

CFP  
Spazio  
psicomotorio

# I Fantasmi d'azione



Francesca Storelli

Psicologa - Psicomotricista - Formatrice A.S.E.F.O.P.

[francesca.storelli@gmail.com](mailto:francesca.storelli@gmail.com)

# Il corpo come mezzo di comunicazione

*«Il linguaggio corporeo è qualcosa che non è scritto da nessuna parte, che nessuno conosce, ma che tutti comprendono.»*

(Sapir)

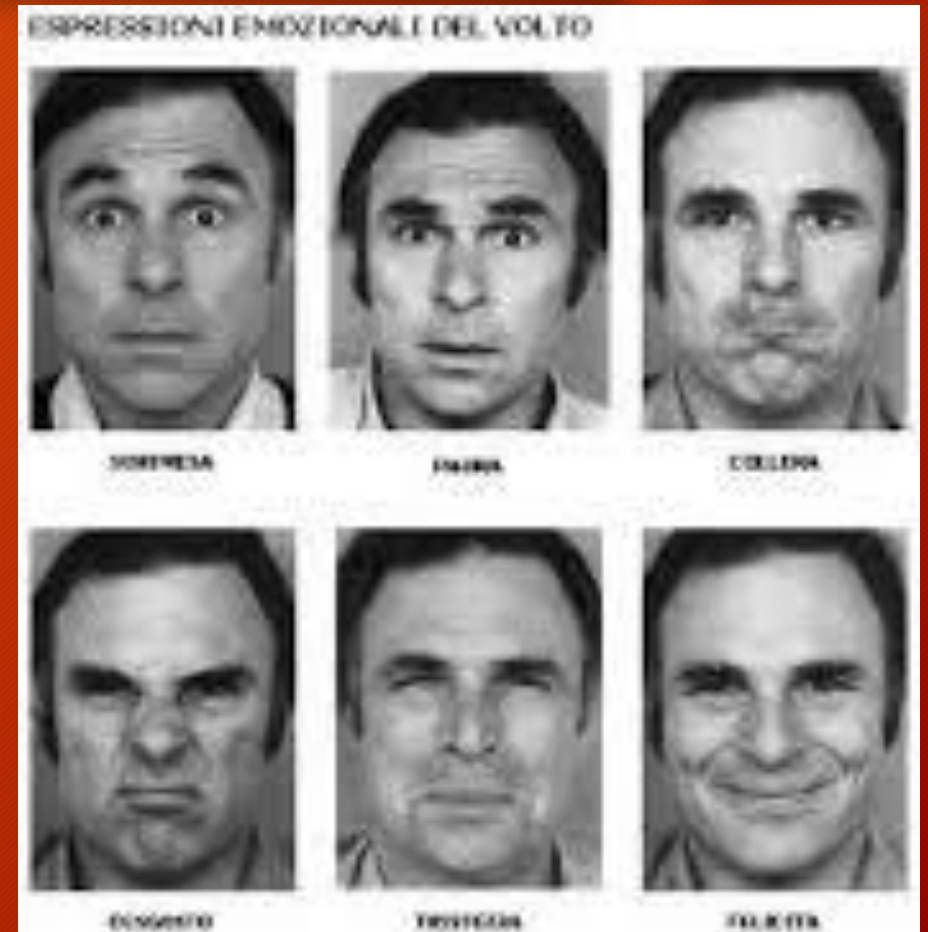
Se il linguaggio corporeo è universale è perchè esso si basa su strutture arcaiche trasmesse di generazione in generazione.

Queste strutture neuro-psicomotorie fanno parte del patrimonio genetico dell'umanità.

La specie umana, come qualsiasi specie animale, ha i suoi codici gestuali e i suoi rituali di comunicazione.

# Il corpo come mezzo di comunicazione

Tali codici costituiscono segnali emessi  
Esiste anche una certa analogia tra i codici  
gestuali di specie differenti, cosa che  
permette all'uomo e all'animale di  
comprendersi nell'espressione dei  
sentimenti primari.



