

L'uso dei giochi psicologici nell'analisi dei sogni Relazione alla Giornata di studio "Jung clinico: teoria e prassi nella psicologia analitica" (Torino 15 marzo 2003)

Sogni e immaginazione

Sono da sempre oggetto di accese discussioni le ipotesi sull'origine dei sogni. Per Freud, i sogni si formano attraverso ingegnose distorsioni di esperienze della realtà originariamente spiacevoli. Per Jung, sono l'esito di un'attività creativa dell'inconscio a partire da materiale sia personale che collettivo. Jung si servì della metafora del linguaggio per introdurre un'utile distinzione tra la propria posizione e quella di Freud.¹ La psicoanalisi vede i sogni come deformazione di un linguaggio precedentemente noto, mentre nella psicologia junghiana essi sono espressione di un linguaggio che ancora non conosciamo. Quale che sia la loro scuola di appartenenza, la maggior parte degli analisti lavorano con i sogni, e difficilmente contesteranno il fatto che essi derivano perlopiù da un'attività immaginativa al di fuori del controllo dell'Io, che può rivelare elaborati autoinganni oppure un'autentica creatività. Charles Rycroft² respinge ogni tentativo di spiegare i sogni come l'esito di processi prevalentemente meccanici. Spiegazioni di questo tipo omettono di considerare l'"io" agente, che è il sognatore. Il modo migliore di comprendere i sogni consiste nel vederli come comunicazioni tra la parte vigile e la parte dormiente del Sé. Dunque i sogni non sono esterni alla nostra identità, ma al contrario fanno parte del funzionamento normale di tutti gli individui. Riflettono una naturale capacità immaginativa umana che è analoga ai talenti artistici; l'unica differenza sta nel fatto che questo tipo di funzionamento prosegue anche quando ci addormentiamo. Durante il sonno la nostra immaginazione è meno discorsiva, più privata, e si basa meno sul linguaggio e sulla percezione del mondo oggettivo, rispetto ai processi immaginativi del Sé vigile. In quest'ottica, non è difficile rendersi conto di come la qualità e il significato dei sogni spesso vadano perduti se tentiamo di analizzarli servendoci di concetti psicologici ormai logori. Tradurre il sogno nel linguaggio di tali teorie riduttive è un processo antitetico alla giocosità geniale, seducente, provocatoria, stimolante, sempre mutevole del nostro Sé immaginativo. Ho scoperto che si aprono nuovi orizzonti se gli analisti, di fronte ai sogni dei loro pazienti, prima di azzardare un'interpretazione si pongono in contatto con la propria immaginazione e cercano di percepire e sentire il Sé immaginativo del paziente e di entrare in relazione con esso. In questo processo prevalentemente inconscio di reciproca interazione, che Bollas, uno psicoanalista freudiano, definisce "impazzire insieme", il Sé dell'analista e quello del paziente possono percepirsi e comprendersi utilizzando entrambi gli aspetti, discorsivo e immaginativo.

La psiche capace di giocare

Il gioco è un aspetto essenziale del processo interpretativo, permette alla psiche disponibile al gioco di manifestarsi, agire ed esprimere appropriate immagini, sentimenti e idee in grado di rendere obsoleti i vecchi modelli e di ispirarne di nuovi. Ogni gioco ha bisogno di uno specifico setting, e anche il gioco dell'analisi. L'attività di gioco deve essere contenuta da una struttura che ne definisca i confini di luogo e di tempo, confini che non appartengono alla realtà ordinaria.³ La psiche che gioca ha bisogno di uno spazio protetto, di un temenos, in modo che la nostra immaginazione possa attivarsi e, come accade nei sogni, fare cose che altrimenti, nella vita ordinaria, sarebbero impossibili. In qualunque gioco, chi infrange le regole rovina tutto. Quando il giocatore spezza l'illusione (da includere, "nel gioco") del tempo di gioco, viene escluso, e deve tornare alla vita reale. Nell'analisi del gioco proposta da Hans Georg Gadamer, il carattere fondamentale di questa attività è un movimento di andirivieni la cui configurazione ritmica diventa per la persona che vi partecipa un'esperienza trasformativa.⁴ Nelle strutture rigorose del gioco e del rituale, la fantasia gode di una libertà che non è possibile nella vita ordinaria, in quanto gioco e rituale esigono una realtà "come se". Huizinga ha analizzato le configurazioni analoghe del gioco e del rituale, che presentano elementi di ordine, tensione, movimento, cambiamento, solennità, ritmo e passione.⁵ Victor Turner pone la giocosità e la teatralità al centro della sua interpretazione del rituale. In quasi tutte le culture primitive è una drammatizzazione, una performance di tipo teatrale, a stimolare i processi trasformativi all'interno di una forma-contenitore simbolica, rendendo gli esseri umani capaci di ridere e

