in

mente tre nomi, il primo è quello di Margaret Lowenfeld (da una lettera scritta a Clare Winnicott, trad. mia).

In *Play in Childhood*, Lowenfeld tratta in modo specifico il significato del gioco nello sviluppo del bambino e molte delle funzioni che attribuisce all'attività dinamica del *playing* sono accostabili a quelle descritte da Winnicott:

- il gioco è uno strumento che permette al bambino di entrare in contatto con il suo ambiente;
- il gioco crea un ponte tra l'esperienza emotiva e il mondo esterno;
- attraverso il gioco il bambino rappresenta il suo mondo interno;
- il gioco è per il bambino una fonte di piacere e divertimento.

È stata Margaret Lowenfeld ad aver introdotto la sabbia come strumento di gioco nel lavoro clinico con i bambini: direttrice dell'istituto *Clinic for neurosis and difficult children* a Londra, sente il bisogno di introdurre nella relazione terapeutica modalità espressive che permettano al bambino di entrare in contatto con la propria realtà psichica. Margaret Lowenfeld si riferisce a un libro letto durante l'infanzia, *Floor Games* di Herbert George Wells (1911), in cui l'autore racconta di alcuni giochi inventati con i suoi figli, tra cui l'utilizzo di una serie di personaggi e di oggetti in miniatura in grado di trasformare il pavimento in un mondo fantastico. Lowenfeld inizia così a collezionare una serie di piccoli oggetti in una stanza del suo istituto e introduce due contenitori di sabbia, asciutta e bagnata, in cui chiede ai bambini di creare il proprio mondo.

Così nasce, nel 1929, il metodo che Margaret Lowenfeld studia e approfondisce per il resto della sua vita, la *World Technique* ("Tecnica del Mondo"), uno strumento di lavoro espressivo con la sabbia e con gli oggetti: il bambino, nel costruire piccoli mondi in miniatura, può entrare in contatto con il proprio mondo interno e condividerlo con il terapeuta.



Margaret Lowenfeld con una bambina che gioca con la *World Technique* all'*Institute of Child Psychology*.

La Lowenfeld ritiene che, nella costruzione del “suo mondo” nella sabbia, il bambino abbia la possibilità di osservare e trasformare alcuni aspetti del suo mondo emotivo, dei suoi pensieri e dei suoi ricordi. Ne emerge una visione del bambino come soggetto competente e attivo nella regolazione dei propri processi psichici. Visione oggi ampiamente condivisa, grazie agli studi realizzati nel campo dell'*Infant Research* e delle neuroscienze (Panksepp J., Biven L., 2012), ma all'avanguardia per quegli anni.

Altrettanto innovativo risulta il ruolo che la Lowenfeld attribuisce al terapeuta: accanto al bambino nel processo di costruzione del suo mondo, lo psicoterapeuta è chiamato a condividere ciò che man mano emerge in questo processo creativo. Il terapeuta evita di attribuire alcuni significati attraverso l'interpretazione ed è piuttosto invitato a cogliere il senso e la qualità emotiva che gli oggetti, i movimenti e le tracce hanno per il bambino.

Una visione del gioco, nella pratica clinica, vicina al fare esperienza di «essere solo in presenza di qualcuno» espressa da Winnicott: il terapeuta è sguardo, presenza, è ciò che permette al bambino che gioca di vedersi ed essere visto nella sua capacità creativa in azione.

Come afferma Iolanda Stocchi parlando del gioco della sabbia:

È lo sguardo che ci permette di *diventare genitori di noi stessi* ed è anche quello che ci chiedono i bambini: di essere bambini *dentro* il nostro sguardo.

Quante volte un bambino va a giocare dove c'è un adulto e non vuole che l'adulto intervenga, ma lo vuole lì per poter gli dire. *Guarda!* [...] In questo *spazio libero e protetto* è possibile – proprio attraverso il gioco – nascere a se stessi, ricreare e/o riparare il proprio mondo psichico *rotto* (Stocchi, 2018 p. 60).

