

## **La commistione di ludico e tecnologico nella psicoterapia multimediale**

*Angela Mellina*

Ad un certo punto della sua lezione magistrale, Domenico A. Nesci esorta chi ascolta a seguirlo ancor più attentamente, con un invito (<<ragioniamoci insieme>>) che noi accogliamo volentieri. In realtà l'invito nasceva dal fatto che, nella camera dell'albergo di Pasadena in cui la troupe della Janus Communications & Movies LLC (messa in piedi dal figlio Filippo A. Nesci, l'ideatore, insieme al padre, Domenico A. Nesci, della Psicoterapia Multimediale) c'era già un clima di "insieme" (Produttore, Tecnico del Suono e Operatore) che corrispondeva al gruppo più ampio (i partecipanti al Congresso di Psico-Oncologia per il quale il video era stato concepito e realizzato come relazione da presentare in assenza del relatore che, appunto, si trovava in America).

Partendo da questo vertice privilegiato (la conoscenza del contesto in cui la video intervista si è svolta) ci sembra utile, allora, confrontare i contenuti esposti con ciò che all'ascoltatore-lettore arriva anche come sottotesto, per cui intendiamo dialogare su tre punti fondamentali: *I)* l'attributo della multimedialità; *II)* che cosa è l'essenziale di questa psicoterapia; *III)* la funzione del video della memoria. E ciò, allo scopo di rintracciare e portare alla luce, secondo la tesi di fondo di questo nostro breve scritto, il *sostrato ludico che anima il metodo<sup>1</sup> e ne rappresenta una chiave di lettura convincente e un po'... "intrigante"*.

Lasciamo virtualmente, nel sottofondo di queste pagine, risuonare il leit motive scelto per il proprio video da Elisabetta, una delle protagoniste dei casi clinici: "No potò reposari". Una dolce

---

<sup>1</sup>Il metodo, ogni metodo, è (come dal suo etimo greco μετά ὁδός) la "via attraverso" cui si sviluppa un percorso atto a raggiungere una meta. E poiché lo scopo ormai collaudato della Psicoterapia Multimediale (altri obiettivi possibili sono allo studio) è di compiere un tragitto elettivo di *e-laborazione* del lutto, il metodo di cui qui si parla non è altro che un nuovo metodo *di lavoro* psicoterapeutico, il quale tuttavia si compie in leggerezza, consentendo al destinatario di drappeggiarsi in quelle pieghe della sua vita che, qualora nel corso del trattamento residuassero ancora come "grinze" – rinviando alla metafora della stiratrice più avanti nel testo -, bisognerebbe allora, senza esitazione, eliminare. Proprio l'immagine del "drappeggiarsi" rende pienamente l'idea di come il lavoro possa commutarsi in gioco e questo in quello: il dedicarsi alla selezione del materiale fotografico diventa un intrattenersi con i ricordi, cercare la colonna sonora più adatta ha il sapore del divertissement musicale... e via dicendo. Ciò che è inevitabilmente, irresistibilmente, ludico, per tutti gli "addetti ai lavori" (paziente, terapeuta, artista multimediale) in questa tecnica, è l'impegno che, portato avanti sinanche con "spettacolarità" (nell'impiego del video dimostrativo nei training formativi), non opprime e non tedia le persone coinvolte – attori e spettatori – risolvendosi in una mera esibizione ed archiviazione di foto ricordo. Al contrario (come rivela il contagio emotivo che il procedimento è suscettibile di innescare in ogni sua fase, anche secondo un nostro personale vissuto di questa esperienza), la serietà del compito coesiste con il "gusto" della scelta, il piacere della manipolazione in prima persona degli eventi di una vita vissuta, il conforto della condivisione con gli altri del proprio lutto.

nenia che, decontestualizzata e generalizzata, rappresenta un modello di colonna sonora ideale per la Psicoterapia Multimediale, in quanto consona all'*infaticabile* lavoro del terapeuta, del paziente e dell'artista (la triade inseparabile del metodo in esame)<sup>2</sup>. Il titolo della canzone stimola l'associazione con l'adoperarsi senza sosta di chi fa psicoterapia (paziente o terapeuta che sia), il quale assomiglia ad una stiratrice che *passa e ripassa*, tutte le volte che è necessario, il ferro da stiro su un indumento, spianando ed eliminandone le pieghe con solerzia ed impegno. La Psicoterapia Multimediale in particolare consente il libero viavai del pensiero lungo una traiettoria che mira proprio ad appianare, distendere, pacificare.

