

L'adulto e le trasformazioni nel gruppo con bambini: dal caos al gioco

Donata Miglietta

Abstract

Il lavoro tratta gli elementi specifici del lavoro clinico con i bambini in gruppo: alcuni di questi elementi sono l'incontro con il caos, con le emozioni primitive e con il coinvolgimento corporeo. Attraversare e trattare con il modello analitico questi elementi è alla genesi di ogni possibilità di strutturazione di un gioco condiviso che possa diventare gioco del gruppo. La presenza dell'adulto e la sua funzione di conduttore, quando si lavora *dentro* al gioco richiede la capacità di regredire e di immergersi nel non senso per iniziare a tradurre in pensiero il linguaggio dei corpi in movimento, del rumore e dell'eccitazione, che all'inizio disegnano solo frammenti narrativi. Quando il conduttore resiste a sostare in K - , può poi riemergere con una costruzione di senso che permette lo strutturarsi di una trama che il gruppo condivide. Questo percorso del modello analitico applicato ai gruppi di bambini può rimettere in moto lo sviluppo evolutivo.

Parole Chiave: caos, gioco, gruppo, bambini in gruppo

In un gruppo dove i bambini esprimevano l'eccesso di eccitazione con un continuo movimento vorticoso, correndo intorno alle pareti della stanza, il conduttore, pensando ad una figura che contenesse il movimento circolatorio, propose loro di fare il treno: l'idea, accolta per qualche istante, fu subito abbandonata dai bambini che ripresero a correre ancora più disordinatamente dandosi spintoni. Il conduttore, che continuava a cercare un'immagine che organizzasse il gruppo in un gioco, provò a dire che i bambini sembravano tanti vagoni senza binari e si offrì di costruire con loro i binari. I bambini continuarono a correre ignorando la proposta dell'adulto e uno di loro si mise a fare lo sgambetto agli altri. Qualche momento dopo l'attenzione del conduttore venne attratta dall'andamento circolatorio che ogni bambino produceva non solo intorno alle pareti, ma anche girando su se stesso: provò allora a dire che avrebbe fatto anche lui la trottola dato che il gruppo si muoveva proprio come se fossero tutti bambini trottola e si mise al centro del gruppo cominciando anche lui a girare. I bambini si fermarono immediatamente e gridando lo circondarono per farlo girare come una trottola. Adulto e bambini avevano finalmente trovato una forma di comunicazione - l'adulto aveva ammesso che il moto perpetuo del gruppo coinvolgeva anche lui mettendosi momentaneamente alla pari coi bambini che avevano quindi potuto rappresentare in un gioco il loro bisogno di non pensare e di non lasciar pensare neppure il conduttore. Una volta accettato questo livello del gioco, quando il conduttore disse che gli girava la testa e propose che la trottola diventasse almeno una giostra, i bambini acconsentirono a fare il nuovo gioco e riprendendo a girare in modo meno vorticoso chiesero loro all'adulto di fare la parte del giostraio: gli dissero che sarebbe stato lui a far partire la giostra oppure a fermarla <<perché non girasse troppo la testa a tutti>>. (Miglietta, 2000).