A testimonianza di questa attenzione agli aspetti relazionali nell'utilizzo del gioco della sabbia, ancora oggi sono conservate alcune caratteristiche tecniche di questo strumento stabilite da Margaret Lowenfeld; tra queste le dimensioni della sabbiera, che permettono a un bambino e a un adulto posti, a mezzo metro di distanza, di osservare il mondo creato nella sabbia abbracciando l'intero campo visivo.

Chi inizia il gioco ha a disposizione una cassetta rettangolare di cm. 57 x 72 x 7 con il fondo dipinto di azzurro e contenente sabbia. Le dimensioni del contenitore sono ancora oggi quelle suggerite dalla Lowenfeld. Si tratta di un campo di gioco di proporzioni armoniche che seguono la regola della sezione aurea: il lato minore del rettangolo corrisponde alla sezione aurea della diagonale. [...] Ogni oggetto, nella scena tridimensionale che si va formando, è anzitutto un vissuto che assume un carattere di concretezza. Ciò che è posto vicino o lontano, a destra o a sinistra, in alto o in profondità, propone un'immediatezza di esperienza simile a quella che viviamo nei sogni (Aite, 2002, p. 274).

### *Sul processo creativo, nella teoria e nella tecnica*

Quando guardo un bambino che gioca con la sabbia sono colpita dall'intensità dell'energia dello Stato dell'Io Bambino attiva, qual-

cosa che possiamo cogliere osservando il processo creativo che si sviluppa attraverso i movimenti del corpo, i gesti, la postura, il ritmo delle azioni che definiscono spazi nella sabbiera e collocano gli oggetti nella sabbia.

Sono corpo e movimento a guidare il bambino in questa area di gioco e in particolare sono le mani le vere protagoniste di questa narrazione. Attraverso i gesti, le mani traghettano emozioni e affetti che la parola non può ancora esprimere e creano una porta d'accesso al "conosciuto non pensato" custodito nel corpo. La sensorialità tattile che attraverso la mano trova espressione è antica: si sviluppa fin dai primi mesi della vita intrauterina ed è canale elettivo di contatto tra la madre e il bambino a partire dalla nascita. È pertanto veicolo di memorie corporee registrate nel protocollo di copione e connesse con le esperienze primarie del toccare e dell'essere toccati e con le sensazioni piacevoli o sgradevoli ad esse associate (Chiesa, 2012).

Possiamo pensare che i gesti creino un primo ponte tra il mondo interiore e quello esterno, una connessione che attiva una percezione immaginativa di contenuti emozionali profondi che prendono forma nella scena creata nella sabbia. Per questo motivo, l'immagine di ciò che nella sabbiera viene rappresentato non è che il risultato finale di un processo creativo articolato che impegna il bambino; come afferma Aite «la scena costruita nella sabbiera è un sogno fatto con le mani».

Sto dicendo che nel gioco della sabbia gesti e movimenti generano immagini *parlanti* e dinamiche, racconti metaforico-gestuali che incarnano memorie implicite.

Le immagini hanno un potere trasformativo, raccontano una metamorfosi e richiedono, per essere comprese, uno sguardo disponibile ad ascoltare la storia silenziosa che esse rappresentano.

Come afferma il filosofo e storico dell'arte Didi-Huberman (2009), ogni *immagine brucia*:

Brucia del *reale* a cui essa si è, per un momento, avvicinata [...] Brucia del *desiderio* che la anima, dell'intenzionalità che la struttura, dell'enunciazione, e persino dell'urgenza che manifesta [...]. Brucia



della *distruzione*, dell'incendio che ha rischiato di polverizzarla, da cui è scampata e di cui, perciò, essa è oggi capace d'offrire ancora l'archivio e la possibile immaginazione. Brucia dell'intempestivo *movimento*, incapace com'è di fermarsi una volta in cammino [...]. Brucia del *dolore* da cui viene e che procura a chiunque si prenda il tempo di attaccarvisi. Infine, l'immagine brucia della *memoria*, vale a dire che essa brucia ancora, anche quando non è più che cenere: come a dire la sua essenziale vocazione alla sopravvivenza, al *malgrado tutto*.