In virtù di questa libertà (che non è però senza regole, dovendo rispettare – almeno nel Training Group dove il paziente designato è un terapeuta - i limiti di *tempo* della psicoterapia breve e quelli dello *spazio* di contenimento del materiale utilizzato) questo tipo di procedimento si pone e si propone anche come “gioco”. Niente di particolarmente nuovo fin qua: già ci fu chi riconobbe che ogni psicoterapia è attività ludica, <<si è evoluta come una forma altamente specializzata di gioco al servizio della comunicazione con se stessi e con gli altri>> (Winnicott, 1971, p. 76). E che

la psicoterapia ha luogo là dove si sovrappongono due aree di gioco, quella del paziente e quella del terapeuta. La psicoterapia ha a che fare con due persone che giocano insieme. Il corollario di ciò è che, quando il gioco non è possibile, allora il lavoro svolto dal terapeuta *ha come fine di portare il paziente da uno stato in cui non è capace di giocare a uno stato in cui ne è capace....*[corsivo nostro] (ivi, p. 71).

Ma naturalmente dobbiamo intenderci sulla natura di questo gioco, “ragionarci” un po’ su, come dice lo stesso Nesci nella video intervista, sottolineando peraltro che non di un gioco a due si tratta, nella fattispecie, bensì a tre. E verificheremo, inoltre, che nella Psicoterapia Multimediale, non soltanto la tecnica si articola con il gioco, ma, soprattutto, che questo è un “bel” gioco, non fosse altro che per il fatto che è stato inventato da un padre e da un figlio (Filippo A. Nesci in collaboration with Domenico A. Nesci, 2013) che “giocavano” insieme ad inventare qualcosa.

---

<sup>2</sup>Il motivo conduttore del video di Elisabetta fa da accompagnamento musicale allo scorrere delle immagini nella striscia della memoria. La melodia e il testo evocano sentimenti penosi di inquietudine, il senso doloroso della perdita e della rinuncia, ma anche il coraggio di fronte alla necessità per un genitore di non ostacolare, di agevolare il figlio nello svincolo dal nucleo familiare. Nesci vi fa riferimento proprio in relazione alle ricadute che le scelte di vita materne hanno comportato, nella storia di Elisabetta, sulle condotte di quest'ultima. Ma, al di là del caso e del ritornello specifico (l'allontanamento dalla natia Sardegna alla volta dell'Italia), il tema del “viaggio”, avanti e indietro, tra isola e continente ben si presta a rappresentare la caratteristica transizionale di ogni psicoterapia. E nella fattispecie quella della Psicoterapia Multimediale, che prevede sostanzialmente – come meglio vedremo più avanti - una continua dislocazione del paziente sull'isola felice del gioco e un rapido rientro alla sponda della realtà, dopo avere attinto nuove energie e ritemprato lo spirito in quella sorta di ideale bacino di carenaggio (o posto-di-riposo, come si esprime Winnicott, 1971, p. 21).

### *L'”innervazione” ludica della Psicoterapia Multimediale*

I) Partiamo dal perché della “multimedialità” e diciamo subito che, proprio in virtù di questa “tridimensionalità” dell’esperienza, la psicoterapia breve di Domenico A. e Filippo A. Nesci ha una sua nota distintiva, particolare, che la caratterizza e la differenzia da qualunque altra: essa è, giustappunto, multimediale.

Ma, in che senso “multimediale”? Non è solo perché questo procedimento chiama in causa una molteplicità di mezzi di comunicazione (i media) e di modi (esecutivo, sonoro, iconico, verbale) per strutturare l’intervento.

Il riferimento, più implicito e latente, è anche alla configurazione plurale e corale della situazione terapeutica: sullo sfondo della folla dei personaggi protagonisti degli scatti fotografici, campeggiano il paziente, il terapeuta ed anche l’artista (mediatori a turno di una relazione terapeutica che, triangolata, assume un più vasto respiro e si sviluppa a più ampio campo)<sup>3</sup>.

