

Gioco Simbolico e Produzione Fantasmatica in terapia psicomotoria¹

Roberto Carlo Russo

È opportuno prima di affrontare il problema nella conduzione dell'intervento psicomotorio richiamare le definizioni di gioco simbolico e produzione fantasmatica.

Il gioco simbolico.

Winnicott è l'autore che ha portato nuove concezioni sui significati del gioco simbolico, affermando e sottolineando l'importanza di "*quell'area intermedia*" dove ciascun individuo può "giocare" le proprie progettualità sostenute da un immaginario che viene agito in rapporto ad una realtà significata. Così si esprime Winnicott: "*...esiste un'area intermedia di esperienza a cui contribuiscono la realtà interna e la vita esterna. È un'area che non viene messa in dubbio, poiché nessuno la rivendica, se non per il fatto che esisterà come posto di riposo per l'individuo impegnato nel perpetuo compito umano di mantenere separate, e tuttavia correlate, la realtà interna e la realtà esterna*". Con questa asserzione l'autore pone l'esistenza di una terza realtà che "*...costituisce la maggior parte d'esperienza del bambino, e per tutta la vita viene mantenuta nella intensa esperienza che appartiene alle arti, alle religioni, al vivere immaginativo ed al lavoro creativo scientifico*".

Anche Winnicott, al pari di tanti altri autori, riconosce una continuità, sebbene sotto forme diverse, dell'attività ludica nella vita adulta. Questa area intermedia d'esperienza è stata contrassegnata nel suo nascere dai "*fenomeni transizionali*" che usufruiscono di "*oggetti transizionali*". Secondo Winnicott il fenomeno transizionale ha lo scopo primario di evitare l'angoscia di tipo depressivo di separazione dalla madre, quando il bambino, per effetto del processo maturativo, inizia a conoscere la realtà esterna e a prendere progressiva coscienza della separazione del sé dalla madre. Per poter superare tale angoscia inizia l'uso di un oggetto particolare e privilegiato, conosciuto con la madre, che viene investito di cariche positive di tipo materno. Questo oggetto che Winnicott chiama "oggetto transizionale", sostituisce la madre, ma non è la madre e sembra assumere maggiore importanza della madre in quanto autonomamente gestito e soggetto ad una continua modifica per il ridimensionamento del divario tra il sé e la realtà esterna. Il bambino inizia così ad essere in parte autonomo, tramite l'oggetto transizionale, nella produzione del proprio benessere.

Proseguendo con le parole di Winnicott: "*È vero che il pezzo di coperta...è simbolico di qualche oggetto parziale, quale il seno, tuttavia il punto essenziale non è il suo valore simbolico, quanto il suo essere reale. Il suo non essere il seno (o la madre), per quanto sia un fatto reale, è altrettanto importante come il fatto che esso sta per il seno (o la madre). Quando viene impiegato il simbolismo, il bambino distingue già chiaramente tra fantasia e fatto, tra oggetti interni e oggetti esterni, tra creatività primaria e percezione*".

Winnicott sostiene anche che questo oggetto transizionale può subire delle distorsioni e relativo uso patologico a causa di fattori ambientali, e dice: "*Se l'oggetto esterno è inadeguato, l'oggetto interno cessa di avere un significato per il bambino e allora l'oggetto transizionale diventa anch'esso, senza significato*". L'autore afferma che l'oggetto transizionale può essere relegato a semplice ruolo di consolatore della mancanza affettiva, perdendo o non raggiungendo mai, il ruolo di mediatore tra il sé e la realtà; può diventare un oggetto feticcio e pertanto sostituire l'oggetto reale esterno.

Bowlby, nel suo libro "L'attaccamento alla madre", esprime un'idea più semplificata dell'oggetto transizionale, che ritiene un'attività non simbolica sostitutiva dell'assenza materna e che pertanto definisce "oggetto sostitutivo".