Ma, per saperlo, per sentirlo, bisogna osare, bisogna avvicinare il nostro viso alla cenere. E soffiare dolcemente perché la brace, al di sotto, ricominci a sprigionare il suo calore, il suo bagliore, il suo pericolo. Come se, dall'immagine grigia, s'elevasse una voce: "Non vedi che brucio?" (Didi-Huberman, 2009, p. 264).

Se creare immagini significa "muoversi" tra dentro e fuori, tra passato e presente e attivare un dialogo tra corpo e mente che prende forma nello *spazio potenziale*, partecipare a questa nascita come terapeuta vuol dire offrire una presenza paziente e rispettosa, così da sostenere la *Physis*, il calore vitale che sostiene la creatività del Bambino.

Dobbiamo agli studi fatti nel campo delle neuroscienze (Freedberg, Gallese, 2009; Panksepp, Biven, 2012) l'aver descritto la natura intersoggettiva delle immagini così come il loro rapporto con i gesti e le emozioni. Tutte le immagini, mentre un soggetto le sta guardando, attivano gli stessi circuiti neuronali, i neuroni specchio, che si attiverrebbero se fosse stato il soggetto stesso a compiere i gesti per generare quell'immagine. Allo stesso modo le emozioni e i movimenti rappresentati nell'immagine stimolerebbero una risposta a livello mentale ed emotivo identica a quella provocata se fosse il soggetto a fare quei gesti o a provare quelle emozioni.

Le reazioni empatiche automatiche costituiscono un livello basico di reazione alle immagini e alle opere d'arte. Implicito in queste reazioni è il processo di simulazione incarnata che consente la comprensione esperienziale diretta dei contenuti intenzionali ed emotivi delle immagini. [...]

L'esperienza estetica, distinta da ogni forma di imitazione esplicita di movimento o gesto realisticamente ritratto, attiva un processo di simulazione motoria. Ipotizziamo che persino i gesti dell'artista, nella produzione dell'opera d'arte, inducano il coinvolgimento empatico dell'osservatore, attivando la simulazione del programma motorio che corrisponde al gesto evocato nel segno artistico (Freedberg, Gallese, 2009, p. 346).

L'immagine è i suoi gesti, è movimento, è le emozioni in essa incarnate.

Pensando al gioco della sabbia possiamo immaginare che i mondi raccontati nella sabbiera incarnino movimenti antichi, evocando memorie emotive e motorie arcaiche che, in questo processo creativo, trovano una possibile narrazione ovvero una rappresentazione che prende significato all'interno della relazione terapeutica.

Sto dicendo che per *vedere realmente* le immagini che nascono nel gioco della sabbia, dobbiamo orientare il nostro sguardo sugli elementi dinamici che sostengono questa creazione. Potremmo chiederci, in altre parole, a che musica assomigliano i movimenti che quel bambino compie mentre sceglie gli oggetti, con che ritmo sposta, accarezza, trascina o aggredisce la sabbia, quale forma assume il suo corpo mentre crea. Questo significa ascoltare e comprendere contro-transferalmente il processo creativo in divenire: l'emozione di cui è portavoce quel gesto, la storia che sta raccontando quell'oggetto collocato, nascosto o mostrato nella sabbia.

Se raccontare le storie dei bambini che giocano con la sabbia vuol dire saperne descrivere i gesti, i movimenti e le emozioni, diventa importante avere a disposizione un vocabolario adeguato, una sintassi *metaforico-gestuale* con cui dare senso a quello che osserviamo.

Da diversi anni mi dedico alla formazione di chi vuole utilizzare il gioco della sabbia nella pratica clinica e questo mi ha permesso di comprendere come l'immagine finale e statica prodotta nella sabbiera e spesso conservata attraverso una fotografia, facilmente catturi in modo pressoché esclusivo l'attenzione del terapeuta, rischiando di essere vista come un simbolo da decodificare o in-

terpretare. In questo modo tende ad andare sullo sfondo la parte centrale del processo narrativo e creativo che il bambino realizza giocando con la sabbia, attraverso il corpo, il ritmo del movimento e la forma dei suoi gesti.