piangere tutti insieme.⁶ Nella psicologia dello sviluppo, la medesima realtà "come se" caratterizza l'"oggetto transizionale" di Winnicott, che può agire come un ponte fra il mondo interno della fantasia e il mondo esterno della cultura. Si tratta di una doppia realtà, in quanto l'oggetto transizionale è qualcosa che viene dato al bambino (un orsetto, una copertina, un oggetto da succhiare) e nello stesso tempo viene creato dal bambino stesso, che ne fa qualcos'altro (la persona amata). Secondo Winnicott l'oggetto transizionale rappresenta la prima espressione di una capacità simbolica nel bambino. Si manifesta in uno spazio potenziale che consente di uscire dall'identificazione con l'oggetto (la madre). Il bambino diventa più autonomo, e più libero dalla scissione lacerante tra onnipotenza e impotenza. Nasce la capacità di accettare il paradosso e di creare un mondo di significati. "Noi valutiamo in un modo tutto speciale il gioco e le esperienze culturali: essi collegano passato, presente e futuro; occupano tempo e spazio; richiedono e ottengono da noi un'attenzione concentrata e calcolata, ma lasciano un'ampia libertà di sperimentare."⁷ Possiamo accostare queste parole di Winnicott alla definizione del filosofo Ernst Cassirer,⁸ che vede la coscienza come libertà dalla sfera irreflessiva dell'immediatezza. Per contro - potremmo aggiungere - l'inconsapevolezza comporta l'essere schiavi del mondo degli oggetti, un mondo senza vita, senza simboli, senza gioco. Introducendo il concetto di "plusrealtà" Moreno applica questa idea a tutte le fasi della vita; lo psicodramma è uno strumento per portare alla luce "gli aspetti invisibili della realtà del vivere"⁹ ed esprimerli attraverso le potenzialità di uno spazio, un tempo, un destino e un cosmo viventi. Anche Jung credeva nella forza trasformativa del gioco e dell'immaginazione, come risulta dal seguente passo di Tipi psicologici: "Ogni buona idea e ogni attività creativa sono frutto dell'immaginazione, e hanno la loro fonte in quella che ci piace chiamare fantasia infantile. Non solo l'artista, ma ogni individuo creativo deve alla fantasia ciò che ha di più grande nella vita. Il principio dinamico della fantasia è il "gioco", che è anche una caratteristica del bambino, e dunque sembra in contrasto con il principio della serietà del lavoro. Ma senza questo gioco della fantasia non ci sarebbe alcun lavoro creativo. Il debito che abbiamo verso l'attività creativa è incalcolabile."¹⁰ Christopher Bollas, un analista freudiano influenzato da Winnicott, definisce il gioco un aspetto essenziale dell'interazione psicoanalitica. In *Forces of Destiny*¹¹ si chiede: che cosa c'è di irripetibile di noi come individui, e come si manifesta nel processo analitico? La sua risposta si fonda sul concetto winnicottiano del vero Sé e su come, all'interno di quello che egli chiama l'idioma umano (l'unicità della persona), ogni individuo costruisca e alimenti la propria vita attraverso la scelta e l'uso di oggetti; in particolare, parti della personalità dell'analista. Bollas intende il vero Sé come potenzialità, come conoscenza disposizionale, vale a dire un insieme di disposizioni ereditarie che si concretizzano solo attraverso l'esperienza, in particolare l'esperienza della relazione con gli oggetti. Si tratta, naturalmente, di processi che durano tutta la vita, e dipende dal nostro incontro con gli oggetti l'eventualità di esiti disastrosi che possono bloccare la nostra crescita. In analisi, il paziente utilizza nel transfert parti della personalità dell'analista per correggere e modificare le sue scelte oggettuali inadeguate e svantaggiose. Bollas prosegue sottolineando la necessità di distinguere fra aspetti costruttivi e aspetti elaborativi dell'analisi. I primi costituiscono un processo di conoscenza, interpretazione e ricerca di significato, mentre l'attività elaborativa rende possibile il divenire, lo stabilirsi di un mondo interno di significato. Non possiamo analizzare il vero Sé, possiamo solo agevolarlo, all'interno di quello che Winnicott definisce spazio potenziale. È lo spazio dell'immaginazione e del gioco, dove quelle parti della personalità del paziente che sono come pietrificate perché non hanno ricevuto un adeguato rispecchiamento si fissano sull'analista e lo utilizzano per tornare alla vita. Bollas riferisce di un uomo che era ansioso, irritabile e molto critico nei confronti dell'analista. Non avendo avuto una "madre sufficientemente buona", nutriva in sé fantasie paranoide e macchinosi progetti di rivalsa. Un giorno, all'inizio di una seduta, cominciò a prendere in giro la paziente che l'aveva preceduto, strascicando le parole con un accento texano, alla maniera dei cowboy ("be' come va dottor Bollas. La vedo per uno dei nostri grandi incontri subito dopo che ha finito con quella gentile signora"). Invece di interpretare un tale comportamento come una sorta di gelosia tra fratelli, Bollas, pur sentendosi in imbarazzo, assecondò il paziente mostrandosi divertito dal suo umorismo. Questo comportamento spiritoso e nello stesso tempo villano andò avanti per settimane prima che si raggiungesse finalmente un insight.

