

GIOCO E FANTASIA di Franca Maisetti Mazzei

Il bambino e il suo mondo interno

Giocare è possedere il tempo e inventare lo spazio, vivere il sogno e sentirsi padrone del mondo. Se il sogno è una seconda vita, il gioco infantile è un sogno ad occhi aperti per cominciare a vivere.

Il giocare è l'attività più seria dell'infanzia. Un bambino cui è negato il gioco è come una farfalla alla quale sono state strappate le ali. Attraverso il gioco il bambino esprime bisogni e desideri, cresce, afferma la sua esistenza, pone le basi per la strutturazione del mondo interno, costruisce le prime difese contro l'ansia.

Secondo le teorie di M. Klein, l'ansia è presente nel bambino a partire dall'esperienza della nascita, e fin dalla primissima età inizia ad esprimerla e impara a difendersene. Il gioco con gli sguardi in cui mamma e bambino si perdono in un mondo di dolcezza e tenerezza che li accomuna è la prima forma di relazione tra due soggetti d'amore. Questa prima forma di gioco, oltre a costituire la prima forma di linguaggio, serve al bambino come rito di passaggio tra la vita intrauterina e il mondo esterno, e non a caso la Klein omologa il gioco infantile al sogno. È stato detto che durante la gravidanza il bambino sogna i sogni della madre, vive cioè le sue tensioni e il suo stato di benessere; venuto al mondo, il gioco, come il sogno, gli serviranno a tenere sotto controllo l'ansia che nasce dalla separazione. Egli ha paura che la mamma, sorgente di vita e dispensatrice d'amore, diventi cattiva, scompaia del tutto e lo distrugga. Solo la risposta rassicurante dello sguardo materno lo libererà da questa ansia persecutoria e successivamente da un altro tipo di ansia, espressa in forma depressiva, quando lo assalirà la paura che il proprio Sé cattivo possa distruggere l'oggetto dispensatore di benessere.

Queste ansie col tempo passeranno e si integreranno nei vari processi di formazione dell'Io. Il bambino introietterà gli oggetti immaginari buoni e tenderà a proiettare all'esterno gli oggetti immaginari cattivi. A questo punto il suo mondo interno è ricco di fantasia, ci sono fantasmi buoni e fantasmi cattivi, entrambi nati da esperienze gratificanti e frustranti e dal modo in cui tali esperienze sono state rappresentate¹.

L'atteggiamento della madre è evidentemente di importanza vitale e costituisce il più importante fattore nello sviluppo del bambino, il cui mondo interno, già agli albori della vita, inizia a popolarsi di personaggi immaginari che nascono dalla sua esperienza affettiva. Sono personaggi buoni e personaggi cattivi, che confortano e aiutano a crescere, oppure fanno paura e scatenano aggressività.

Con loro convive e da loro si difende; gli strumenti a sua disposizione in questa impegnativa attività sono il gioco, il sogno, la fantasia e l'immaginazione.

Fantasia e immaginazione accompagneranno tutte le fasi evolutive e costituiranno sempre la base per qualunque forma di creatività.

Primo compito creativo dell'uomo è la costruzione del suo mondo interno e il poterlo rappresentare in forma simbolica. "La mente umana, dice Cassirer, diviene un topos privilegiato per trasformare simbolicamente le esperienze e narrare le proprie rappresentazioni".

Mantenere libera un'area di gioco in qualunque momento, ad ogni età e in qualsiasi manifestazione, aiuta a sentirsi sempre dei viaggiatori mentali liberi da qualunque asservimento, endogeno o esogeno esso sia².

L'area di gioco è uno spazio virtuale di estrema importanza, nel quale il bambino impara a costruire una sua realtà, sia per prepararsi ad affrontare una situazione, sia per esprimere un sentimento. Nei primi giochi solitari la linea di demarcazione che separa l'area in cui il bambino gioca dallo spazio reale, è una linea sottile. Egli non ammette ingerenze esterne tali da annullare i limiti dell'area di gioco perché ha trasformato onnipotentemente la realtà e ha animato gli oggetti. Sotto l'incalzare del principio di realtà, il bambino dovrà abbandonare il suo atteggiamento onnipotente e iniziare una consapevole relazione col mondo circostante. A questo punto, unico suo bisogno è l'essere accettato, amato, e quindi riconosciuto.