Per questa ragione ho scelto di dare valore agli aspetti dinamici di questo strumento clinico nel modo in cui insegno la teoria della tecnica del gioco della sabbia.

La prima esperienza che propongo all'interno dei gruppi di formazione è un contatto con questa materia attraverso il solo utilizzo delle mani escludendo altri canali sensoriali, ad esempio la vista, e senza utilizzare oggetti. A ciascuno chiedo di descrivere che cosa è avvenuto in questo contatto, utilizzando *verbi di movimento* (travasare, affondare, riempire, svuotare, battere, mescolare, scorrere, soffiare, spianare, etc). Fare questa esperienza permette di costruire un primo vocabolario condiviso cui accedere per descrivere che cosa accade nell'esplorazione della sabbia.

Credo sia importante questa attenzione alla qualità del linguaggio nel tradurre in significato ciò che osserviamo quando un bambino gioca con la sabbia: il bambino entra in questo campo dell'esperienza attraverso il corpo, è con i gesti e con i movimenti che questa *narrazione* inizia a prendere forma. Se non abbiamo le parole per poterla descrivere, rischiamo di interpretare aggiungendo significati che non rispettano la realtà fenomenologica del *playing*, ovvero dell'azione di gioco.

All'inizio c'è il corpo, poi, poco alla volta, il significato prende forma.

Nel processo formativo chiedo a questo punto di fare una ulteriore esperienza di contatto con la sabbia, soffermandosi sulle sensazioni del corpo: *caldo, freddo, morbido, ruvido, soffice, duro*, sono alcuni esempi delle polarità con cui questa esperienza sensoriale viene descritta dai diversi membri di un gruppo. Il fatto che le sensazioni provate siano tra loro contrastanti è congruente con le caratteristiche fisiche della sabbia: soffice e scorrevole quando asciutta e insieme dura e capace di trattenere stabilmente una forma quando bagnata, questa materia è capace di incarnare polarità opposte e assomiglia ai movimenti della psiche, nel suo scorrere

liberamente per poi prendere forma e fermarsi prima di tornare nuovamente a un suo fluire.

Riflettere sulle caratteristiche della sabbia ci permette di cogliere l'importanza della "fisicità" della materia con cui il processo creativo si sviluppa: la sabbia ha alcune caratteristiche specifiche che favoriscono il suo essere un ponte tra mondo interno e mondo esterno, così come, attraverso la sua recettività al gesto e al movimento, è adatta a favorire un dialogo tra corpo e mente.

Come ci ricorda Marion Milner, nel suo scritto *Il vuoto in cornice* (1952a), il processo creativo necessita di tre elementi:

– il primo è la presenza di una materia malleabile su cui possa essere esercitata un'azione muscolare. Un materiale "recettivo" e che contemporaneamente ponga i limiti insiti nella sua natura, in questo caso la sabbia;

– il secondo è l'esistenza di uno spazio limitato, una "cornice", in questo caso la sabbiera, che crei un'area in cui la realtà oggettiva possa essere investita di contenuto psichico soggettivo;

– il terzo è la rinuncia a una azione finalizzata vincolata alla realizzazione di un progetto o alla costruzione immediata di un significato ovvero uno spazio libero e protetto in cui attraverso i gesti alcune "immagini" possano prendere forma.

Su questi tre presupposti si fonda, secondo Marion Milner, anche l'utilizzo del gioco all'interno del lavoro clinico con i bambini. Certamente questo vale per il gioco della sabbia.

