

Bambini che sognano in gruppo

Alfredo Lombardozzi

Abstract

Il sognare insieme in modo esplicito ha permesso ai bambini in gruppo, di cui sono riportati alcuni sogni, di appropriarsi della 'cultura latente' delle immagini oniriche, e passare dalla condizione di terrore della frammentazione della *statua all'ingresso del labirinto* alla 'domesticazione' delle immagini appartenenti ad una memoria affettiva. Nel gruppo di bambini che sognano si può imparare a vedere. Una fantasia di procreazione che si presenta alla fine del gruppo indica che ciò che è stato generato è l'identità individuale dei singoli membri, che possono rispecchiarsi l'un l'altro nel gruppo, in un forma per così dire umana, 'addomesticata' mediante la condivisione dei sogni.

Parole-chiave: gruppo, sogno, bambini, domesticazione degli affetti

"In principio era un fiume. Il fiume diventò una strada, e la strada estese le sue ramificazioni sul mondo. E giacché, un tempo, la strada era stata fiume, la sua fame era insaziabile. Non c'era uno fra di noi che fosse impaziente di nascere. Non amavamo le fatiche dell'esistenza, i desideri irrealizzati, le venerate ingiustizie del mondo, i labirinti dell'amore, l'ignoranza dei genitori, la realtà della morte e la sorprendente indifferenza dei vivi nei riguardi delle semplici bellezze dell'universo. Temevamo la crudeltà degli esseri umani, i quali nascono ciechi e raramente imparano a vedere" (Ben Okri)

Il lavoro con un gruppo di bambini è una condizione al limite di un'esperienza onirica, un racconto, una trama così complessa da rendere difficile cogliere l'ordito del sogno. Raramente il gruppo o i membri 'dicono' il sogno, più volte 'sognano' il sogno.

Un gruppo esperienziale di otto bambini tra gli otto e i dieci anni, durato due anni in una scuola elementare. Alcuni elementi simbolico-rappresentativi hanno denotato l'esperienza di questo gruppo nel corso del primo anno e nella prima parte del secondo:

-Lo spazio: intorno alla metà del primo anno il gruppo esprime la fantasia di uno spazio-universo, dove accadono battaglie galattiche; i pianeti rappresentano mondi in guerra. Sulla destra in alto del foglio di un disegno, che raffigura questo universo, c'è un labirinto. Si può accedere solo in una parte del labirinto, dove si trovano mostri e fantasmi, rimettendo insieme i pezzi di una statua frammentata, come fosse

un puzzle.

-Il tempo: le relazioni, gli affetti, le separazioni sono pensate dal gruppo nei termini di una 'pasta d'amore', una specie di minestrone misto di pongo, che viene messo in una clessidra.

-Il bambino mostruoso: il gruppo si scinde in sottogruppi. Sulla porta c'è un 'amuleto egizio'. Il neonato viene dipinto metà azzurro e metà rosso e sbatacchiato ovunque. E' il mostro! Un disegno di colori concentrici rappresenta il nucleo di un atomo, che può scindersi in una esplosione nucleare.

-Il mito dell'Eden: all'inizio del secondo anno i bambini si muovono come in un video-gioco con una struttura labirintica. Nel corso di questo gioco drammatizzano il mito dell'Eden. C'è Dio, Adamo, Eva, il serpente tentatore e la mela. I ruoli sono intercambiabili. C'è anche un lupo che ingoia le persone: chi sta un anno nella sua pancia diventa più forte e può uscirne come un capo.

