

**ART THERAPY ITALIANA**

**Goldschmith's College – University of London**

Programma di formazione in Arte Terapia

**Laura Maria Salzillo**

**DAL MONDO VIRTUALE**

**A QUELLO DELL'ARTE:**

**UN PERCORSO DI ELABORAZIONE FRA**

**LE MOLTE FORME DEI MOSTRI**

Relatrice: **Mimma Della Cagnoletta**

Anno accademico 2001-2002

## **SOMMARIO**

<b>INTRODUZIONE .....</b>	<b>3</b>
<b>SOGNARE, FANTASTICARE, CREARE: TRE FUNZIONI CHE CI PERMETTONO DI ESSERE, O DI NON ESSERE .....</b>	<b>6</b>
<b>CARTONI ANIMATI E VIDEOGIOCHI: UN MONDO PARALLELO .....</b>	<b>17</b>
<b>UN MONDO DI CARTA E DI CARTONI.....</b>	<b>17</b>
<b>UN MONDO VIRTUALE .....</b>	<b>27</b>
<b>I MOSTRI FUORI E DENTRO DI NOI .....</b>	<b>31</b>
<b>UN "MOSTRO": L'AGGRESSIVITÀ' .....</b>	<b>36</b>
<b>COME TI TRASFORMO IL POKEMON: VIAGGIO NEL PIANETA DELLA RABBIA .....</b>	<b>44</b>
<b>FUMETTI, CARTONI ED ARTE: LE "MIE" IMMAGINI .....</b>	<b>89</b>
<b>CONCLUSIONE.....</b>	<b>96</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>97</b>

## **INTRODUZIONE**

*“ Qualunque sia la definizione di creatività che si voglia accettare essa deve includere il concetto di validità o inutilità della vita a essere vissuta, e ciò quale conseguenza dell'accettazione o della negazione che la creatività faccia parte dell'esperienza individuale del soggetto”.*

*(D.W. Winnicott, Dal luogo delle origini )*

Mi piace molto associare la creatività alla vita, all'idea di questo atto primario e fondamentale della nostra esistenza, del nostro essere, tale per cui ogni nostro “fare” corrisponde al gesto dell'artista che crea la sua opera: il nostro impegno prioritario è creare noi stessi ed il luogo, l'ambiente, le relazioni, i nostri contenuti interni, la nostra realtà, sono gli strumenti ed i materiali che contribuiscono alla realizzazione di “quel pezzo unico” che ciascuno di noi è.

Il processo di creazione di sé stessi non avanza tuttavia sempre in maniera fluida e naturale.

A volte eventi, situazioni, vissuti fanno sì che tale processo si blocchi o che si subordini la propria azione ai desideri e piaceri degli altri.

Altre volte il vivere diventa così doloroso o preoccupante che ci si rifugia in un mondo fantastico, anche se dai connotati molto reali, dove desideri, impulsi, bisogni trovano un loro spazio ed una forma attraverso il frutto della nostra fantasia, impedendoci tuttavia di vivere nella realtà, e quindi, a volte, di esistere.

Nella mia esperienza clinica ho incontrato bambini ed adolescenti che mi portavano elementi del loro mondo fantastico: erano i cartoni animati, quelli che non

piacciono agli adulti, “i giapponesi”, ed i fumetti quasi sempre associati loro, oppure i videogiochi, di tutti i tipi, da quelli fantastici a quelli che simulano la realtà.

A volte essi mi parlavano di sé stessi attraverso quei personaggi, altre volte avevo invece la sensazione che essi si permettessero di vivere emozioni, affetti e conflitti solo in quel mondo, senza nessun legame con il reale e con il proprio mondo interno.

Era come se essi si concedessero di vivere solo nel fantastico, o quanto meno che in quel mondo davano spazio alle loro pulsioni ed ai loro affetti altrimenti negati.

Accogliere quel mondo che non mi apparteneva, che spesso non mi piaceva troppo, è stato più semplice di quanto non immaginassi proprio perché avevo già accolto ed accettato chi me lo aveva portato.

Lasciavo che quelle immagini entrassero in me, che trovassero uno spazio nella mia mente che incontrassero le mie immagini interne e quelle degli autori a me cari.

A quel punto sono partite le associazioni ed è diventato anche per me piacevole giocare a trovare sempre più connessioni e scoprire, o avere conferma, che le immagini e le storie parlano sempre delle vicende umane, a volte in modi eccezionali, altre in modi brutti, o meglio con modalità che in quel momento non ci piacciono.

*“...l'essenziale nell'esperienza è ciò che noi aggiungiamo a quello che vediamo; e senza un contributo da parte nostra, noi non vediamo nulla.” (M. Milner ).*

Personalmente le immagini dei cartoni e dei fumetti che mi hanno portato i bambini ed i ragazzi che ho incontrato nelle terapie, mi hanno spinto alla ricerca dei loro “corrispondenti” nelle opere di Bosch, Bruegel, ed altri.

Forse qualcuno troverà esagerato il mettere a confronto fumetti, cartoni e videogiochi con la “grande arte” ma il tentativo è proprio quello di vedere ed intravedere

delle possibilità: di contatto, di confronto, di cambiamento, di riflessione, di crescita.

*“Cogliere la struttura dell’immagine, il suo messaggio profondo sfugge ad ogni tentativo di decodificazione linguistica, ma procede nell’area dell’incontro, dipende dalla soggettività di entrambe le parti in causa e riguarda esperienza e comunicazione estetica” (M Belfiore, Dall’esprimere al comunicare).*

Cartoni e fumetti hanno consentito un incontro, sono stati la materia prima per la costruzione di un ponte di immagini, ponte di relazione con i pazienti e, per loro, ponte di comunicazione con le proprie parti interne, ponte indispensabile per accedere alla capacità ed al piacere della creatività.

La nascita dell’esperienza estetica corrisponde, secondo Bollas, al momento in cui la madre non viene ancora percepita come oggetto ma come processo di trasformazione.

Essa infatti, rispondendo ai bisogni del bambino è in grado di mutare il suo ambiente interno ed esterno, il suo stato di tensione in appagamento.

Credo sia avvenuto proprio quello, ed è stato l’inizio di un processo terapeutico.

In questo elaborato prenderò in considerazione, attraverso il percorso di un bambino, come cartoni animati e videogiochi abbiano rappresentato l’unica chiave d’accesso al mondo della rabbia e dell’aggressività ed abbiano stimolato in me la “risposta/ricerca” di altre immagini, quelle del mondo dell’arte, che maggiormente erano rappresentative dei medesimi contenuti in me, o quantomeno che rappresentavano per me la “risposta corrispondente ed elaborata” a quanto mi veniva offerto attraverso le immagini di quei personaggi.

## **SOGNARE, FANTASTICARE, CREARE: TRE FUNZIONI CHE CI PERMETTONO DI ESSERE, O DI NON ESSERE**

*“Il sogno e il vivere reale sono dello stesso ordine, mentre il sogno ad occhi aperti è di un altro ordine. Il sogno penetra nel mondo reale nel rapporto con gli oggetti, e il vivere nel mondo reale penetra nel mondo dei sogni.... Per contro, tuttavia, il fantasticare rimane un fenomeno isolato, che assorbe energia ma che non contribuisce né al sogno né alla vita reale”*

*(D.W. Winnicott, Gioco e realtà)*

Secondo la Milner, in “Disegno e creatività”, il sogno precede ogni percezione ed ogni possibile trasformazione simbolica dei vissuti e rappresenta la fase primaria della coscienza.

E' necessario tuttavia che una cosa sia esistita per poterla sognare, bisogna che qualche cosa abbia dato l'origine ai propri sogni.

Si può quasi dire che la prima fase dell'esperienza umana sia più simile ad un sogno che ad una percezione di esistenza poiché noi non nasciamo con la capacità di distinguere tra cose e pensieri, tra ciò che è oggettivo o soggettivo, tra un me e un non me.

Certo siamo in grado di avvertire gli stimoli profondi legati ai bisogni primari che vengono soddisfatti nel momento in cui qualcuno ci dà delle risposte reali di cura.

Non siamo tuttavia in grado di percepire l'altro come oggetto separato da noi ma il seno che allatta viene vissuto come un tutt'uno con la fame che viene saziata.

Winnicott ha più volte sottolineato che non si può parlare di un bambino ma sempre e solo di una coppia madre-bambino poiché la madre fornisce una continuità dell'essere, tiene il bambino in un ambiente da lei creato che ne facilita la crescita.

L'integrazione dell'Io nel tempo e nello spazio dipende dal modo in cui la madre tiene (holding) il lattante, la "personalizzazione" dell'Io dipende dal modo in cui viene manipolato e l'instaurazione della relazione d'oggetto da parte dell'Io dipende dalla presentazione, da parte della madre, degli oggetti (seno, biberon, ecc.) grazie ai quali il bambino può trovare la soddisfazione dei suoi bisogni.

L'Io, quindi, è basato su un Io corporeo e, quando tutto va bene, cioè quando vi è un ambiente sufficientemente buono, la persona del bambino comincia a legarsi al corpo ed alle funzioni corporee e la pelle ne diviene la membrana limitante.

Anzieu, nel suo libro "L'io pelle", sottolinea l'importanza nel bambino della superficie dell'insieme del proprio corpo e di quello della madre, superficie che diventa oggetto di esperienze molto importanti per le loro qualità emozionali, per la loro stimolazione della fiducia, del piacere e del pensiero. Egli designa con Io-pelle una rappresentazione di cui si serve l'Io del bambino, durante le fasi precoci dello sviluppo, per rappresentare se stesso come Io che raccoglie i contenuti psichici, a partire dalla propria esperienza della superficie del corpo.

Proprio a partire dalle funzioni biologiche della pelle - quella di contenere e trattenere, quella di separare e quella di comunicare -, l'Io eredita la doppia possibilità di stabilire delle barriere e di filtrare gli scambi.

In mancanza di un sentimento organizzato della coesione e delle frontiere del corpo, la distinzione chiara tra esperienza interna ed esperienza esterna, tra il Sé e le rappresentazioni d'oggetto non ha la possibilità di emergere. Il nucleo dell'esperienza di sé e dell'identità personale non giunge alla piena differenziazione dell'unità duale del legame madre-bambino.

Questo processo di differenziazione può avvenire se vi è una "madre" sufficientemente buona che fornisce al bambino, attraverso un adattamento quasi totale, l'opportunità che il suo seno sia parte del bambino o quanto meno sotto il suo con-

trollo magico, gli concede cioè l'illusione che vi sia una realtà esterna che corrisponde alla capacità propria del bambino di creare, per poi disilluderlo gradualmente.

Questo passaggio, dall'illusione alla disillusione, da una propria realtà ad una oggettiva, è facilitato se vi è la possibilità per il bambino di creare dei "sostituti" degli oggetti reali che vengono condivisi nei loro significati dalla madre e riconosciuti in quanto tali.

*" I momenti in cui il poeta originario in ciascuno di noi creò il mondo esterno per noi, scoprendo la familiarità nel non familiare, sono forse dimenticati dalla maggioranza delle persone; o anche essi rimangono custoditi in qualche luogo segreto della memoria, perché essi erano troppo simili ad annunciazione degli dei per essere mescolati con il pensiero di ogni giorno"*

*(Milner , Disegno e creatività).*

Tali momenti, tali spazi, corrispondono a ciò che Winnicott chiama area transizionale, spazio potenziale tra la madre ed il bambino che non è né all'interno né al di fuori cioè non fa parte di quel mondo ripudiato, del non me, che è fuori dal controllo magico ed onnipotente.

In questo spazio, dove tutto è possibile e in cui non ci si chiede il perché, il bambino può giocare e creare il proprio oggetto transizionale o fenomeni transizionale.

Con la creazione dell'oggetto transizionale, il processo trasformativo viene spostato "dall'ambiente madre", in cui ha avuto origine, ad oggetti soggettivi, oggetti che hanno un significato ed un'esistenza indipendente dalla realtà ma strettamente correlati alla funzione attribuita loro dal loro creatore.

Con esso il bambino può giocare con l'illusione della propria onnipotenza, mitigando in tal modo il dolore per la perdita dell'oggetto madre, e può trovare in questa esperienza la libertà del gioco, del "come se".



La Segal, nel suo testo "Sogno, fantasia ed arte", propone una distinzione tra fantasia, o fantasticheria, ed immaginazione associando ad esse i termini del "come se" e "che cosa se", dove la differenza è rappresentata dal grado di diniego della realtà. "Questi tipo di immaginazione non rinnega la realtà per produrre un mondo "come se", ma esplora delle possibilità. Mondi possibili vengono creati, alterando alcuni fattori, per vedere "che cosa se" e modellando il mondo in un mondo nuovo di fantasia con una propria consistenza interna ed una propria verità ...Spesso l'azione è giustamente in contrasto con l'immaginazione., ma per essere razionale l'azione deve essere basata sull'immaginazione: prevedendo" ciò che accadrà se farò questo piuttosto che quello". ( H. Segal, Sogno, fantasia ed arte)

Personalmente faccio molta fatica ad accettare questa distinzione e, quantomeno, a sentirla mia. Mi sembra che l'uso dei termini "come se" e "che cosa se" introducano già di per sé a degli interrogativi rispetto alla realtà, prendendone da essa distanza ed accettando il confronto.

Quando, tanti anni fa, ho iniziato a lavorare con soggetti portatori d'handicap, una ragazza, convinta di essere un cavallo, si comportava spesso in quanto tale. Il suo assunto era: " il cavallo mangia l'erba, io mangio l'erba (insalata), io sono un cavallo"; non le sarebbe mai venuto di dire "io sono come un cavallo", perché non era in grado di simbolizzare.

Credo quindi che vi sia una stretta relazione tra il "come se" ed il "che cosa se" e che senza l'esperienza del primo non vi sia la possibilità del secondo: è infatti necessario, a mio parere, creare qualche cosa che abbia un significato simbolico prima di poterlo sperimentare in maniera funzionale.

E se quella cosa creata ci serve, ad esempio, per sentire la vicinanza, la morbidezza, il senso del non abbandono, come se la mamma fosse vicina a noi poi, in un momento successivo, quando abbiamo la percezione della lontananza o della separa-

tezza, possiamo anche usarla per provare, giocando, che cosa succede se su di lei scarico tutta la mia rabbia: sono esperienze che, attraverso il gioco o l'immaginazione, ci consentono di sperimentare sentimenti ed emozioni e quindi di apprendere dall'esperienza.

*“...il compito di accettazione di realtà non è mai completato, nessun essere umano è libero dalla tensione di mettere in rapporto la realtà interna con la realtà esterna, e che il sollievo da questa tensione è provveduto da un'area intermedia di esperienza che non viene messa in dubbio. Questa area intermedia è in diretta continuità con l'area del gioco del bambino piccolo, che è “perduto” nel gioco.”*

*(D.W. Winnicott, Gioco e realtà)*

In un certo senso l'uso dell'oggetto transizionale è il primo atto creativo del bambino e quest'area conquistata del gioco, della creatività, della libertà della metafora permane nella vita di ogni individuo.

Ciò è alla base, credo, della ricerca della trasformazione del presente di ciascuno di noi, del nostro essere vivi ed in continuo “movimento”, e di ogni esperienza estetica in cui un individuo sente un profondo rapporto con un oggetto, sia esso un quadro, un brano musicale, una danza o semplicemente uno squarcio di cielo, momento in cui di nuovo l'individuo assapora il piacere della fusione con un oggetto e probabilmente ritorna ad un'esperienza primordiale della propria esistenza.

Così come un quadro o una poesia è un modo unico di dare forma e cornice ad un tema, ad un vissuto, ad un affetto, così anche il sogno è una “modalità speciale” per dare forma a significati, perché il sogno non solo fa parlare il sognatore ma anche lo gestisce .

Bollas individua il modo in cui il soggetto viene gestito dal “setting onirico” come forma di rapporto oggettuale.

*“ In una certa misura, il soggetto è l'oggetto della formazione rappresentativa di bisogni, ricordi, desideri ed esperienze quotidiane dell'io e, proprio per questo, possiamo dire che, dato che il soggetto è l'oggetto della trasformazione dell'io in un gioco di ricordi e desideri, l'io favorisce un personaggio che recita la parte del Sé nel teatro ricorrente del sogno”.*

*(Bollas, L'ombra dell'oggetto)*

Viene riconosciuta quindi, con questo, una funzione creativa dell'io: quando esso ripresenta questi ricordi e vissuti nel sogno, quando tesse la trama, crea la scenografia di quella “opera teatrale” dove vissuti e desideri trovano uno scenario ed una rappresentazione.

E' anche un modo di funzionamento della psiche che in persone profondamente sofferenti diventa l'unico modo del vivere: per loro c'è confusione o non esistono confini, limiti tra ciò che sta dentro e ciò che è fuori, tra vita interna ed esterna, tra sogno e realtà.

E' anche un modo di funzionamento a cui ha un facile accesso l'artista o la persona creativa quando, attraverso una “sintesi magica” (Arieti) , con forme e meccanismi specifici, amalgama i due mondi della mente e della materia, il razionale con l'irrazionale.

Invece di rifiutare ciò che è primitivo, arcaico, ignoto e confuso, la mente creativa lo integra con i processi logici normali facendo nascere il nuovo, a volte l'inaspettato ed il desiderato o auspicato.

Tutto ciò che era stato invisibile, negato, ineffabile ed imprevedibile, può venire a galla in vari modi: improvvisamente, di getto, inaspettatamente, durante le più diverse attività della mente o attraverso uno sforzo evocativo o l'attivazione di stimoli e sensazioni esterne.

Spetta alle facoltà mentali, che fanno parte del processo secondario, accettare o rifiutare questo materiale, affermare o negare ciò che si presenta alla coscienza per tradurlo in componente del processo creativo.

“Proprio come il processo secondario di ogni essere umano deve ricorrere ad un cosiddetto esame di realtà, il processo secondario della persona creativa deve ricorrere ad un cosiddetto esame di creatibilità, quando si deve prendere una decisione se accettare o no il materiale appena concepito” (Arieti, *Creatività: la sintesi magica* )

Freud scrisse che nel processo primario non esiste alcuna negazione. Secondo lui, qualunque assenza vi è tradotta non in un “no” o in un’ammissione dell’assenza, bensì in una fantasia o in un’allucinazione dell’oggetto assente.

quando la realtà esterna è troppo frustrante o dolorosa ed inaccettabile, il bambino sostituisce la realtà esterna con una fantasia la quale, se ritenuta intollerabile diviene soggetta al processo primario, dominato dal principio del piacere, in cui tempo e spazio si annullano, realtà soggettiva e oggettiva coincidono.