In questa sequenza è interessante cogliere come nelle fasi iniziali del gruppo siano i bambini a riconoscere, al momento opportuno, la funzione di leadership dell'adulto e come questo avvenga a partire dalla disponibilità dell'adulto stesso di mettersi con i bambini a cercare un gioco efficace. Potremmo dire, parafrasando Winnicott, che in ogni situazione di psicoterapia di gruppo infantile, quel tipo di azione che si struttura come gioco potrà felicemente sostituire le interpretazioni e sarà tanto più facilmente accolta dai bambini quanto più l'interpretazione giocata sorgerà e si andrà a situare là dove la fantasia dei bambini stessi stava per crearla, stava per inventarla, estraendola dal movimento del gruppo in divenire e che la funzione del conduttore, ovvero dell'adulto è individuare questo tipo di costruzione. Accompagnando i conduttori all'inizio del loro lavoro con i gruppi di bambini abbiamo visto come ogni adulto che affronta la conduzione del gruppo viene alternativamente, a seconda dell'età dei bambini temuto, attaccato, tirato in gioco, trattato come un burattino, chiamato ad essere il guardiano delle pulsioni, oppure il pilota del viaggio. Tra gli altri membri del gruppo che sono bambini egli è colui che è capace di partecipare al gioco delle personificazioni e di accettare le parti sgradevoli, mettendo temporaneamente in sospensione la morale e la logica, e lo può fare in quanto, proprio in quanto adulto è in grado di reggere le personificazioni distruttive senza farsi distruggere e senza vanificare il gioco stesso e il piacere che ne deriva. La sua partecipazione attiva al gioco gli permette di farsi usare dai bambini in una funzione che non è di semplice rispecchiamento: sebbene stia ai margini del gruppo, l'adulto orienta i bambini verso il compito comune, crea i legami tra le attività, individua gli scopi, confeziona con i bambini una trama che serve da base narcisistica al gruppo. Pur conservando la sua funzione pensante non si propone come leader, talvolta egli fa la parte del giocattolo o del burattino ma resta un giocattolo pensante e un burattino intelligente. Nell'esempio citato si vede chiaramente che quando il conduttore riesce a svolgere questa funzione *di burattino pensante*, attraverso essa, favorisce il contenimento e la trasformazione dell'eccitazione e quindi la costruzione di un involucro paraeccitante. E' un compito preciso dell'adulto sia muoversi all'interno del gruppo lasciandosi coinvolgere che conservarsi sano e pronto a ritornare alla funzione di aiuto: infatti i bambini nel gruppo devono sentire che all'adulto possono sempre ricorrere, uscendo temporaneamente dal gioco, per tornare illesi alla realtà, per essere consolati nei momenti critici o per modulare adeguatamente l'eccitazione. Questa posizione complessa e difficile nessun conduttore di gruppo la può inventare basandosi sulla sola disponibilità ad esplorare territori nuovi e nemmeno basandosi semplicemente sulla sua pratica delle psicoterapie infantili duali. Molte volte nei gruppi di supervisione abbiamo constatato come nelle fasi iniziali dei gruppi i contenuti appaiono e scompaiono troppo velocemente per assumere una forma descrivibile. I contenuti e le emozioni si muovono come frammenti colorati di un caleidoscopio e i conduttori si trovano sottoposti ad un'esperienza di disorientamento e di difficoltà a pensare che devono tuttavia attraversare e tollerare per condurre un gruppo di bambini verso la costruzione di un gioco comune e di una possibilità di creazione del senso. Il conduttore apprenderà così a cogliere ed ad usare gli elementi visivi e percettivi che prenderanno il posto dell'attività interpretante fino a che le figure vorticosi

decelereranno, lasciando apparire una finestra attraverso la quale il gruppo comunica, col suo stile, il livello minimo di senso che sarà di volta in volta possibile costruire insieme (Lombardozi, 1990). La funzione dell'adulto è determinante perché il gruppo non è uno strumento terapeutico in se, come mostra il film di Goldwing, "*Il Signore delle mosche*" al quale vi rimando. In esso si vede come l'assenza della funzione dell'adulto provochi una regressione distruttiva e trasformi il gruppo in un orda primitiva e feroce. *Ma cosa vi è successo?* Sarà la domanda dei soccorritori al loro arrivo nell'isola quando incontrano i bambini ridotti in mostri assetati di sangue. A questa domanda mi è sembrato risponda bene la clinica. In un gruppo i bambini scrivono insieme una storia che leggono ai conduttori dopo l'interruzione estiva della terapia: questa storia risponde all'interrogativo posto dall'ufficiale nel *Signore delle mosche*. <<*Ma cosa vi è successo?*>>

Scrivono i bambini <<*C'era una volta una famiglia composta da un papà, da una mamma e cinque bambini. Papa e mamma erano andati in vacanza e li avevano lasciati soli. Provvedevano a se stessi da soli, si alzavano, si lavavano. Si preparavano la colazione, il pranzo e la cena, andavano a scuola. Tutto sembrava andare bene in quella casa ma di notte si sentivano dei miagolii, degli ululati, dei ruggiti e il giorno dopo la casa era a pezzi e i bambini dovevano riaggiustare e riordinare tutto. I genitori tornarono una notte esorpresa! al posto dei bambini trovarono cinque piccoli mostri. Pensarono di aver sbagliato casa ma si accorsero che era proprio la loro. Allora si preoccuparono di dove erano finiti i loro figli: forse erano stati mangiati dai mostri e fatti a pezzettini. Allora capirono che avendoli lasciati soli li avevano abbandonati a un brutto destino: quello di averli lasciati soli con i mostri. Piansero, piansero tanto i loro figli finché i miagolii, gli ululati, i ruggiti dei mostri si trasformarono in pianto di bambini e capirono che i bambini avevano preso le sembianze dei mostri !>> (Boatti, Cormaio, Gruppo condotto presso il reparto di N.P.I. dell'ospedale Civile di Alessandria)*