Il riconoscimento avviene dal riconoscimento dell'altro sulla base di una "forma" che il bambino ha da sempre, senza che ne abbia coscienza. Da ciò si svilupperà gradualmente l'immagine di sé e la percezione della propria Identità che sarà tanto più stabile quanto più forma e contenuto coincideranno³.

La paura di non essere riconosciuto e di non riconoscersi è legata a qualsiasi cambiamento. Ciò che non si conosce porta angoscia. Ciò nonostante è proprio la paura che induce a organizzarsi e stimola la relazione, lo sviluppo di nuovi interessi e nuovi giochi.

Nell'area di gioco si svolgono attività di pensiero, funzionali in un primo tempo a inventare storie che imitano la realtà da conoscere e dalla quale difendersi, in un secondo tempo a elaborare tali fantasie per pre-rappresentarsi la realtà stessa. Lo spazio fisico, nel quale un bambino piccolo gioca, equivale a quello che in un processo evolutivo diverrà spazio "mentale".

Troveranno voce i sentimenti e le emozioni, egli diviene il suo sentimento e colui che lo prova.

Per poter elaborare tali emozioni e costruire positivamente la propria personalità, il bambino ha bisogno di conoscere gradualmente la vita affettiva, morale e sessuale. Assistiamo invece ad una crescita accelerata e artificiale di bambini non compresi che diventano ragazzi disorientati e poi adolescenti inquieti.

Adattare la personalità del bambino al mondo adulto equivale ad aiutarlo a creare un equilibrio nel quale saper rinunciare a certe cose per ottenerne delle altre, subire frustrazioni e superarle, sviluppare una sessualità sana senza traumi e ambiguità.

La funzione del gioco come strumento di crescita è determinante, purché

non diventi anch'esso costrizione, mortificazione e asservimento alle logiche genitoriali o ai diktat della pubblicità.

Infanzia e fantasia

Il gioco come forma d'espressione e come strumento d'indagine psicologica è una conquista recente. Abbastanza recente è peraltro la stessa idea di infanzia che, dopo secoli di ingiustizie non riconosciute e crudeltà tenute nascoste, viene riconosciuta come classe sociale con dei diritti, per la verità, molto più teorici che reali.

Nel XXI secolo non si è riusciti ancora a debellare ingiustizie e crudeltà. Il secolo del fanciullo (così è stato definito il XX secolo) ha avuto comunque il merito di evidenziare i diversi modi di perpetrare violenza e ha reso note le difficoltà che infanzia e adolescenza incontrano nel loro processo di crescita. L'infanzia senza problemi e senza conflitti è una favola del passato. Si rompe il mito dell'innocenza.

È bastato un secolo per sconvolgere tutte le nostre idee sul piano della sessualità infantile: è stato un salto da Rousseau a Freud: dal bambino rousseauiano, naturalmente innocente, fuorviato dall'ambiente esterno, al bambino freudiano, sin dalla nascita alle prese con il suo istinto perverso e polimorfo, bisognoso di aiuto per imparare a contenerlo e indirizzarlo "verso la finalità della specie uomo, cioè agire, socializzare, procreare"⁴.

90

Grazie a tali nuove teorie, la messa in crisi del principio di autorità, nata come una conquista atta a migliorare la vita di relazione, riesce invece, nella esasperazione del concetto di liberalità, a creare gravi scompensi specialmente nell'interno della famiglia. Cambiato il contenitore familiare, sono stati aboliti tutti i limiti che definiscono quanto è dedicato e destinato all'infanzia e quanto a loro è vietato perché inadatto e prematuro. La mancanza di confini e di limiti, lungi dallo sviluppare l'intelligenza, la creatività e la fantasia, ha confuso bambini, ragazzi e adolescenti. "È accaduto così che, in nome di principi egualitari, umanitari e liberali, si sia fatta guerra a ogni forma di egemonia e di vincolo per rimaner al limite senza altri punti di riferimento o, come più spesso accade, per esercitare nuove forme di autorità e di potere che generano disorientamento"⁵.

Il risultato più evidente è dato da un'infanzia costretta troppo in fretta a entrare in una preadolescenza difficile e violenta, che si trasforma in una adolescenza senza tempo, che, a sua volta, ha come legge il senso del possesso e della prevaricazione sul più debole.

Cambia lo stile educativo, cambia l'ambiente, cambiano i tempi, ma la prevaricazione sul più debole e l'esercizio del potere del più grande sul più piccolo sembra non avere soluzione di continuità.