A sostegno di questa ipotesi gli etologi Harlow e Zimmerman (e diversi altri) hanno riconosciuto nei cuccioli di primati l'uso di oggetti di significato sostitutivo (coperte, pupazzi, stracci) in assenza della madre ed hanno interpretato il fenomeno dovuto ad un imprinting di risposta sostitutiva all'assenza momentanea o duratura di cure materne, dopo averne sperimentato la positività.

Crosato, in un suo articolo del 1990, ha riconosciuto in un cucciolo di cocker e in uno scoiattolo

¹ In parte modificato da: Russo R.C. Il gioco delle parti, Ed. Scientifiche CSIFRA, Bologna, 1997.

addomesticato, l'uso di un oggetto con modalità sostitutive, inoltre, l'autrice afferma che l'oggetto sostitutivo può presentarsi anche precocemente a partire dal quarto mese o più frequentemente nel secondo semestre del primo anno (suzione del pollice, della tettarella, della coperta, ecc.), e si associa all'impostazione teorica degli etologi e di Bowlby.

A tale proposito va ricordato che con l'ecografia si è vista la suzione del pollice nel feto, già alla ventesima settimana (Ianniruberto), periodo in cui non si può di certo ipotizzare una carenza di cure materne.

In merito alla diversa interpretazione dell'oggetto "sostitutivo" o "transizionale", si potrebbe vederne una stessa sostanza con significati simili, ma differenziati a seconda della fase evolutiva presa in considerazione: la progressione dei processi psichici giustificherebbe, verso l'anno o poco dopo, l'investimento dell'oggetto, inteso come sostitutivo in una prima fase e successivamente inteso con un significato più evoluto e cosciente, come definito da Winnicott

La produzione fantasmatica.

Winnicott pone una netta differenza tra sogno, fantasia e vita reale, e afferma che il sogno e la vita reale sono dello stesso ordine in quanto si influenzano reciprocamente; per contro, *"il fantasticare rimane un fenomeno isolato che assorbe energia, ma non contribuisce né al sogno, né alla vita reale"*. Afferma ancora che i sogni e le esperienze reali possono essere rimossi, mentre il fantasticare è uno stato dissociativo che assume caratteristiche di staticità, in quanto viene solo psichicamente prodotto, ma di fatto non accade.

Va sottolineato che Winnicott si riferisce, in queste definizioni, a terapie psicoanalitiche fatte ad adulti, pertanto le problematiche venivano verbalizzate e non agite. L'autore, probabilmente per la sua precoce morte al momento delle sue ricerche, non aveva ancora sottolineato, nelle attività ludiche di tipo simbolico, alcuni aspetti simili, ma decisamente differenziabili, per caratteristiche specifiche, dal gioco simbolico così come da lui descritto.

Aucouturier, alla fine degli anni 70, ha richiamato l'attenzione sulle importanti differenze tra il gioco simbolico e la produzione fantasmatica. Per tale autore la produzione fantasmatica è una attività compulsiva che metaforicamente manifesta una importante problematica relazionale. In tale attività la *"presenza ossessiva del fantasma distrugge la dimensione simbolica"*, afferma Aucouturier, e viene a prodursi una scissione tra significante e significato, impedendo l'accesso al simbolico. Per l'autore la produzione fantasmatica è contrassegnata da due fattori fondamentali: un particolare significante ripetuto ossessivamente allo scopo di ottenere piacere e la costante presenza di idee di morte. Aucouturier definisce cinque indici caratteristici di tale attività e sottolinea la notevole importanza di tali produzioni, ritenendole attività fondamentali per una approfondita e vantaggiosa elaborazione terapeutica.

1. il cambiamento brusco della gestualità e della tonicità,
2. la fissità o il distacco dello sguardo,
3. la trasformazione della voce,
4. la perdita frequente del linguaggio,
5. la scomparsa soprattutto di ogni possibile comunicazione.

A seguito degli studi da me condotti sulla produzione fantasmatica e sul gioco simbolico in terapia, mi appare importante ed indispensabile rivalutare le osservazioni di Winnicott e rapportarle all'impostazione di Aucouturier.