Da ragazzo, il paziente amava giocare ai cowboy. Secondo Bollas, questa e altre espressioni falliche della sua mascolinità erano disapprovate dalla madre. "Quando rinunciasti a interpretare il contenuto delle sue spiritosaggini, limitandomi a mostrarmi divertito, penso di avergli consentito una certa libertà di giocare senza che questa attività fosse prematuramente trasferita nell'ambito della riflessione psicoanalitica, come se gli comunicassi che adesso poteva impunemente modificare il suo uso di me come oggetto. Forse erano stati efficaci i lunghi mesi di lavoro interpretativo. Adesso il paziente poteva giocare con l'analista, perché le sue angosce persecutorie erano state elaborate. La mia reazione all'essere utilizzato in modo leggermente diverso facilitava i suoi discorsi spontanei (...) Il paziente doveva essere spietato nel suo uso di me come oggetto. In tal senso, credo di essere stato aiutato dall'aver proclamato con un sorriso il suo diritto di distruggermi (...) Ciò che ho fatto non è diverso da quello che fa una "madre sufficientemente buona" quando reagisce divertita agli attacchi aggressivi del suo bambino. E naturalmente la mia reazione era un atto simbolico, non si trattava di cure materne concrete; il messaggio che i suoi attacchi potevano essere accolti positivamente gli era stato comunicato in modo inconscio, e appena lo comprese, ci fu in lui un cambiamento." 12 Sogni e giochi di ruolo

Sappiamo bene con quale forza un'immagine personificata si rivolge direttamente ai sentimenti e ai sensi, ispirando e mettendo in moto un processo trasformativo. Raramente un concetto intellettuale ha la stessa forza. Nel mio lavoro, ho riscontrato che i giochi di ruolo possono essere un metodo molto efficace per rendere concreto un materiale simbolico. La personificazione spontanea e divertita di una figura sognata, di un oggetto transferale o di una configurazione archetipica - quasi la recita di una fiaba - cattura tutta la nostra attenzione. Il simbolo diventa vivo e presente, ci collega a configurazioni personali e culturali del passato con cui abbiamo familiarità, infondendoci nuove capacità e incoraggiandoci a nuove interpretazioni. Non elencherò tutte le possibilità, ma mi limiterò a presentare un sogno che ha determinato e avviato un processo simbolico nella vita del sognatore. Un secondo esempio illustrerà come un sogno, trasferito in un gioco di ruolo, ha infuso nel dialogo un profondo significato simbolico, e collegando passato e presente ha recuperato dall'oblio alcune parti perdute del Sé del sognatore.