Ingmar Bergman, nel film *Fanny e Alexander*, mostra come la graduale distruzione della fantasia e dell'immaginazione possa avvenire per opera di un adulto che maschera la sua perfidia col ruolo di incorruttibile educatore. Il film, per dichiarazione dell'autore molto autobiografico, affronta le difficoltà di due adolescenti, anche se noi sappiamo che per Bergman il disagio dell'indi-

viduo è radicato nella stessa struttura umana. L'uomo, egli dice, può combattere la sofferenza solo se riesce a rappresentarla fuori di sé e mediarla attraverso la fantasia e l'immaginazione. Fin dall'inizio questo concetto risulta chiaramente espresso attraverso le prime scene: il gioco che Alexander fa col teatro dei burattini e una lanterna magica trascende il suo significato specifico per dirci che la realtà è una rappresentazione e che solo attraverso la rappresentazione può essere vista la realtà. È come dire che se togliamo alla realtà la possibilità di modularla secondo la individuale capacità rappresentativa conscia e inconscia, riducendola ad un susseguirsi di eventi casuali e causali, cancelliamo dal mondo il colore e l'imprevisto, uccidiamo la fantasia e banalizziamo la vita.

Se proviamo a guardare il film con gli occhi di Alexander, ci accorgiamo che egli costruisce la sua realtà attraverso il suo vederla. Vive con la sorellina nella bella casa della nonna piena di gente e di bambini, gira per le stanze di questa casa che rappresenta il mondo da scoprire ma è spesso solo.

Gli sta vicino la nonna, figura di madre non resa problematica da gelosie di tipo edipico ma innanzitutto spirito libero e rispettosa della libertà altrui. Lo consola e lo aiuta quando il padre, attore e proprietario del teatro, muore mentre recita l'Amleto e il piccolo entra per la prima volta a contatto con la morte. Ma più della morte influirà sulla sua vita un'altra separazione. La madre, sposando in seconde nozze il vescovo Vergerus, è costretta ad abbandonare la casa, gli oggetti personali, ritenuti frivoli e non idonei alla moglie del vescovo, così come tutti i giocattoli dei bambini. L'infanzia è finita, ci sono solo regole e obbedienza nella casa buia e austera.

La figura del padre è stata in una certa misura interiorizzata da Alexander e nei momenti di estremo bisogno ne evocherà il fantasma come Amleto, ma nella realtà un nuovo padre incombe su di lui a distruggere il suo mondo interno. Vergerus è un uomo duro, rigido e privo di qualunque forma di umanità; il ruolo del vescovo è la maschera indossata per supplire al senso di impotenza e miseria morale. Userà il suo potere nei confronti di Alexander con malvagità mascherata da amore per la giustizia e la verità, non comprendendo quanto ciò che lui definiva falsità e menzogna erano per il ragazzo una fuga da una realtà insostenibile e un rifugio nella fantasia e nell'immaginazione. "Perché si mente?" domanda Vergerus. "Perché non si può dire la verità" risponde Alexander.

Ci sono due verità che non possono essere dette se non mascherate: quella del bambino che, costretto al volere dei grandi, per sopravvivere deve rifugiarsi in un suo mondo di fantasia e quella del vescovo che, non conoscendo l'amore, crede di sconfiggere la paura della morte grazie all'esercizio del potere mascherato da senso di giustizia e verità. Verso la fine del film, quando i bambini saranno stati rapiti e portati in salvo, dirà alla moglie: "Tuo figlio mi odia e io ho paura di lui".

Se l'adolescente concettualizza il desiderio di uccidere i genitori per prenderne il posto, il bambino vive l'angoscia del suo essere piccolo, impotente, senza punti di riferimento e scatena comunque una sofferenza e una rabbia che può o esplodere o essere elaborata. L'infanzia che l'adulto tende a vede-

re come edulcorata età dell'oro solo per un suo bisogno proiettivo, è l'età più difficile dell'umanità. Nella realtà i bambini non sono felici come non sono buoni e non sono innocenti: sono un coacervo di potenzialità che può evolvere in positivo e in negativo.

La funzione del gioco

Il gioco infantile si fonda sulla equivalenza tra l'oggetto che serve al bambino per giocare e i personaggi della sua esperienza affettiva. Tale equivalenza serve al bambino per esprimere attraverso il gioco, tutta la sua vita affettiva, le luci e le ombre del suo mondo interno e in questo senso è equiparabile al sogno.