Le fantasie quindi rappresentano delle difese contro realtà dolorose, difese che si evolvono con la crescita e con la capacità dell’individuo di apprendere dall’esperienza.

Questa evoluzione dipende fondamentalmente da un progressivo superamento dell’onnipotenza più primitiva attraverso l’esame di realtà che porta a percezioni sempre più realistiche del proprio sé in relazione al mondo circostante.

Imparando a tollerare le discrepanze tra il proprio ideale e la realtà, il bambino può integrare gradualmente l’oggetto buono e quello cattivo e percepire allo stesso tempo un oggetto come unico, buono e cattivo, amato ed odiato: è l’inizio del riconoscimento della madre in quanto persona reale, separata da sé, con delle sue ca-

ratteristiche specifiche e non più solo come oggetto parziale totalmente collegato ai propri impulsi e bisogni.

Il bambino diventa quindi sempre più separato e differenziato dal suo oggetto e capace di sentirsi in colpa per i suoi impulsi e le sue fantasie distruttive, fantasie totalmente inconscie che vengono messe a confronto con la realtà.

“La ricchezza, la prospettiva e la correttezza della nostra attività mentale sono legate al nostro rapporto con la fantasia inconscia. Se le fantasie inconscie sono scisse o rimosse con eccessiva severità, la nostra vita inconscia viene impoverita e ristretta. D'altra parte, se il nostro esame di realtà viene impedito e le fantasie inconscie influenzano la percezione imponendo un comportamento non modificato dall'esame di realtà, la nostra vita mentale può apparire ricca ma è delirante”. (H.Segal, Sogno, fantasia e arte)

Vi è quindi una stretta relazione tra fantasie inconscie e vita reale, nella misura in cui esse sono alla base, sono fatte della medesima sostanza dei sogni, della percezione del pensiero e della creatività e quando noi ci accostiamo alla realtà lo facciamo con delle aspettative fondate sulle nostre fantasie inconscie che confrontiamo ed integriamo continuamente nel rapporto con essa.

Se ciò non avviene, se anziché rimuovere le fantasie inconscie perché inaccettabili in quel momento ma renderle disponibili ad altri livelli o in altri momenti, se si produce una scissione (o dissociazione) per cui le fantasie divengono inaccessibili, facilmente si può cadere in un'esplorazione immaginativa del mondo in cui sogno e vita corrispondono, tempo e spazio sono annullati come elementi reali, tutto “avviene”, ma non accade per niente nella realtà.

E' una difesa, che Winnicott definisce fantasticare, attraverso cui viene mantenuta l'onnipotenza e in cui si possono raggiungere risultati meravigliosi ed impensabili in uno stato dissociato, che non appartiene al vivere come essere intero.

*“...il fantasticare interferisce con l’azione e con la vita nel mondo reale o esterno, ma molto di più interferisce con il sogno e con la realtà psichica personale e interna, nucleo vitale della personalità individuale.”*

*(D.W. Winnicott, Gioco e realtà)*

E’ come se il materiale fantastico fosse racchiuso, incapsulato nella fissità delle fantasie senza alcuna possibilità d’accesso e di comunicazione attraverso un “linguaggio” che decodifichi e metta in comunicazione con le altre parti della persona, quelle interne e quelle esterne.

Tale comunicazione può avvenire solo attraverso l’utilizzo di simboli poiché essi rappresentano vissuti, pulsioni, affetti in altro modo non riconoscibili o avvicinabili perché ritenuti troppo pericolosi per sé o per l’oggetto.

I simboli divengono necessari per superare la perdita dell’oggetto nonché per proteggere l’oggetto stesso dalla propria aggressività: essi rappresentano l’oggetto ma sono una creazione del soggetto e quindi possono essere usati liberamente non per negare ma per superare la perdita.

La formazione del simbolo determina la capacità di comunicare poiché tutte le comunicazioni sono fatte tramite simboli, siano essi codificati o meno.

Quando si verificano disturbi profondi nelle relazioni oggettuali ( di tipo schizoide), anche la capacità di comunicare viene disturbata poiché non è definita la differenza tra soggetto ed oggetto ed i simboli sono vissuti come oggetti concreti (equazione simbolica) e quindi non sono disponibili per la comunicazione sia con le proprie parti interne che con il mondo esterno.

Winnicott sostiene che solo nel giocare è possibile la comunicazione poiché solo mentre gioca l’individuo è in grado di essere creativo e di fare uso dell’intera personalità ed è solo nell’essere creativo che l’individuo scopre il sé.

Il gioco è tuttavia possibile solo se l'individuo ha interiorizzato un'area, che viene definita, né fuori né dentro di sé, l'area transizionale, dove è possibile raccogliere oggetti o fenomeni del mondo esterno ed usarli al servizio di qualche elemento che deriva dalla realtà interna o personale

Nel gioco i fenomeni esterni possono essere manipolati al servizio del sogno e possono essere investiti con significato e sentimento di sogno: vi è quindi un processo che corrisponde, mi sembra, a quello che la Segal chiama espressioni simboliche che possono essere più o meno consapevoli ma che sono sicuramente delle esperienze condivisibili.

Come il bambino nel suo gioco, l'artista crea un mondo di fantasia che sa non essere reale, o meglio, che possiede una sua realtà propria, diversa da ciò che viene definito comunemente reale ma che è in stretta relazione con esso e con i vissuti, i sentimenti e le fantasie che il vivere reale suscita.

In particolare attraverso il gioco e la creazione artistica è possibile elaborare vissuti ed individuare e risolvere conflitti altrimenti intollerabili ed inaccettabili per la carica aggressiva ad essi sottesa.

*“..c'è anche un controbilanciare la violenza tramite il suo opposto nella forma... (che) contiene sentimenti che altrimenti potrebbero essere incontenibili... è il lavoro dell'artista che produce la trasformazione”.*

*(H. Segal, Sogno, fantasia e arte)*

E il processo di trasformazione prende l'avvio da un atto aggressivo, dalla distruzione di uno “status” per ricrearne uno nuovo: è la ripetizione, a livello simbolico, di un evento vissuto ricordato a livello inconscio, quello di un mondo interno armonioso e fusionale e con l'esperienza della sua distruzione, e l'impulso a recuperare e ricreare questo mondo.

Da questo processo di distruzione, riparazione e ri-creazione nasce il nuovo, qualcosa che, pur possedendo molte parti di noi, alla fine assume una caratteristica propria, unica, reale e concreta, fuori di noi, separata e in quanto tale può diventare l'interlocutore di un dialogo possibile, tra interno ed esterno, con l'altro.

“Era forse possibile affermare che, quando avevamo trovato - per mezzo dei pastelli e della carta - un pezzetto di mondo esterno, il quale si adattava temporaneamente ai nostri sogni, potesse sopraggiungere un momento in cui, per magica illusione, il mondo interno e quello esterno sembravano coincidere? Era esatto dire che questi erano i momenti in cui l'individuo aveva la possibilità di ricostruire il ponte, di riparare la barca sfasciata e di rendere per lo meno possibile il rinnovarsi di una vita creativa nel mondo reale?” (M. Milner, Disegno e creatività)

Winnicott sostiene che l'unica modalità sana del vivere è nell'essere creativi e credo che tale creatività noi la “esercitiamo” quotidianamente quando elaboriamo nel sogno e con la nostra immaginazione, ciò che ci accade completando le strutture, spesso frammentarie, delle nostre esperienze, creando al nostro interno delle immagini di una completezza ideale che l'esperienza ci avrebbe dovuto ma non ci ha potuto dare.

Senza questi sogni, senza questa fantasia di ciò che potrà avvenire a partire da ciò che è già avvenuto, la nostra vita sarebbe opaca e senza scopo.



## **CARTONI ANIMATI E VIDEOGIOCHI:**

### **UN MONDO PARALLELO**

*“ Boka guardava davanti a sé con uno sguardo serio e triste e, per la prima volta, nella sua pura anima di ragazzo, si affacciò l’idea appena percepibile di ciò che è in fondo la realtà di questa vita, che ci spinge tutti alla lotta, spesso con grande serenità, ma qualche volta anche con grande tristezza.”*

*(F. Molnar, I ragazzi della via Pal.)*

### **UN MONDO DI CARTA E DI CARTONI**

Esiste l’industria dei cartoni ed esiste quella dell’informazione, ed è solo la prima, creando prodotti rivolti ai bambini ed ai ragazzi, ad occuparsi con attenzione delle loro passioni e, soprattutto, senza la paura delle loro emozioni, delle curiosità, degli amori, delle passioni, della vitalità.

Attraverso una struttura narrativa, le immagini ed i ritmi che ciascun cartone animato propone, insieme al corrispettivo fumetto quasi sempre presente sul mercato, vengono messi in scena i vissuti, gli affetti, gli affetti sovente negati e quasi mai condivisi direttamente, sia con i pari che con gli adulti di riferimento.

In quel contenitore possono trovare spazio i sentimenti censurati o negati: la rabbia e l’aggressività, la competitività, la gelosia e l’invidia, la solitudine e la tristezza propri del mondo infantile.

Lì questi sentimenti trovano spazio, tempo e forma ed il bambino può riconoscerli certe sue parti con un po’ meno timore, perché fuori di sé ma anche perché contenute in una struttura sicura e rassicurante: nella battaglia tra bene e male che qua-

si sempre le storie propongono, vince sempre il bene anche se per la vittoria si è dovuto ricorrere a quelle armi e quei sotterfugi propri del “mondo del male.

Tutto viene amplificato, raggiungendo il paradossale; ma forse è proprio questo che rende la manifestazione di quelle pulsioni umane più accettabile ( ed anche le proprie) . Presentate in tal modo fanno meno paura!, ci si può anche “ridere sopra” e dialogare con quelle parti poco piacevoli dell’aspetto umano fino ad accettarle come parti proprie, magari da trasformare un po’, ma sicuramente tollerabili.

La paura invece sembra assalire tutti, ovvero tutti gli adulti che hanno smarrito il sentire del proprio passato e che quindi non sanno far altro che porre ostacoli alle emozioni per dare la precedenza alla didattica, all’informazione, all’insegnamento, alle norme di comportamento come se queste non fossero significativamente legate alle precedenti.

E’ un modo di difendersi dalla propria “parte oscura”, quella che non piace perché giudicata sporca, inopportuna, a volte immorale: negarla negli altri, ed in particolare nei bambini, può voler dire non voler confrontarsi con essa.

“Tutti i grandi sono stati bambini una volta. (Ma pochi di essi se ne ricordano.)”, scrive Saint-Exupéry.

E allora giudizi del tipo “ sono brutti, violenti, diseducativi, fatti con il computer ”, in particolare riferiti ai cartoni di produzione giapponese o a quelli americani non classici, rappresentano una sintesi della modalità d’approccio a quel mondo, da parte della maggioranza degli adulti, che esprime sostanzialmente un rifiuto di quelle forme e contenuti.

Forse questa difficoltà ad entrare in quel “mondo speciale”, fatto di disegni spesso estremamente poveri, di sequenze “a scatti”( da qui l’idea che siano fatti con il computer) , di “esibizioni” enfatizzate dei sentimenti, in particolare della rabbia, rappresenta una resistenza da parte del mondo adulto ad accettare che i propri figli

possano anche solo lontanamente somigliare a ciò a cui piace loro molto, cioè che siano essi stessi un po' frammentati, violenti, che vivano sentimenti forti e contrastanti come nei cartoni, cioè che possano essere un po' come noi adulti, con le stesse sofferenze, gli stessi vissuti e le reazioni che tuttavia noi controlliamo o rimuoviamo.

E' spesso più semplice crearsi un'immagine del mondo infantile che ci corrisponda e ci faccia stare in pace con noi stessi: trovarci di fronte a dei "mostri" ci inquieta, ci deve necessariamente mettere a confronto con noi stessi, e spesso non è facile né indolore.

Proprio quei cartoni piacciono tuttavia tantissimo a bambini e ragazzi e non credo che la loro scelta sia determinata solamente dal desiderio di differenziarsi od opporsi al mondo degli adulti, genitori in primis, ma che vi siano delle motivazioni, individuali oltre che sociali, ben più profonde alla radice di quelle che a volte sono delle vere e proprie passioni.

Winnicott sostiene che un prodotto artistico non può che essere strettamente collegato al contesto socio culturale salvo diventare un'opera a sé, o bizzarra, senza alcun legame di comunicazione con il mondo e quindi facilmente privo di significato. Questi cartoni, che nascono prioritariamente per la televisione e che quindi sono rivolti a singoli bambini, difficilmente aggregati tra loro in casa per guardare "lo spettacolo", sempre più di frequente soli, "parlano" ai loro fruitori tentando di coinvolgerli in uno stretto rapporto con i personaggi attraverso meccanismi spettacolari, spesso ripetuti.

Per diversi motivi, non per ultimo quello di contenimento dei costi, vi sono molti dialoghi che, per quanto riguarda gli "anime" (cartoni animati giapponesi), si svolgono quasi sempre con se stessi: per dar voce ai pensieri, ai ricordi, ad un confronto con i propri affetti ed emozioni e nel fare ciò vi è un implicito riconoscimento dei

vissuti dei personaggi e dei bambini e ragazzi che li guardano e si appassionano a loro ed in essi possono identificarsi.

Così, nei consueti momenti di batticuore, i protagonisti aprono la loro enorme bocca, sgranano gli occhi all'inverosimile, si avvicinano in primo piano o pianissimo come per mostrare l'intimità delle emozioni e nel fare ciò si accostano incredibilmente ai loro fruitori oltre lo schermo, quasi aprendo in tal modo la strada per l'interno, del personaggio ma anche del bambino : l'immagine sullo schermo assume quasi una funzione di specchio entro cui il bambino può riconoscersi o riconoscere dei suoi vissuti ed emozioni che in tal modo trovano una espressione ed una forma fuori di sé e che, a volte, rappresentano l'unica modalità di accoglienza e riconoscimento da parte del mondo circostante.

In certi momenti, di incredibile gioia o paura, i personaggi rimangono pietrificati, immobili ( anche perché costa meno) e l'azione lascia spazio al pensiero, alla narrazione di ciò che sta avvenendo loro "dentro". Con ciò riescono a trasmettere, forse più di altri cartoni più ricchi e curati, il sentimento e la reazione anche fisica di certe emozioni ed affetti che il bambino a volte vive e che può in tal modo riconoscere nel protagonista di quel cartone.

Spazio e tempo assumono delle caratteristiche assolutamente irreali, spesso gli sfondi raggiungono la linea dell'orizzonte ed i tempi di un'azione sono come sospesi ed interminabili ma ciò pone il protagonista al centro del mondo, ben oltre i confini dell'azione, dandogli un'impronta di universalità; i tempi superano i margini della oggettività per presentarsi come assolutamente soggettivi e legati ai vissuti, in una dimensione per certi versi riflessiva .

Può essere allora più facile identificarsi in quei campioni od eroi quando si riconoscono in loro dei propri aspetti oltre che i valori e le gesta che si vorrebbero emulare. In fondo quei personaggi che ben poco hanno di "realisticamente umano" nel

loro aspetto possono facilitare “l’uso” da parte dei suoi appassionati fruitori dell’ideale che rappresentano, sono tutto sommato adattabili a diversi possibili usi.

Gli anime mettono in scena i vissuti, siano essi in un’attività sportiva, in un mondo fantastico, in storie più o meno realistiche, e parlano delle cose reali del mondo: della solitudine, della sopraffazione, della competitività, dei legami affettivi, della possibilità di piangere e soffrire, della possibilità di innamorarsi e gioire, di porsi anche problemi morali scegliendo con decisione di stare dalla parte del bene.

Essi hanno saputo sviluppare, anche in senso commerciale, la capacità di parlare ai bambini senza maschere, senza autorità, da persona a persona, presentando il mondo per quello che è, con le sue insidie e cattiverie.

Questo i bambini lo sanno bene. Purtroppo molti di loro l’hanno sperimentato sulla propria pelle in maniera più o meno grave, senz’altro comunque dolorosa ed angosciante, proprio come i grandi, non avendo tuttavia spesso gli strumenti per combatterle da soli e senza le parole per comunicarle.

” Del resto è difficile, per non dire impossibile, essere felici da bambini... Nessuno può avere un’infanzia felice. C’è la felicità della scoperta della vita, sì. Ma è guastata dalla repressione” (O. Del Buono) e spesso dall’adattamento e dalla compiacenza come unica possibilità dell’esistere.

Difficilmente i bambini possono razionalizzare il senso di un’ingiustizia causata dagli adulti e tendono così ad interiorizzarla ed a colpevolizzarsi come difesa di tipo onnipotente (sono io la causa di ciò) per non andare a pezzi o sparire.

Spesso non riescono a mettersi in guerra con il mondo adulto perché troppo bisognosi d’amore e di dipendenza: non riescono quindi a comportarsi come Heidi, che porta avanti la sua tenace battaglia con la signorina Rottermeier, ma solo come Milly (Milly, un giorno dopo l’altro) che riesce a conquistare un posto ed un’esistenza nel mondo adulto solo sacrificando una parte di sé, diventando una

perfetta lady inglese, un po' irrigidita ed imbalsamata ma perfettamente corrispondente all'ideale familiare.

E allora non c'è da stupirsi se la ribellione può avvenire attraverso processi magici di trasformazione con cui si può diventare forti, potenti, quasi invincibili o immortali, come Goku o Pegasus, ma mantenendo pur sempre una piccola fragilità umana, proprio come Achille, nel corpo ma ancor di più in ciò che esso contiene, gli affetti, le emozioni, i vissuti.

“E' potente e veloce, un avversario degno di Phoenix! Destino crudele della guerra; ti sembra sempre di combattere contro un altro te stesso!” (piccolo dialogo con sé stesso in “i cavalieri dello zodiaco”).

Vi è quindi un riconoscimento ed un'accettazione di parti cattive di sé, parti spesso negate o rifiutate, parti quasi mai riconosciute in particolare nei bambini e nei ragazzi che si vedono in tal modo negare da parte degli adulti la possibilità di esprimere le proprie pulsioni aggressive.

Il cartone giapponese non finge, come fa il cartone disneyano, che il bambino sia buono per natura e mette in scena anche la sua “violenza”, competitività, il suo narcisismo, drammatizzandolo, confezionando la constatazione in contenitori narrativi di forza epica.

