

PSYCHOMEDIA	TERAPIA NEL SETTING INDIVIDUALE <hr/> Psicoterapia con il gioco della sabbia
--------------------	---

ILLUSIONE E CONFRONTO

Carla Di Francesco

Nella stanza del gioco con la sabbia si rimane immediatamente colpiti dalla mescolanza di cose di vario genere esposte sugli scaffali. Gli oggetti a disposizione sono in parte naturali e in parte costruiti in miniatura e con vari materiali: uomini che rappresentano il tempo presente, ma anche figure di secoli passati; animali selvaggi e domestici, case di architetture diverse, alberi, cespugli, fiori, siepi, sassi, legni, conchiglie, segnali stradali, automobili, treni, carrozze, barche, personaggi fiabeschi e mitologici.

Un sipario che si apre sul mondo, la cui popolazione è rappresentata da miniature e, al contempo, per colui che si trova davanti a questo spettacolo, una possibilità che si apre alla fantasia.

Nella stanza, oltre agli scaffali con le miniature, c'è la cassetta di sabbia, essa ha il fondo blu, come il mare ed è, appunto, piena di sabbia. E' il contenitore entro il quale prendono vita forme, paesaggi, colline, gallerie o pianure, laghi e fiumi, che significano qualcosa per chi, giocando con la sabbia, le rappresenta.

Ogni giocatore, fra i numerosi oggetti, sceglie quelli da cui è particolarmente attratto e forma nella sabbia come, dalla sua situazione, vede il mondo esterno e fa agire in esso quelle figure significative, in base alla sua esperienza di vita e la sua fantasia.



Alla varietà di materiale presente sugli scaffali, attribuiamo la funzione, relativamente a quelli naturali, di rappresentare ciò che è noto da sempre e condiviso da tutti, per quelli costruiti in miniatura, di assumere un valore profondo, ossia, quello del giocattolo, capace di riportare alle fantasie ed alle emozioni del periodo infantile.

Il giocattolo, infatti, sfugge alle norme consuete perchè è destinato all'immaginario e, per questo motivo, le miniature favoriscono l' *'illusione'* di poter dominare emozioni ancora difficili da gestire, ma, al tempo stesso, permettono un primo *'confronto'* con esse.

Il ruolo degli oggetti naturali e delle miniature, unitamente alla plasticità della sabbia, attivano una vasta gamma di esperienze emozionali. Sono esperienze che appartengono alla natura che conosciamo e, quindi, corrispondenti alla dimensione dell'Io, ma anche appartenenti al mondo magico, come identificazione e appartenenti alla dimensione inconscia.

L'esperienza di un nuovo contenuto viene incontrato e ci si confronta con esso tramite l'oggetto posto in questa area intermedia di esperienza, ossia la cassetta della sabbia. A questo proposito Jung affermava: *"l'energia è trasferita su un nuovo oggetto, per cui ingenera un nuovo dinamismo che, però, rimane magico fin quando non fornisce un lavoro effettivo... La determinazione dello spirito mediante l'oggetto che agisce magicamente ha anche un'altra conseguenza: la possibilità che l'uomo, costantemente occupato a giocare con l'oggetto, compia una quantità di scoperte che altrimenti gli sarebbero sfuggite. Come è noto sono numerose le scoperte fatte in questo modo. Non per nulla si è definita la magia madre della scienza (Jung 1928)."*

BIBLIOGRAFIA

Jung, C. G., 1928. Energetica psichica, in Opere, vol. VIII, La dinamica dell'inconscio. Torino, Boringhieri, 1976.

Kalff, D. M., 1966. Il gioco della sabbia. Firenze, Organizzazioni Speciali, 1974

Neumann, E. 1949. Storia delle origini della coscienza. Roma, Astrolabio-Ubaldini Editore, 1978.