Mi colpisce l'aspetto visionario di queste immagini elaborate da bambini evoluti e creativi. L'esistenza del gruppo raggiunge una densità proprio attraverso queste immagini, di volta in volta frammentate come i pezzi della statua, oppure espresse in forma narrativa, ovvero in un racconto mitico, il mito dell'Eden. Ad un certo punto i bambini possono dire o dirmi come nel gruppo si è persa la purezza del 'paradiso terrestre', ma anche la sua sterilità. Il 'serpente tentatore' ha gettato il gruppo nella pancia del lupo, in un labirinto indecifrabile pieno di elementi emozionali. L'esperienza è notevolmente originale; il gruppo psicoanalitico crea una scomposizione. La statua è in pezzi sparsi all'entrata di un labirinto, in cui si può accedere solo in parte e contiene mostri e fantasmi. Il resto è 'universo'. Già così il gruppo fonda uno spazio (Ruberti L., 1990): lo spazio del sogno. Il gruppo 'sarà' il labirinto e sperimenterà il suo stesso sogno, costruito attraverso il succedersi degli accadimenti. Tra questi la nascita di un 'bambino mostruoso' (Pallier L., 1990), come condensazione dei molteplici fantasmi, presenti, ma, in un certo senso invisibili, nel labirinto. Mostruoso bambino 'selvaggio' in noi. Loro, i bambini, sono 'i selvaggi' e, come i 'selvaggi', sfregano lo spago su un banco per accendere il fuoco. Il 'gruppo che sogna' propone immagini inquietanti, sparse, bizzarre; può esplodere come un atomo su cui si innesca un processo di scissione.

Ho pensato anche al romanzo 'Il signore delle Mosche' di Golding (1980) come ad un sogno di gruppo. Bambini dispersi e abbandonati in un'isola si tolgono i panni della 'civiltà' trovandosi, così, 'parzialmente felici' e, allo stesso tempo, immersi in un sogno. Qualcosa di simile ad una condizione di 'barbarie'. Anche nel gruppo psicoanalitico siamo, all'inizio del secondo anno, in 'un'isola felice'. Il sogno del gruppo riguarda anche l'esperienza di esistere in modo onnipotente, come nel romanzo, e, allo stesso tempo di esprimere la necessità di un bisogno. Il gruppo, infatti, può sopravvivere in un sogno che alterna bisogno e onnipotenza. Nel

romanzo Ralph, il capo positivo dei bambini dell'isola, che governa il fuoco tenuto acceso per essere avvistati e ritrovati da una nave di adulti, rappresenta il versante del bisogno. Jack, il capo dei cacciatori improvvisati, dipinti da 'selvaggi' violenti, si pone, invece, nell'opposto versante dell'onnipotenza. I due capi gestiscono due significativi oggetti-simbolo: la conchiglia di Ralph, che serve per adunare i bambini all'assemblea e la testa del maiale ucciso, il 'Signore delle mosche', feticcio del gruppo di Jack. Nel gruppo psicoanalitico c'è un 'gatto Musetto', debole, malato e con gli occhi cisposi e, allo stesso tempo, il Supergatto, disegnato su un foglio, armato di una potente spada con un labirinto tracciato alle sue spalle. La possibilità di sognare il 'sogno del gruppo' si espande nello spazio del labirinto, il cui percorso viene tracciato con oggetti consueti, come i banchi di scuola. I bambini organizzano questa rappresentazione con la struttura di un videogioco con le sue 'vite', la perdita o l'acquisto di 'energie', la presenza di 'pericoli' ed 'ostacoli' da superare. È appunto nel labirinto, che si può sognare il mito dell'Eden; i personaggi del mito hanno una forma più chiara e una visibilità più netta (Lombardozi, 1996) e i loro ruoli si possono scambiare. Nella pancia del lupo è in gestazione l'idea di un capo, di cui il gruppo sente ora il bisogno solo parzialmente nella veste del gatto 'Musetto'. Il sentimento del 'bisogno', nel rapporto con il conduttore e nel relazionarsi tra i membri stessi, si è potuto, inoltre, rappresentare nel gioco del minestrone di pongo che diviene 'pasta d'amore' nello spazio della clessidra. Il poter 'sentire' i sentimenti di fusione e di separazione ha, perciò, a che fare anche con l'emergere graduale, nello spazio, della dimensione del tempo (clessidra- un anno nella pancia del lupo). Una seduta sembra costituire, a questo punto, una specie di cesura (Bion, 1980). Io stesso, conduttore, vengo rappresentato come un intestino a forma labirintica; in un punto dell'intestino un cane morde, fa un taglio ed è come se l'intestino divenisse estroflesso. Il gruppo viene invaso da un terrore che, più che essere senza nome, rappresenta l'esperienza del rischio del venire meno del 'senso dell'esistere'. Di fronte a ciò il gruppo ancora sogna e, sognando, 'inventa' una sua efficacia, in un modo analogo al processo di guarigione nel rito di una popolazione amazzonica, che facilita un parto difficile come lo descrive Lévi-Strauss (1958). Sognando il mito del suo 'bisogno' fondamentale di sopravvivere il gruppo non solo e non tanto regredisce, quanto si appropria della possibilità di gestire alcuni 'salti temporali'. I bambini sono, come nel 'Signore delle mosche', soli, abbandonati in un'isola perduta; gattonando indietreggiano in un angolo con una voce da piccoli, sono circondati da indigeni e il conduttore è il capo degli indigeni, che uno di loro combatte con forza nel corso di una battaglia finale nella 'fossa del mostro'. Il mostro sembra rappresentare una commistione fusionale (Neri, Pallier, Petacchi, Soavi, Tagliacozzo, 1990) di sentimenti ambivalenti di confusione tra i membri del gruppo tutti pigiati come una pasta in un intestino. Il bambino, nuovo leader, uccidendo il conduttore nella fossa non è anti-leader (Bernabei, 1996) è un co-leader, che può regolare l'assenza-presenza dell'adulto non tanto come attacco alle emozioni quanto per connettere diversi stati emotivi e operare in questo modo un cesura temporale con il 'tempo del sogno' del gruppo ed esistere come 'gruppo di fratelli' (Neri, 1995),