D'altra parte, certe fasi della crescita, in particolare il passaggio dall'infanzia all'età adulta, sono imprese dalle dimensioni epiche che ben riconosciamo ed apprezziamo nella descrizione della cultura classica.

E allora per difendersi ci si può corazzare, si può diventare più alti ed imponenti e cominciare a parlare il linguaggio della forza: si può diventare più adulti oppure più robot.

Essere “dentro” un robot, o alla sua guida, significa avere più potenza, incarnare un'immagine di imbattibilità, farsi temere ma comporta anche valenze estrema-

mente negative: non si ha libertà di movimenti, si sta stretti in una posizione che non permette la libertà di giocare con il proprio corpo nello spazio, di esprimere le proprie emozioni e sentimenti se non con la testa.

Dentro quell'armatura che da un lato protegge e offre l'illusione della possanza, il protagonista sa di non essere altro che un minuscolo elemento e di essere piccolo e fragile, soprattutto dentro di sé.

Tuttavia l'armatura rappresenta l'unica modalità di esistere, di non essere sopraffatto e distrutto: la lotta quindi è contro colui che gli vieta di essere altro se non l'armatura stessa, quale specchio della sua esistenza.

Questa battaglia contro "il male" che vuole distruggere per conquistare il potere sulla terra è fatta per salvare l'intera umanità ed il sacrificio e la gloria sono i poli, ma sovente l'unico modo di essere, entro cui si svolge la vita del protagonista: che fatica!.

E altrettanto faticosa è la vita dei molti guerrieri, eroi solitari della sopravvivenza in un mondo, come quello di Ken il guerriero, in cui "domina la barbarie", in cui ogni certezza affettiva è crollata o scomparsa. E allora per loro l'unica modalità del vivere rimane la ricerca continua del necessario affetto degli altri da conquistarsi attraverso sforzi e battaglie, a volte molto cruento, spesso anche con il "tradimento" di sé o parti di sé, eterni Ulisse destinati ad un viaggio senza fine, perché non c'è nessuna Itaca dove fare ritorno.

Sugli schermi, dove i sentimenti, gli affetti, le emozioni gli impulsi trovano un'espressione amplificata, al limite del grottesco, bambini e ragazzi possono proiettare e riconoscere dei propri vissuti e, in qualche modo, elaborarli e condividerli con altri. I personaggi dei cartoni, le loro vicende, possono diventare un modo per parlare di sé, dei propri gusti e desideri che sovente non trovano altra forma di espressione, ma non solo.

Per molti bambini e ragazzi quei personaggi rappresentano dei modelli di identificazione in mancanza, in quel particolare momento, di figure reali per loro significative e necessarie al processo di crescita che possano fungere loro da modello.

L'identificazione è un processo psicologico attraverso cui un soggetto assimila un aspetto, una proprietà, un attributo di un'altra persona e si trasforma, totalmente o parzialmente, sul modello di quest'ultima. Essa non è una semplice imitazione, come ciò che può fare un bimbo che imita suoni o movimenti della mamma, bensì appropriazione in base alla stessa pretesa eziologica. Essa esprime un "come" e si riferisce a qualcosa di comune che permane nell'inconscio.

La personalità si costituisce e si differenzia attraverso una serie di identificazioni: da quella primaria, che rappresenta la prima relazione con la madre, prima che essa sia percepita come "totalmente altro da sé", a quelle secondarie che consentono, attraverso un processo di identificazione parziale o totale, la ricerca e la costruzione di sé da parte dell'individuo.

Nel suo percorso di individuazione il bambino, e l'adolescente poi, passa dall'identificarsi nelle figure genitoriali ad altre, esterne alla famiglia e maggiormente legate al tessuto sociale in cui è inserito.

Quando tuttavia l'individuo sente la necessità di rafforzarsi, "...quando, in altre parole, la mente conscia ha bisogno di assistenza nell'assolvimento di qualche compito che essa non è in condizioni di eseguire senza aiuto o senza attingere a quelle sorgenti di forza che risiedono nella mente inconscia..." (J.L.Henderson, Miti antichi e uomo moderno, in C.G.Jung, L'uomo e i suoi simboli), può ricorrere a simboli eroici nei quali identificarsi.

Una volta tali simboli erano rappresentati e narrati attraverso i miti in una dimensione collettiva e sociale. Oggi vi è molto poco spazio per una dimensione collettiva del vivere e ancora meno per quella sociale; vi è una estrema accentuazione



dell'individualità intesa non come attenzione all'individuo ma come spinta ad un individualismo estremo al fine emergere, apparire, "essere" rispetto ad un modello imposto.

I media allora, ed in particolare i cartoni animati, possono andare a colmare quel vuoto ed assolvere, seppur parzialmente, il compito di creare un luogo ed un tempo per la narrazione e l'incontro, elementi indispensabili per l'elaborazione dei vissuti. Essi infatti si propongono, come dei rituali, sempre ad una determinata ora e vengono consumati in una "solitudine di gruppo" che lascia tuttavia spazio ad una successiva condivisione ed alla identificazione collettiva nell'eroe della serie ed alle sue "gesta".

I personaggi, i contenuti delle diverse serie di cartoni animati ricordano molto i miti antichi o delle diverse popolazioni tribali anche se contestualizzati rispetto alle problematiche del vivere moderno.

In particolare il tema più ricorrente è quello dell'eroe che viene rappresentato secondo la struttura classica dei miti che è pressoché universale: vi è la nascita miracolosa, o magica o da un altro mondo, ma umile dell'eroe, le sue prime prove di potenza sovrumana, la rapida ascesa a posizioni di preminenza e di autorità o leader, la sua lotta trionfale contro le forze del male o avversari scorretti e cattivi, la sua fallibilità di fronte al "peccato d'orgoglio" ed infine la sua caduta a causa quasi sempre di un sacrificio o di un passaggio di testimone per una sua dipartita.

In quasi tutte queste storie la primitiva debolezza dell'eroe viene compensata dalla comparsa di personaggi "tutor" che gli consentono di portare a termine le imprese altrimenti impossibili ed irrealizzabili senza aiuto. Non solo, ma poiché le diverse serie sono realizzate e rivolte ad un pubblico specifico per fascia d'età, i diversi personaggi e termini della narrazione hanno pesi, ruoli e caratteristiche ad essa maggiormente idonei e rispondenti all'evoluzione dell'individuo.

Nelle diverse serie quindi, così come in ogni singola fase del ciclo dell'eroe dei miti e dei cartoni compaiono forme speciali che si adeguano alla situazione particolare raggiunta dall'individuo nel processo di sviluppo della propria personalità ed al problema specifico che egli si trova di fronte in quel particolare momento.

Ciò è come dire che l'immagine dell'eroe si evolve in forme che riflettono ogni singola fase dell'evoluzione della persona e questo i creatori dei cartoni e fumetti l'hanno reso benissimo!.

Di nuovo quindi il problema non è in questo prodotto in sé ma nella sua modalità d'uso non tanto da parte di bambini e ragazzi bensì dagli adulti di riferimento quando non sono più in grado di comprendere e rispondere in maniera adeguata ai loro bisogni e delegano totalmente, più o meno consciamente, ai prodotti mediatici le funzioni loro proprie.

## **UN MONDO VIRTUALE**

Vi è un mondo ancora più coinvolgente, di quello rappresentato dai fumetti e cartoni animati, per i ragazzi, per lo più maschi, ed è quello dei videogiochi, strettamente legato a quello precedente.

La differenza sostanziale è il passaggio dall'essere fruitore di un prodotto ed una storia creata da altri, dove ti puoi riconoscere ma di cui non determini né l'evoluzione né i tempi, all'essere soggetto attivo, il protagonista di un'avventura che presenta molte incognite ma di cui si può avere il controllo pressoché totale: che grande potere decidere quando finisce o si sospende il percorso e che grande libertà sapere di poter sempre rinascere e ricominciare, ci si può sentire onnipotenti ed immortali!

In quel mondo virtuale tutto può accadere: puoi acquisire le armi ed i poteri più temibili e potenti, puoi uccidere e massacrare i tuoi nemici, puoi sceglierti gli alleati migliori, puoi trasgredire nelle corse più folli, puoi combattere i duelli più incredibili senza mai uscirne totalmente distrutto, puoi fare molto di quello che spesso non ti permetti neanche di pensare.

Puoi: libero dalla censura, dai sensi di colpa, dalle paure, dal giudizio, dal dover essere altro, dal come ti vivi...

Ed anche se nulla accade veramente il coinvolgimento, la carica emotiva, la tensione, la partecipazione sono sovente della stessa qualità e misura di quelle vissute nella vita reale.

“Realtà virtuale” viene definita ed il confine tra ciò che è reale o meno, tra il protagonista del gioco ed il giocatore, può diventare estremamente sottile: lui si muove dove tu decidi di andare, volge lo sguardo dove tu vuoi vedere, spara quando tu

premi il pulsante e ad ogni tua/sua azione ci sono riscontri sonori e visivi conseguenti.

Quello è il bello!, te lo fa sembrare proprio vero.

Tuttavia quel mondo può rappresentare una “facile fuga” dalla vita e da sé o, a volte, l'unica modalità dell'esistere per alcuni bambini e ragazzi.

Ma, proprio per questo, diventa una non esistenza di sé nel mondo in quanto priva di concretezza e materialità, di corporeità e quindi una forma di estraneità a sé ed al reale.

*“Il mio corpo è un sé, non per trasparenza come il pensiero....bensì per confusione, narcisismo, inerenza di colui che vede a ciò che è visto, di colui che tocca al toccato, del senziente al sentito, dunque è un sé preso nelle cose..”*

*(Merleau-Ponty, L'occhio e lo spirito)*

Il corpo di cui lui ( M.P.) ci parla non ha nulla di soggettivo, mentale o virtuale; è un corpo carnale, fondato sul fare percettivo che lo mette in gioco come luogo dei sensi e dei significati, attraverso cui si scopre sé stesso scoprendo il mondo e si istituisce l'ordine del simbolico. E' quel corpo così basilare nella primissima esperienza infantile, di cui ci parla Anzieu nel suo “L'Io-pelle”, fatto di involucro tattile, sonoro, olfattivo, termico, fonte delle primissime esperienze dell'io e poi del sé e delle successive trasformazioni che accompagnano il nostro percorso evolutivo.

Non solo: noi “ci appropriamo del nostro corpo”, lo addomesticiamo costruendo su di esso un altro corpo con gli abiti o direttamente sulla pelle con tatuaggi e piercing.

Lévi-Strauss sostiene che ciò che differenzia l'uomo dall'animale è il suo desiderio di distinguersi, per appartenersi ma anche per appartenere ad un gruppo. Il corpo quindi rappresenta il primo segnale dell'”io sono” nella relazione con gli altri ma anche con le proprie parti interne : esso è il teatro dove vengono rappresentati de-

sideri, rifiuti, ideali, vissuti, è il luogo d'incontro tra esperienze interne ed esterne a sé, è il "soggetto agente" della nostra vita.

Quando tuttavia le fantasie inconsce non trovano un luogo dove essere elaborate e gli impulsi una possibilità di essere manifestati o agiti, quando non è più possibile "tenere" dentro di sé quei vissuti avvertiti come terrificanti e mortiferi, i cartoni e ancor più i videogiochi possono diventare il rifugio, il palcoscenico dove mettere in scena le fantasie altrimenti intollerabili.

Ma, proprio perché vi è un'illusione di corrispondenza tra fantasia e realtà, la possibilità di immergersi totalmente in quel mondo appagante diventa un'attrazione a volte fatale.

Fatale perché in quel mondo dove tutto può avvenire senza che nulla accada, dove spazio e tempo sono annullati nella loro fisicità, dove tutto esiste ma nulla è materiale, dove il corpo registra senza agire, dove l'onnipotenza domina, dove i sensi di colpa non esistono e neanche i perché, ci si può perdere, nel senso che si può perdere il piacere di una "vita normale", fatta di relazioni, anche di frustrazioni e di sconfitte, ma vitale.

Fatale perché da quel mondo fantastico sono esclusi anche i sogni e quindi la possibilità di elaborare i vissuti, le fantasie, gli affetti che il quotidiano ci muove, paralizzandoci in un mondo parallelo.

Se da un lato quindi i videogiochi, al pari delle fantasie, possono essere delle importanti modalità di elaborazione di desideri altrimenti inesaudibili, essi possono talvolta rappresentare una modalità di difesa patologica, al pari del fantasticare.

*"Essa viveva effettivamente in questo suo fantasticare sulla base di un'attività mentale dissociata...la sua difesa era vivere qui in questa attività di fantasia, e guardare sé stessa giocare...come se guardasse qualcun altro..." ma ciò l'avrebbe portata all'inattività, incontinenza ed immobilità pur continuando "...tuttavia ad*

*alimentare nella sua mente un continuo fantasticare in cui veniva mantenuta l'onnipotenza e si poteva raggiungere cose meravigliose in uno stato dissociato".*

*(D.W. Winnicott, Gioco e realtà)*

## **I MOSTRI FUORI E DENTRO DI NOI**

*“ E quando ebbe attraversato il ponte, gli si fecero incontro i fantasmi”*

*(F. Murnau, Nosferatu, il vampiro, 1922)*

Il ponte è un'immagine a noi, arte terapeuti, molto cara: ponte che unisce, che mette in collegamento, in relazione territori ed ambienti, persone.

In particolare le immagini rappresentano il ponte tra noi ed i pazienti e tra le loro parti interne ed esterne.

Cartoni, fumetti e videogiochi possono essere un ponte sufficientemente forte e sicuro per accedere al mondo del fantastico ed a ciò che esso può rappresentare, che a volte fa troppa paura per essere affrontato con modalità più dirette, non di tipo proiettivo.

I mondi del fantastico, così come ci ricorda Jackson nel suo libro “Il fantastico, la letteratura della trasgressione”, sono spazi “oltre” o “dietro” il visibile, spazi che introducono aree buie da cui qualsiasi cosa può emergere.

A differenza del fiabesco, che pur rappresenta una modalità di approccio all'immaginifico, al meraviglioso che si affianca al mondo reale senza intaccarne la coerenza ( le parole con cui si apre una fiaba “c'era una volta..” tendono a confinarla in un mondo senza rapporto né comunicazione con il reale), il fantastico rivela uno “scandalo”, una lacerazione, un'irruzione nella realtà di elementi ad esso estranei.

Vi è uno stretto legame tra le creature fantastiche e quelle reali, ed oggi noi assistiamo all'attualità di un mondo immaginario che non può essere relegato alle superstizioni e alle leggende dei secoli passati, perché continua a vivere immutato nell'anima di ogni individuo.

Ciò che questo bizzarro mondo rivela è un sovvertimento che sconfinava sovente nel caos e che può essere letto come la metafora di una realtà psichica.

Impossibile a contenersi, il caos interno di chi è invaso dal dilagare di istinti incontrollati si trasmette anche alla realtà esterna.

Il disordine di un mondo affollato da creature mostruose rispecchia un disordine interiore che, se non trova una “giusta” modalità di espressione ed una risposta “sufficientemente buona”, non può che finire quasi sempre controllato, represso, negato, incapsulato e sigillato per non diventare pericoloso.

Ma il sonno della ragione non può che generare mostri: quando il dominio della coscienza che interpreta, decide, controlla la realtà, cessa di svolgere la sua funzione, emerge il regno in ombra di uno psichismo libero dal controllo del principio di realtà, di cui l’attività fantastica è portavoce ed insieme linguaggio.

*“ Il teatro fantastico è un teatro delle assenze, la scena di un mondo rovesciato, di labirinti e foreste che dietro il meraviglioso espongono la follia, di cimiteri in cui la morte è una natura “altra” che continua a generare i suoi mostri – insomma in cui tutto ciò che si attualizza apre spazi incogniti in cui ci si perde, si muta identità, forma, pensiero, in un gioco che sembrerebbe fine a sé stesso....sennonché è proprio attraverso questo “gioco” che si offre alla nostra attenzione il movimento stesso del desiderio.”*

*( A. Carotenuro, Il fascino discreto dell'orrore.)*

Tutto ciò non può che generare inquietudine e paura che, emozione privilegiata, circola e fonda le tematiche fantastiche e che gli eventi perturbanti generano.

Essa sembra proprio funzionale a deviare il movimento interno di chi ne è il protagonista verso i suoi oggetti terrorizzanti piuttosto che verso i “vuoti” che sottendono e forse consentono la loro apparizione.

La paura può tuttavia essere anche un’occasione di conoscenza.



Noi la cerchiamo in molti modi nella nostra vita, anche nel continuo richiamo a trascendere la quiete del nostro quotidiano, a trasgredire l'ordine delle nostre giornate, a proiettarci, anche solo con l'immaginazione, in territori incerti, dolorosi, dove facilmente possiamo essere traditi o feriti oppure tradiremo e feriremo.

*“La creatura che perde il sentimento della paura è destinata alla morte. I primitivi che sono “curati” dai missionari per la loro paura dei demoni, naturale e giustificata, degenerano.....Una persona che non ha più paura si trova sull'orlo del precipizio..”*

*( Jung, Esperienza e mistero, 100 lettere )*

La paura è sempre connessa con l'incontro necessario con i nostri demoni, anche se sappiamo in anticipo che non ne usciremo vincitori ma soltanto, ed è già molto, con un'esperienza di noi più estesa ed approfondita.

Se ciò che non si conosce spaventa, è anche vero che solo la paura consente l'attivazione dei sensi al fine di superare le soglie del noto: solo attraverso di essa è possibile fare esperienza dell'ignoto.

Il timore è una voce dell'istinto e, quando la vita viene esperita attraverso i livelli istintuali, come la paura, l'aggressività, la sessualità, le immagini che essa attiva assumono a loro volta un'incredibile vitalità.

*“E nessuna meraviglia che fosse difficile introdurre “azione” o vita nei propri disegni, se nella materialità degli oggetti....potevano stare in agguato tutte le oscure spinte alla ribellione, che covavano nel nostro intimo”*

*(M. Milner, Disegno e creatività).*

Se riusciremo a non farci paralizzare dalla paura, a superarla, almeno quel tanto che ci consente di andare avanti nel percorso esplorativo, potremo incontrare quei “temibili mostri” che rappresentano i nostri impulsi quasi sempre negati o rimossi in quanto minano quell'immagine di noi che presentiamo agli altri, genitori in

primis, di “bravi bambini”: la rabbia, la collera, l’aggressività, i desideri libidici e, a volte, incestuosi.