In terzo luogo l’attributo di “multimediale” va inteso nel senso di “multidimensionale”: perché questa psicoterapia non si avvale soltanto del concorso di una molteplicità di mezzi e strumenti e di professionalità varie, ma altresì di *ambiti di attività* plurime e diversificate, che si intrecciano e si fondono in unità. L’esame di realtà (preservato con tutte le sue funzioni, attentive, percettive, mnemoniche, razionali) si interseca e convive con la fantasia, la contemplazione rievocativa, la commemorazione celebrativa, attivate con il montaggio psicodinamico del video della memoria nell’area *intermedia* (come chiama Winnicott l’area dell’illusione). Il campo d’azione che ne deriva è duttile, plastico, polimorfo, ma anche caloroso, vivace, formicolante di vita e di umanità. Potenzialmente, si creano le premesse al configurarsi di una piattaforma di lancio verso nuove direzioni, oltre che di una zona di accoglienza e conforto. E’ in questo solco in cui si *s-prigiona* una nuova tensione creativa, capace di contrastare l’inerzia e il disarmo del cordoglio, che germina il gioco.

II) L’impregnazione ludica della tecnica, rende il percorso psicoterapeutico più agevole, perché lo presenta come attraente e coinvolgente (e questo ci avvia a ragionare sulla <<cosa essenziale>> del metodo dei Nesci). Ma la piacevolezza del vissuto non è a discapito della profondità né della

---

<sup>3</sup>Giustamente Domenico A. Nesci insiste a mettere in enfasi la figura dell’artista, perché – egli dice - costui, all’oscuro di tanti retroscena, si differenzia, nel suo operato, dalle altre due figure centrali della psicoterapia, il paziente ed il clinico, in quanto non procede per la via maestra dell’analisi e dello scavo in profondità, in cerca di chiarezza d’idee e in funzione della *comprensione*, ma segue il tracciato della *raffigurazione* e della *rappresentazione*, ampliando *in sorvolo* (sfruttando, cioè, le risorse di una visuale *super partes*, senza troppo coinvolgimento interno) il campo osservativo. Nella Psicoterapia Multimediale l’artista assolve l’insostituibile funzione di *allargare* tutte le possibilità che il lutto congelato impedisce, tutto lo spazio del possibile, quindi di libero movimento, che il blocco mentale chiude e inibisce.

serietà dell'impegno. Del resto, anche a prescindere dalla psicoterapia, da sempre il gioco, pur essendo "chiuso in sé" (tanto da potersi definire un'isola nel mare della quotidianità) nel suo essere fine a se stesso e nel suo autosoddisfacimento, è stato, storicamente, un'occupazione *ri-creativa*, sì, ma <<che contiene un senso>> (Huizinga, 1938, p. 3). E a volte questo senso è arcano, *cifrato*, imperscrutabile. Nella storia della civiltà l'essere a parte del segreto ha sempre comportato il disporre di una "forza magica", mentre l'attendere alla forza del sapere spesso ha assunto il carattere della *sfida*, della *scommessa* (tanto che la connessione fra l'oracolo e il mistero dell'*enigma* - il sacro gioco dell'indovinello - si trova ovunque all'alba del pensiero umano)<sup>4</sup>. E' questa ambiguità dell'atteggiamento ludico, strettamente intrecciato con l'aspetto enigmatico della conoscenza, trifronte (come il Giano fotografato da un Italiano in un museo tedesco e pubblicata sul manuale americano della Multimedia Psychotherapy) perché orientato tanto verso il divertimento quanto verso l'esplorazione ma anche lo scioglimento dei dilemmi, che lo imparenta direttamente con lo strumentario psicoterapeutico e lo fa privilegiare, rispetto a simili altri "attrezzi del mestiere" (tutti appartenenti al repertorio della psicoterapia, infantile e degli adulti, individuale e di gruppo...) come mezzo elettivo di decrittazione delle dinamiche psichiche, oltre che, dunque, come luogo di esperienze *tonificanti e rivitalizzanti*<sup>5</sup>.

Il paziente "si mette in gioco", nell'accettare di entrare in terapia. Il terapeuta "gioca la propria parte, il proprio ruolo". L'artista si fa coinvolgere, con una disposizione di spirito orientata all'ascolto e guidata dall'intuizione, dal proprio libero "gioco della fantasia". Il punto è che così tutti lavorano e al contempo tutti "stanno al gioco": perché lo fanno con piacere. E il loro lavoro assume, anche nel setting della psicoterapia, tutte le valenze che sono prerogativa dell'attività ludica: catartiche, cognitive e comunicative-socializzanti.