che possono sognare insieme. Dal 'Sogno del gruppo' il processo è orientato verso la condizione di 'bambini che sognano in gruppo'. Dopo aver rappresentato la condizione di bambini abbandonati in un'isola, che possono, però, così esprimere i loro bisogni, il gruppo evolve producendo una ricca e suggestiva 'seduta di sogni'. Una bambina, V., inizia la seduta dicendo. 'Sapete, Ho fatto un sogno stranissimo'. Lei era come se fossero due persone: una protagonista del sogno e l'altra che assiste come vedendo un film. Racconta il sogno: 'Ho sognato che stavo in un ospedale con altri bambini (tre mie cuginette) perché avevamo il mal di gola. C'erano i medici che invece di darci le medicine ci minacciavano puntandoci delle pistole finte dietro la schiena ci portano al bordo di una piscina alta e profonda, come la stanza d'analisi, che se ci cascavamo dentro morivamo. Ci spingono e noi scendiamo nello scivolo che, però, fa una curva tale, tanto che non cadiamo nella piscina profonda, ma in una piscina bassa per bambini. Questa piscina è piena di cioccolato, un cacao liquido e denso. Tutt'intorno ci sono cassette piccole per bambini'. A questo punto ho la sensazione che i bambini, raccontando i loro sogni, li inventino anche costruendoli insieme. V. fa uno schizzo per farmi vedere lei e le bambine che stanno in una barca nella piscina e si avvicinano ai bordi dove sono le scalette per poter scendere: V. dice che, tra le cassette piccole c'è quella grande di P. con tutti gli animali dentro. P. dice: 'Mi piace: che animali ci sono?' V. risponde 'Tutti quelli dell'arca' S. P., allora, racconta un suo sogno: 'Sto con un mio amico e sentiamo un ronzio; ci voltiamo e ci accorgiamo di essere circondati da vespe giganti. Io e il mio amico scappiamo e ci rifugiamo in un alveare e il mio amico ruba il miele alle api. Le api si arrabbiano; hanno i pungiglioni velenosissimi: Una attacca l'amico che la schiva, poi ne schiva un'altra, ma le api si uniscono in gruppo, lo attaccano e lo uccidono.' Anche F. racconta il suo sogno: 'Sono in una giungla; sono uno scienziato. Prima mi accorgo di avere un leone dietro e riesco a scappare, poi vengo inseguito dai negri, che mi sotterrano ed io divento Robocop. Poi arrivano di nuovo i leoni che si mangiano l'interno di Robocop'. Resto quasi stupito di come ogni membro proponga aspetti diversi del gruppo con una modalità multifocale, multivocale e plurilogica (Corrao, 1995). Una parte del gruppo sembra poter navigare in un elemento più affettivo, nella piscina a misura di bambino in un cacao liquido e sbarcare in una casa grande con tutti gli animali dell'arca. Un'altra parte sembra, invece, scivolare nell'acqua profonda, nella giungla del 'Signore delle mosche' alla mercé di vespe giganti, api arrabbiate, leoni, negri. Le vespe e le api che uccidono sembrano rappresentare un gruppo-alveare complesso, ma 'primitivo', allo stesso modo dei leoni che si nutrono, però, della sostanza organica del gruppo (l'interno di Robocop) Nel romanzo il gruppo violento dei cacciatori uccide il bambino Piggy, in un certo senso lo scienziato, custode della conchiglia del capo ragionevole, a cui già avevano rotto gli occhiali, qualcosa di simile alla strumentazione esterna di Robocop. I bambini del gruppo psicoanalitico sognano insieme i loro sogni, mostrando i pezzi ancora sparsi della statua, ma anche la possibilità di ricomporli nell'arca ed è proprio quello che accadrà. La seduta termina, dopo una serie di battaglie mimate, con un raffinato gioco linguistico (Wittgenstein, 1953). In quel periodo era in corso la guerra del