Potremo in tal modo incontrare e riconoscere “l’altro” nostro e la nostra ombra, quasi sempre ripudiate o non riconosciute, sovente “espulse” da noi come parti che non ci appartengono ma che invece individuiamo come fermamente presenti in altri.

Parti che “abbiamo dovuto” nascondere o non mettere in gioco al fine di proteggere l’esistenza in relazione all’ambiente in cui siamo e siamo cresciuti, meccanismo che a volte può tuttavia risultare fatale in quanto rischia di negare totalmente la propria essenza per costruire una personalità “sicuramente” accettata dagli altri ma falsa.

Parti che a volte, quando espresse, non hanno trovato la “giusta opposizione” e un contenimento facendoci sperimentare il pericolo profondo di un “potenziale distruttivo” senza limiti.

Ciò rischia di non farci fare esperienza a partire dalla frustrazione, facendoci facilmente precipitare nel caos, derivante dall’impossibilità di elaborare una organizzazione personale delle pulsioni e dei vissuti, ostacolando la nostra emancipazione ed una crescita integrata.

Riappropriarci quindi di quelle parti attraverso la loro conoscenza ed esplorazione non può che rappresentare un momento di arricchimento ed ampliamento delle nostre possibilità di essere. Anzi, forse rappresenta il momento in cui finalmente si può essere sé stessi, resi più forti in quanto “più completi” e quindi maggiormente in grado di affrontare i diversi aspetti del mondo in cui viviamo, e di gioirne.

*“..per poter trovare questa tenerezza per la natura che c’è fuori di noi, dobbiamo aver trovato il modo di metterci in pace con la natura che è dentro di noi, e più*

*precisamente con gli aspetti di quest'ultima che avevamo voluto ripudiare, perché ci sembravano troppo sgradevoli per essere riconosciuti come parti di noi stessi”*

*(M. Milner, Disegno e creatività)*

## **UN "MOSTRO": L'AGGRESSIVITÀ'**

*"Generalmente quando la gente è triste non fa niente. Si limita a piangere sulla sua condizione. Ma quando si arrabbia riesce a cambiare le cose"*

*Malcolm X*

L'aggressività è, comunemente, uno dei comportamenti umani maggiormente temuti e criticati ma, e forse per questo, anche meno conosciuto nelle sue diverse valenze.

L'etimologia ci rivela la sua radice più remota ed il suo significato più profondo: il termine deriva dal latino *aggredior*, composto da *ad* (verso, contro, allo scopo di, per) e *gradior* (andare, procedere, avanzare, camminare, aggredire). *Aggredior* significa quindi sia assalire, sia andare verso, intraprendere, cominciare, cercare di ottenere.

La parola stessa quindi, nella sua radice etimologica, ha in sé un'ambiguità ed una molteplicità di significati che introducono alla complessità del fenomeno.

L'etologia, ed in particolare K.Lorenz; ha dato un notevole contributo in proposito. Lorenz distingue innanzitutto tra aggressività interspecifica, cioè tra individui di specie diverse, e intraspecifica, che si attua tra esseri della stessa specie. Solo quest'ultima è da considerarsi come vera aggressività in quanto la prima rappresenta una pura modalità di sopravvivenza.

L'aggressività intraspecifica è all'origine un impulso biologicamente adattivo, innato e spontaneo, utile alla conservazione dell'individuo e della specie.

Senza aggressività l'individuo non è più tale, non ha fiducia in sé stesso, non ha l'entusiasmo che lo spinge verso le più elevate realizzazioni dell'umanità.

L'aggressività, anche per l'autore, non equivale all'odio ma è pulsione alla lotta; lo scopo di chi la agisce non è uccidere ma garantire la sopravvivenza dell'individuo e della specie.

Secondo Lorenz il comportamento aggressivo svolge tre funzioni fondamentali:

- la distribuzione degli esseri viventi, appartenenti alla stessa specie, nello spazio vitale disponibile
- la selezione attraverso il combattimento tra rivali
- la difesa della stirpe o discendenza

L'aggressività non svolge solo questa funzione ma è alla base e dirige ogni comportamento dell'individuo nella società in cui vive, all'interno della quale vige il "principio gerarchico", principio ordinatore della normale convivenza.

Con esso Lorenz intende la consapevolezza, da parte dei singoli, delle proprie possibilità di difesa, forza e quindi di vita, con la conseguente regolazione della lotta tra individui della stessa specie attraverso l'attivazione di meccanismi frenanti l'aggressività quale la ritualizzazione.

A questo aspetto regolativo dell'aggressività, si aggiunge nell'uomo la capacità sia di instaurare un vincolo sia di identificarsi con l'altro, oltre ad atteggiamenti di acquietamento e sottomissione che vengono esibiti per muovere a compassione l'aggressore.

Egli ha quindi dimostrato, attraverso numerosi esempi derivati da una ricerca puntuale ed estesa, la funzione sostanzialmente costruttiva e non distruttiva dell'aggressività. Pur riscontrando sia nell'uomo che negli animali, in situazioni ecologiche stravolte, dell'aggressività distruttiva, non è possibile considerare l'aggressività come pulsione direttamente distruttiva.

Al contrario essa è volta sostanzialmente alla vita ed alla sua conservazione e solo determinate condizioni o situazioni la trasformano in distruttività.

Anche per Winnicott l'aggressività è sostanzialmente legata alla vita, nella misura in cui essa *"...all'origine è quasi sinonimo di attività....Ciò che costituirà in breve un comportamento aggressivo è quindi in principio un semplice impulso che spinge a un movimento e all'avvio dell'esplorazione"*

*(D.W. Winnicott, Dalla pediatria alla psicanalisi).*

Ciò avviene perché il comportamento infantile è inizialmente massivo e scarsamente differenziato.

Tuttavia, con l'attuazione di una maggior differenziazione e specificità, il comportamento aggressivo si caratterizza in modo proprio, non come "semplice attività", bensì come un modo di essere e sentire particolare, con specifiche qualità emozionali e fisiche, volto al superamento deciso e, a volte, anche violento di tutto ciò che è di ostacolo alla realizzazione di sé.

Già nel neonato si può distinguere un "comportamento attivo", quale lo scalciare o l'esplorare l'ambiente con movimenti anche bruschi, da un comportamento tipicamente aggressivo quale l'urlare con violenza reclamando cibo o attenzioni dalla madre che, se non immediatamente soddisfatte, alimentano, secondo la Klein, le prime fantasie distruttive contro di lei legate all'esperienza dell'allattamento.

L'aggressività non è tuttavia solo una componente della distruzione, essa è *"... originariamente parte dell'appetito, o di qualche forma di amore istintuale, sebbene essa diventi in breve qualcosa che può essere utilizzata al servizio dell'odio. E' qualcosa che cresce durante l'eccitazione, e farne esperienza è fonte di grande piacere ..."*

*(D.W. Winnicott, Il bambino deprivato).*

Forse la parola avidità dà meglio l'idea della originaria fusione di amore ed aggressività, anche se in questo caso l'amore è limitato all'amore orale.

Se è vero quindi che il lattante ha una grande capacità di “distruzione magica”, è altrettanto vero che ha una grande capacità di proteggere dalla propria distruttività ciò che ama e la distruzione principale si verifica nella sua fantasia; egli attua quindi un compromesso nel concedersi una sufficiente gratificazione senza permettersi di essere troppo pericoloso.

Tuttavia, in tal modo, “ frustra sé stesso”, quindi arriva ad odiare delle parti di sé a meno che egli non riesca a trovare qualcuno al di fuori di sé che sia in grado di frustrarlo e sopportare di essere da lui odiato e aggredito, distrutto, sopravvivendo tuttavia alla sua distruzione.

*“... pur essendo “distruzione” la parola che io sto usando, la reale distruzione appartiene all’oggetto che non riesce a sopravvivere. Senza questo insuccesso, la distruzione rimane potenziale. La parola “distruzione” è necessaria non per via dell’impulso del bambino a distruggere ma a causa del rischio dell’oggetto di non sopravvivere, che significa anche subire un’alterazione nella qualità, nell’atteggiamento ...”*

*( D.W. Winnicott, Gioco e realtà ).*

In questa distruzione dell’oggetto non vi è rabbia, anzi vi è la gioia nel constatare la sua sopravvivenza e la successiva possibilità di poter usare l’oggetto nonché di poter “agire” la propria aggressività , di poter “ sentirsi cattivo” senza per questo essere rifiutato dall’oggetto amato ma con la possibilità di poter sentirsi in colpa ed in qualche modo riparare attraverso un suo contributo “prezioso”.

*“ L’oggetto è sempre in via di essere distrutto. Questa distruzione diventa il sottofondo inconscio dell’amore per un oggetto reale, vale a dire, un oggetto fuori dall’area del controllo onnipotente del soggetto.”*

*( ibidem sopra)*

L'aggressività quindi assume un'importanza fondamentale nel processo di individuazione, della diversificazione tra il me e "non me" e quindi nella creazione di una realtà condivisa.

Essa costituisce inoltre una delle possibilità di base della persona, allo scopo di permetterle un rapporto più adattivo con la realtà, che, come Piaget ha sottolineato, è alla continua ricerca di un equilibrio con il reale stabile ed allo stesso tempo sempre più mobile.

Nella ricerca di una relazione sempre più creativa con la realtà, l'aggressività rappresenta una forza necessaria e una potenzialità adattiva dell'Io nel suo rapporto con il mondo esterno; essa rappresenta una spinta indispensabile al fine di porsi attivamente nei confronti del reale.

Questa potenzialità adattiva possiede una duplice valenza: l'espansione e la difesa.

L'aggressività espansiva e quella difensiva costituiscono due funzioni, inscindibili e connesse e sovente difficilmente distinguibili, soprattutto nelle loro manifestazioni più primitive, non per un adattamento passivo all'ambiente circostante ma come ricerca di un equilibrio e un'integrazione sempre maggiore tra individuo ed ambiente, tra fattori interni ed esterni a sé.

L'aggressività espansiva costituisce una potenzialità al servizio della persona, cui da' l'energia necessaria per sperimentare sé stessa e per superare gli ostacoli che si frappongono alla sua realizzazione.

Questa funzione espansiva si avvicina all'accezione di ad-gredi come attività dell'andare verso, procedere, avanzare, esplorare e quindi al concetto di vivere creativamente di Winnicott.

L'aggressività non costituisce tuttavia solo una forza verso la realizzazione di sé, non è solo la molla per la costruzione e l'espansione della propria identità ma viene



messa in atto anche quando questa identità è minacciata, per uno scopo quindi prioritariamente difensivo.

*“ L’aggressività difensiva si configura come una forza utilizzata non più per andare oltre i confini della propria persona, bensì per difendere la propria identità che è minacciata da un pericolo”*

*(Bonino, Saglione, Aggressività e adattamento )*

Entrambe le funzioni sono al servizio dell’Io ma essa può assumere una valenza distruttiva quando sfugge al suo controllo : “L’aggressività distruttiva è un’aggressività originariamente costruttiva, nata da un conflitto, che ha perduto o rimosso il proprio oggetto” (Ammon, cit. in Bonino Saglione ), legata quindi a precoci frustrazioni della tendenza all’affermazione personale ed a grosse mancanze dello sviluppo della fiducia in sé e nelle proprie possibilità di esistenza distinta, differenziata da quella degli altri, ed in particolare dalla madre.

L’aggressività espansiva, anche di tipo distruttivo, è maggiormente presente laddove esistono rapporti di dipendenza da una persona, che vanno sovente oltre il soddisfacimento del giusto bisogno di dipendenza del bambino, che può portare al timore di essere preso, distrutto, inglobato nell’altro, con il rischio di perdere la propria individualità.

Proprio l’alternanza tra esplorazione e dipendenza, presente in ogni fase dello sviluppo umano ma particolarmente rilevabile in alcune fasi quale ad esempio in adolescenza, evidenzia quanto l’indipendenza sia una dura conquista, che sarebbe assolutamente impossibile senza una spinta aggressiva al superamento ed all’affermazione di sé.

Spetta all’ambiente modularsi in modo tale da rispondere, o corrispondere, alle diverse esigenze e manifestazioni del bambino, in quel modo “sufficientemente buono e sufficientemente forte” che gli permetta di manifestare i propri impulsi so-

pravvivendo ad essi e facendo in modo tale che egli assuma via via la responsabilità del lato distruttivo della propria natura dando così spazio alla spinta costruttiva e creativa connessa all'aggressività.

Così il bambino può liberamente dedicarsi alla creazione di sé e, attraverso il gioco ed elementi simbolici sempre più evoluti, affermarsi nel mondo agendo con modalità assertive la propria aggressività.

L'aggressività svolge un ruolo primario e fondamentale anche in ogni attività creativa ed in particolare in quella artistica

*“..L'attività creativa o innovativa, di qualsiasi genere, si associa immancabilmente a una notevole dose di violenza e suscita spesso intense esperienze di angoscia e colpevolezza.....Indipendentemente dalla forza e dall'intensità dell'impulso creativo in sé, gli innovatori sono necessariamente violenti, in quanto ricorrono al potere per imporre il loro pensiero, le loro immagini, i loro sogni o i loro incubi al mondo esterno”*

*(J. Mc Dougall, Eros )*

Non solo: la prima “aggressione” è l'atto di espulsione da Sé di elementi interni che vanno a modificare lo status originario, sia esso rappresentato da un foglio o da qualsiasi altra cosa che possiede delle determinate caratteristiche che vanno ad essere modificate, per “ creare il nuovo”.

“ Il lavoro creativo è una medaglia la cui faccia negativa, distruttiva, è indissociabile dalla faccia positiva creatrice. Non c'è attività delle pulsioni di vita senza un rovescio portato dalle pulsioni di morte (Freud)...” (D. Anzieu, Creare distruggere)

L'attività creativa, ed in particolare l'arte, rappresenta dunque una forma di canalizzazione dell'aggressività, capace di una risonanza personale ed universale, che esprime in forma ritualizzata, attraverso il simbolo, l'aggressività facendo appello direttamente all'emotività ed all'affettività della persona. Dell'autore quindi

dell'opera ma anche di chi la fruisce, nella misura in cui il messaggio originario dell'artista viene colto emotivamente ed intellettualmente consentendo una identificazione e condivisione dei contenuti ad essa sottesi.

Non sempre tuttavia l'aggressività trova il "giusto posto" in noi.

Scriva Winnicott *"Se mai i vostri figli riusciranno a trovare sé stessi, non saranno contenti se non avranno trovato l'insieme di sé stessi, e ciò comprende l'aggressività e gli elementi distruttivi che sono in loro, così come gli elementi che possono essere definiti d'amore. Vi sarà un lungo conflitto al quale voi (genitori, nota mia) dovrete sopravvivere"*

*(D.W.W., Gioco e realtà).*

Solo in tal modo, riprendendo la citazione iniziale di questo elaborato, la vita è "utilmente vissuta", nel senso che ciascuna parte di sé contribuisce al continuo creare e ricreare la propria esistenza in un continuo confronto con sé stessi ed il mondo circostante.

## **COME TI TRASFORMO IL POKEMON: VIAGGIO NEL PIANETA DELLA RABBIA**

*“S’i fosse foco arderei lo mondo*

*s’i fosse vento lo tempesterei*

*s’i fosse acqua l’annegherei*

*s’i fosse Dio manderei’ en profondo”*

*Cecco Angiolieri, Rime*

Nicola, undici anni, secondogenito di tre figli maschi di una famiglia “bene” di Milano.

I genitori arrivano a me dopo un consulto con un neuropsichiatra, da loro lasciato, cui si sono rivolti, su invito della scuola e dei responsabili scout, in seguito ad episodi di aggressività di Nicola nei confronti dei compagni.

Sono molto preoccupati per questi comportamenti, socialmente inadeguati, del figlio che tuttavia, e sottolineano questo aspetto, “possiede, secondo i test fatti, un’intelligenza superiore alla media”. Questo dato sembra tranquillizzarli molto, come se fosse una “garanzia di qualità del prodotto” che, nonostante tutto, non delude le aspettative.

Da un lato sentivo che quei genitori cercavano di portarmi anche le cose buone del loro bambino, tuttavia percepivo come una scarsa partecipazione emotiva ed empatica, come se fosse data la priorità a ciò che appariva, ai dati, al sapere, al “dover essere” secondo dei canoni che non dovevano appartenere solo loro.

La madre, tutta d’un pezzo, molto composta e tenuta, si occupa della gestione familiare e dei figli avendo fatto la scelta di lavorare a tempo parziale.

Il padre, più loquace e comunicativo, è sovente più assente e riconosce il carico della moglie.

Cerco di farmi raccontare Nicola, a modo loro, di far sì che me lo descrivano nel quotidiano affinché possano emergere elementi della relazione familiare.

Con fatica mi dicono che va molto d'accordo con i fratelli, con cui è molto gentile, che difficilmente si lascia invece andare con loro o li cerca in un contatto anche fisico. E' molto autonomo nella gestione delle sue cose e dei suoi impegni per cui necessita di molto poche attenzioni ed impegni da parte dei genitori.

Nicola possiede un'unica passione, il calcio, quello giocato dalle grandi squadre, da lui all'oratorio, ma soprattutto quello giocato con il videogioco che lo prende in maniera totale facendolo estraniare dalla realtà.

E' la madre che racconta. Quando il padre interviene è per giustificare, enfatizzare degli aspetti positivi, riconoscere nel figlio dei propri tratti infantili come per "assolverlo", sicuramente per comprenderlo. Ma poi c'è il "ritorno alla realtà".

E allora "sì, certi comportamenti non vanno bene, i ragazzi vanno educati ed è difficile, per lui è più semplice perché meno implicato nella gestione del quotidiano, perché meno presente ..." e mi sembra che quei guizzi vitali, un po' trasgressivi, vengano reindirizzati nei "giusti binari". Concordiamo gli incontri di osservazione e di restituzione. Quando mi lasciano mi sento strana: da un lato desiderosa di incontrare Nicola, che sento molto perché probabilmente certi aspetti di lui, che mi hanno portato, hanno toccato delle parti mie, dall'altro mi sento estremamente timorosa ed in difficoltà nei confronti dei familiari. Sarò in grado, all'altezza, corrisponderò alle loro aspettative?.