Accade nel corso della formazione che nel contatto con la sabbia emergono alcune emozioni così come ricordi o immagini. Questa attivazione di un registro emotivo profondo è spesso immediata e sorprendente per chi la sperimenta. Credo sia importante per il terapeuta che sceglie di utilizzare il gioco della sabbia nella pratica clinica con i bambini, essere consapevole della potenza di questo strumento. Come ho detto in precedenza, il contatto con la sabbia attiva memorie corporee arcaiche e implicite e ci porta nel territorio del linguaggio primario, un luogo immaginifico e di

contatto profondo con alcune parti di noi, analogo all'esperienza che facciamo nei sogni.

Voglio a questo proposito ricordare ciò che Anna Rotondo (2009) dice a proposito dei sogni, perché considero le sue parole un modo per descrivere ciò che accade anche nel *sognare con le mani* ovvero quando costruiamo un mondo nella sabbia in compagnia del terapeuta:

mi figuro il sogno come un oggetto di esperienza simile alle esperienze primarie del protocollo di copione, esperienze immediate, non espresse in parole, presenti nella percezione sensoriale; nel momento in cui il sogno diventa oggetto del mio ricordo quando sono sveglia, è come se mi chiedesse di far parte del mio mondo di significati, di avere una forma, di essere inserito nella dimensione del pensiero Adulto: in qualche modo chiede di appartenere all'insieme della mia esperienza fruibile, l'esperienza che mi rende presente come soggetto a me stessa e al mondo. Incomincio a riconoscerlo come oggetto che mi appartiene, che fa parte del mio mondo soggettivo, quando lo racconto anche solo a me stessa e in quella occasione gli attribuisco una prima forma verbale.

Il sogno compie un tragitto da esperienza primaria, tipica del protocollo di copione, a messaggero di nodi copionali a possibile insieme di significati inseriti nella mia vita attuale e fruibili da me soggetto: nel suo divenire attraversa idealmente il B2 e "chiede" di far parte dell'A2 (Rotondo, 2009, p. 17).

Come accade nell'incontrare un sogno raccontandolo, così nell'osservare il mondo creato nella sabbiera incontriamo un oggetto che ci appartiene: si tratta di un oggetto con una forma concreta, visibile e condivisibile all'interno della relazione terapeutica, un oggetto attraverso cui è possibile attivare un dialogo e una narrazione in cui ritrovare alcune parti di sé.

Con questi presupposti diventa possibile interrogarci sul registro simbolico ovvero sui significati di cui le narrazioni create nella sabbia si fanno messaggero.

In un'ultima fase del percorso formativo chiedo ai partecipanti di scegliere un numero limitato di oggetti (uno/tre al massimo)

e di prendere un tempo per disporli all'interno della sabbiera che ciascuno ha a disposizione. Una volta terminata questa fase, al mondo così creato nella sabbia, viene dato un titolo. Penso al titolo come a una formulazione sintetica e fatta di parole che traghetta verso l'attribuzione di un significato con cui descrivere ciò che è accaduto. Segue un tempo di condivisione tra i partecipanti in cui soffermarsi sul processo vissuto: come è avvenuta la scelta degli oggetti? In che modo sono stati posizionati nella sabbia? Come è stato scegliere un titolo?

Come ho scritto in altri contributi (Chiesa, 2011, 2013), possiamo guardare i mondi creati nella sabbia come racconto di alcuni aspetti copionali, una narrazione della strategia di sopravvivenza con cui il bambino organizza creativamente una risposta di mediazione intuitiva (guidata dall'A1) tra le richieste percepite dell'ambiente (G1) e i propri bisogni (B1). Poiché questo racconto avviene "giocando", le azioni, gli spostamenti e i cambiamenti sono reali all'interno della sabbiera e aprono alla possibilità di sperimentare all'interno dello *spazio potenziale*, alcune opzioni di intervento su una gestalt ancora aperta andando così a ri-orientare le decisioni di copione ancora in formazione.

Voglio qui sottolineare come sia il tempo presente l'orizzonte in cui comprendere il racconto delle strategie di sopravvivenza raccontate nella sabbia: è il qui e ora del tempo di gioco la dimensione in cui bambino e terapeuta vedono in azione gli aspetti creativi ed evolutivi così come quelli autolimitanti. È in questo tempo che la strada per intravedere alcune possibilità di cambiamento prende forma.