# Di che cosa parla il corpo?

Il corpo non è fatto per trasmettere l'informazione obiettiva, ma per la comunicazione degli affetti.

Il corpo esprime spontaneamente i sentimenti e i desideri.

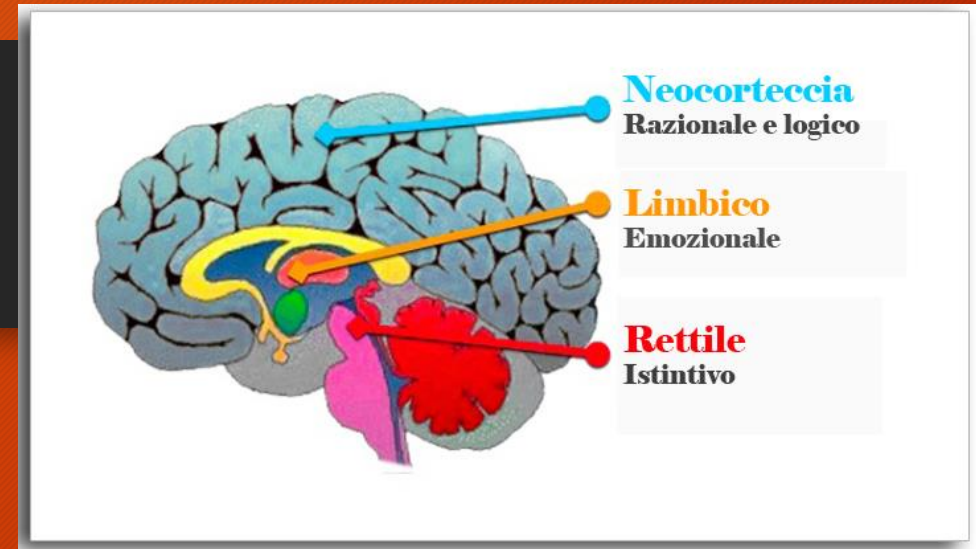
Attraverso la postura, la mimica, lo sguardo, il gesto (o l'immobilità), il contatto, la distanza, il ritmo, la respirazione, le tonalità vocali, l'atto e il modo in cui si utilizzano gli oggetti, il corpo esprime i sentimenti.

# Fantasma e relazioni

Siamo tutti animati dalle stesse pulsioni, ma ognuno di noi ha un modo diverso di gestirle.

Nell'animale, le pulsioni sono incanalate dal comportamento istintuale e ciò fa sì che il comportamento differisca poco da un individuo all'altro.

Nell'uomo lo sviluppo della corteccia e specialmente del lobo frontale permette in parte di sottrarsi al condizionamento del cervello rettiliano e limbico e di elaborare strategie molto più complesse.



# Fantasma e relazioni

Strategie tanto più necessarie all'uomo se la società in cui egli vive impone divieti e doveri culturali che entrano in conflitto con le pulsioni profonde e lo obbliga a rimuoverne buona parte nell'inconscio da dove esse continuano ad agire a sua insaputa.

Le relazioni umane si articolano a partire da un certo numero di pulsioni e di fantasmi che motivano tutti i nostri comportamenti.

# Gli Schemi d'azione

**Lo schema d'azione costituisce una prima struttura organizzativa delle esperienze vissute dal bambino in una relazione di piacere con l'altro.**

Si tratta di esperienze e di schemi arcaici strettamente legati al vissuto corporeo del bambino

(riempirsi/svuotarsi; aprire/chiudere; entrare/uscire; sparire/ricomparire ecc..)

# Gli Schemi d'azione

Questi schemi riattualizzati, ri-presentati dal bambino anche in assenza dell'oggetto, si arricchiscono e si trasformano nel tempo



# Il periodo Psicomotorio (0-7 anni)

- È la fase di maturazione del bambino in cui il movimento e gli affetti associati sono legati allo sviluppo della psiche.
- È il periodo in cui la psiche si forma dall'esperienza corporea che il bambino fa in relazione con l'altro.