Quando vado un po' in ansia rispetto al mio ruolo professionale i libri, gli autori, mi vengono in aiuto. Mi servono da contenitore, fanno da cornice, oltre che da conferma o spiegazione di mie intuizioni o letture degli eventi. In questo caso toccava

ad Ogden tranquillizzarmi dicendomi che erano timori comprensibili, dovuti al nuovo viaggio che mi accingevo a fare dove potevo rincontrare mie vecchie conoscenze ma forse anche nuove ed inesplorate situazioni. Successivamente ho capito che non era solo quello, che forse io mi ero sentita come Nicola, con la paura del fallimento dovendo corrispondere ad un ideale troppo grande, facilmente irraggiungibile.

Ci incontriamo. Nicola è piccolo, con un viso chiaro, pulito. Non sostiene lo sguardo, è molto tenuto nei movimenti che risultano un po' impacciati. Risponde tuttavia in maniera estremamente educata, molto precisa ma un po' monotono. Non si guarda intorno, siede al tavolo dove ci sono i materiali ma li ignora. Era come se fossimo soli e il suo compito prioritario in quel momento fosse quello di impostare la relazione con me, senza interferenze. Quello che mi comunicava era la giusta distanza di cui aveva bisogno, il limite, confine, che non dovevo superare, salvo fargli una grossa intrusione. Dovevo rispettare quella sua difesa, in qualche modo "farmi da parte", per consentirgli di essere.

Gli chiedo cosa gli piace: "il calcio". Gli propongo allora di disegnare un campo di calcio. Si mette subito al lavoro colorando con le tempere un intero foglio. E' molto concentrato perché molto preciso nel determinare i bordi e tracciare le linee del campo, "deve essere proprio giusto". Quindi mi chiede un foglio bianco, abbastanza sostenuto, per disegnare i giocatori. Con la matita disegna tanti piccoli ometti. E' veloce, preciso, deciso e mi dà la sensazione che stia facendo qualcosa di già conosciuto.

Conta. Dieci, è calcio a cinque. Vuole le forbici per tagliare le sagome e costruire poi dei giocatori che stanno in piedi. Lavora frenetico per poter giocare prima della fine del nostro tempo. Gli chiedo se vuole un aiuto per tagliare. Accetta. Costruisce i sostegni. I giocatori stanno in piedi. "Perfetto". Realizza le due porte e le mette sul

campo. Finalmente si possono fare le squadre. Le sceglie lui: per sé la squadra dei giocatori grandi, la mia quella degli ometti più piccoli.

Mi invita a realizzare lo schieramento in campo, quello della mia squadra, lui fa quello della sua. Faccio quello che mi viene seguendo un mio senso d'equilibrio dello spazio/campo. Loda la mia formazione in termini tecnici e ciò mi fa sentire un po' "inadeguata" ma al contempo percepisco che si è aperta una breccia nel muro difensivo che aveva costruito.

Il gioco è finito. Non è stato necessario svolgere la partita, l'importante era sapere di poterla giocare in un clima sufficientemente buono.

Ora può guardarsi intorno e scoprire forme e materiali. Vede degli oggetti di argilla e mi dice che gli piace molto lavorarla.

La volta successiva gli ne faccio trovare di diversi tipi e colori.

Prende inizialmente quella conosciuta ( a scuola ha partecipato ad un laboratorio) per realizzare un portapenne che aveva fatto ma che il fratellino gli ha rotto. Guardiamo il portapenne che ha una forma conica. Gli dico che mi sembra un piccolo vulcano; annuisce, tuttavia quello è un portapenne. Accetta quindi volentieri di realizzare un vulcano. Sceglie l'argilla semirefrattaria rossa. Non l'aveva mai vista ma gli piace molto, per il colore ma soprattutto per la consistenza. E' una terra corposa, con dentro una grana che la rende un po' graffiante ma decisamente più solida, che tiene la forma a scapito della plasticità, che ha bisogno di decisione ed energia per essere lavorata, che va tuttavia ben contenuta perché il rischio di cedimento è più elevato di quella liscia.

Prende inizialmente poca terra, come se non osasse, ma la usa tutta per fare il fondo del vulcano. E' molto scomodo a lavorare al tavolo che è troppo alto per lui e lo inibisce molto nei movimenti. Gli suggerisco di lavorare per terra. Sembrava non avesse aspettato altro, era come se finalmente potesse essere lui. Lavorava con un

ritmo molto sostenuto, tutto preso dalla sequenza (colombino, posa, graffiatura d'incollaggio), dal fare più che da ciò che realizzava ed io, che inizialmente mi ero messa di fianco a lui, non troppo vicina, per far sì che quel ritmo non si interrompesse, ho cominciato a preparargli i pezzi di terra da lavorare. Lavorava in silenzio e si sentiva il rumore che i movimenti del suo corpo produceva, del respiro. Non ha mai verificato cosa o come veniva.

Ad un certo punto, quando per mettere il colombino (serpentello o salsicciotto d'argilla) doveva stare in ginocchio, ha deciso che aveva finito e che poteva guardare il suo vulcano. Era enorme, massiccio, imponente. E' stupito della sua produzione, non si aspettava che gli "venisse fuori una cosa così" massiccia ed imponente e, per renderlo "più vero", cioè con la possibilità di avere il fuoco dentro, vi ha inciso un'apertura alla base e due sfiati laterali. Nel fare queste ultime operazioni era diventato di nuovo "tecnico", più distante dal suo oggetto e più riflessivo, molto logico.

Era come se avesse bisogno, prima di uscire dalla seduta, di un ritorno alla realtà sua quotidiana, al dominio della razionalità, attraverso un processo di intellettualizzazione dell'azione nei confronti del suo oggetto, perché precedentemente si era lasciato andare molto e ciò che era emerso di sé poteva essere forse un po' troppo: un grande vulcano, dalle pareti massicce perché enorme e temibile doveva essere il contenuto interno!. Un'opera di cui era molto fiero e che, una volta cotta, non vedeva l'ora di sperimentare.

Anche la volta successiva ha voluto subito realizzare un vulcano con una tecnica diversa, con terre diverse. Ha lavorato in totale autonomia e molto in fretta. Guardando alla fine il lavoro non ne è pienamente soddisfatto. Gli dico che questo vulcano sembra anche un po' ad una casa, di quelle antiche o rurali. Conferma ma si



distacca subito dal lavoro e la sua disaffezione me la dimostrerà poi quando si porterà a casa il primo vulcano, lasciandomi quest'ultimo.



**FOTO VULCANO CASA**

Forse quest'altra immagine di sé, così maggiormente fragile, dall'aria un po' squinternata, imperfetta ed anche un po' improbabile, sia come vulcano che come casa, però buffa e simpatica, non era esattamente quella che voleva dare e riconoscersi.

Avendo ancora molto tempo gli propongo di disegnare ma rifiuta decisamente dicendomi che non ama né usa i colori.

Gli propongo allora il gioco degli scarabocchi, che gli piace moltissimo. Disegniamo entrambi e mi rendo conto che ciò che più lo entusiasma non è la forma che emerge ma il fatto che è un gioco a due, dove anch'io, al pari suo, sono coinvolta.

La volta successiva vuole cominciare con gli scarabocchi.

Di nuovo propone un inizio con qualcosa di noto, come se ciò lo tranquillizzasse molto e lo predisponesse ad affrontare un ignoto possibile, quasi un rituale prima di una tappa di un percorso.

Questa volta la sua attenzione è tutta rivolta a ciò che dagli scarabocchi emerge: i suoi sono mostri, draghi dalle fauci aperte che tuttavia lui guarda con un distacco sufficiente, come se li avesse fatti qualcun altro, dando un "giudizio tecnico". Non li vuole nemmeno colorare "perché non gli piace".

Quando io trasformo lo scarabocchio una volta in una mamma con bambino e un'altra in un pagliaccio si vivacizza e, prima ancora che io li nomini, mi dice che era proprio quello che aveva in testa lui.

Mi stava dicendo che quelle parti tenere, dolci, infantili e più giocose lui le riconosceva ma si permetteva di farlo e di metterle in gioco solo attraverso di me, diversamente non poteva che negarle.

Mi chiede l'argilla e comincia a fare una barca a vela usando l'argilla liscia.

Comincia a fare una nave, un transatlantico, che terminerà la volta successiva, l'ultima degli incontri programmati.

Arriva ed è taciturno, prende la sua nave, vuole lavorare al tavolo.

Anche a me non vengono le parole, mi sembra che quel silenzio vada molto rispettato, lo guardo lavorare. Realizza un albero, una vela ed assembla il tutto: la nave è

diventata una barca a vela. Gli chiedo dove sta andando la barca. Non risponde ma ricomincia a lavorare; costruisce due ponticelli su cui vi appoggia la barca.

“Ecco, la barca va lì; è in manutenzione perché ha bisogno di essere curata per funzionare bene”. Ogni altra parola è superflua, tra noi.



### **FOTO BARCA**

Ci salutiamo e per Nicola è un arrivederci.

Io ero commossa: per la fiducia che lui mi aveva accordato, per il percorso che aveva fatto, per i contenuti che erano emersi.

Quello scricciolo, che si viveva come un grosso e temibile vulcano che periodicamente esplodeva con eruzioni violentissime, era così spaventato dai propri contenuti interni, ed in particolare dall'aggressività e dalla rabbia, da non permettersi di

avvicinarli, toccarli, riconoscerli ed usarli, anche in maniera piacevole e giocosa. Tutto era un unico magma indefinito di “cose”, da tenere rigorosamente sotto controllo.

Era tuttavia riuscito a riconoscere di avere bisogno e di aver individuato il luogo ed il tempo da dedicare a sé stesso.

Questa sua comunicazione, che mi appariva estremamente chiara e decisa, mi faceva sentire molto sicura nei confronti dei suoi genitori ed al contempo mi dava la netta sensazione che Nicola stesse chiedendomi di esserci, ma in quella particolare maniera che Winnicott definisce dello stare solo del bambino in presenza della madre.

Con Nicola, in particolare, gli enunciati di Winnicott mi apparivano chiari, quasi ovvi, non si poteva che fare così.

*“ La psicoterapia non consiste nel fare brillanti interpretazioni...è ridare al paziente ciò che lui porta. E' una complessa derivazione della faccia che riflette ciò che è là per essere visto. Mi piace pensare al mio lavoro in questo modo, e pensare che se lo faccio abbastanza bene, il paziente troverà il suo proprio sé e sarà in grado di sentirsi reale. Sentirsi reale è più che esistere; è trovare una maniera di esistere come sé stesso e di entrare in rapporto con oggetti come sé stesso, e di avere un sé entro cui ritirarsi per rilassarsi.”*

*(D.W.W. Gioco e realtà)*

Quando ci incontriamo di nuovo, dopo una breve pausa, Nicola appare più rilassato, più disponibile nei miei confronti e nella possibilità di esplorazione di ciò che lo spazio offre. Ho come la sensazione che precedentemente lui si fosse “tenuto” perché non aveva delle certezze di continuità o, per dirla alla Maria Belfiore, che si fosse allontanato dal bordo della piscina quel tanto che gli garantisse comunque la

sopravvivenza. Ora poteva permettersi di osare di più e lasciarsi andare fiducioso del contenimento che potevo offrirgli e con una garanzia di continuità.

Ha voluto le tempere ed un foglio abbastanza grande. Inizialmente il suo sforzo era volto a far sì che i colori, pur usati con abbondanza e stesi con un pennello grande e poco preciso, non presentassero alcuna sbavatura e miscelamento.

Successivamente però viene preso dal piacere dell'abbondanza del colore che versa in un grosso contenitore: "il giallo luminoso, il verde birichino, il rosso caldo, il viola presuntuoso, il blu che è il mio colore preferito" che, mescolati, danno un colore "mortifero" che versa a macchia sul foglio.

Scopre il tiro a segno con le freccette. Mi chiede se si può usare e, dopo alcuni tiri di prova, mi sfida. Rimango molto stupita nel constatare che tira pianissimo e che le freccette non si fissano nel bersaglio. Mi sembrava che temesse di mostrare la sua forza, dubitando probabilmente della mia approvazione nei suoi confronti qualora si fosse presentato per quello che era.

Lo incito a tirare più forte per ottenere dei risultati positivi e ciò lo rende felice, oltre che più preciso ed efficace nel gioco, perché era come se avesse ottenuto l'autorizzazione ad essere sé stesso, a mettere in gioco anche la parte aggressiva di sé senza censura o giudizio negativo.

Per un po' di sedute alterna il lavorare con le tempere con il gioco delle freccette. L'uno di piacevole scoperta: il ritorno ad una dimensione infantile tutta giocata sul pavimento, l'esplorazione della materia e dei colori nelle loro molteplici possibilità sensoriali, libero dalla forma, cioè per lui dal dover essere.

L'altro tutto centrato sul controllo e sull'ottenimento di un risultato, quale battere me o superare sé stesso nel punteggio ottenuto.

Comunque finiva sempre le sedute con le freccette, come se avesse bisogno, prima di lasciare la seduta, di riprendere il controllo di sé dopo essersi lasciato andare in una regressione profonda.

In una di queste sue esplorazioni, con una quantità enorme di colori mescolati al vinavil per dare maggior consistenza alla materia, comincia a parlare dell'Inferno dantesco. Gli chiedo quindi se quel lago di colore corrisponde ad un girone dell'inferno.

Annuisce; è quello con tutta la cacca dove lui metterebbe i milanisti, macchie di tempera nera, e tutti i compagni antipatici, macchie rosse.

Al centro del lago realizza una grossa macchia gialla: è Napoleone, "geniale ma anche un po' prepotente, sicuramente forte". Mi parla delle sue gesta ed il tono della sua voce diventa sempre più alto ed eccitato, gesticola e si muove come le varie rappresentazioni di Napoleone ce lo hanno presentato. In quel momento lui è Napoleone, o quanto meno si sente come lui e me lo conferma. Però è finito all'inferno!.

Gioca con le freccette, non vado oltre.

Mi sento stanca anch'io, come se questo viaggio, dalle stelle alle stalle, l'avessi fatto io. Nicola aveva rappresentato il "volo", il suo ideale di onnipotenza narcisistica che, al pari di Icaro, veniva, ma da lui stesso, punito. Qual'era la sua paura?

Sandler, in "La ricerca in psicoanalisi", sostiene che il Sé può assumere diverse rappresentazioni, una delle quali è il "Sé ideale", cioè la forma desiderata del Sé in un determinato momento, il "Sé che io voglio essere" e che può fornire il massimo grado di benessere al bambino; è la forma che produce il massimo grado di gratificazione narcisistica riducendo al minimo la scarica aggressiva sul Sé.

Per non perdere l'amore e l'approvazione genitoriale, o dei suoi introietti, o evitare la punizione da parte delle figure autoritarie, interne o esterne, il bambino crea un Sé ideale frutto di un compromesso.

Il criterio decisivo è quello economico: se la minaccia di punizione o di perdita di amore è più grande dei vantaggi libidici o aggressivi ottenuti mediante il soddisfacimento diretto del desiderio, il bambino abbandonerà quell'ideale in favore di un altro più accettabile ai propri oggetti, interni o esterni, con il rischio di incorrere in frequenti conflitti.

Quindi Nicola si "autopuniva per aver osato troppo"?; e quant'era la sua sofferenza nel dover corrispondere a quell'immagine di bambino ideale, cioè di bambino buono e che si comporta bene, trasmessa dai suoi genitori ?.

Tutto sommato se ficcare Napoleone in un girone dell'Inferno lo faceva sentire assolto e senza troppi sensi di colpa, mi sembrava un buon risultato.

I suoi lavori sono ormai numerosi e mi sembra fondamentale creare per lui un luogo che li contenga. Gli costruisco una grande cartelletta di cartone ( 100x140 circa) molto robusto. Quando la vede è entusiasta e si lancia immediatamente nella decorazione della copertina esterna anteriore.

Prepara la tempera blu e nera e con un grande pennello comincia a scrivere alcune lettere giganti. Gli chiedo che cosa vuole scrivere perché sullo spazio-copertina ci stanno poche lettere così grandi.

"Meno male che ci sei, così vedi e mi avvisi", mi dice, poi aggiunge che vuole scrivere "Opere di Boccaccio" ed al mio interrogativo mi spiega che "le mie opere non sono mica come quelle di Picasso ed il libro che le contiene non può essere quello di Dante, ma di Boccaccio!". Sono stupita e divertita al contempo, non riesco ad irritarmi di fronte a questo sfoggio di sapere ed a queste identificazioni in personaggi grandiosi. Mi sembra che la situazione nel suo insieme sia un po' paradossale e

possegga in sé le caratteristiche del gioco, molto serio, ma anche leggero, come se fosse la rappresentazione di una commedia o una satira.

Gli faccio notare che anche Boccaccio è stato un grande autore, forse un po' trasgressivo.

Mi parla delle novelle vietate e di altre, dando sfoggio di tutto il suo sapere ed orgoglioso di poter sostenere con me questo dialogo "da adulti".

Gli chiedo se non gli sembra di somigliare un po' a Boccaccio; "sì, mi risponde, perché era un po' birbante, ma anche bravo e poi lui sapeva giocare e a me piace tanto giocare". Ecco, era ritornato il bambino, con i suoi bisogni, desideri che troppo spesso venivano elusi.

Guarda la sua opera. Adesso la trova troppo seria, poco allegra. Prende il giallo ed il verde brillante e traccia due, più tre macchie ( in famiglia sono i genitori e tre fratelli).





### **FOTO CARTELLETTA**

Quella cartelletta ben rappresentava Nicola, il suo mondo, il suo percepirsi, il suo ideale dell'io cui cercava di conformarsi con grande fatica, i suoi affetti e gli piaceva molto pur essendo tutto sommato molto scarna, l'esatto opposto della ricchezza di sapere e di parole di cui lui andava fiero.

Gioca con le freccette che continuano a chiudere le sedute fino a quando un giorno si stufa del solito bersaglio. Cerca altro. Gli propongo del polistirolo molto denso ed elastico. Funziona, le freccette vi si piantano e per la volta successiva glie ne faccio trovare molto di diverse forme e dimensioni.

In una di queste individua un trono. Apporta poche modifiche per dargli stabilità tagliando ed assemblando i pezzi con padronanza. Successivamente vuole fare un omino. Individua subito le parti che gli servono e si lancia con entusiasmo nella distruzione, con taglierino e seghetto, delle forme preesistenti per poter realizzare dei pezzi funzionali alla sua opera. Le parti, che sono originariamente degli imballaggi di macchine, sono un po' squadrate ma a lui vanno molto bene "perché l'omino è un po' bionico e robotico".