M. Klein propone di analizzarlo come se fosse un sogno distinguibile in contenuto manifesto e contenuto latente; le scansioni delle sequenze di un gioco infantile sono omologate alle associazioni libere dell'adulto. Il gioco è sicuramente anche realizzazione del desiderio, per cui gli oggetti che servono al bambino per giocare, diventano significanti che, nell'interno del ruolo loro assegnato nel gioco, sviluppano un discorso leggibile in base alla grammatica e alla sintassi riscontrabili nei sogni.

Essendo l'Eros il nucleo vitale intorno al quale si snodano il desiderio, la fantasia, il pensiero e l'azione, nel gioco, come nel sogno, è sempre presente un desiderio collegato alla sessualità infantile. Il gioco infantile elabora quindi fondamentalmente le fantasie inconsce che il bambino sviluppa in riferimento alla scena primaria intesa come attività sessuale dei genitori dalla quale lui ha iniziato a prender corpo e dalla quale, venuto al mondo, è stato escluso, ma possiede dentro di sé come coinema fondamentale. In tale scena fantastica di introdursi nei modi immaginari consentiti dalla sua immaturità evolutiva.

Il gioco, come il sogno, esprime vicende non legate alla realtà per cui diventa il mezzo più adatto per arrivare a contatto con tutte le produzioni immaginarie del bambino, il luogo privilegiato in cui si manifestano le fantasie inconsce.

A queste fantasie si associano quasi sempre intense angosce e intensi sentimenti di colpa; nel gioco infantile prendono corpo i fantasmi, quelle fantasie inconsce che deformano o risolvono il rapporto con gli oggetti reali. I giocattoli o comunque gli oggetti del gioco servono al bambino per simbolizzare la sua vita corporea in relazione ai suoi scambi istintuali e relazionali con i genitori e tra i genitori o tra fratelli. Il gioco riflette la realtà familiare con la quale il bambino è in contatto e dalla quale dipende, la riflette però stravolgendola in base ai suoi desideri e le sue angosce. Nella sua mente esistono rappresentazioni fantasmatiche dei genitori che possono apparire estremamente distruttive specie per quanto riguarda la madre e, in quanto tali, foriere del senso di colpa. In ogni bambino esiste la rappresentazione interna di una madre cattiva prima ancora di quella di una madre buona (la strega e la fata delle favole). Tale rappresentazione può divenire insostenibile se l'angoscia non può essere riversata sulla realtà esterna attraverso l'unica sua arma, il gioco, i cui oggetti esterni diventano supporto proiettivo di oggetti interni. Per cui le vicende del gioco

acquistano una ben precisa relazione significante-significato con le vicende degli oggetti interni e questi oggetti interni a loro volta sono rappresentanti immaginari, idealizzati o denigrati degli oggetti reali.

Il gioco infantile è caratterizzato dalla libertà da ogni regola salvo quelle imposte dal bambino, dal massiccio impiego della fantasia, e dall'assenza di qualunque finalità che non sia il gioco stesso. Non esistono giochi stupidi o intelligenti. Esiste piuttosto un'interpretazione inadeguata dell'adulto che istintivamente cerca di guidare il bambino secondo regole che seguono una logica diversa. Le "regole del gioco", così come le attività ludiche a cui i bambini si dedicano, si modificano nel tempo di pari passo con lo sviluppo fisico, intellettuale e psicologico. Qualunque sia il gioco, rappresenta sempre uno strumento per elaborare e padroneggiare complesse difficoltà psicologiche del passato e del presente, un elemento di conferma nel complicato processo di individuazione, una possibilità di esprimere, grazie all'impiego della fantasia, sentimenti ed emozioni difficili da sopportare.

Andrea (2 anni) ha appena avuto una sorellina. Da qualche giorno sbatte in terra con violenza qualunque oggetto gli capiti tra le mani poi si guarda in giro in cerca di approvazione. Apparentemente questo gioco può significare una tendenza alla distruttività, per Andrea può invece rappresentare un buttar fuori le emozioni, eliminare simbolicamente la sorellina e affermare la sua personalità. Essere capito gli facilita sicuramente il compito, un rimprovero aspro lo metterebbe in una situazione di insicurezza e di paura.

Un giovanissimo paziente, molto ansioso, i cui genitori costantemente in lite si erano appena separati, passava tutto il tempo nel mio studio a mimare scontri catastrofici tra due macchinine: le disintegrava, poi prima di andar via le rimetteva in ordine, le riponeva in una scatola e sembrava tranquillizzarsi solo quando io le conservavo in un cassetto.