Primo esempio: un sogno di un paziente giapponese di trentacinque anni

Ho sognato di vedere un grosso pesce che nuotava in acque nere. Aveva un aspetto feroce e aggressivo. Gli do delle toccatine con l'ombrello per tenerlo a distanza. Il pesce tenta più volte di mordere l'ombrello. Questo gioco mi affascina, e continuo a giocare con il pesce perdendo la nozione del tempo. A un certo punto ho la sensazione di essere osservato. Alzo gli occhi e vedo un vecchio che ci sorride, a me e al pesce. Sta in piedi ai bordi di una strada, e mormora sorridendo: "Al giorno d'oggi, non c'è più nessuno in Europa che abbia una mente come la tua..." Domando: "Una mente come?" "La mente giocosa che ti fa giocare con la "tigre d'acqua" così a lungo che perdi la nozione del tempo." E se ne va. Io e il pesce lo guardiamo allontanarsi, e siamo così sorpresi che ci dimentichiamo della nostra lotta. Già nel sogno il paziente si rendeva conto che il grosso pesce simboleggiava il suo mondo onirico. Quando cominciammo a discutere il sogno e le relative associazioni, riconobbe nell'uso dell'ombrello un atteggiamento difensivo, un prendere le distanze dai sogni. Riconobbe il vecchio come un simbolo di saggezza, collegando questa figura ai suoi antenati e ai saggi della sua tradizione culturale. Il sognatore aveva sempre avuto verso i sogni un atteggiamento intellettualistico. Tendeva a esprimere interpretazioni dotte e razionali, senza alcun coinvolgimento emotivo, "senza bagnarsi". Non perdeva tempo lasciandosi andare a giocare con le immagini. Era innamorato del progresso scientifico del mondo occidentale e, da "scienziato", riteneva di dover essere serio e obiettivo, formulando un'interpretazione psicologica nel modo più efficace possibile. Sono tuttora grato a questo paziente e al suo sogno, che rivelava la natura e la funzione del mondo onirico per lui e per me. La sua psiche giocosa ricordò a entrambi un modo più antico di avvicinarsi all'inconscio, un modo che è ancora presente nella sua cultura, allegro e irriverente. Fummo trasportati lontano dagli schemi del mondo ordinario e della vita ordinaria, nel "c'era una volta" delle fiabe. In questo regno dell'immaginabile non c'è una separazione rigida fra uomo, animale e natura, fra mente e cuore, fra l'individuo e il cosmo. Riconoscendo l'insensatezza del suo atteggiamento difensivo e collegandolo alla tradizione

culturale del suo Paese, il paziente riuscì a capire come i sogni potessero trasformargli la vita. Scoprì la mente giocosa; dimenticò il tempo, e smise di combattere contro sé stesso.

Secondo esempio

Un paziente di trentacinque anni mi raccontò il seguente sogno.

Stavo partecipando a una gara di cucina. Chi avrebbe preparato il menu più buono avrebbe vinto. Vidi questo ragazzo di quattordici anni che stava pasticciando, e non era capace di cucinare decentemente il menu che aveva scelto. Mosso a pietà, mi avvicinai e gli dissi: "Guarda, te lo faccio io." E così mi toccava preparare sia il mio menu che quello del ragazzo, e naturalmente lui continuava a fare confusione, e cominciò a rubare i cibi e le ricette. Alla fine arrivò lo chef e disse: "Guarda che disastro. Hai combinato guai, e non potrai più iscriverti a questa gara." E mi sono svegliato nella disperazione più assoluta gridando: "Padre, padre, padre!"

Seguì un secondo sogno.