Attraverso una buona strutturazione dell'io corporeo viene raggiunta una buona strutturazione dell'io psichico (sia in senso cognitivo sia in relazione alla sfera psico- affettiva)

# Teorie alla base delle teorizzazioni sui fantasmi di azione di Aucouturier

- Wallon e i suoi studi sul TONO e osservazioni sulla POSTURA
- Freud
- Piaget
- Tisseron
- Winnicott
- Stern

# Schema d'azione (Piaget)

La struttura o l'organizzazione delle azioni così come si trasferiscono o si generalizzano nel momento della ripetizione in circostanze simili o analoghe

- Dopo uno **stadio di esercizio dei riflessi** le diverse reazioni riflesse non si ripetono semplicemente, ma incorporano nuovi stimoli attraverso il processo di «**assimilazione**»
- A questo punto nasce lo Schema d'azione
- Attraverso la coordinazione di movimenti e percezioni diverse si formano nuovi schemi d'azione più estesi
- I vari schemi d'azione costituiscono la struttura cognitiva elementare

# Schemi d'azione (Aucouturier)

- Pur riconoscendo l'importanza degli schemi d'azione per la sfera cognitiva, considera centrali per la formazione e l'evoluzione degli schemi d'azione soprattutto l'esperienza relazionale di piacere condiviso con l'altro

# Caratteristiche fondamentali dell'azione

- L'azione deve esercitare degli effetti sul soggetto che la compie e sull'altro, l'azione è sempre un'interazione
- Comportare una trasformazione reciproca dei soggetti coinvolti
- Avere sempre comunicabilità



# Che cosa si intende per AZIONE?

Il termine «Azione» non è culturalmente neutro ed è possibile rintracciare numerose accezioni e sfumature

In ambito psicologico un'azione è

*«Un comportamento motivato e volontario, accompagnato da emozioni e controllabile socialmente nella sua pianificazione consapevole e diretta ad uno scopo»*

In ambito psicoanalitico ci sono diversi tipi di azioni che sono state prese in considerazione da Freud

- Azioni di evitamento
- Azione coatta
- Azione sintomatica

# Schema d'azione (Tisseron)

In ambito psicoanalitico lo schema d'azione viene trattato in particolare da Tisseron

- Studi sulle competenze interattive del neonato hanno permesso di ipotizzare l'esistenza di schemi di reazione interattivi, genericamente programmati sottoforma di insiemi organizzati di comportamento. (B. Gibello e G. Rosciato)
- Tisseron propone di definire «schemi» queste primitive formalizzazioni di interazione con l'ambiente
- Questi schemi interattivi vengono distinti da Tisseron in
- Schemi di involucro i quali permetterebbero al bambino attraverso il proprio contenitore corporeo, la formazione di un contenitore anche psichico
- Schemi di trasformazione i quali sostengono il comportamento attivo del bambino e le sue possibilità trasformativa sull'oggetto e sull'ambiente.

# L'importanza del piacere e della relazione

Per il funzionamento di questi schemi e per un buon sviluppo della vita psichica del bambino è importante che le esperienze interattive avvengano in una relazione di piacere con l'altro

se questo non avviene

intervengono delle alterazioni nel funzionamento degli schemi, con squilibri e compensazioni

# L'importanza della relazioni primarie

Azioni quotidiane come il nutrire, in questa fase dell'esistenza del bambino, si caricano di valenze psichiche ed emotive importantissime e strutturanti



# Esempio

- Il bambino ha fame (movimento pulsionale)
  - La mamma soddisfa la fame del bambino (la mamma si aggiusta al bisogno del bambino e attribuisce un significato alla motricità non finalizzata del bambino)
  - L'eccitazione motoria del bambino si calma
  - L'interazione ha dato luogo ad una trasformazione nel bambino
- ( ha appreso che la sua eccitazione determina l'intervento materno e ripeterà tale comportamento in modo intenzionale)



# Bion: la Funzione Alfa e la nascita del pensiero

Per Bion tutto incomincia con l'esperienza emotiva, che ha un'influenza particolare sull'apparato mentale

I dati sensoriali (che sono anche esperienze emotive, legate a sentimenti di piacere o dispiacere) provenienti sia dall'interno sia dall'esterno, si manifestano come elementi Beta, cioè elementi grezzi, privi ancora di qualsiasi significato,

Bion vede nella «Funzione Alfa», esercitata dalla mamma, quando dà significato alla motricità indifferenziata del bambino, la prima operazione mentale messa a disposizione del bambino.