In questo gioco la fantasia onnipotente costituiva lo strumento per integrare le angosce del mondo interiore con la realtà del mondo esterno. È sbagliato pensare al mondo interno dei bambini come a una scatola vuota, oppure popolato solo da fantasie positive e pensieri innocenti. Nella psiche infantile alberga, fin dalla nascita l'idea della morte, intesa come assenza, abbandono e quindi solitudine. È proprio la paura della morte uno degli stimoli principali allo sviluppo della fantasia, che nasce anzitutto come difesa, per diventare poi polo costitutivo della vita psichica e della relazione oggettuale. In un vecchio film di René Clément, *Giochi pericolosi*, Paulette, una bimba di solo cinque anni, perde durante la seconda guerra mondiale la madre e il suo cagnolino, scopre così in maniera traumatica cos'è la morte. Di fronte alla totale distruzione del suo mondo, Paulette reagisce, creando assieme all'amico undicenne Michel, un cimitero per gli animali, che adornano con croci rubate dal cimitero vero, e pian piano arricchiscono con nuovi cadaveri di animaletti che loro stesso uccidono. Il bisogno di contenere la morte e renderla meno angosciante identificandosi con chi la morte ha il potere di dare, non viene compreso: verranno scoperti e puniti.

Il film divenne all'epoca (1951) l'emblema di un'infanzia sopraffatta dall'egoismo degli adulti, ma ciò che più colpisce è la fantasia infantile e la creatività, che vengono in soccorso alla disperazione della solitudine e dell'abbandono.

Dal rapporto che il bambino ha con gli oggetti del suo mondo interno prima e del mondo esterno poi, dipende il suo approvvigionamento d'amore, bagaglio indispensabile nel processo di crescita.

L'opera di Melania Klein costituisce un importante contributo alla conoscenza dell'universo infantile e al modo di vedere il gioco come un linguaggio significante di significati inconsci.

Guardare giocare i bambini costituisce per noi adulti un'occasione straordinaria per recuperare parti di noi purtroppo dimenticate o talvolta mai vissute. Ogni oggetto può essere strumento di gioco, ogni mamma sa per esperienza che non c'è giocattolo pur bello cui non venga preferito un cassetto aperto e pieno di stoviglie. La mia nipotina aveva trovato entusiasmante il gioco del principe coltello che sposava la principessa forchetta e insieme si adoperavano a fare il loro lavoro. La sua fantasia aveva trasformato una noiosa imposizione (imparare a mangiare correttamente) in una piacevole attività dove sentirsi autonoma e non passivamente costretta ad obbedire. Il suo gioco rispecchiava un'esperienza di apprendimento di due realtà: quella interna dominata dalla creatività, e quella esterna impostata su delle regole. Solo sul primo mondo il bambino ha il dominio assoluto, ma si smarrirebbe nel caos se non arrivasse a un compromesso col mondo esterno. È un errore definire "creativa" qualunque attività infantile non strutturata. Laddove non esiste più relazione tra fantasticare e giocare si perde anche la relazione tra fantasia e realtà.

Il fantasticare, come il sogno, non ha limiti né regole. Il gioco, essendo la trasposizione simbolica del desiderio, serve da ponte tra l'onnipotenza dell'inconscio e la quotidianità. Ad esempio, il bambino che nel gioco desidera sempre dominare sui compagni e svolgere il ruolo del re, del superman, del capo, soddisfa probabilmente una fantasia onnipotente capace di porlo al di sopra degli adulti che magari non hanno per lui una sufficiente considerazione. Quando poi traduce in atto le sue fantasticherie nel gioco, impara ad assoggettarsi alle limitazioni della realtà. Fare il capo lo porta magari a scontrarsi coi compagni, ad assumersi impegni gravosi, a sottostare a delle regole che nella fantasia non esistevano. Impara gradualmente che potrà giocare con gli altri solo se si rende gradevole e che l'essere grande è impegnativo e non sempre piacevole.

In questo senso il gioco è uno strumento molto importante per una integrazione tra mondo interno e mondo esterno. La non armonia tra i due mondi porta, prima o poi, o a una fuga dalla realtà, o ad una evasione in un mondo fantastico illusorio (nevrosi, droga).