È questa la ragione per cui nella pratica clinica così come nella formazione ho scelto di introdurre un intervento che vada nella direzione di favorire l'emergere degli aspetti dinamici attuali che nel gioco della sabbia trovano espressione. Chiedo di *diventare* uno degli elementi presenti nella sabbia (un personaggio, un oggetto) e di raccontare in prima persona e al tempo presente ciò che tale elemento vede, sente, prova. Si tratta di una forma di *attualizzazione*, tecnica usata dai gestaltisti per rendere "presente" il sogno all'esperienza attuale (Perls, 1969).

Mi sembra utile portare un esempio, in questo caso tratto dalla pratica clinica. Si tratta della voce dell'albero, protagonista del mondo creato nella sabbia da una bambina di 10 anni.

*L'albero fermo*

Sono un albero.

Qui la gente mi venera come se fossi un santo. Infatti hanno costruito delle scale che portano a me.

Mi trattano bene e c'è sempre qualcuno che si prende cura di me. Non mi piace essere un albero.

Vedo sempre le stesse cose e vedo le persone del paese che si divertono mentre io sono qui fermo e non posso fare niente.

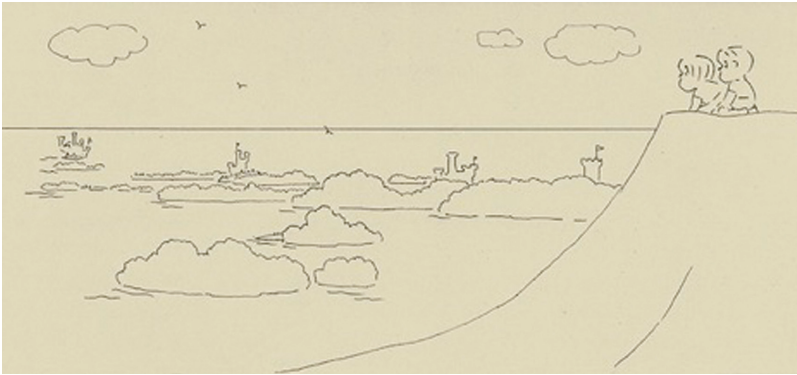
Mi piacerebbe viaggiare e vedere il mondo. Le persone che si siedono alla mia ombra mi raccontano ciò che fanno e mi piacerebbe viverlo anche io.



Questa narrazione scritta viene letta ad alta voce e condivisa nella relazione terapeutica. Se ne rispetta il linguaggio, senza “violarla” con interpretazioni, perché possa rimanere all’interno dell’esperienza di gioco dove è nata. In questo spazio libero e protetto che il gioco della sabbia crea, realtà e fantasia abbondono

temporaneamente il proprio confine e permettono di illuminare e comprendere alcuni aspetti del mondo interno che negli elementi del mondo esterno ospitati nella sabbiera trovano una loro forma. La stessa attualizzazione rende evidente aspetti di sé e della trama copionale in formazione, sollecitandone una riorganizzazione più vitale e creativa.

### Conclusioni



Voglio concludere tornando al punto da cui sono partita, le vicende di Ann e Ben in *Spiaggia magica* (2013). Questa la fine della storia:

Dalla cima della collina guardarono il regno magico in basso.

La marea si stava riversando sulle fattorie e sui prati verdi.

Era salita fino a ricoprire la foresta.

Le cime degli alberi stavano scomparendo, sommerse dall'acqua.

Villaggi e città si stavano inabissando nel mare blu.

La marea cresceva sempre più [...]

Ben presto rimasero fuori dall'acqua solo le punte delle torri e dei castelli che scintillavano al sole.

«Chissà se ci sarebbe stato tempo» disse Ann.

«Tempo per cosa?» disse Ben.

«Per un lieto fine» disse Ann.

«L'alta marea è arrivata troppo presto» disse Ben. [...]