Lavora da solo ma accetta volentieri dei miei suggerimenti tecnici. Quando l'omino è completato lo ripone con estrema cura sul suo trono affinché la colla si asciughi e non corra quindi il rischio di rompersi.

La volta successiva glie lo faccio trovare nell'angolo ai piedi della parete dove c'è il bersaglio. Giochiamo a freccette e per tutto il tempo sembra ignorare il suo omino sul trono.

In un momento di pausa lo metto al centro della parete di legno, come si addice ad un trono. Mi chiede se può tirargli le freccette e capisco che quello era il suo desiderio fin dall'inizio della seduta ma non osava realizzarlo, aveva bisogno della mia autorizzazione, o meglio conferma, per poterlo fare perché quell'azione doveva sembrargli "troppo". In fondo non era più un pezzo di polistirolo, era un evidente simbolo umano che in quel momento veniva investito affettivamente con tutte le implicazioni che ciò comportava. Lo rassicuro dicendogli che quell'opera era nata proprio per essere usata con le freccette. Tira e centra. "E' meglio che nel bersaglio,

si fa meno fatica a togliere le freccette!”. A questo punto comincia a tirare senza più preoccuparsi di niente, solo di mirare al nuovo bersaglio.

Gli chiedo chi sia quel personaggio. “E’ Carlo Alberto, re tentenna”, mi risponde riprendendo a inveire con maggiore foga.

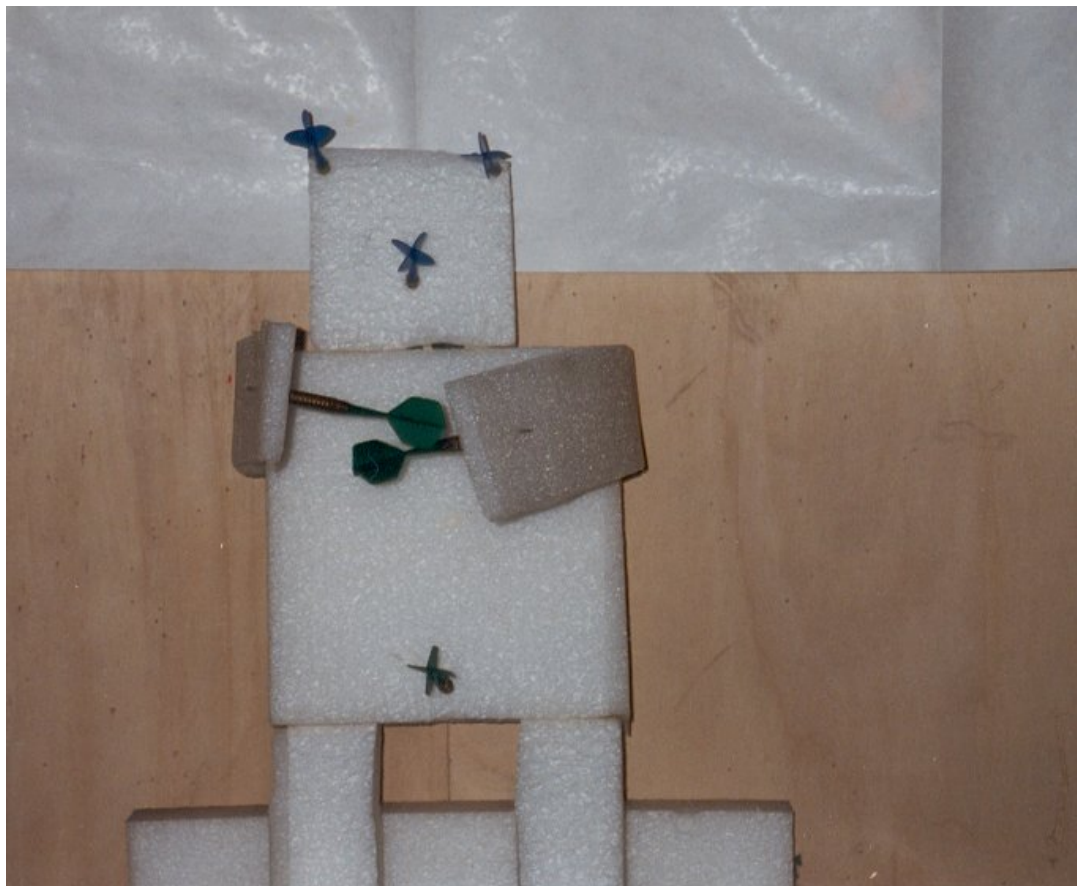
Non riesco a resistere a lungo in silenzio perché percepisco come troppo drammatico l’evento. Comincio allora a dare voce all’omino e subito la situazione si trasforma acquisendo la “leggerezza” dell’ironia, della satira. La cosa lo diverte molto ed il gioco si modifica. Ora dichiara il suo obiettivo prima di tirare ed io drammatizzo in funzione di ciò che lui realizza o fallisce. Sento tutta la sua rabbia, il suo desiderio di colpirmi ( in quanto omino), evirarmi, uccidermi per farmi poi rinascere per ricominciare. Ogni tanto controlla che tutto dell’omino sia non troppo segnato. Quanto odio ma anche quanto amore per il suo oggetto!.

Ad un certo punto gli si avvicina e con una freccetta comincia ad aggredirlo con delle pugnalate. “Quaranta pugnalate, come Bruto”, dice ed io immediatamente, dando voce all’omino: “Tu quoque Brutus, fili mi”. Ride felice perché probabilmente era la risposta che voleva sentirsi dare. L’avevo compreso e non l’avevo giudicato, che liberazione!.

Aveva potuto scaricare tutta la sua rabbia contro il padre, o almeno contro un suo aspetto che non riusciva ad accettare, il re tentenna, che viveva come umiliante e lo feriva, così come lui lo aveva umiliato e ferito nella rappresentazione appena inscenata.

Ma questo re tentenna era alla mercè di quale personaggio o di quale situazione?, quale era stato il tributo da pagare per diventare re, quali parti aveva dovuto sacrificare. E poi, quanto Nicola si immedesimava in lui al punto di temere di far la stessa fine. Allora piuttosto che rischiare era meglio ucciderlo, più gloriosa una morte da Cesare che una vita da re tentenna!.

Ritorna al suo omino, così è un po' brutto, non sembra umano. Con le freccette realizza gli occhi, il naso, il "pisello" ed infine le mani. Inizialmente aveva posizionato le braccia alla Napoleone, ma non gli piacevano. "Meglio normale", dice.



### **FOTO OMINO POLISTIROLO**

Lo ripone seduto sul suo trono e sembra proprio un normale uomo, un po' triste ed impacciato, anzi, un po' irrigidito e triste in quella posizione, poco re o imperatore.

La volta successiva inizia giocando con poca convinzione con le freccette. Si guarda intorno alla ricerca di qualcosa. Aspetto, so che quando fa così sta cercando il modo per affrontare un tema importante ma che non sa in che modo farlo. Ero un po' sconcertata perché non aveva più degnato di uno sguardo, salvo che per recuperare le freccette, il suo omino. Non capivo cosa potesse essere: senso di colpa, delusione. Aspetto.

Si mette le mani in tasca e vaga per lo studio. Quando le tira fuori noto che stringono qualcosa di malcelato. Gli chiedo cos'ha in mano. Sembrava non aspettasse altro. Mi mostra due cassetine, una rossa ed una blu, e mi dice che è il gioco dei Pokemon.

Quando gli chiedo spiegazioni, mi trovo investita da un fiume di parole, come se la mia richiesta avesse aperto la diga che teneva tutta quella massa "d'acqua".

Nicola era eccitato, ma il suo modo di muoversi era contenuto. La passione, l'investimento affettivo s'intuivano dal ritmo concitato del racconto, da quello del respiro cui si accompagnava un movimento a piccoli scatti, come se lo sforzo per dominarsi fosse troppo grande. Non c'era corrispondenza tra il modo di parlare e la tensione che quel movimento trattenuto lasciava intuire.

Era come se fosse incapsulato in una potente corazza da cui fuoriusciva solo la testa mentre tutto il corpo era costretto in movimenti estremamente limitati. Come se quel videogioco gli avesse spalancato le porte di un mondo virtuale, sì, ma in cui le emozioni, le passioni, gli affetti erano reali e il suo corpo avesse incamerato tutta l'energia e la tensione che l'impresa metteva in gioco.

Quel videogioco aveva toccato e mosso qualcosa di estremamente importante e profondo nel mondo di Nicola ed ora lui lo stava usando per comunicarmi contenuti altrimenti inenarrabili. Capivo poco di quello che diceva, facevo fatica a seguirlo nella narrazione di quel viaggio nel fantastico che il gioco rappresentava. Sentivo però che non potevo lasciarlo così, che dovevo spostare l'azione dal narrare al fare affinché quei personaggi fantastici, e un po'fantasmatici, prendessero corpo dando al contempo a lui la possibilità di esperire con il suo corpo quelle emozioni e vissuti così compressi e trattenuti, per far sì che potessero venire fuori in modo da poter essere guardati, conosciuti e condivisi.

Gli chiedo di provare a farli, per consentirmi di conoscerli, disegnati o con l'argilla.

Sceglie l'argilla e se ne serve abbondantemente, come se fosse quello il "medium" più adeguato alla situazione del momento e come gli fosse chiara la necessità d'imprimere il proprio movimento in un elemento sensibile e malleabile.

Ne prende dunque una grande quantità: doveva essere proprio molto grande quella cosa che mi voleva mostrare e doveva anche urgergli dentro perché lavorava frettolosamente, incurante dell'aspetto estetico dell'opera, preso solo dall'agire.

Quello che mi ha presentato come risultato finale era una massa informe, dove tuttavia era chiarissima la forma di una grande bocca spalancata, quasi mi chiedesse aiuto o nutrimento oppure, invece, minacciasse di aggredirmi. Questa forma di un "vuoto" così contraddittorio conferiva un aspetto inquietante all'opera.

Nicola l'ha guardata un po', poco, poi ha cominciato a colpirla violentemente con le mani, con pugni, facendosi male, poi lo attacca con il martello che gli avevo messo, con sua grande sorpresa e soddisfazione, a disposizione "per appropriarmi della sua energia", diceva.

Per parte mia, assistevo limitandomi a fornire supporti e consigli ( una tavoletta molto spessa e resistente, spostarsi sui cavalletti per non distruggere il tavolo ...) perché la sua azione si limitasse a quell'oggetto e lui si sentisse ben certo di un controllo, di un contenimento di quella furia tremenda che sentiva dentro e che ora poteva finalmente uscire.

E così quello che fin'ora era avvenuto solo virtualmente, la distruzione , ma anche l'assimilazione di un nemico inquietante proprio per la sua ambiguità, si era potuto avverare nella realtà, in una situazione protetta ma vera.

Io guardavo un po' sgomenta quei resti. Mi sentivo distrutta anch'io. "E' morto!?", gli dico, con una sensazione d'impotenza non riuscendo ad immaginarmi "un futuro", una possibilità di continuità da quella desolazione, ma anche con un pizzico di incredula rabbia.

Quel mio sentirmi poteva corrispondere a come si era potuta sentire la madre di Nicola, ed oggi mi rendo conto di come si poteva sentire lui, nella misura in cui gli veniva trasmessa quella sensazione di “fine del mondo”.

Probabilmente, tuttavia, proprio la mia constatazione che ridava a lui la possibilità di continuazione, ed anche la fiducia che ciò potesse avvenire, rimette in moto il “gioco”. “ Non è morto, un Pokemon non muore mai, anche quando è tutto distrutto è ancora possibile curarlo. Tu sei il dottore che cura e aggiusta tutto”, e il tavolo è l’ospedale. Comincio a raccogliere tutti quei pezzetti, ad unirli in un unico blocco per poter poi lavorare sulla forma. Gli dico che non sarò in grado di ricostruirlo com’era originariamente ma lui mi rassicura, lo sa bene che il nuovo Pokemon non sarà identico al precedente, “perché certe battaglie lasciano il segno, e dopo non si è più uguali a prima”.

Era riuscito non solo a drammatizzare ma anche a parlare delle battaglie della sua vita, delle trasformazioni che avevano lasciato in lui.

Nel passaggio dal videogioco al gioco, Nicola aveva abbandonato quegli aspetti di onnipotenza che si percepivano nel momento in cui raccontava del suo viaggio, quotidiano e solitario, nel mondo dei Pokemon.

Là lui era fortissimo, aveva ormai vinto tutto, era l’allenatore, ma anche il Pokemon di turno e il medico e l’uomo d’affari e il grande esploratore che percorreva territori nuovi e pieni d’insidie, e lo stratega che, avendo a disposizione un’enorme squadra di combattenti, sapeva utilizzare al meglio le risorse disponibili per diventare imbattibile e unico. Nel videogioco lui poteva fare a meno di tutti perché si sentiva in grado di svolgere tutte le funzioni che di volta in volta venivano richieste.

Ora abbandonava queste difese onnipotenti e riconosceva di avere bisogno di aiuto per riparare un danno che lui stesso aveva provocato. Sentiva di potersi affidare e

fidare, certo della mia sopravvivenza alla sua rabbia e della possibilità riparatrice che io ero in grado di offrirgli. Non solo. In questo momento di profonda condivisione e, per certi versi d'intimità, cerco di capire di più di quel suo mondo. Riassumo quello che mi sembrava di avere chiaro cioè che esistono dei Pokemon buoni ed altri cattivi che combattono per vincere una grande sfida. "No, non ci sono Pokemon cattivi. Loro sono tutti buoni, sono gli allenatori che li fanno essere cattivi", mi dice.

Mi sono sentita tirata in gioco perchè, percepivo la responsabilità del suo allenamento ed al contempo la comunicazione che quello che lui era non dipendeva da lui ma dai suoi "allenatori". Stavo riflettendo sulla responsabilità che mi stava conferendo quando, improvvisamente ribalta i ruoli e torna ad essere l'allenatore/Pokemon fortissimo ed imbattibile.

Dalla polvere agli altari: come per la maggior parte dei suoi coetanei, anche in lui si alternano rapidamente momenti in cui si mostra ancora bambino bisognoso e dipendente ad altri in cui si atteggiava ad adulto ormai arrivato nel tentativo di sperimentare nuovi modi di essere, alla ricerca di una nuova identità.

Guarda la mia opera e subito ricomincia ad attaccare l'essere a martellate, per terra. Io sto al tavolo questa volta e lo guardo in silenzio, non ha bisogno ora della mia presenza, al suo lato, che lo contenga.

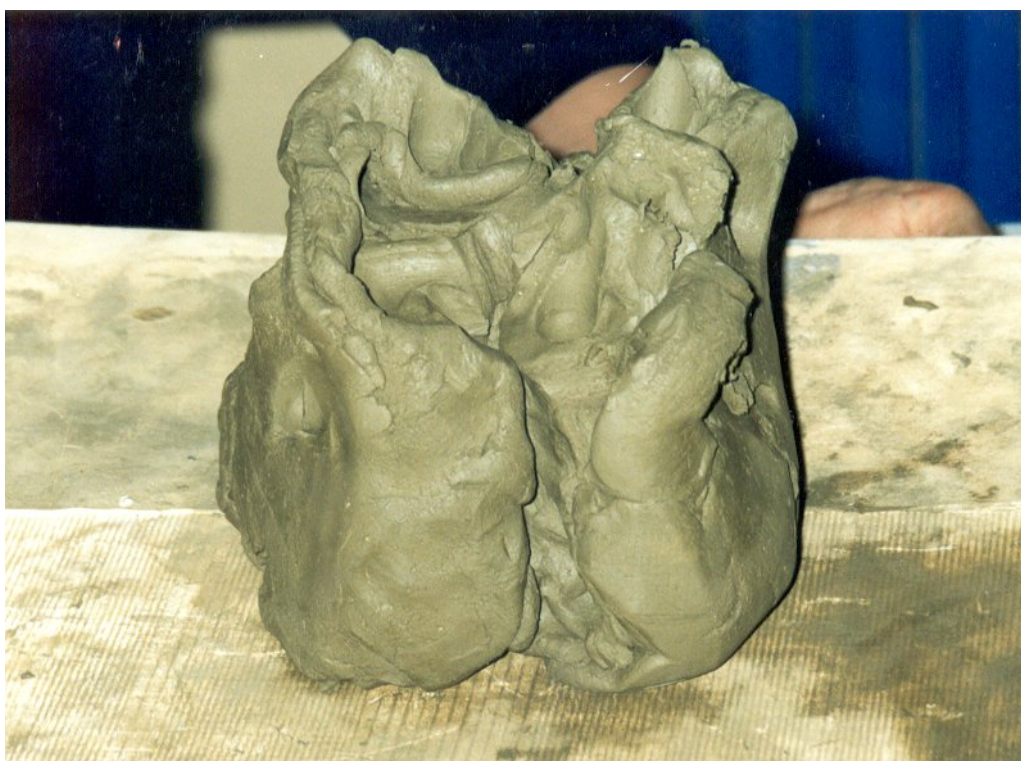
Quando, come prima, ha finito l'opera distruttiva, torna al tavolo, l'ospedale, e si mette a riparare il suo Pokemon, tranquillamente, ripercorrendo le operazioni che io avevo fatto poco prima. Gli va bene lasciato ad una forma grezza, indefinita se non nei suoi volumi che sono massicci. E' stanco ma sereno, tranquillo. Mi chiede di riporre la sua opera in modo da poterla lavorare ancora, "si può?", annuisco spiegandogli che dipende, in questo caso, dai suoi desideri e dalla mia cura.



Sento che manca qualcosa nel setting, che quello che sta avvenendo in lui e tra noi necessita di un testimone. Per la volta successiva procuro una macchina fotografica.

Istintivamente, ma sapevo anche che a Nicola sarebbe piaciuta molto, prendo quella automatica con lo zoom periscopico che si allunga fino a circa quindici centimetri pigiando un piccolo pulsante, un po' fallica.

Glìe la mostro subito spiegandogli che mi sembra importante fissare tutti i passaggi e le trasformazioni delle sue opere e lui acconsente all'uso. Quando scopre lo zoom ed il suo funzionamento si eccita tantissimo e comincia a fare numerose foto del lavoro della volta precedente.