Parlare di gioco per i bambini sembra un argomento ovvio se non banale. È logico che i bambini giochino, lo fanno d'istinto anche in situazioni tragiche. In un servizio dall'Afghanistan, a due passi dalle bombe, si vedevano bambini giocare. In Africa ho assistito ai giochi di bambini malati, denutriti, e sono rimasta colpita dai giocattoli che riuscivano a costruire con vecchie lattine di coca-cola, pezzi di pneumatico e oggetti assurdi ripescati nella spazzatura: a convincermi, se ce ne fosse stato bisogno, che le capacità fantastiche e creative dell'infanzia sono enormi.

Il problema per noi, popolo ricco e civile, è che viene lasciato poco spazio all'immaginario individuale, invasi e violentati, come spesso siamo, dai prodot-

ti impersonali e massificati proposti dall'immaginario dei media. La vita è vivificata dalla fantasia e resa piacevole dal desiderio: prevenire il desiderio, proporre e guidare le scelte dei giochi, uccide la fantasia.

Togliere al gioco l'attributo della libertà con un atteggiamento utilitaristico significa confondere la gioia con la soddisfazione. È come se essere e avere fossero la stessa cosa.

Il ruolo dei genitori

Il ruolo che i genitori hanno nella crescita armoniosa dei bambini è fortemente determinante. Altrettanto grande dovrebbe essere la cura con cui scelgono i giocattoli e i giochi dei propri figli non sottovalutandone l'importanza. Molto è stato detto e scritto circa le armi giocattolo. Quando i bambini giocano alla guerra (ogni pezzo di legno può simulare un fucile o una spada), agiscono simbolicamente azioni e reazioni adatte alla loro età, scaricano aggressività quando colpiscono, vivono l'angoscia quando sono colpiti e realizzano che si può sparare ed essere bersaglio. Inoltre, se un bambino giocando alla guerra diventa più sicuro, tale sicurezza può diventare la base su cui appoggerà la sua sicurezza da grande, avendo ridotto il livello di frustrazioni nell'infanzia quando gli è stato permesso di scaricare l'aggressività a livello simbolico.

Guardando la stanza dei giochi di uno dei miei nipoti, mi ritorna alla mente la mia infanzia. Era da poco finita la guerra ed io con la mia famiglia ero in una campagna del sud dell'Italia. Se mi avessero detto allora che sarebbe stato possibile possedere tanti giocattoli da riempirne tre grosse ceste, sarei sicuramente rimasta sconvolta. Una mia bambola contro le venti della mia nipotina, un trenino di legno contro treni su piste teleguidate, case, castelli, arredamenti completi, valigette piene di vestiti e ancora, ancora, ancora... Ricordo le scatole di cartone che avevano contenuto scarpe e che erano diventate case per le mie bambole, ricordo i vestitini cuciti con pezze di vecchi abiti e mi assale la nostalgia. Guardo giocare la mia nipotina, sembra confusa sulla scelta.

Prende una Barbie e la spoglia, poi ne prende un'altra e fa la stessa cosa. Non si diverte più di quanto mi divertissi io alla sua età ma quello che mi colpisce è la poca cura e il disinteresse per i tanti giocattoli.

Un errore molto comune è il sommergere il bambino di giocattoli, molto spesso in sostituzione del tempo che i genitori non passano più con lui. Non sono i giocattoli a rendere felice un bambino, ma il gioco che si può fare con il giocattolo desiderato e amato. È pur vero che a determinati giocattoli ci si affeziona, che diventano gli amici insostituibili, ma solo perché sono stati investiti di tale significato da diventare parti del Sé⁶.

Troppi giocattoli confondono: per un verso inorgogliscono perché danno l'illusione di possedere il mondo, per un altro verso impediscono legami affettivi profondi. Non avendo cura dei propri oggetti si finisce col non sentirsi mai veramente protetti.

La mancanza di sicurezza gioca un ruolo molto importante, le cui conseguenze si faranno sentire successivamente in fase prepuberale e puberale,

aprendo la strada ad una adolescenza ricca di problemi. La mia lunga esperienza di lavoro, sia con bambini, sia con adulti ancorati a una adolescenza mai superata, mi portano a ritornare all'importanza del ruolo genitoriale e, a proposito di insicurezza, al ruolo del padre. Il padre si interpone tra la paura del bambino e il mondo esterno diventando simbolo di sicurezza, l'essere forte e amato che lo protegge.