# Il pensiero simbolico

Una delle funzioni del pensiero è quella di trasformare l'esperienza emotiva in forma simbolica,

che può essere usata per pensare, valutare e decidere l'azione.

Se queste esperienze emotive non vengono trasformate dalla «funzione Alfa», si accumulano sottoforma di stimoli dannosi che tendono a sconvolgere l'apparato mentale e che quindi devono essere evacuate attraverso l'azione immediata senza l'introspezione del pensiero

# Il pensiero simbolico



L'esperienza emotiva trasformata in forma simbolica permette al bambino di evolvere sia sotto l'aspetto cognitivo, sia nella formazione del suo mondo interno fantasmatico.

# Winnicott: il ruolo della madre sufficientemente buona

- La condizione affinché si possa attuare questo processo di attribuzione di senso e di primo movimento di pensiero è che il bambino incontri un «altro»
- un oggetto esterno malleabile,
- in grado di farsi trasformare dal bambino,
- in grado di lasciarsi aggredire (che permette di allontanarsi al bambino quando è sazio) pur mantenendo la propria stabilità.

# Winnicott: gli stadi della relazione madre-bambino

- Stadio della dipendenza assoluta (0-6 mesi)
- Stadio della dipendenza relativa (6 mesi-2 anni)
- Cammino verso l'indipendenza (processo di identificazione)

«Quando Winnicott parla di «madre sufficientemente buona» si riferisce ad una qualità relazionale che dovrebbe caratterizzare le persone che più interagiscono con il bambino per permettergli di elaborare un primo «oggetto», di incorporarlo, per scoprire gradualmente che gli appartiene ma che non fa parte di lui»  
(Aucouturier)

# Le caratteristiche dell'altro

- Indistruttibilità
- Estrema sensibilità
- Capacità di trasformazione pur rimanendo sé stessi
- Disponibilità
- Animazione propria (essere percepito dal bambino come animato vivente)

# Stern: la sintonizzazione

Stern parla di sintonizzazione come

**compartecipazione di stati affettivi**

Affinchè questa comunicazione empatica possa realizzarsi sono necessarie alcune condizioni riferite all'ambiente «materno»

- Capacità da parte della madre di leggere i sentimenti del bambino a partire dal suo comportamento manifesto
- Capacità di rispondere in modo «corrispondente» alla richiesta del bambino
- Possibilità per il bambino di leggere come tale la risposta materna, cogliendone la connotazione affettiva



Se tali condizioni si verificano...



Anche le più piccole varianti introdotte dalla madre in un contesto imitativo vengono percepite dal bambino come un arricchimento e a sua volta la madre percepisce il bambino come partner interattivo.

# Stern: «schemi di essere con»

Per Stern le ripetute esperienze interattive vissute dal bambino con la madre, fondamentali per il processo di individuazione, portano alla costruzione di diversi «schemi di essere con l'altro»

Questi schemi, esprimono un modo soggettivo del bambino di vedersi in relazione con l'altro

Si tratta di primi abbozzi dell'esperienza rappresentata attraverso i quali il bambino acquisirà gradualmente la capacità di costruire degli scenari psichici più complessi e organizzati in narrazioni

# RIG Rappresentazioni di Interazioni Generalizzate

- Sono attivate attraverso il piacere di padroneggiare un'esperienza
- Dalla memoria dei suoi esiti positivi
- Dalla condivisione di tale piacere con l'altro
- (che la rappresentazione stessa evoca)

# Il Piacere

Nella teoria di Aucouturier le esperienze di piacere rivestono un ruolo centrale per la strutturazione del corpo, **solo attraverso la riunificazione di tutte le esperienze di piacere vissute nella globalità il bambino può strutturare il proprio io corporeo**

E

attraverso l'azione-interazione con l'altro strutturare il proprio mondo interno.