E' proprio facendo tale confronto in una ampia casistica di psicotici e di individui con disarmonie evolutive che ho compreso le differenze sostanziali tra le due attività e di conseguenza assumere una specifica e differenziata condotta in terapia psicomotoria.

Per la produzione fantasmatica l'attività è caratterizzata da un particolare stato dissociativo, il bambino appare isolato in un suo mondo magico, apparentemente privo di correlazioni con le problematiche note del bambino, ma questa attività è ben differenziata dal gioco simbolico, anche se dal gioco simbolico il bambino può accedere all'attività fantasmatica o da questa emergere al gioco simbolico².

² Il gioco delle parti, cap.5°, pp. 188-212.

Nel gioco simbolico il bambino gestisce l'attività, è cosciente delle caratteristiche reali della realtà significata tramite i simboli, dà all'azione un'importanza significativa di modellamento e di adattamento tra la realtà interna e quella esterna, in ogni momento del gioco può essere richiamato dall'adulto a rispondere adeguatamente alla realtà esterna. Il gioco simbolico può effettuarsi singolarmente o con i coetanei.

La produzione fantasmatica si presenta in individui con serie problematiche relazionali (psicosi, borderline, disarmonie evolutive) investe solo l'interessato, non viene richiesta una partecipazione ad altri individui, eventualmente altri individui diventano strumenti nella propria produzione. L'attività compare non per libera scelta, ma come se venisse scatenata da qualche fattore dell'esperienza in atto. La durata può essere di pochi minuti o anche prolungarsi per qualche decina, difficilmente più a lungo. La caratteristica principale e fondamentale è lo stato dissociativo del bambino, che diventa preda del rappresentato, anziché esserne il gestore come avviene nel gioco simbolico.

Il comportamento del bambino traduce:

- intensa emozionalità espressa frequentemente con connotazioni di sofferenza, di paura, di dolore, di rabbia, di aggressività;
- scarso controllo del risultato delle azioni, infatti sembra sicuramente più importante lasciare esplodere la carica sottesa dalla problematica psichica, che curarne il risultato;
- marcata incapacità di comunicare attivamente con l'altro, ma la possibilità di recepire messaggi dall'altro;
- la sensibilità generale e specifica è alterata rispetto agli stimoli ambientali e appare essere dominata dai valori emozionali dettati dalla problematica che il bambino sta vivendo.

Questa attività confusa, distorta e dissociata dai comuni e conosciuti rapporti con la realtà, esprime qualcosa di molto profondo e significativo, ma tramite un linguaggio motorio e verbale che usa simboli e significati mascherati e difficilmente identificabili rispetto alla realtà.

Ritengo che in queste attività esista il legame tra significante e significato e pertanto esista la dimensione simbolica, ma questi rapporti e significati sono difficilmente comprensibili per la predominanza di cariche emozionali che governano l'uso e la scelta dei simboli e soprattutto i significati sottesi dall'agito. Sostengo anzi, che la produzione fantasmatica non è possibile se il bambino non ha già conquistato la capacità di simbolizzare.

A seguito di questa mia affermazione risulta indispensabile fare una distinzione tra la produzione fantasmatica (tipica dello psicotico in fase più evoluta, del disarmonico e del borderline) e il comportamento dell'individuo affetto da psicosi intervenuta precocemente e che è rimasta ai livelli pre-simbolici (ad esempio: l'autismo primario). In quest'ultimo caso il comportamento è costantemente di tipo psicotico e pertanto costantemente dominato da cariche pulsionali distorte e primitive; risulta chiaramente impossibile distinguere dei momenti interpretabili come produzioni fantasmatiche.

Per contro, l'individuo che manifesta le produzioni fantasmatiche, al di fuori di queste, presenta un comportamento che rientra in termini *normali* per le caratteristiche delle sue modalità d'essere o della sua patologia.