Questa donna, che è molto prepotente e manipolatrice, mi scrive bigliettini amorosi e mi dedica attenzioni speciali. Io non reagisco. Ma alla fine ne ho abbastanza, e dico a lei e a suo marito di andarsene e di lasciarmi solo. Associazioni. Il sognatore non aveva avuto una buona relazione con suo padre, un fallito che conduceva una vita solitaria; non si occupava di questo figlio, e non si era preso cura di istruirlo sui fatti della vita. Il sognatore riteneva di non essere mai diventato un uomo. Spesso gli accadeva di non sentirsi all'altezza della situazione, e allora tendeva a essere troppo gentile e servizievole con tutti; si detestava, per questo modo di comportarsi. Nel primo sogno aveva provato questi stessi sentimenti di inadeguatezza. La donna del secondo sogno gli fece venire in mente una signora che lo invitava a casa sua tutti i week end e gli parlava dei suoi sogni. Pensava che questa donna, afflitta da una vita matrimoniale infelice, fosse astuta, manipolatrice, insopportabile, e che in realtà avrebbe voluto portarselo a letto. Gli ricordava sua madre, una donna forte che teneva sotto controllo la vita affettiva dei familiari. Entrambi i sogni si erano costellati a partire da un episodio che risaliva ad alcuni giorni prima. La donna del secondo sogno, che chiameremo Marilyn, lo aveva invitato a casa sua per una vacanza di tre giorni. Come al solito, lui era stato molto gentile e aveva detto: "Oh, sì, sarò lieto di venire." Ma in seguito aveva provato un certo imbarazzo, non aveva voglia di trattenersi per tre giorni. I sogni avevano confermato il suo disagio, e si era reso conto che il ragazzo indisciplinato del primo sogno odiava quella donna, ma nello stesso tempo si sentiva debole in sua presenza, e non era capace di dirle di no. Così mi aveva portato in analisi i due sogni e questo problema. Anzitutto ci occupammo dell'invito rimasto in sospeso.

Analista: Vuole davvero andare a casa di questa donna? Paziente: Due giorni sarebbero già abbastanza. Ma tre giorni... Non tengo così tanto a quella gente. Lo invitai a chiudere gli occhi per vedere che cosa succedeva dentro di lui, e gli domandai: Analista: Vuole davvero andarci? Paziente: Assolutamente non per tre giorni. Magari per due giorni. Analista: È sicuro? Paziente: Più o meno. Analista: Chieda al ragazzo indisciplinato. Che cosa pensa veramente il ragazzo di tutto ciò? Paziente: No, non voglio andarci. A questo punto suggerii una drammatizzazione, che speravo potesse aiutarci a risolvere il conflitto. Avremmo rappresentato la scena a occhi chiusi, fingendo di parlarci per telefono. Utilizzando il metodo dello psicodramma, io interpretai "Marilyn", la signora del secondo sogno. Così io, "Marilyn", telefonai a "Peter": Marilyn: Allora, vieni giovedì? È tutto pronto per accoglierti. Abbiamo preparato il letto. Ho fatto la spesa. Potrai cucinare delle splendide cene (il sognatore è un ottimo cuoco). Posso anche prendere del gelato. Peter: Mi dispiace, non posso venire. Marilyn: Ma Peter, perché non puoi venire? Noi siamo felici di averti qui. Mi sono data tanto da fare perché fosse tutto pronto per la tua visita. Peter: No, ho da fare, temo di non poter venire. Marilyn: Hai un impegno giovedì? Peter: Sì, giovedì sono impegnato. Marilyn: Va bene, passo a prenderti venerdì mattina. Peter (a bassa voce): Va bene.

Lo chiamammo il primo "punto di fusione". E ricominciammo da capo.

Marilyn: Oh, ho comprato tutto per il nostro week end. Ho preso del gelato. Il letto è caldo. Passerò a prenderti venerdì mattina. Peter: No, non vengo. Marilyn: Ma perché, proprio non ci vuoi bene? Peter: Oh no, vi voglio bene. Solo che non posso venire. Marilyn: Perché non puoi venire? Peter: Be', ho un altro appuntamento. Sì, ho preso un appuntamento per venerdì sera. Marilyn: E a che ora sarai libero, Peter? Peter: Be', penso che avrò finito

intorno alle otto. Marilyn: Va bene, passo a prenderti alle otto e mezzo. Peter (esausto): Va bene.