Il codice morale si fonda innanzitutto sull'esempio del padre. Solo identificandosi con lui e impadronendosi del suo codice normativo, il bambino acquisirà via via il proprio codice morale. Pensiamo alle sofferenze e alle lotte interne che un bambino dovrà sopportare per sostituire le norme sbagliate di un padre immorale con norme corrette.

Interessante a questo proposito ricordare il film di Salvatores tratto dal libro di Ammanniti *Io non ho paura* e quanto il regista ha dichiarato durante un'intervista. "Volevo che sul set i bambini tirassero fuori qualcosa delle loro vite e i timori che ognuno di noi, fin da piccolo, si porta dietro: l'abbandono, il distacco, il freddo, la fame", e, aggiungo, la paura della morte ad essi sottesa.

Il piccolo protagonista del film non poteva accettare neanche di fronte all'evidenza che fosse il proprio padre uno degli artefici del sequestro di un suo coetaneo. La verità amara che albergava nel suo interno lo ha portato a identificarsi contemporaneamente sia col bambino prigioniero, sia con chi aveva il dovere di salvarlo da morte sicura: morte fisica quella del piccolo prigioniero, morte psichica la sua. "Non ho figli –spiega Salvatores– ma stare con loro mi ha ricordato il vero ruolo di un regista: prendersi le responsabilità, proteggere gli attori, quando è necessario, e dare sicurezza. Come un genitore".

96

Il film narra la perdita dell'infanzia e lo fa attraverso ruoli difficili affidati a bambini, sia descrivendo la cruda realtà, sia attraverso una simbologia la cui decodifica può essere più educativa di qualsiasi parola. "Quel grano dorato sopra il buco nero indica che dietro la facciata si nascondono prede e predatori".

Questa dichiarazione di Salvatores, al di là del suo film, descrive la realtà ambigua nella quale viviamo, dove bambini e adolescenti sono le vittime predestinate perché più deboli e con minori difese, esposti a pericoli mascherati da doni. I pifferai di Hamelin hanno solo cambiato volto.

Dalle varie esperienze positive o negative dipende la capacità o meno di costruirsi un'immagine di sé come individuo adulto, autonomo oppure nevrotico. L'elaborazione di tale capacità avviene all'interno dell'area di gioco che per il preadolescente e l'adolescente diventa un'area circoscritta all'interno dei limiti che crea grazie alle esperienze e alle graduali conoscenze.

Il bambino, il ragazzo e l'adolescente, nel loro processo di individuazione e maturazione, sono normalmente accompagnati da sentimenti di isolamento, di solitudine, di disorientamento. La coscienza che i sogni dell'infanzia sono in massima parte irrealizzabili, quindi da relegare nella fantasia, portano sicuramente a una maggiore consapevolezza del senso di realtà, ma contemporaneamente producono un senso di panico. "Ma gli sforzi che fa l'adolescente ai fini di evitare l'angoscia o di modificarla, compito che rappresenta una delle più importanti funzioni dell'lo, riescono molto meglio che non gli analoghi sforzi del bambino piccolo. Il ragazzo infatti è andato sviluppando vari interessi ed attivi-

tà allo scopo di dominare l'angoscia, di trovare una ipercompensazione all'angoscia e di occultarla a se stesso e agli altri. Egli raggiunge in parte questo scopo assumendo l'atteggiamento di sfida e di ribellione caratteristico della pubertà" e dell'adolescenza"⁷.

In *Zero in condotta* di Jean Vigo assistiamo a una rivolta anarchica di un gruppo di collegiali. È una forma di liberazione simbolica. Le pulsioni represses si scatenano e si trasformano in una irridente condanna della società. Importante notare che il film è del 1933 per capire quanto nuovo fosse il capovolgimento delle norme della convivenza borghese dell'epoca e quanto Vigo abbia influito sugli autori dopo di lui, da Truffaut a Lindsay Anderson che nel 1969 riprodurrà con *If* temi e situazioni analoghe.

È passato del tempo e quei problemi di mezzo secolo fa, oggi fanno sorridere. La domanda che sorge spontanea è: quando comincia oggi l'adolescenza? Saltati i parametri tradizionali, una tredicenne fa un film, *Thirteen* appunto, sull'adolescenza allo sbaraglio. È "la cronaca di una discesa spericolata nel labirinto di droghe, alcol e sesso precoci, emulazioni, manipolazioni, proiezioni e ordinaria pressione di gruppo"⁸.

La storia, per molti versi autobiografica, è stata scritta due anni fa da Nikki Reed che ora ha 15 anni e interpreta il film diretto da Catherine Hardwicke.