#### **FOTO N° 0**

Poi ripone la macchina e comincia a distruggere l'oggetto per poi ricostruirlo. Io lo guardo. Ad un certo punto mi porge un pezzo d'argilla per aiutarlo nel lavoro di riparazione. Io sono sorpresa ed impreparata e gli chiedo subito delucidazione sui vari tipi di Pokemon, su cosa devo fare. Mi liquida in fretta e sento in tutto ciò da

un lato fiducia nei miei confronti ma mi sento un po' messa alla prova: sarò degna di tale fiducia?, lo accontenterò?. Comincio a lavorare e proseguiamo in silenzio, ognuno sul proprio lato della scultura, senza guardare ciò che l'altro fa ma in perfetta sintonia dei movimenti.

Alla fine lui osserva l'opera da ogni parte e rimane piacevolmente stupito, anzi, entusiasta. "Cavolo, un vero Pokemon, uno dei più forti e temibili". Il mostro era un mostro terrificante e fortissimo, dotato di due teste che potevano attaccare o difendersi da più parti contemporaneamente.



**FOTO N°1**

Il suo iniziale stupore era dovuto alla scoperta della somiglianza, o meglio, della complementarietà, dei nostri lavori: in fin dei conti i suoi mostri non erano poi così

pericolosamente unici se anch'io avevo i miei e mi permettevo di metterli in gioco con lui. Quelle sue parti così temute, così nascoste e fino ad allora negate, avevano perso, attraverso l'esternalizzazione e la condivisione che il lavorare insieme aveva facilitato, il temuto potenziale terrifico e distruttivo. Ora lui poteva accettare quelle sue parti, poteva permettersi, come dice Winnicott, di odiare perché io avevo dato forma al mio odio, alla mia rabbia aggressiva.

Distrugge, ma questa volta l'azione è meno devastante, i tiri sono controllati, come se già dall'azione distruttiva dovesse nascere qualcosa. Poi prosegue a modellare con le mani. Ne esce una strana forma, sempre un Pokemon dice lui, ed è un mostriciattolo tutta testa, bocca spalancata e pancia.



## **FOTO N°2**

A me sembra un animaletto indifeso, in una posizione di assoluto affidamento (pancia in su), che aspetta l'imboccata della mamma o che chiama.

Prende il vinavil e dall'alto lo versa nella bocca del mostriciattolo. Ne esce un po' ed a quel punto comincia a versarne ovunque e quel nutrimento diventa una "bava

che gli esce dalla bocca” e si sparge ovunque. Sento che prova un piacere immenso nel fare questa operazione. Dalla tenerezza che sentivo in me nella sua azione iniziale, comincio a provare un po' di disgusto, come se stesse sporcandomi, imbrattandomi fin dentro le viscere, riempiendomi di suoi prodotti corporei.

Guarda estremamente compiaciuto del risultato, coinvolgendomi in una minuziosa analisi, come fa un bambino quando mostra trionfante le proprie feci alla mamma. Io lo seguo negli apprezzamenti e concordo con lui sulla bellezza di quell'orrendezza. La fotografa più volte e mi rendo conto che quell'azione non serve solo a testimoniare ma anche a mettere distanza, mi sembra che la macchina fotografica, con il suo zoom, assuma il ruolo paterno andando a rompere quell'unione che si era creata tra di noi e riportandoci alla realtà, che forse corrisponde alla realtà sociale dell'unione familiare.



#### **FOTO 2°A**

Mi chiede di riporre il mostro in modo da poterci ancora lavorare. Quando lo rivede ha perso tutta la sua drammaticità; adesso è neanche un po' ridicolo.

Prende bisturi e coltello e comincia a fargli “le operazioni”. Ora non è più un Pokémon e neanche un allenatore, adesso è un professore ed io la sua assistente. As-

sisto, nel senso che lo sto a guardare e gli passo degli strumenti quando me li chiede.

Ricompono un altro blocco che è Bismark, che è cattivissimo ed antipaticissimo. Gli chiedo il perché e lui mi spiega che è un invasore ed un usurpatore, come Napoleone e Hitler. Gli ricordo che a lui Napoleone piaceva, anzi, vi si identificava. “Ma non è quello, questo è Napoleone terzo”, mi risponde. Intuisco che ha cambiato tematica ma faccio fatica a capirlo. Lo seguo nel gioco. Fa delle torture tremende al nuovo personaggio: gli fa i buchi, gli stacca dei pezzi ed il sangue fluisce ovunque. Chiama una coppia di suoi amici vampiri, un maschio ed una femmina, affinché possano succhiare tutto quel sangue senza che vada perso. Con le mani io drammatizzo i vampiri, che si nutrono di tutto quel ben di Dio, chiedendogli se non li teme. Forse è anche lui un po' vampiro?, ma invece sono solo amici che lui non teme, anzi nutre e mantiene, per così dire, in vita.

Il vampiro è una creatura mitica, un intermediario tra la vita e la morte, è un non morto ed al contempo un non vivo, che ogni notte sorge dalla sua bara per ritornarvi ad ogni canto del gallo. Una caratteristica perturbante di queste creature è che non posseggono ombra e che la loro immagine non si riflette allo specchio, come se non avessero corpo materico.

*“ Green rammenta come il vampirismo si riconduca alla relazione madre bambino, o meglio madre feto, tra i quali passa un legame corporeo basato proprio su un ininterrotto scambio di sangue attraverso il cordone ombelicale”*

*( A.Carotenuto, Il fascino discreto dell'orrore).*

Il vampirismo rende esplicita una particolare forma di desiderio, quale quello di una condizione di totale indifferenziazione , di tensione verso una fusionale riunificazione con l'altro. I vampiri infatti non hanno la possibilità di essere rispecchia-

ti. Lo specchio indica che vi è un piano di separazione, conferma l'esistenza dell'altro, "certifica me, nella mia separatezza da te".

I vampiri non hanno ombra che è il segno della pesantezza delle cose, della loro materialità ed impenetrabilità dei raggi, della loro tangibilità ed anche mortalità. Essa inoltre rappresenta il lato oscuro di ogni individuo, quelle parti di sé che ci fanno paura e che non vorremmo vedere e riconoscere.

*"Non avere ombra significa abolirsi come soggetti mortali....confinarsi in una semi-esistenza sospesa tra una condizione di assoluta dissoluzione dell'io ( la morte diurna) e una condizione di assoluta fusionalità con l'altro, in una relazione in cui pertanto l'alterità viene negata"*

*(A.Carotenuto, ibidem sopra).*

Nicola aveva richiamato dal suo dentro, dalla sua notte, i suoi "amici" vampiri, li aveva nutriti col sangue di ciò che aveva distrutto, forse uno stato, più che una persona, uno stato in cui lui si sentiva ambivalente, che lo attraeva ma al contempo rifuggiva.

Io, o meglio le mie mani- vampiro, "pasteggio abbondantemente", quindi ringrazio, saluto e me ne vado. Torno ad essere l'assistente.

Taglia in due il pezzo con una lama. Mi porge un pezzo,"l'anima",dice, mentre lui tiene l'altro che suppongo essere il corpo "e faccia quello che vuole".

E' freddo, staccato, lo sento di nuovo sulle sue come non accadeva da un bel po'.

Aveva separato il pezzo, gli era costato probabilmente molto, e mi aveva consegnato l'anima da ricostruire. Mi sentivo addosso una grande responsabilità, non sapevo bene cosa fare.

Cominciamo a lavorare in silenzio, ognuno sul proprio pezzo d'argilla.

Poco dopo inizia tuttavia a raccontare: mi parla del suo "pisello", che quando va in montagna e cammina in discesa suda e lo deve tenere a bada perché pizzica un po'

e lo deve mettere a posto. E' un po' monello. Gli chiedo cosa succede quando diventa monello. Nel frattempo entrambi lavoriamo, ognuno alla propria opera, ed io comincio a fare colombini. Probabilmente, senza rendermene conto, davo forma a ciò che la sua comunicazione faceva risuonare in me. “ Diventa pericoloso, proprio come un serpente”. Mi racconta che lui i serpenti non li ama perché sono perfidi, preferisce altri animali, “buoni o cattivi che siano, ma almeno sono quelli!”, molto più difficile gestire e controllare ciò che è imprevedibile o quanto meno questa “nuova cosa” che si affacciava alla sua esperienza e che sfuggiva al suo desiderio di controllo onnipotente.

Finiamo i nostri rispettivi lavori: la mia una specie di fontana con sopra una statua di un pupazetto, la sua un blocco tozzo, un po' informe, con dei buchi profondi.



### **FOTO N°3**

Guardiamo insieme i due lavori, lui li avvicina sulla stessa tavoletta. Ha l'aria poco convinta. Gli chiedo se vuole fare qualcosa. Prende un pezzetto d'argilla dal suo lavoro, fa un piccolo colombino e collega le due opere. Adesso gli piace molto.



### **FOTO N°3A**

Pensavo, visto l'alto gradimento, che volesse conservare questo lavoro invece mi dice che lo vuole ancora trasformare.

Gli propongo allora di fotografarlo: è entusiasta, come se fosse una cosa nuova.

Fa molte foto ed in particolare mi chiede di posare con l'opera e di fotografare anche lui con essa. Era molto orgoglioso del suo prodotto; mi sembrava che stesse proponendomi un gioco: quello di due genitori che si fotografano a vicenda insieme al loro bambino.

La volta successiva inizia la seduta ricostruendo la storia/trasformazione dei Pokemon, quasi stesse facendo il punto, a sé stesso più che a me, della situazione prime di iniziare un nuovo viaggio.

Prende il lavoro e si accinge a fare "un'altra trasformazione". Con il martello prima distrugge le due parti, quindi le unisce in un blocco verticale. Gli chiedo cosa sia. "E' una donna", risponde ed io gli esplicito le mie perplessità in quanto non colgo



alcun elemento che mi qualifichi quel pezzo in quanto donna. Traccia allora il volto, quindi disegna un bambino. “E’ una donna messicana incinta”.



#### **FOTO N°4**

Prende quindi un punteruolo e trafigge la donna alla testa e successivamente, con un attrezzo più massiccio, punta “la pancia” e la trafigge facendo uscire un pezzo di terra.

“E’ uscito da dietro”, afferma come stupito. Gli chiedo cosa sia uscito da dietro, se il bambino od altro. Mi risponde che no, il bambino era già nato ed ora era in braccio.

Prende la lama, taglia un pezzo di testa, con un gesto molto simile alla decapitazione con la spada, “perché lei è cattiva”, quindi la seziona in due, il tronco ed il resto del corpo. Comincia a fare a pezzettini il tronco porgendomi ogni singolo pezzetto. Ora io sono ritornata ad essere la sua assistente e mi dice, con tono da persona importante quale potrebbe essere un chirurgo,: “perché dopo aver distrutto bisogna

ricreare qualcosa di nuovo, potrebbe fare un piatto buonissimo da mangiare con tutti gli spezzatini che le do”

Comincio a dare una forma ai pezzetti, come se stessi componendo un bel piatto.

Prende l'altro pezzo d'argilla, il resto del corpo, e fa un contenitore usando il martello per appiattire il tutto e rialzando quindi i bordi con le mani. Allora io ripongo il “cibo” nella ciotola.



#### **FOTO N°5**

Comincia a “mangiare”, invitando anche me a farlo, in un modo che sembra quasi una preghiera, come se il fatto che lo facessi anch'io lo legittimasse all'azione.

Comincio a nominare, in corrispondenza di spezzatini, parti del corpo. Quando dico , di un pezzo, che è un pezzo di tetta Nicola presta attenzione. Mi chiede com'è ed io gli rispondo che è morbido, “quindi molto buono”, dice lui; annuisco. “Mangia” con ancora più gusto e mangia anche la ciotola “perché è di cioccolato”, dice.

Alla fine è sazio, pieno e tutto di lui parla di un conquistato stato di benessere.

Aveva buttato fuori, attraverso i materiali ed il gioco, tutta la sua critica, la sua aggressività nei confronti della madre, la sua intolleranza nei confronti del bisogno di dipendenza da lei con il conseguente desiderio di distruzione nei suoi confronti. Ma mi aveva portato anche i suoi vissuti derivati da risposte inadeguate alle sue proiezioni infantili, che probabilmente erano state peggiorate anziché migliorate al punto da produrre in lui una rimozione ed un eccessivo contenimento delle pulsioni aggressive.

Ciò che io gli avevo offerto era un buon contenitore dove Nicola poteva proiettare i suoi contenuti interni per reintroiettarli trasformati.

In “ Attenzione ed Interpretazione” Bion afferma che, quando vi è un buon rapporto tra contenitore e contenuto, questo fa insorgere un terzo oggetto, in modo tale che due oggetti ne condividano un terzo con reciproco vantaggio di tutti e tre, mentre al contrario un cattivo rapporto tra i due fa insorgere un terzo oggetto che si rivela distruttivo per tutti e tre.

La comparsa di un terzo oggetto è l’inizio della realizzazione dell’esistenza del padre nel triangolo edipico. Il riconoscimento da parte del bambino del rapporto dei genitori tra loro gli consente, secondo R. Britton, di tenere insieme il suo mondo psichico fornendogli un confine delimitante per il mondo interno.

Mi sembra che fosse avvenuto proprio questo processo, che Nicola avesse cioè avuto la possibilità di ricostruire i confini, i limiti del proprio mondo interno permettendosi in tal modo di abbandonare la corazza difensiva che lo proteggeva ma anche lo impediva nelle sue possibilità di vivere.

Quando riprende in mano la sua opera, i pezzetti sono diventati un po’ duri e, poiché vuole costituire un unico blocco, ricorre al martello per realizzare il suo intento mettendoci molta forza ed energia nel picchiare.

Ne risulta una forma un po’ piatta, dalla superficie piena di insidie.



#### **FOTO N°6A**

E' un pianeta di un altro mondo, extraterrestre e pericoloso. Lui è un importante professore, uno dei pochi sulla Terra in grado di affrontare quel pericolo distruggendo nel modo giusto quel pianeta per poi usarlo per farne cibo per gli esseri umani (prosciutto e mortadella).



**FOTO n° 7**

Io, da assistente , vengo nominata aiutante. Mi sembra una cosa bellissima, sento che lui comincia a fidarsi di più, ma di sé stesso. Ho come la sensazione che il suo tenermi a distanza fosse un modo per proteggere me dalla sua temutissima potenzialità distruttiva, o meglio, da quello che lui pensava fosse.

Sono stupita da quella trasformazione a mio avviso un po' ridicola del pianeta.

Mi viene in mente tuttavia la sua prima opera di un Pokemon, dove l'impressione che avevo avuto era di una bocca affamata e complessivamente di un grande vuoto.

Ora di cibo ce n'era più che a sufficienza, si poteva sfamare l'intera umanità!.

Dei due pezzi ne fa un altro pianeta, sbattendo fortissimo l'argilla per terra.

Questa volta mi chiede la collaborazione nel tagliarlo e lo facciamo con uno scambio continuo di attrezzi, lavorando molto vicini, tirando, toccandoci, muovendoci.

“E' nata la SPACCAPIANETI S.P.A.”, esclama contento alla fine del lavoro ed il suo compito è quello di cacciare e distruggere i pianeti pericolosi per la sopravvivenza della Terra. Partiamo per il nostro viaggio. Incontriamo pianeti sempre più alti e

sempre più complessi da affrontare perché “sotto la loro superficie liscia si nasconde un interno pieno di insidie”.



**FOTO N° 8 A**

Ogni volta infatti lui riempiva l'interno del pianeta di numerosi elementi, filo di ferro, di rame, spago ed oggetto duri e contundenti che trovava o si costruiva.



**FOTO N° 8**

Per conquistare il pianeta doveva ogni volta togliere prima tutti quei pezzetti, “che sono pericolosissimi e mortali perché se li tocchi ti fulminano”, e quindi doveva lavorare con pinzette e strumenti vari per poi procedere al suo appiattimento.



**FOTO N° 9**

Mi dice che sono necessari moltissimi esercizi, e quindi dobbiamo distruggere tantissimi pianeti, prima di affrontare l'ultimo, quello veramente pericoloso e mortale per la Terra, il "Pianeta non mi toccare".



**FOTO N° 9A**





**FOTO N° 9B**

Di contro io gli ricordo che forse è meglio che acceleriamo la nostra missione, mancando due sole sedute alla chiusura estiva.

Comincia allora a ripercorrere tutto il percorso fatto, quasi fosse una verifica, una presa d'atto del punto a cui era, per sapere se poteva fare il passo finale.

“Allora, abbiamo distrutto Formaggius, Salumierus, Spildiferrus, Fangus, Maxidifesus, Infidus, Forzionus. Sì, possiamo tentare” dice “ma lo facciamo la prossima volta”.

La volta successiva però io dimentico di portare la macchina fotografica. Glie lo dico subito e lui mi rassicura dicendomi che forse è meglio così, perché ha voglia di disegnare.

Prende due fogli bianchi per disegnare due Pokemon.

Vuole usare matita e gomma, “perché io le cose le voglio fatte bene e precise, altrimenti non le faccio”, afferma.

Dopo aver disegnato prende i gessetti e si accinge a colorare. Con il nero ripassa tutti i contorni e, per pulire una piccola sbavatura, ripassa con le dita portandosi in giro il colore per tutto il foglio sporcandolo tutto.

Rendendosi conto del paradosso scoppia a ridere divertito e prosegue nella colorazione con il giallo. La sua preoccupazione della perfezione non c'è più, ora c'è il divertimento ed il piacere puro nell'uso del gessetto che sparge quasi fosse una cipria.

Il Pokemon che sta facendo è molto cattivo e forte. Tuttavia, quando lo guarda, si rende conto che ha ben poco di cattivo. Decide allora di accentuare gli occhi contornandoli di nero. Passa all'altro foglio e realizza un altro personaggio usando la stessa modalità. Quando guarda quei suoi personaggi, che pure denotano una carica aggressiva non indifferente, è contento.



**FOTO POKEMON**



**FOTO POKEMON\_2**

“E’ proprio quello che volevo” dice, pienamente soddisfatto del risultato ed era come se mi stesse parlando non del lavoro in sé ma di quello che poteva rappresentare, cioè un’opera non perfetta, linda, ben misurata e contenuta, ma viva e vitale, vera, proprio come forse riusciva a sentirsi lui in quel momento, libero dal dover essere, dalle difese che fino ad allora aveva dovuto mettere in atto per proteggersi. La volta successiva arriva con un’aria smarrita e triste. Gli ho fatto trovare tutto pronto sul tavolo.

Comincia a preparare per realizzare il “Pianeta non mi toccare”.

Batte l’argilla per terra con una forza ed una violenza mai avuta prima. I botti che produce lo spaventano ed eccitano al contempo.