Il piacere di riprodurre queste azioni è alla base della formazione dello Schema d'azione

# Il fantasma senso-motori originari



Quando un bambino vive un bisogno

in mancanza dell'oggetto di soddisfazione, per superare la frustrazione e tollerare l'attesa può riattualizzare l'azione vissuta con l'oggetto (succhiarsi il dito)

Si tratta di una riattualizzazione inconscia, il bambino riattualizza l'oggetto in modo illusorio anche se la sua trasformazione avviene realmente (il b.si calma)

I fantasmi sensomotori originari sono legati alle prime esperienze corporee del bambino

L'azione e la sua riattualizzazione svolgono un ruolo di contenimento e partecipano allo sviluppo dell'io

se questo processo non avviene emergono le «angosce arcaiche»

# Genesi dei fantasmi d'azione

Attraverso l'azione-interazione con la madre vengono iscritti degli engrammi nel corpo del bambino (struttura tonico-emozionale del bambino)

- Engrammi d'azione legati agli affetti di piacere
- Engrammi di inibizione legati agli affetti dolorosi

Quando il b. vive un bisogno in mancanza dell'oggetto di soddisfazione, riproduce un engramma d'azione perché l'azione riattualizza il piacere originario vissuto con l'oggetto

# Genesi dei fantasmi d'azione

Nei primi mesi di vita (15 mesi circa) il bambino proietta all'esterno i suoi fantasmi d'azione senza alcun limite, sarà la qualità della relazione con la madre e l'ambiente esterno a permettere l'evoluzione dei fantasmi d'azione e l'accesso al simbolico.

es. Passaggio dal morso al bacio = passaggio da un fantasma d'azione ad un atto simbolico

# Engrammi di inibizione

Mentre gli engrammi di piacere evolvono in fantasmi d'azione verso il registro simbolico espresso nel gioco,

gli engrammi dolorosi non verranno rappresentati psichicamente, ma prenderanno la via del corpo, attraverso somatizzazioni o attraverso l'espressione di angosce arcaiche.

Se la pulsionalità non viene mediata dal fantasma, si traduce in una fissità( fissità toniche e motorie che osserviamo in seduta, giochi ripetitivi, passaggi all'atto e angoscia)

# Fantasmî d'azione

I fantasmi d'azione nascono dall'assenza, da un certo grado di angoscia di perdita e hanno una funzione rassicurante in rapporto ad essa, ma poiché questa perdita non può essere mai colmata del tutto, il desiderio di ricreare un piacere condiviso permette l'articolazione e l'evoluzione del desiderio in altri fantasmi d'azione.

# Fantasmî d'azione

I fantasmi seguono lo sviluppo neuro motorio del bambino

I primi saranno legati all'assunzione di cibo (illusione di succhiare, aggressione e distruzione orale)

preensione

mobilizzazione del bambino nello spazio (dondolio, rotolamento, culla)

verticalizzazione

evacuazione (illusione di donare, controllo della relazione con la madre, lasciare, ritenere)

fantasmi legati alla genitalità

(giochi di potenza, onnipotenza, identificazione, fantasmi di uccisione del genitore dello stesso sesso)

# Corporeo affettivo e intellettuale

Se l'atto fisiologico è accompagnato dal piacere, vi si aggiunge e sovrappone un investimento libidico che apre la strada ad un investimento psichico.

Dal piacere nascerà il desiderio e dal desiderio il fantasma

tale piacere legato al corpo assume una dimensione relazionale nella misura in cui è associato all'immagine della madre, che dispensa e frustra questo piacere.

Comunque sia, questi investimenti successivi : dal corporeo all'affettivo, all'intellettuale, costituiscono una catena significativa di cui l'elemento iniziale è costituito dal fantasma nella sua dimensione primaria istintuale.