Così terminava la seconda scena. Ne recitammo una terza. Ecco Marilyn che rinnova il suo invito

Marilyn: È tutto pronto. C'è il gelato. Il letto è caldo. Peter: No, non posso venire. Marilyn: Ma... Peter (irritato): No, non vengo!

Dopo questa scena, il sognatore disse: "Alla fine ha parlato il ragazzo di quattordici anni che c'è in me, ed è stato più forte di Marilyn. Era la mia forza fallica, che non aveva mai osato dire di no a mia madre e a mio padre. Adesso ho gli strumenti per affrontare il prossimo week end." La settimana dopo venne alla seduta, e gli chiesi com'era andato il week end. Rispose: "Mi ha riacchiappato. Sabato sono dovuto andare. Ma vuol sapere cos'è successo la notte? Sono stato svegliato da una voce interna che mi squassava tutto: "Castrazione con gelato alla vaniglia!" È interessante osservare che, nelle nostre drammatizzazioni, avevamo affrontato il suo problema solo per il periodo fino al venerdì sera. Quando il paziente era entrato in contatto con il ragazzo indisciplinato che aveva dentro di sé, io avevo ritenuto che avessimo lavorato abbastanza. Ma dopo che noi avevamo smesso, il suo Sé sognatore era andato avanti, rimproverandolo perché era andato da Marilyn il sabato, il giorno che non avevamo considerato nel nostro gioco.

Un'interpretazione

La serie di dialoghi che ho presentato illustra alcuni aspetti essenziali di un atteggiamento di gioco, che sono stati decisivi nel rivelare il contenuto nascosto del sogno. Il setting contenitivo e protettivo dell'analisi ha fornito un tempo e uno spazio immaginari separati dalla realtà consueta (condensazione dell'adolescenza, dell'età adulta e dei progetti per il futuro), creando così una realtà "come se". "Marilyn" è diventata un oggetto transizionale con cui "Peter" ha potuto giocare in uno spazio potenziale. "Marilyn" (condensazione di una madre dominatrice e un padre assertivo) ha svolto la funzione di un ponte, collegando la passività del sognatore con il suo bisogno di affermare sé stesso. L'andamento a "va e vieni" del gioco (sì/no) ha mitigato la rigidità delle strutture. Facevano parte del processo risate (il gelato alla vaniglia) e lacrime (non riusciva a dire di no). Infine, la stretta connessione tra rituale e gioco appare con evidenza nell'invocazione al padre. Sono giunto a considerare la mia improvvisazione, quando ho proposto un gioco di ruolo, come una reazione spontanea a quel grido disperato con cui si era interrotto il primo sogno. Come ho già detto, il padre di questo paziente non gli aveva fornito alcun supporto positivo che potesse compensare l'influenza imperiosa della madre. E neppure era stato in grado di mettere in discussione il potere che lei esercitava sui familiari. Quando il paziente era sui quattordici anni, gli era mancato un modello maschile con cui identificarsi. Se posto sotto pressione, non riusciva a mantenere una stabilità emotiva. Riuscì a collegare la sua incapacità di rifiutare un invito con il problema ben più profondo di una madre dominatrice e un padre assente. Comprese che il sogno portava alla coscienza il senso di fallimento che angustiava la sua vita. Essendo incapace di esprimere concretamente la sua aggressività, non era mai riuscito a competere con i coetanei e dunque, come suo padre, non aveva avuto successo nella vita. Il grido con cui si era risvegliato rivelava il suo accorato bisogno di un padre, e mi indusse a trovare una nuova forma simbolica che colmasse tale bisogno. I dialoghi che avete appena ascoltato possono essere visti come la rappresentazione di un dramma finalizzato a soddisfare questo bisogno nel transfert. Senza alcuna decisione conscia, mi trovai ad agire spontaneamente come un "padre forte" che doveva insistere perché provassimo e riprovassimo sempre la stessa scena, finché il paziente fosse tanto irritato dagli approcci di quella donna seduttiva, da entrare in contatto con il ragazzo arrabbiato che era in lui, e riuscire finalmente a dire di no. Attraverso la forza del sogno e il "su e giù" della nostra drammatizzazione, il paziente cominciò a dare spazio al "ragazzo indisciplinato". Questa figura simbolica illustra quella che Jung chiama "funzione trascendente", qui mediata in un'interazione di gioco tra analizzando e analista. La sua attivazione dipende dall'abilità di entrambi i protagonisti della relazione analitica nel mantenere la tensione degli opposti, in modo da far emergere nuovi simboli dall'inconscio. Il gioco di ruolo, ispirato dai sogni che ho riportato, si è rivelato il contenitore giusto per attivare e accogliere le sollecitazioni al disfattismo e all'aggressività, entrambe presenti nel sognatore. Recitare le parti di "Peter" e di "Marilyn" portò alla coscienza il significato