La mia ipotesi è che, mentre nel gioco simbolico l'attività viene gestita dalla corteccia cerebrale, nella produzione fantasmatica l'attività verrebbe direttamente gestita dal sistema limbico con la partecipazione di sudditanza della corteccia.

Del resto il bambino è vigile e cosciente di quello che succede, delle azioni che svolge e dell'uso dei simboli, ma le attività si presentano con sequenze disordinate e spesso caotiche, con salti di tempo e di spazio, con carenza di rapporti logici, con associazioni riferibili ad esperienze passate. L'io del bambino in queste attività è confuso, disorientato, incapace di fare scelte risolutive, a meno che non sia aiutato da un competente intervento esterno.

Gioco simbolico e produzione fantasmatica in terapia.

Importante riflettere sulle caratteristiche più significative di queste due attività. Il gioco simbolico viene gestito in prima persona dal bambino che, pur cosciente di far finta, ricerca nuove strategie per la propria supremazia e nel contempo si plasma alle richieste sociali. E' una ricerca di

modellamento del reale e adattamento del sé al mondo adulto. L'adulto risulta essere la controparte: parte importante da imitare, di cui si ha bisogno e che fornisce sostegno, ma che nel contempo limita, e impedisce i desideri di espansione del bambino. Tramite il gioco simbolico il bambino modella la realtà e si modella al reale adattando i propri progetti, preparandosi in tal modo alle esperienze successive.

Potrebbe essere per tale motivo che il bambino *fa finta di* quasi non volesse compromettere con il suo desiderio di espansione e di autonomia, il buon rapporto con l'adulto; o forse, potrebbe anche significare che non osa cimentarsi con tutti i rischi in quelle attività che gli competeranno in un prossimo futuro; o forse, per dirla alla Winnicott, per permettersi quell'area intermedia di esperienza dove molto è possibile, dove il rischio è limitato e dove, soprattutto, l'interno e l'esterno trovano un momento di sintonica accettazione reciproca e di piacevole unificazione.

Qualunque sia l'interpretazione che si voglia dare, risulta chiaro a tutti che il gioco simbolico è una attività che appartiene al bambino, da lui gestita e dove l'adulto, eventualmente partecipe, è soggetto alle regole imposte dal bambino.

In terapia psicomotoria ho sempre sostenuto l'importanza di mantenere e non perdere mai il ruolo terapeutico. Nelle prime sedute di terapia, quando il bambino non ha ancora chiaro di che si tratta, può essere che scambi il terapeuta per un compagno di giochi e pertanto cerchi di inglobarlo e gestire la/lo psicomotricista nel gioco simbolico, con il rischio del bambino di perseverare in un circuito chiuso nelle proprie espressività patologiche.

Ben diversa è la situazione nel caso che il bambino sia nella fase di conquista del simbolico ed in particolare del gioco simbolico. In tal caso questa attività sarà assecondata e sostenuta in quanto rappresenta fattore essenziale di una fase fondamentale per la progressione evolutiva.

Questo momento del processo terapeutico è particolarmente delicato e difficile, in quanto bisognerà prestare debita attenzione a far sì che il terapeuta non venga dominato dal bambino nel gioco simbolico e gestito come un compagno di gioco, fatto che porterebbe alla perdita del ruolo terapeutico indispensabile alla progressione evolutiva.

Ben diversa è la situazione nella produzione fantasmatica: il bambino è dominato dalla problematica, ne è preda, il suo Io è confuso e non riesce a trovare una via d'uscita. Nel comportamento del bambino risulta implicita la richiesta di aiuto, anche se apparentemente sembra il più delle volte disinteressato alla presenza dell'adulto. E' proprio in questa fase, dove l'Io è meno difeso e lascia un varco all'esplosione delle dinamiche più profonde e remote, che è possibile intervenire a scoprire, aiutare, assicurare e superare, con l'aiuto del terapeuta, il dramma precocemente vissuto e che continua a ripresentarsi nella vita di tutti i giorni³.

³ Il gioco delle parti, cap.5°, pp. 188-212.