Queste ultime, prima di tutto, perché il *collaborare* barra / *giocare insieme* tutti e tre i protagonisti dell'evento ludico-terapeutico, è un potente antidoto alla desolazione e all'isolamento.

---

<sup>4</sup>Anche per questo riteniamo che il gioco sia trasversale all'intero percorso della Psicoterapia Multimediale: l'impronta è quella della sfida (come è, appunto, nel carattere atavico del gioco), la più stimolante sfida che si possa concepire per uno psicoterapeuta che affronti un lavoro sul lutto e con una persona in lutto, o per il paziente alle prese con se stesso. Si tratta di riuscire ad aprire un varco alla *gioia* perduta, sollecitando lieta *giocosità*, eccitazione ed esaltazione laddove campeggiano mestizia e tetraggine, affinché queste perdano sempre più terreno e forza.

<sup>5</sup>Nato e sviluppatosi come fenomeno di cultura, nell'interscambio tra natura (perché tutti gli animali giocano) e civiltà (nelle collettività di cui replica ed esplica i rituali e i modi di vita), il gioco ha da sempre espresso *sovrabbondanza* e non povertà di processi e dinamiche. Esprime un *esubero di vitalità*, che, come si è detto, si estrinseca in uno spazio altro rispetto a quello nel quale si svolge la vita quotidiana e si determina in modo fondamentale come atto libero e creativo. Dove altro mai si potrebbe trovare lo stesso surplus di energia, ove occorresse recuperarlo per superare gli stati disforici della mente, obiettivo dell'elaborazione del lutto? Decisivo, dunque, poter disporre come *setting* terapeutico di un mondo provvisorio, ospitale ma delimitato, un'*isola* appunto, all'interno del quale albergano ordine e organizzazione, e quindi *l'etica* del rispetto delle regole, oltre che, come vedremo, l'afflato *estetico*.

Catartiche, poi, perché l'intreccio del fattore ludico con il procedimento terapeutico sortisce l'effetto di confortare e consolare riempiendo di "presenze" il "buco nero" di una scomparsa<sup>6</sup>.

Infine, cognitive e ri-cognitive. In proposito ci torna in mente la definizione di Winnicott della <<sorgente di vita>> qual è <<il vivere con immaginazione>>, e l'osservazione che

il punto essenziale dell'oggetto transizionale non è il suo valore simbolico - scrive Winnicott - quanto il fatto che esso è reale. E' un'illusione, ma è anche qualcosa di reale (Gaddini, 2006, p. 11),

Pertanto questo mix sapiente di gioco e lavoro è, sì, esplorazione di nuovi orizzonti, ma a patto di mantenere la *presa d'atto* sul piano dei fatti (realismo cognitivo).

Questa la <<cosa essenziale>> che tanto sta a cuore agli inventori del metodo: sfruttare il tracciato del gioco come fattore di ibridazione dell'impegno terapeutico, tesorerizzare il fattore energetico e il portato conoscitivo ai fini del *recupero del movimento della vita*, che, sottratto all'irrigidimento delle difese, al dolore che congela, viene ri-orientato a dare un nuovo "corso" alle cose.

La separazione dal congiunto "che se ne è andato" (come originariamente la madre che si allontana dal figlio) è riconosciuta, ma nello stesso tempo superata, grazie al collegamento creato tra realtà psichica interna (vissuto soggettivo) e mondo esterno (accadimenti oggettivi). L'illusione (nel suo più ampio significato etimologico di *in-lusio*= entrata in gioco) - fondamentalmente quella di richiamare in vita lo scomparso "a comando" (come nel "gioco del rocchetto" di freudiana memoria) - regola una ri-esposizione graduale al trauma subito, che tutela la salute mentale. L'esame di realtà non soltanto è preservato, ma ancor più, grazie all'esperienza che prende forma nell'oggetto transizionale, potenziato e arricchito di una capacità di "compromesso" - la condotta di *détour*, l'aggiramento dell'ostacolo, che, ricordiamo, dal punto di vista maturativo segna l'acme della condotta intelligente - e che riguarda, nel nostro caso<sup>7</sup>, l'incanalare *movimento (moti d'animo ed e-mozioni* scatenati dal lutto) nella creazione del video della memoria.