La presenza dell'adulto che torna riesce a trasformare la solitudine e la paura in pianto. Finché con la sua presenza e con il suo ascolto un adulto assume la responsabilità degli eventi, c'è la speranza che i bambini non si sentano mostri e non li divengano. Quando questa funzione non può venire svolta da un genitore qualcun altro dovrà intervenire ad occuparsi dei bambini che crescono. Il gruppo può essere uno di questi altri luoghi in cui un adulto - il terapeuta - stando a contatto coi bambini, al momento opportuno, potrà intervenire aiutandoli con l'immissione di immagini trasformative. Ad esempio in uno dei gruppi seguiti in supervisione ad un certo punto, ai bambini che urlano tutti insieme come selvaggi sarà possibile proporre una gara di urlo, alla gara di urlo seguirà la scoperta da parte del gruppo della possibilità di cantare in coro. E' tuttavia l'adulto che, in sintonia col clima, individua il momento opportuno in cui la trasformazione può essere proposta.

I percorsi dei bambini in gruppo e dei gruppi di bambini condotti col modello psicoanalitico, mostrano bene i potenziali creativi e quelli distruttivi presenti nel

campo. Proprio l'intensità di questi potenziali chiama in causa la funzione dell'adulto e la responsabilità del conduttore, una responsabilità che è di conseguenza alta, sia rispetto alla creatività da proteggere e coltivare che alla distruttività da trasformare, e richiede una serietà formativa e una costanza di confronto e scambio. L'adulto che conduce il gruppo deve saper lavorare con quanto accade e mentre accade, la sua funzione è volta a sostenere il movimento del gruppo senza deciderne i modi, temi e sequenze che saranno comunque imprevedibili. Come nel mondo virtuale del gioco un bambino può diventare l'aereo, la macchina, il vento, può anche diventare la belva o il vampiro, e quando ciò succede è necessario che incontri chi accetta il contenuto del gioco come prodotto di un aspetto finzionale del campo e lo sviluppi con lui, sapendo che ogni bambino per poter pensare deve passare attraverso il gioco poiché le attività stesse del giocare, come segnalava Corrao, sono spesso anche il fondamento della genesi del sé. (Corrao, Sul sé gruppale, in *Orme*, pag. 190)

Certamente in un gruppo di bambini potranno emergere brandelli di mondi primitivi che richiedono di essere affrontati: il linguaggio e lo scenario del gruppo oscillerà tra momenti evoluti e l'apparire improvviso di belve feroci, sconvolgimenti, tempeste che il gruppo riesce a percorrere se il conduttore sta dentro agli imprevisti del cammino e affrontandoli riesce a fare col gruppo un'esperienza viva di nascita di senso, un senso creato dal mondo infantile che procede affiancato dalla *reverie* in gioco dell'adulto. Spesso attraverso il gioco, fantasmi, belve, catastrofi, cercano una forma di materializzarsi nelle scene. Sul tema del gioco nei gruppi in età evolutiva va anche ricordato che mentre in altri paesi si usano prevalentemente gruppi di parola, in Italia si è scelta la via del gioco come espressione delle angosce, delle pulsioni, del protoemotivo, perché i conduttori avvertono meno la preoccupazione di arginare il caos, dandosi un setting più strutturato (Bernabei, 1997). Possiamo senza alcun dubbio affermare che la capacità di giocare dentro alle scene, necessaria in tutto il lavoro terapeutico con i bambini, è una qualità davvero indispensabile che un adulto deve acquisire nel lavoro col gruppo infantile. Dove nella psicoterapia duale gli oggetti hanno bisogno di un narratore, si può dire che nel gruppo di bambini essi hanno bisogno anche di un giocatore, e se nella terapia duale il narratore deve divenire esperto di molteplici narrazioni così nel gruppo il giocatore deve saper giocare anche con fantasmi, belve, paludi. Si gioca anche con la paura, ma perché ci sia gioco occorre che la paura non sia troppo forte, e perché la paura non sovrasti la mente occorre che sia trasformabile, cioè che ci sia una sufficiente fiducia nella capacità della relazione di affrontarne gli effetti e di far sopravvivere il gioco.