golfo. Qualcuno parla dell'Arabia Saudita, V. dice 'L'Arabia Esaudita'. Io trasformo la definizione in 'La rabbia esaudita'. V. dice: 'Sì. Effettivamente stanno facendo la guerra. Ma che cos'è questa rabbia di cui si parla? Nel romanzo Ralph, il capo della conchiglia, fatica per tenere acceso il fuoco per produrre il fumo per essere avvistati dalla nave degli adulti, ma è guerra con il gruppo dei cacciatori di Jack, che uccide e depreda e, mentre è disinteressato, anzi ostile al fuoco di Ralph, mette a ferro e fuoco tutta l'isola. A questo punto l'isola è avvistata e giunge finalmente l'adulto. Ritengo che la rabbia del gruppo sia la controparte della paura dell'isola-gruppo di bruciare, cioè di precipitare in una condizione di non-esistenza (Palmieri, 1988). Nella parte finale del gruppo, alla termine del secondo anno e dell'esperienza del gruppo, si costruisce una grande barca di carta. Si attiva una funzione di memoria nella riproposizione dei giochi dell'anno precedente. Tutti insieme contribuiscono a ricreare in un grande foglio il disegno della guerra dei mondi, lo spazio- universo con il labirinto. La funzione esplicita del sognare ha permesso al gruppo, con l'affinamento di una memoria comune, di condividere nella 'insiemità' (Corrao, 1995) dell'esperienza del gruppo gli 'oggetti addomesticati' (la barca comune, l'universo che ognuno può portare con sé). <Il 'diventare domestici'> sostiene Claudio Neri <implica lo stabilirsi di un legame tra oggetti e parole. Comporta anche e soprattutto, un processo, relativo all'a-verbale, intra-verbale, ultra-verbale: il loro entrare nella 'rete di relazioni domestiche', il prendere connessione con le 'memorie culturali latenti'. Questo processo consente agli 'oggetti addomesticati' di mantenersi in 'ambiti ovvi'. Il rapporto con le memorie culturali latenti ed il permanere nell'ambito dell'ovvio conferisce agli oggetti un 'calore segreto', che li rende vivi e fruibili. Questo calore, a sua volta, permette agli oggetti domestici di rimanere nella dimensione di 'ciò che è appena notato', nella dimensione dell'ovvio>. (Neri, 1998) Il gruppo termina con una fantasia di procreazione e quello che viene generato è l'identità individuale dei singoli membri, che possono rispecchiarsi l'un l'altro nel gruppo, in un forma per così dire umana, 'addomesticata'. Dice P. 'una volta eravamo tutti spermatozoi; non sappiamo se eravamo brutti o belli'. Ora possono saperlo. Il sognare insieme in modo esplicito ha permesso ai bambini di appropriarsi della 'cultura latente' delle immagini oniriche, di passare dalla condizione di terrore della frammentazione della statua all'ingresso del labirinto alla 'domesticazione' delle immagini appartenenti ad una memoria affettiva. Nel gruppo di bambini che sognano si può imparare a vedere.