Quando è tutto spiacciato va al tavolo. Mette tutti i materiali che aveva usato le volte precedenti più tanti, tantissimi chiodi di misure diverse.



#### **FOTO N° 10**

Quindi si accinge a lavorare sulla forma. E’ complicato perché ci si può far male, è veramente “non mi toccare”, penso io.

Riesce a costruire la forma che vuole, “fuori è tutto liscio ed uno non sa i pericoli che corre, bisogna avvicinarsi con molta, molta attenzione”, afferma guardandola con soddisfazione.



#### **FOTO N° 11**

Comincia la distruzione che in realtà si rivela più facile di quanto non si potesse immaginare.

“Eh già, perché quando uno conosce le difese, poi non c'è più pericolo!”. Afferma con tono solenne e prosegue “noi abbiamo lavorato, le abbiamo scoperte e conosciute ed ora non abbiamo più niente da temere. In fondo il pianeta Non mi toccare è stato il più semplice di tutti”.

Io gli rispondo che forse avevamo così paura perché tutti ne parlavano così male, come di una cosa terribile, pericolosissima che anche noi la temevamo.

“Ma mai nessuno è riuscito a tornare indietro per dire com'era in realtà perché sono tutti morti” ed io gli dico che forse noi abbiamo trovato la strada giusta, che non siamo andati dritti lì, rischiando, che è stato un viaggio ed un lavoro lungo che pe-

rò ci ha consentito di arrivare sani e salvi alla meta . “Eh già!”, sospira con soddisfazione ma anche con un tono un po’ depresso.

Ora sul tavolo c’è una specie di albero d’argilla con i rami fatti da tutti gli attrezzi che ci hanno accompagnato per tutto questo percorso. Sono in bell’ordine, riposti, per un po’ non ne avrà più bisogno perché la meta è stata raggiunta. Di fianco un mucchietto di pezzi che, tra lo sporco d’argilla e il fatto che sono tutti piegati ed acciacciati, hanno perso tutta la loro pericolosità. Lì fuori sono ormai solo un po’ patetici, fan finanche un po’ di tenerezza.



### **FOTO N° 11 A**

Ci prepariamo al saluto ripercorrendo, attraverso la visione comune e la selezione che lui fa delle foto, tutto il nostro viaggio. Lui sceglie le foto che più gli piacciono, in particolare quelle due dove siamo presenti con l’opera realizzata, e le mette nel

portafoto “ perché così è più bello”, dice, “perché così hanno un contenitore”, penso io.

Mi lascia l'unica foto della “donna messicana con bambino”, perché “mica posso farla vedere alla mamma e magari spiegarle”.

Ci salutiamo con un grande abbraccio, un po' commossi, ed un sincero arrivederci. Quando faccio l'incontro finale del ciclo con i genitori, percepisco subito una strana situazione. Il padre è più sciolto rispetto all'incontro precedente, più rilassato; la madre cela, malamente, un certo fastidio, quasi un po' di rabbia.

Mi faccio raccontare le loro impressioni e percezioni di Nicola, se ci sono stati dei cambiamenti a scuola, se hanno avuto dei riscontri anche dagli altri.

Prende la parola il padre, ed esprime tutto il suo entusiasmo per il figlio, del rapporto che si è creato tra di loro, della tenerezza che gli fa: “pensi che prima dell'esame era preoccupatissimo, anche se lui è bravo a scuola, ed è venuto a dirmi che aveva un po' paura.....dopo la prova mi ha detto che era proprio vero che era facile ma che una cosa importante che non si conosce fa sempre un po' paura” e poi “ nei viaggi, quelli che abbiamo fatto io e lui, parliamo molto confidenzialmente e io gli parlo di me quando avevo la sua età”.

La madre sminuiva ogni aspetto positivo che lui portava del figlio. La sentivo sempre più arrabbiata, era forse gelosa di questo avvicinamento di Nicola al padre?.

D'altra parte Nicola cominciava ad identificarsi giustamente in lui, a ricercarlo, a prenderlo a modello. Probabilmente il padre riusciva a comunicare anche a livello empatico con lui, ora che finalmente si permetteva di mettere in gioco affetti ed emozioni, cosa probabilmente più difficoltosa per la mamma.

Mi ricordo di una telefonata che la signora mi aveva fatto poco tempo prima. Era stupita, e non sapeva come interpretare la cosa, perché entrando in camera di Nicola che giocava tutto preso al computer, appena lui l'aveva vista, interrompeva il

gioco e scoppiava a piangere spiegandole quello che era successo. Le avevo chiesto qual'era stata la sua reazione e mi aveva risposto che l'aveva sgridato e spento il computer. Le avevo spiegato, cercando di non colpevolizzarla, che, se fosse successo un'altra volta, sarebbe stato più opportuno prestare attenzione a ciò che Nicola esprimeva al di là dei fatti, ad esempio, che forse desiderava essere compreso e consolato da lei, magari coccolato.

Man mano che il colloquio proseguiva mi rendevo sempre più conto che, a fronte di un cambiamento di Nicola ed anche del padre, la madre non era riuscita a cambiare. Lei percepiva tutto ciò ma non riusciva a far altro che opporsi e rifiutare e, non potendo far altro, rifiutava me. In fondo ero io la causa di tutto e lei avrebbe eliminato il problema eliminando me. Ne ero pressoché certa.

Li ho lasciati dandoci appuntamento a settembre, alla ripresa della scuola che voleva dire per Nicola intraprendere una nuova esperienza scolastica, con tutte le difficoltà che lui poteva incontrare, probabile fonte di ansie e quindi "indubbiamente bisognoso di continuare la terapia", a detta del padre.

Non ho più visto Nicola.



## **FUMETTI, CARTONI ED ARTE: LE “MIE” IMMAGINI**

*“...perché il fantastico è vero, naturalmente. Non è reale, ma è vero. I bambini lo sanno. Anche i grandi lo sanno, ed è proprio per questo che molti di loro ne hanno paura...Hanno paura dei mostri perché hanno paura della libertà”*

*(Le Guin, Il linguaggio della notte, Ed. Riuniti, 1986)*

I personaggi e le storie dei fumetti, cartoni animati e videogiochi di cui Nicola, ma non solo poiché la maggior parte dei bambini e ragazzi che ho seguito e seguo in terapia me li hanno portati attraverso disegni o drammatizzazioni, si era servito per affrontare delle tematiche altrimenti inavvicinabili, mi incuriosivano e stimolavano a volerli conoscere al di là di ciò che avveniva nel setting.

Perché un bambino preferiva quel Pokemon, com'erano gli altri e quel determinato personaggio che relazione aveva con gli altri e con la storia di cui era protagonista?. Ho cominciato a guardarli alla televisione, a leggere i fumetti per cercare di capire, con un atteggiamento “professionale”, un po' staccato, cosa che però mi portava facilmente alla noia. Cosa c'entrava quel mondo con me?.

Credo che qualcosa si sia mosso in me nel momento in cui anch'io, con Nicola, ho messo in gioco i miei mostri interni, aprendo lo spazio del mio mondo fantastico e andando quindi a ricercare, o meglio a togliere il velo che io stessa avevo creato perché quel mondo io l'avevo in casa (libri d'arte) oltre che dentro di me, le forme che maggiormente lo rappresentavano.

A questo punto è cominciato il mio personalissimo gioco con quei personaggi e storie che, adesso, non mi annoiavano più anzi, erano lo stimolo per questa ricerca che mi coinvolgeva su più piani: quello professionale, perché mi rendevo conto che quello che io facevo era un rispecchiamento, con un “valore aggiunto”, dei conte-

nuti che i pazienti mi portavano, quello personale perché forse solo ora mi concedo di dare forma, attraverso una identificazione nelle opere di grandi artisti, a delle parti di me che anch'io, come Nicola e gli altri, avevo negato e rifiutato oppure riconosciuto come parti sgradevoli nelle altre persone.

Ciò che voglio proporre ora è la parziale testimonianza di questo mio percorso, che sicuramente può prestarsi ad analisi, sia estetiche che interpretative, più approfondite ma che mantengo sul piano del gioco perché è così che io ho cominciato, ed è stato piacevole.

Il mondo dei Pokemon (piccoli mostri) non fa paura, si presenta come un mondo animato da piccoli esseri dall'aspetto gradevole, dai colori pastello e dalle forme morbide, a volte un po' buffe, inseriti in un contesto di quotidianità che difficilmente porta al sospetto che possa succedere qualcosa di sgradevole.

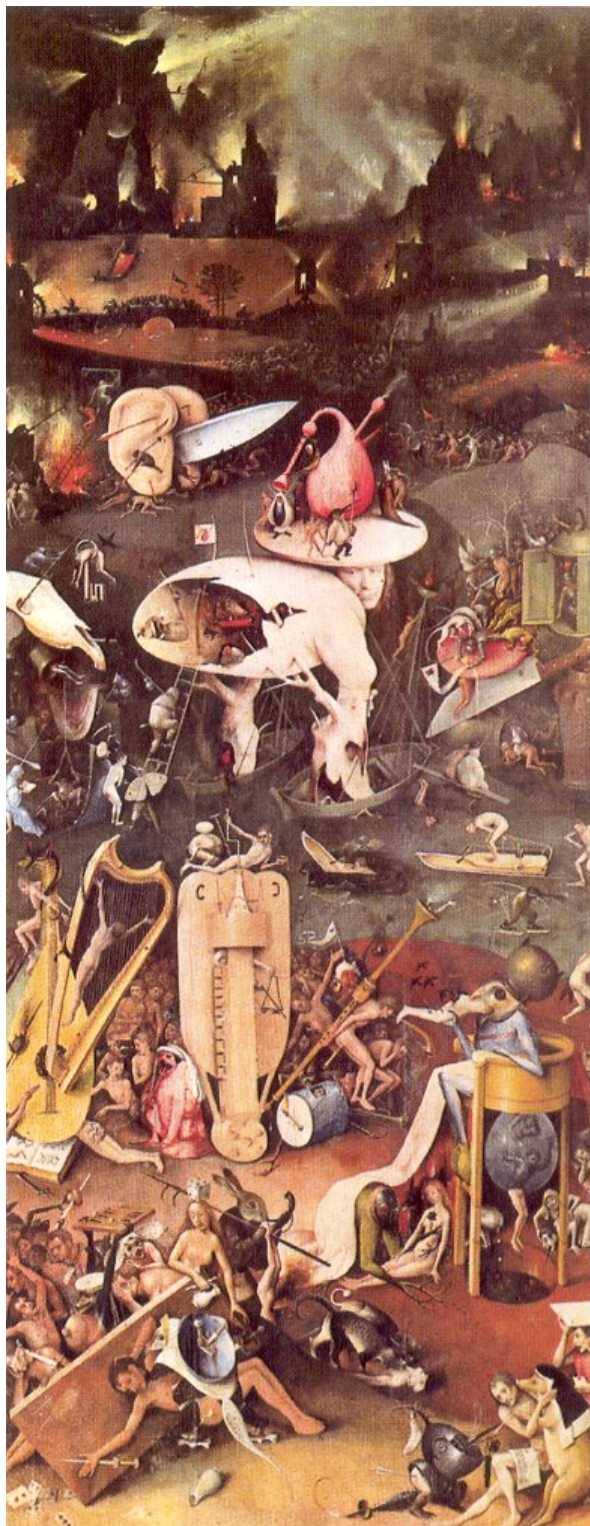
Ti invita ad entrare, a volerne sapere di più, a conoscere e puoi in tal modo scoprire le diverse caratteristiche di quei personaggi che si trasformano con il loro evolversi diventando sempre più potenti e forti nell'uso delle loro armi, che corrispondono alle loro caratteristiche intrinseche, che usano in situazioni di difesa o attacco.

Anche i mondi, seppur inquietanti quantomeno nella definizione "pittura morale" che essi hanno, di Bosch e Bruegel il vecchio non spaventano, non ti inducono a distogliere lo sguardo.

D'altra parte Van Mander (1604) ci dice che *"...Ci sono pochi dipinti suoi che si possano guardare senza ridere: anche il più accigliato, il più austero degli uomini, vedendoli, non può fare a meno di sorridere..."*

*(Gloria Vallese, Vizi virtù e follia di Bruegel il vecchio, Mazzotta, 1979).*

Questi mondi ci vengono presentati in una cornice dove vi è un pullulare di situazioni, personaggi, esseri, dove lo sguardo scorre, viaggia, si sofferma al centro ma poi riparte in un percorso che invita ad avvicinarsi, ad entrare.



### **Bosch inferno**



### **Bruegel angeli ribelli**

E quando ti avvicini scopri mostri, esseri grotteschi e inquietanti che poco hanno di umano o meglio che, mettendo in scena specifici aspetti della comune umanità, perdono la complessità e completezza propria dell'uomo.



**Bosch giudizio particolare**



**Bruegel Angeli ribelli particolare**

Sono esseri, frutto di metamorfosi che hanno, chi più chi meno, conservato dei tratti umani, oppure elementi del mondo naturale e degli oggetti che si sono “animati” andando a creare un tutt’uno indifferenziato dove ogni certezza e sicurezza si dissolve.

E a nulla può la ragione se non assistere impotente, incapsulata e monca, lugubre e grottesca, a questo “spettacolo”bizzarro e un po’ tetro.



### **Bosch 2 mostrini**

Io ora li posso guardare, per l'appunto sorridendo, questi esseri che ben rappresentano anche dei miei aspetti che ho temuto e rifiutato ma che riesco a mettere in gioco in questa forma nella relazione con alcuni miei pazienti.

E allora vissuti, affetti ed emozioni percepiti come terrificanti e potenzialmente devastanti, trovano un posto in me , dove stare per essere accolti e trasformati, per tornare ad essere fatti propri, dopo essere stati negati o disconosciuti, ad integrazione della loro personalità.

Ciò tuttavia è potuto avvenire nella misura in cui io sono riuscita a trovare una forma corrispondente, la mia, permettendomi di accogliere pienamente quella da loro proposta.



**Foto Pokemon\_3**



**Bosch mostri 2**

## **CONCLUSIONE**

Questo lungo viaggio, di ricerca, approfondimento e confronto prima di tutto con me stessa, mi ha arricchita molto.

Mi ha prioritariamente messa di fronte ai miei pregiudizi, facendomi rendere evidente come essi rappresentassero delle difese che assumevo nei confronti del nuovo, diverso, di qualcosa che non mi apparteneva (ad esempio i cartoni animati giapponesi) mostrandomi al contempo quale risorsa immane sia, per noi arte terapeuti, il poter ricorrere alle immagini, nostre o di altri, per poter con minor difficoltà affrontare uno sconosciuto che temiamo. Ci aiutano ad abbattere il muro che a volte ci costruiamo consentendoci di guardare e dialogare con i nostri contenuti interni, fornendoci al contempo un'ancora di sicurezza con cui possiamo aprirci all'incontro con l'altro, anche se ciò che ci porta può essere veramente terribile.

Non so se sia così in assoluto, ma per me è sicuramente una cosa importante: nella misura in cui vi è in me un desiderio, un'apertura al gioco, il piacere della scoperta, la sicurezza di "sopravvivere a qualsiasi avventura" in relazione all'altro, egli lo percepisce e può a sua volta permettersi di giocare, creare, e far emergere anche i suoi contenuti "più mostruosi".

E' ciò che è avvenuto con Nicola che ha potuto esplorare il suo mondo fantastico proprio a partire dalla mia accettazione di quel suo mondo per poi permettersi, fiducioso, di proseguire il cammino.

Il mio viaggio con lui è stato per me una "prova", nel senso teatrale del termine, rispetto ai miei vissuti nei confronti della rabbia, la mia e la modalità di pormi nei confronti di quella degli altri, e la rassicurante conferma di quanta ne riesco a "reggere".

Grazie Nicola.



## **BIBLIOGRAFIA**

- Aa.Vv.**, Quaderni di arte terapia, voll.1e 2, Pitagora Editrice, 1998
- Antinucci F.**, Computer per un figlio. Giocare, apprendere, creare, Laterza, 1999
- Anzieu D.**, L'Io pelle, Borla, 1994
- Anzieu D.**, Creare Distruggere, Borla 1999
- Arieti S.**, Creatività, la sintesi magica, Il pensiero scientifico, 1989
- Ascione C.**, Videogames. Elogio del tempo sprecato, Edizioni Minimum Fax, 1999
- Bion W.**, Apprendere dall'esperienza, Armando, 1990
- Bollas C.**, L'ombra dell'oggetto, Borla, 1989
- Bonino S. Saglione G.**, Aggressività e adattamento, Bollati Boringhieri, 1993
- Borsing W.**, Hieronymus Bosch, tra cielo e inferno, Taschen, 1994
- Carotenuto A.**, Il fascino discreto dell'orrore, Bompiani, 1997
- Cocconi M.G. Salzillo L.**, Un ponte d'immagini, Franco Angeli, 2001
- Matroneo I.**, Il piccolo libro della rabbia, Bompiani, 1999
- Graves R.**, I miti greci, Longanesi, 1985
- Hagen R. M. e R.**, Pieter Bruegel l'ancien, Paysan, fous et démons, Taschen, 2000
- Laplanche- Pontalis**, Enciclopedia della psicanalisi, Laterza 2000
- Lorenz K.**, L'aggressività, Euroclub, 1979
- Mc Dougall J.**, Eros, Cortina 1997
- Merleau-Ponty M.**, L'occhio e lo spirito, S.E.,1989
- Milner M.**, Disegno e creatività, La nuova Italia, 1975
- Ogden T.**, Il limite primigenio dell'esperienza, Astrolabio, 1992
- Pellitteri M.**, Matzinganostalgia, Castelvecchi 1999
- Raffaelli L.**, Le anime disegnate, Castelvecchi, 1994
- Sandler J.**, La ricerca in Psicoanalisi, Bollati Boringhieri, 1990

**Segal H.**, Sogno fantasia e arte, Cortina, 1991

**Vallese G.**, Vizi virtù e follia di Bruegel il vecchio, Mazzotta, 1979

**Vernant J.P.**, L'universo, gli dei, gli uomini, Einaudi, 2000

**Jung C.G.**, L'uomo e i suoi simboli, Cortina 1991

**Winnicott D.W.**, Gioco e realtà, Armando, 1994

Sviluppo affettivo e ambiente, Armando 1995

Dalla pediatria alla psicanalisi, Martinelli e C., 1991

Il bambino deprivato, Cortina, 1986

Dal luogo delle origini, Cortina, 1990

Esplorazioni psicanalitiche, Cortina 1995