Quest'ultimo sarebbe una sorta di "occhio magico" che, consentendo di mantenere uno sguardo sull'assenza senza precipitare nell'angoscia, sortisce lo stesso effetto del mitico specchio cui fa

---

<sup>6</sup>Le "presenze" sono le istantanee che documentano una vita veramente vissuta, magari arricchita dalla fantasia nei racconti che vi ruotano attorno, ma sempre traccia di un accaduto che richiede di essere sottratto al rischio dell'oblio. Così il ritorno alla realtà dalla strada dell'*illusione* porta con sé la carica di chi, spendendosi (un po' infantilmente, forse, ma certo con una sorta di regressione funzionale) nell'area intermedia, si è di fatto adoperato, con una specie di atto *demiurgico*, a restituire alla vita chi non c'è più.

<sup>7</sup>Girovagare, per aggirare gli ostacoli, su altre sponde più moderne (tecnologicamente ammodernate), della psicoterapia, per poi tornare sui sentieri principali e collaudati della procedura classica, avendo bypassato il blocco e riprendendo la strada maestra da un'altra direzione (da un'altra prospettiva), equivale proprio a quel *passare e ripassare* col ferro da stiro, appianandole, sulle pieghe della nostra storia di vita che descrivevo prima.

ricorso Perseo, per affrontare la vista dell'orrido volto di Medusa e non restarne pietrificato (Nesci e Poliseno, 1997). Per di più, grazie all'*effetto alone* della cornice costruita con le tessere del puzzle fotografico, il video si associa all'idea di compiutezza e "pregnanza" di una vita trascorsa, ed è quella che adesso richiama, non il "vuoto" attuale<sup>8</sup>.

III) E allora, poiché l'oggetto della memoria, il video, assolve direttamente alla funzione di celebrare il ricordo di chi non c'è più, ci pare un pochino ingeneroso declassarlo ad espediente, come dice (ma a nostro avviso senza convinzione) Nesci: un semplice << pretesto per agganciare il paziente >>. Concordiamo con lui sul fatto che << non è la cosa essenziale >> del metodo. Ma non è un bel termine, quello di "pretesto" così svalutante, mentre, giacché riesce a calamitare motivazione ed emozione, svolge comunque un compito importante. Meglio definirlo un attrezzo di gioco/lavoro e associarvi l'idea *bella* di un cristallo, di un caleidoscopio, di una limpida lente riflettente attraverso cui osservare, e nello stesso tempo nobilitare, lo scenario di una vita. Perché quest'ultimo difatti, ruotato e messo a fuoco di taglio e di piatto, insomma passato in rassegna da più punti di vista, più che raffigurato verrà *trans-figurato*, per l'eccedenza delle informazioni scambiate in più direzioni le quali, ben oltre il mero resoconto di una cronaca, andranno a schiudere invece nuovi orizzonti alla *comprensione* di una *storia*. In altre parole, si offrirà un quadro di solennità ad un'esistenza che si (di)spiega nell'orizzonte della morte, e quindi sfiora la sacralità. Il materiale rievocativo non può che rivestirsi, di riflesso, della dignità e dell'intensità del cerimoniale d'accesso in questa sfera<sup>9</sup>. Un "bel giocattolo" confezionato allo scopo di un "bel gioco".

---

<sup>8</sup> Straordinarie e meritevoli di essere sempre ricordate, le parole con cui lo psicoanalista inglese descrive processi e fenomeni transizionali. << In *Gioco e realtà* Winnicott esplora estesamente quella che egli delinea come la fase "transizionale" dello sviluppo dell'Io, durante la quale il bambino costruisce un ponte tra pura soggettività e realtà oggettiva, condivisa. Per riuscire in questo arduo compito, dice Winnicott, il bambino fa uso di qualcosa che appartiene al mondo esterno, < magari uno straccio di lana o l'angolo di una coperta, o di un piumino, o una parola, o una ninnananna... il cui uso diventa di importanza vitale per il bambino al momento di andare a dormire, ed è una difesa contro l'angoscia, specie l'angoscia di tipo depressivo. Forse qualcuno di questi oggetti soffici è stato trovato e usato dal bambino, e diventa allora ciò che io chiamo oggetto transizionale >. Questo oggetto amato [...] è per il bambino una magica rappresentazione dell'ambito felice in cui era fuso con la madre; a questo oggetto il bambino si attacca, mentre si addormenta per trovare conforto, una immagine di lei, che egli potrà tenere con sé di continuo, evocando così la rassicurante unione e unità con la madre. Così l'oggetto transizionale sortisce l'effetto di ottenere proprio ciò che era partito col negare: permette alla madre reale di allontanarsi, mentre il bambino se la tiene vicino simbolicamente. Poiché, nel corso del crescere, egli sarà sempre meno in grado di tenere la madre con sé per tutto il tempo, potrà sempre tenersi la coperta... >> (Gaddini, 2006, p. 10).