D'un tratto, Ann si alzò.



«La storia non è per niente finita!» disse. «Quando ce ne siamo andati si è fermata.»

Si voltò verso Ben.

«Il re è ancora lì, nella storia» disse. «E spera di arrivare al suo trono.»

Intanto Ben, con la conchiglia sull'orecchio, stava ascoltando il mare (Johnson, *Spiaggia magica*, 2013, pp. 34-35).

Immersi nello spazio di gioco ovvero nello *spazio potenziale*, Ann e Ben hanno creato un mondo e ora lo osservano, accorgendosi dei cambiamenti che, nel tempo della storia, si sono realizzati. Alcune cose sono andate perdute, altre si sono trasformate e altre ancora hanno preso forma per la prima volta, trovando una possibilità di esistere e di essere nominate in un dialogo.

Mi piace pensare al giocare con la sabbia dei bambini in terapia nello stesso modo, come a una possibilità trasformativa di alcune narrazioni interrotte, una possibilità di tracciare alcune strade in cui sia possibile collocarsi per riconoscersi e riprendere, come direbbe Winnicott, la «continuità dell'esistenza».

BIBLIOGRAFIA

- AITE P., *Paesaggi della psiche. Il gioco della sabbia nell'analisi junghiana*, Bollati Boringhieri, Torino 2002
- 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 in bambino giocando*, Edizioni Junior, Bergamo 2012
- CHIESA C., *Scripts in the Sand: Sandplay in Transactional Analysis Psychotherapy with Children*, in «Transactional Analysis Journal», 42 (4), 2012
- CHIESA C., *Sulla spiaggia di mondi senza fine, giocano i bambini*, in «Quaderni di Psicologia, Analisi Transazionale e Scienze Umane», 60, 2013
- CHIESA C., *On the Seashore of an Endless World, Children Play: Using Transactional Analysis in Play Therapy With Children*, in «Transactional Analysis Journal», 44 (2), 2014
- FREEDBERG D., GALLESE V., (2009), *Movimento, emozione ed empatia nell'esperienza estetica*, in *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Cortina, Milano
- DIDI-HUBERMAN G., (2009), *L'immagine brucia*, in *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Cortina, Milano
- JOHNSON C., *Spiaggia magica*, Orecchio Acerbo, Roma 2013
- LOWENFELD M., (1935), *Play as Realisation of Environment*, in *Play in Childhood*, Sussex Academic Press, Portland 2008
- LOWENFELD M., (1938), *The World Technique*, George & Unwin, Londra 1979
- LOWENFELD M., (2008), *Play in Childhood*, Sussex Academic Press, Portland
- LOWENFELD M., (1993), *Understanding Children Sandplay*, The Dr Lowenfeld Trust, London
- MARINUCCI S., (2003), *Uno spazio per esistere. Il gioco della sabbia nella psicoterapia infantile*, Moretti & Vitali, Bergamo
- MILNER M., (1952a), *Il vuoto in cornice*, in *La follia rimossa delle persone sane*, Borla, Roma 1992
- MONTECCHI F., (1993), *Giocando con la sabbia. La psicoterapia*

*con bambini e adolescenti e la sand play therapy*, Franco Angeli, Milano

PANKSEPP J., BIVEN L., (2012), trad. it. *Archeologia della mente. Origini neuroevolutive delle emozioni umane*, Cortina, Milano 2014

PERLS S.F., (1969), trad. it. *La terapia gestaltica parola per parola*, Astrolabio, Roma 1980

PINOTTI A., SOMAINI A. (a cura di), (2009), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Cortina, Milano

ROTONDO A., *Amo la compagnia dei miei sogni*, in «Quaderni di Psicologia, Analisi Transazionale e Scienze Umane», 51, 2009

STOCCHI I., (2018), *Il gioco della sabbia nella terapia con i bambini. La pazienza dello sguardo*, La biblioteca di Vivarium, Milano

WINNICOTT D., (1971), *Gioco e realtà*, Armando, Roma 1974