simbolico del "ragazzo indisciplinato". Questa messa in scena mi fece conoscere i pericoli insiti nell'essere bloccato in un transfert idealizzante. Rischiavo di rimanere invischiato nei complimenti di questo analizzando "troppo gentile", e mi sentivo scisso fra il compiacimento e la rabbia perché l'analisi non faceva progressi. Se avessi mantenuto questo atteggiamento, sarebbe rimasta inconscia una parte rabbiosa e risentita di me e del mio paziente. A seguito di questo scambio giocoso e immaginativo il paziente non fu più un analizzando gentile e io non ebbi bisogno di diventare un cuoco irritato. La presenza del "ragazzo indisciplinato" aprì nuove possibilità di essere in relazione. Io sarei diventato un padre più premuroso; tuttavia lo avrei sfidato tanto che potesse permettersi di aggredirmi, e a questo punto avrei trovato il modo di impedirgli di sentirsi in colpa per il fatto di esprimere la sua rabbia. A partire dal nostro dialogo, si era instaurato un modello di iniziazione che nel lungo periodo si sarebbe dimostrato trasformativo. Il paziente imparò a dire di no e ad attenersi alle proprie decisioni come fa un adulto, che non è più un ragazzino ribelle. Questo episodio avvenuto nell'analisi non risolse tutti i problemi del sognatore, ma gli insight ottenuti negli scambi di gioco tra "Peter" e "Marilyn" servirono a orientare il lavoro analitico successivo.

John Hill

NOTE

(1) C.G. Jung, *General Aspects of Dream Psychology* (1969). [Considerazioni generali sulla psicologia del sogno, in "Opere", vol. 8, Boringhieri, Torino 1976].

(2) C. Rycroft, *The Innocence of Dreams*, Hogarth Press, London 1991.

(3) J. Huizinga, *Homo ludens*, Beacon Press, Boston 1955. [Homo ludens, Einaudi, Torino 1973].

(4) H.G. Gadamer, *Truth and Method*, Sheed & Ward, London 1989. [Verità e metodo, Bompiani, Milano 1983].

(5) J. Huizinga, *Homo ludens* cit., pp. 13-22.

(6) V. Turner, *The Ritual Process*, de Gruyter, New York 1995.

(7) D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, Pelican Books, London 1986, p. 128. [Gioco e realtà, Armando, Roma 1995].

(8) E. Cassirer, *Philosophy of Symbolic Forms*, vol. 4, Yale University Press, New York 1996. [Filosofia delle forme simboliche, La Nuova Italia, Firenze 1996].

(9) J.L. Moreno, *The Essential Moreno*, a cura di J. Fox, Springer, New York 1987.

(10) C.G. Jung, *Psychological Types* (1921) § 93. [Tipi psicologici, in "Opere", vol. 6, Boringhieri, Torino 1969].

(11) C. Bollas, *Forces of Destiny*, Free Association Books, London 1989. [Forze del destino. Psicoanalisi e idioma umano, Borla, Roma 1992].

(12) *Ibid.*, pp. 29-31.