<sup>9</sup> E' così che le caratteristiche transizionali del video della memoria, giacché la transizione implica l'idea del movimento saranno quelle di rimettere in cammino, sbloccare il tragitto di un'esistenza rimasta paralizzata dal trauma della perdita, indurre a un cambio di passo. *In più*, rispetto e a differenza di altri oggetti inerti e inanimati che prendono vita per iniziativa altrui (lo stesso classico peluche o il tradizionale lembo della coperta), il montaggio delle foto in video è, di per se stesso, movimento e vitalità. Se riesce a catalizzare l'attenzione del paziente, se riesce ad armonizzare mondo interno ed esterno di costui, ebbene, allora, avrà egregiamente assolto al proprio compito: "risucchiare" quest'ultimo nell'orbita del movimento, riassorbirne la vita e restituirgliela arricchita di nuovo vigore.



### *Inno al gioco*

Spontaneamente l'attività di gioco tende alla bellezza, in quanto privilegia <<le due qualità più nobili che l'uomo possa riconoscere nelle cose ed esprimere egli stesso: Ritmo e Armonia>> (Huizinga, 1938, p. 14). Di conseguenza, quando anche il *setting* di una psicoterapia, sotto il vincolo della deontologia professionale, si trasforma temporaneamente in area di gioco, può essere abbellito, adornato, "alleggerito" nella sua atmosfera, dal "guizzo" dell'inventiva, dal gusto della sorpresa e del diversivo. Soprattutto, quando questo *setting*, com'è d'uso nella Psicoterapia Multimediale, venga dotato intenzionalmente del *ritmo* (grazie all'organizzazione del tempo di seduta e della durata dell'intero ciclo di trattamento), ed equipaggiato con gli strumenti dell'*armonia* (come l'accompagnamento musicale).

Tuttavia, l'aspetto paradossale di ogni gioco è che, al di là delle regole e dei confini, l'inventiva e la creatività, che sono le sue note distintive, ne fanno anche un'esperienza di massima apertura, ne tradiscono la matrice anarchica: per cui

si gioca ovunque. E tutto può trasformarsi in gioco, essere inserito nel gioco, essere messo in gioco, giocato. Tutto può essere fatto come in un gioco, può essere un gioco, può diventare giocattolo. Chiunque può mettersi in gioco o essere giocato. Per quanto istruttive siano le regole del gioco, non ne esauriscono l'ambito (Jünger, 1953, pp. 293-294).

Tutto ciò (ovverossia questa versatilità e questa vitalità indisciplinata), è attraente e bello di per sé, indipendentemente dal contesto nel quale il gioco viene giocato. Così, si trovano

giochi di abilità e di mimesi anche nelle carceri, nei riformatori, nei campi di concentramento, in condizioni cioè in cui ogni movimento libero è limitato e forse ogni movimento è spiato dalla morte. L'inclinazione al gioco in tali coercizioni, se l'uomo non è del tutto spezzato o annullato, può anche crescere, anzi deve crescere, perché solo nel gioco l'uomo gode ancora di un momento di libertà. In quanto gioca non è più un prigioniero (*ivi*, p. 262).