Molti sono i film che in questo periodo affrontano il tema dell'adolescenza inquieta, specie in America dove l'adolescenza comincia quando l'infanzia non è ancora trascorsa. Ma in un mondo di globalizzazione non è più il caso di parlare di culture differenti e di adolescenza inquieta. Quanto a problematiche, in Europa non siamo certo da meno della gioventù americana. Le storie raccontate nei film e nei libri hanno sempre più sapore di documentari e, se non hanno la sola intenzione di scioccare, possono aiutare a porci intelligentemente di fronte ai problemi legati alle dinamiche dello stare insieme, alla difficoltà di relazionarsi, alla sessualità vissuta come gioco perverso, al ruolo che la famiglia e i genitori giocano in tutto ciò..

I fantasmi che hanno popolato il mondo dell'infanzia nel preadolescente hanno prodotto rabbia, ribellione e rifiuto di una società che, analogamente alla famiglia, ha tolto loro dei punti di riferimento che, nel bene e nel male, servivano da contenitori. Rompere, spaccare, distruggere, oppure chiudersi in se stessi in una sorta di anoressia mentale, sono a mio avviso dettati dal desiderio di cambiare il mondo, come i ragazzi descritti da Vigo nel 1933, oppure di nascondersi per non essere sopraffatti. Gridano tutti, magari in maniera scomposta e violenta, la propria esasperazione. Auguriamoci che la vita non diventi un gioco d'azzardo da giocare tra televisione "dorata" e palloni miliardari.

⁷ "Introiezione e proiezione interagiscono costantemente, questa interazione costruisce il mondo interno e traccia il quadro della realtà esterna. Il mondo interno è costituito da oggetti, anzitutto dalla madre interiorizzata in vari aspetti e situazioni affettive. I rapporti tra queste figure interiorizzate e tra queste e l'io, tendono ad essere avvertiti –se l'ansia persecutoria è dominante–

principalmente come ostili e pericolosi; essi sono avvertiti come affettuosi e buoni quando il bambino è soddisfatto e prevalgono sentimenti di benessere. Questo mondo interno che può essere descritto in termini di rapporti ed eventi interni, è il prodotto degli impulsi, emozioni e fantasie del bambino"; M. KLEIN, *Psicoanalisi dei bambini*, Martinelli, Firenze 1970.

² "L'artista (quello vero) conserva la fantasia del fanciullo", leggo in "Fellini in cento pagine". La sua area di gioco è costantemente attiva, la creatività è presente "anche nelle azioni più banali e quotidiane, nelle frasi condite di sottile umorismo, persino in quei disegni tracciati distrattamente durante le conversazioni telefoniche"; E. DE CASTRO, *Fellini in cento pagine*, Edizioni dell'Oleandro, Roma 2003.

³ "L'immagine di sé affonda le radici nel non verbale, deriva da un movimento del soggetto verso l'oggetto, oggetto che costituisce la superficie su cui si proietta la risultante del proprio manifestarsi; se questo oggetto verso il quale inizialmente, istintivamente ci si muove si sottrarrà alle nostre aspettative, avremo una sensazione di negazione. Quanto più l'oggetto si sottrarrà con costanza e quanto più esso sarà per noi importante, tanto più la sensazione di negazione che riceveremo non riguarderà solo la contingenza di quel nostro desiderio, ma tutto noi stessi come identità desiderante"; M. ARBIA, *La Paura*, "Rivista di psicoanalisi", n. 0, Dicembre 1989.

⁴ G. BOLLEA, *Psichiatria dell'infanzia e adolescenza*, Vol. 59, 4, 1992.

⁵ M. FORCINA, *Soggette*, F. Angeli, Milano 2000.

⁶ "Tipico esempio è l'oggetto transizionale, carico di libido narcisistica e di libido oggettiva, che stabilisce un ponte tra il corpo del bambino e quello della madre. La madre va, viene; c'è, non c'è; tra l'impossibilità di possederla e l'angoscia panica della sua scomparsa si pone l'oggetto transizionale rassicurante (una bambola speciale, uno straccetto, un pupazzo, ecc)"; G. BOLLEA, *Le madri non sbagliano mai*, Feltrinelli, Milano 2000, p.163.

⁷ M. KLEIN, *La psicoanalisi dei bambini*, cit.

⁸ Lo leggo in un articolo di Silvia Bizio su "L'Espresso", n.37, settembre 2003.