Sapendo che quando gioca costruisce un clima di *rêverie* nei confronti delle pulsioni, l'adulto dovrebbe utilizzare il mondo del gioco per svolgere questa funzione e riuscire così a trasformare, insieme ai bambini, la paura rendendola giocabile per trasmettere loro la possibilità di interagire con gli elementi sensoriali che interrompono la tessitura della trama del linguaggio, facendo irruzione dallo schermo dei corpi in movimento. Nella nostra esperienza abbiamo visto come la formazione con la tecnica dello psicodramma analitico favorisca il contatto con l'esperienza

vissuta dei processi che stanno alle origini della capacità di interagire col gioco. Dove la pratica della formazione e della supervisione in gruppo costituisce un passaggio in grado di attivare il contatto con gli elementi e i nodi della gruppalità, ancor più il gruppo condotto con la tecnica psicodrammatica attiva, tramite il gioco delle scene, un clima di familiarità con il linguaggio cinetico e scenico che i bambini usano come canale privilegiato di comunicazione. Nella conduzione dei gruppi infantili si tratta infatti di partecipare alla creazione di uno spazio di pensiero e di simbolizzazione che più che mai deve attingere al linguaggio del gioco. I conduttori dovranno quindi sviluppare la loro propensione a muoversi nelle aree potenziali dell'esperienza che va dal mentale al cinetico, partecipando alla creazione del campo ludico del gruppo e dovranno farlo sapendo che la funzione dell'adulto non è quella di essere il garante dell'ordine ma del confine tra gioco e atto. Mettendosi in sintonia con le emozioni circolanti, stando a contatto col gruppo, al momento opportuno, il conduttore potrà intervenire oscillando tra capacità negativa e fatti scelti, aiutando i bambini con l'immissione di immagini trasformative.

Si può dunque dire che se è vero - come scrive Vallino Macciò in *Giocare e pensare* (1995, Guerini Studio) che non c'è gioco di un bambino senza un adulto che lo sappia raccontare è anche vero, per il gioco in un gruppo terapeutico che il racconto non può essere disarticolato dalla capacità del conduttore di giocare all'interno del canovaccio delle storie che il gruppo stesso costruisce nel tempo come processo. E' l'intervento dell'adulto che aiuta il gruppo a rendere lo spazio espressivo del gioco uno spazio che favorisce le connessioni tra esterno ed interno e con questo aiuto il gioco, disegnando immagini che permettono di evocare ciò che non è visibile e di rappresentarlo attraverso la funzione simbolica, affianca alla sovrapposizione tra mondo del soggetto e mondo del gruppo la sovrapposizione tra scene interiori evocate dalle parole e scene visibili evocate dai giochi. L'esperienza di costruzione di un gioco condiviso rende possibile il generarsi di una terza storia, né realtà né fantasia, che produce connessioni nuove tra livelli di pensiero e livelli di realtà. L'adulto che conduce, quindi, più che interpretare o descrivere, dovrebbe essere capace di interagire attraverso le parole con le emozioni presenti nel campo dell'esperienza del gruppo, aumentandone il grado di capacità di espressione. (Neri,1995). Facilitando la scansione dei giochi si favorisce la progressiva differenziazione delle emozioni e l'espansione delle qualità emotive pensabili come esito dell'attraversamento delle esperienze. Col passare del tempo il gioco si propone nel gruppo come principio ordinatore dell'esperienza di smontaggio e ri-montaggio, e, quando il conduttore permette che un gioco sia efficace orienta il gruppo senza sostituirsi al suo lavoro di trasformazione graduale dell'esperienza limitandosi ad evidenziare i contenuti emotivi significativi che preludono a sviluppi futuri. L'incontro, il contatto e la produzione di caos, che sono frequenti nei gruppi in età evolutiva, non nascono dunque dall'amore per il disordine ma, come direbbe Benjamin, della via che lo attraversa.

Bibliografia

Funzione Gamma, rivista telematica scientifica dell'Università "Sapienza" di Roma, registrata presso il Tribunale Civile di Roma (n. 426 del 28/10/2004)– www.funzionegamma.it

Bernabei, M., Il gruppo di bambini, motivo della scelta di una terapia, in *Areanalisi*, X, 18/19, 1997.

Boatti, L., Cormaio, M.L., Gruppo condotto presso il reparto di N.P.I. dell'ospedale Civile di Alessandria nel 1994.

Corrao, F. , 1995, Sul sè gruppale, in *Orme*, Cortina, Milano.

Ferro, N., 1996, *La tecnica della psicoanalisi infantile*, Cortina, Milano.

Ferro, N., 2007, *Evitare le emozioni vivere le emozioni*, Cortina, Milano.

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

Miglietta, D. (a cura di) 2000, *Gruppi in età evolutiva*. Utet, Torino.

Vallino Macciò, D.(1995), *Giocare e pensare*, Guerini Studio.

Donata Miglietta. Psicologa Psicoterapeuta, docente presso la COIRAG, Istituto di Torino e Genova, didatta dell'Istituto di Psicoterapia Psicoanalitica, Torino, didatta della Società italiana di Psicodramma Analitico.

E-Mail: donata.miglietta@fastwebnet.it