Così come ne "La vita è bella" di Benigni e Cerami, paradigmatico palcoscenico di una "grande illusione", che avvalora pienamente questo nostro argomentare<sup>10</sup>. Il film è la nostra icona, perché

---

<sup>10</sup>La vicenda del film, pluripremiato con l'Oscar e con il favore di un pubblico planetario, si svolge nel periodo dell'oppressione nazista e si conclude nel 1945, con la liberazione dell'Europa occupata da parte delle forze alleate e la scoperta dei campi di sterminio. Culmina con la deportazione di un giovane ebreo e del suo figlioletto di 5 anni, in un campo di concentramento e il tema ruota intorno alla messa in scena, da parte del padre, di un "grande gioco" di copertura della tragedia che si consuma nel campo, per proteggere il figlio dall'orrore dell'inferno: <<Guido tiene nascosto il piccolo Giosuè e gli fa credere che tutto quello che vedono fa parte di un grande gioco collettivo, che loro due sono i giocatori più bravi, che affrontano le prove più tremende per arrivare a prendere il primo premio, uno straordinario primo premio>>, coperto dal segreto (Benigni, 1998, pp. IX-X). Il film, dunque, è un inno al gioco, di cui si celebrano le componenti fondamentali come l'*Agon*, l'*Alea*, la *Maschera* e la *Vertigine*, enucleati e documentati da

ciò che è virtuoso in quest'opera<sup>11</sup> <<è la capacità straordinaria di far diventare due personaggi uno solo<sup>12</sup>, di farli vivere magicamente e simbioticamente in un mondo perfetto all'interno di uno stesso spazio tragico>>. Così, se anche <<all'improvviso uno dei due sparisce>>, muore, viene ucciso, agli occhi del superstite (poco importa sia un bambino) il compagno <<è forse entrato gioiosamente in un altro gioco, lasciando a lui tutto il piacere della vittoria. Molto probabilmente continuerà a vivere e giocare a lungo>> con il suo congiunto, in un'altra dimensione (Brunetta, 2004, p. 418)<sup>13</sup>.

Come non augurarci che altrettanto avvenga nell'elaborazione di un lutto ordinario?

Bisogna dare atto a Domenico Arturo Nesci che l'aver trovato luogo alla sua idea alternativa, di una Psicoterapia Multimediale, grazie al desiderio di "giocare" con il figlio, nell'universo dell'azione ludica - facendo egli, per primo, un *doppio gioco* provocatorio (perché anticonvenzionale), al crocevia tra il piano della tecnica e quello della creatività in psicoterapia - conferisce alla sua (loro) proposta metodologica un vero e proprio valore aggiunto. Lo sguardo lungo di chi riesce a guidare altri (lasciandosi guidare dal figlio adolescente) attraverso la terra di

---

Caillois (1958). Ma il gioco di Guido e Giosuè non è un gioco senza regole: anzi! Padre e figlio *giocano con la massima serietà*. Tuttavia si contravviene alla regola fondamentale, intrinsecamente ludica, che non snatura il gioco ma lo *relativizza*: l'intento ludico, qui, non è fine a se stesso. Grazie ad esso l'uomo realizza un progetto e si pone uno scopo, che trasvaluta il gioco perché è uno scopo "salvifico". E, inoltre, in questo senso il gioco è anche lavoro: <<il padre fa una fatica immensa, deve costruire una cattedrale gotica per convincere il figlio che il campo dove si trovano è un posto da ridere mentre intorno ci sono camere a gas [...] L'orrore del lager è così grande da sembrare finto; del resto il paradosso, l'incredibile sono nella realtà>> (Benigni, 1998, p. X). Anche nella Psicoterapia Multimediale c'è una deroga alla norma dell'autosufficienza del gioco, perché la dimensione ludica viene nuovamente *relativizzata* e si apre alla significatività *in subordine a qualcos'altro*: ma anche qui è "a fin di bene". Nello sviluppo del reportage fotografico prende forma una parvenza di realtà che si sovrappone alla realtà vera: <<Il reale c'è, l'irreale non c'è, ma c'è anche il termine intermedio fra i due, vi è cioè un reale che racchiude in sé l'irreale come contenuto semantico>> (Fink, 1960, p. 64). E se, come dice Benigni (1958) attraverso <<questo paradosso, attraverso questo gioco dell'irrealtà>>, certe cose, le quali <<a forza di nominarle si sono a volte un po' consumate [...] potrebbero tornare a stupire, meravigliare, tornare appunto a sembrare, giustamente, *impossibili*>> (p. X), ebbene, non ci sembra assurdo che un tale meccanismo d'*incredulità*, subentrando alla mancata rassegnazione ad una perdita, finisca con l'alimentare una sensazione di ritrovata presenza e prossimità di una persona "non più scomparsa per davvero, per sempre".