Bibliografia

Bion W.R. (1974), *Il cambiamento catastrofico*, Loescher, Torino, 1980

Baruzzi A. (1981), *Senso e non senso: il gioco della comunicazione, Gruppo e funzione analitica*, II, 1

Bernabei M. (1996), *Da bambini violenti a bambini aggressivi: dall'antileader al*

leader degli affetti, *Koinos - Gruppo e funzione analitica*, XVII, 2

Corrao F. (1995), *Ti Koinon: per una metateoria generale del gruppo*, in *Orme*, vol. 2, contributi alla psicoanalisi di gruppo, Cortina, Milano, 1998

Golding W (1954), *Il signore delle mosche*, Mondadori, Milano 1980

Lévi-Strauss C. (1958), *Antropologia strutturale*, Il Saggiatore, Milano, 1966

Lombardozi A. (1990), *Mito e linguaggio nel gruppo di bambini: il serpente dell'arcobaleno*, *Gruppo e funzione analitica*, X, 1

Lombardozi A. (1996), *Fantasma ed emozioni: sulla visibilità in un gruppo di bambini*, *Koinos Gruppo e funzione analitica*, XVII, 1

Lombardozi A. (1998), *Tecniche di conduzione in un gruppo di bambini*, in pubblicazione, *Koinos - Gruppo e funzione analitica*, I, 2

Neri C. - Pallier L. - Petacchi G. - Soavi G.C.. - Tagliacozzo R. (1990), *Fusionalità: scritti di psicoanalisi clinica*, Borla, Roma

Neri C. (1995), *Gruppo*, Borla, Roma

Neri C. (1998), *Il calore segreto degli oggetti: a proposito di un saggio di Ernesto de Martino*, presentato al convegno 'Apocalissi alle soglie del 2000', Roma, Museo Nazionale delle Arti e Tradizioni Popolari

Ocri B. (1991), *La via della fame*, Bompiani, Milano, 1992

Pallier L. (1990), *Il bambino <mostruoso> come minaccia dell'integrità del sé*, in AAVV, *Fusionalità*, Borla, Roma

Palmieri M.A. (1988), *Il gruppo tra senso di non esistenza e di esistenza: funzione del setting ed elementi L, H, K*, *Gruppo e funzione analitica*, IX, 3

Privat P. (1996), *Processo gruppale, processo di pensiero e interpretazione nei gruppi psicoterapeutici di bambini*, *Koinos - Gruppo e funzione analitica*, XVII, 2

Ruberti L. (1990), *La circolazione degli affetti nello spazio di un gruppo infantile*, *Gruppo e funzione analitica*, X, 1

Ruberti L. (1996), *La taverna dei destini incrociati: bambini in gruppo a scuola*, *Koinos - Gruppo e funzione analitica*, XVII, 1

Wittgenstein L.(1953), *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino, 1967

Notizie sull'autore

Alfredo Lombardozzi, psicoanalista (SPI) e antropologo culturale presso il Museo Nazionale delle Arti e Tradizioni Popolari; psicoanalista di gruppo (IIPG) con funzioni di training e docente; direttore della rivista *Koinòs gruppo e funzione analitica*. Insegna all'Università di Pescara Antropologia culturale.