<sup>11</sup>Il suo fascino è <<che passa naturalmente dalla comicità e dalla farsa alla tragedia e riesce, in ogni momento, a trovare i toni giusti per non irridere mai le vittime, né assolvere col riso i carnefici o i testimoni-complici>> (Brunetta, 2004, pp. 417-418).

<sup>12</sup><<Un giorno io e Vincenzo Cerami abbiamo pensato di raccontare di un uomo, un giovane ebreo, in un campo di concentramento, con un bambino. E una donna che è lì, nello stesso posto, ma non può vedere mai né il marito né il figlio. Il massimo del tragico, certo. Ma pensate a Charlot, il più grande clown del mondo [...] se si guarda un clown da vicino si prende una paura tremenda. La prima impressione che fa è inquietante, la sua risata spaventa; ma se prendi le distanze, se ti allontani allora ridi con la sensazione di sfuggire a un incubo. E perché, direte voi, far ridere di una cosa tanto tragica, del massimo orrore del secolo? Perché *la vita è bella* [corsivo nostro], e anche nell'orrore c'è il germe della speranza, c'è qualcosa che resiste a tutto, a ogni distruzione [...] malgrado tutto, la vita è bella, degna di essere vissuta. [Giocare, gioire e] ridere ci salva, vedere l'altro lato delle cose, il lato surreale e divertente, o riuscire a immaginarlo, ci aiuta a non essere spezzati, trascinati via come fucelli, a resistere per riuscire a passare la notte, anche quando appare lunga lunga>> (Benigni, 1998, pp. V-VI) [interpolazione nostra].

<sup>13</sup>Come per il racconto sullo sfondo dell'olocausto, anche per il lavoro sul lutto "ordinario" <<la memoria non si è assopita e non è stata rimossa [...] Continua a lavorare>>. La leggerezza, così come <<il riso non vuole esorcizzare la tragedia, che c'è e preme fuori campo>> (Brunetta, 2004, p. 418).



nessuno fra due frontiere, la realtà e l'irrealtà, dà un contributo sul piano più generale della formazione culturale e della sensibilizzazione umana, ben oltre l'innovazione scientifica in un settore specialistico. Piuttosto,

considerare la realtà come gioco, dare maggiore spazio a questo atteggiamento nobile e magnanimo che allontana, mortifica l'avarizia, l'avidità e l'odio, [così come il lutto e il cordoglio] è far *opera di civiltà* (Caillois, 1958, p. 14) [interpolazione e corsivo nostri].

#### *Riferimenti bibliografici*

BENIGNI R., CERAMI V. (1998), *La vita è bella*, Einaudi, Torino, 1998.

BRUNETTA G. P. (2004), *Cent'anni di cinema italiano. 2. Dal 1945 ai giorni nostri*, Laterza, Roma-Bari.

CAILLOIS R. (1958), *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*; trad. it., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 2004.

FINK E. (1960), *Spiel als Weltsymbol*; trad. it., *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopeful Monster, Firenze, 1991.

GADDINI R. (2006), *Prefazione* all'ed. it. di Winnicott D. W., *Playing and Reality* (1971); trad. it., *Gioco e realtà*, Armando Armando, Roma (1<sup>a</sup> ristampa).

HUIZINGA J. (1938), *Homo ludens*; trad. it., *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 2002.

JÜNGER F.G. (1953), *Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer bedeutung*; trad. it., *Saggio sul gioco. Una chiave per comprenderlo*, IdeAzione editrice, Roma, 2004.

NESCI D.A., POLISENO T.A. (1997), *Metamorfosi e cancro. Studi di Psico-Oncologia*, Società editrice Universo, Roma.

NESCI D.A. (2013) *Multimedia Psychotherapy – A Psychodynamic Approach to Mourning in the Technological Age*, Jason Aronson, Latham.

NESCI F.A. in collaboration with NESCI D.A. (2013) *Bianca in Multimedia Psychotherapy – A Psychodynamic Approach to Mourning in the Technological Age*, Jason Aronson, Latham, pag. 103.

WINNICOTT D.W. (1971), *Playing and Reality*; trad. it., *Gioco e realtà*.