I conflitti vissuti nella prima infanzia tendono a ripetersi sotto forme analogiche

- Es. «compensazioni orali» dove la mancanza e la frustrazione di nutrimenti affettivi è compensata dall'assorbimento di cibi materiali

# Simbolismo e trasposizione analogica



L'etimologia del termine «simbolo» è di origine greca, e nell'antichità era un oggetto tagliato in due che costituiva un segno di riconoscimento quando coloro che lo portavano potevano riunire i due pezzi.

Il senso che noi gli accordiamo oggi si basa su una trasposizione analogica:

dall'oggetto al senso astratto che può essergli attribuito.

# Simbolismo e trasposizione analogica



L'etimologia del termine «simbolo» è di origine greca, e nell'antichità era un oggetto tagliato in due che costituiva un segno di riconoscimento quando coloro che lo portavano potevano riunire i due pezzi.

Il senso che noi gli accordiamo oggi si basa su una trasposizione analogica: l'oggetto e il senso astratto che può essergli attribuito.

• Possiamo distinguere vari tipi di simbolizzazione:

- La simbolizzazione convenzionale** (di origine culturale es. la bandiera che simboleggia la patria, la bilancia come simbolo della giustizia)
- La simbolizzazione attraverso l'accento del gesto** (es. prendere un bastone e fare finta di colpire, ma fermare il gesto per non fare male), questo genere di simbolizzazione è usata dai bambini nei loro giochi e quello che noi definiamo quando diciamo «mantenere la relazione a livello simbolico», l'atto simbolico esprime chiaramente il desiderio ed evita il passaggio all'atto reale.
- Simbolizzazione per analogia** questo tipo di simbolizzazione fa sì che alcuni oggetti, alcuni atti, alcune persone, alcune situazioni siano vissuti e utilizzati come sostituti di altri oggetti, altri atti, altre persone o altre situazioni in ragione di una analogia con questi ultimi.

# Significato e significante

Noi comunichiamo attraverso *significanti*, parole, gesti, oggetti, segni ai quali attribuiamo un certo significato, un certo senso.

Esprimiamo ciò che pensiamo, ciò che proviamo attraverso uno o più significanti (che possono essere verbali o altro)

L'interlocutore a sua volta, traduce questi significanti per dedurre il mio pensiero.

C'è qui una doppia traduzione che si frapponne fra noi, il significato e ciò che elaborerà l'interlocutore.

Ognuno introduce in questa traduzione connotazioni, consce e inconsce, che sono sue personali. (in questo risiede la difficoltà di ogni comunicazione)

# Significato e significante

Prima di comunicare con gli altri, comunichiamo con il mondo che ci circonda, (diamo un senso agli stimoli sensoriali che ci pervengono)

Queste sensazioni, quando arrivano al cervello, danno luogo a percezioni, che non hanno alcun significato in se stesse.

Diventeranno significanti nella misura in cui lo psichismo darà loro un senso, un significato.

I significanti sono innanzitutto immagini, in genere plurisensoriali, di rappresentazioni di cose che si inscrivono nell'inconscio prima di pervenire al conscio dove possono dare vita a «rappresentazioni di parole»

Significanti «immagine» e significanti «verbali» sono legati dal codice del linguaggio e rimandano allo stesso significato, anche se il significante verbale tende a ridursi a un concetto astratto, mentre il significante non verbale rappresenta una realtà più complessa.

# Significato e significante

I significanti verbali o non verbali, sono alla base di tutto il sistema del pensiero. Pensiamo con significanti che ci permettono di articolare significati.

Ciò che caratterizza il pensiero conscio è

- La netta predominanza del pensiero verbale
- La ricerca di un modo di pensiero associativo, logico, razionale e deduttivo

Ciò che caratterizza il pensiero inconscio è

- Il «pensiero in immagini» e il «pensiero in atti» che dà origine ai fantasmi che sono rappresentazioni di atti significanti.
- L'utilizzazione di un pensiero analogico

# Processi di trasposizione analogica

Nel pensiero analogico un significante evoca un altro significante con cui presenta una certa analogia e può in virtù di questo essergli sostituito.

Tale sostituzione può essere conscia (come per esempio nel linguaggio poetico in cui una metafora sostituisce un sentimento astratto con un significante concreto espresso in immagine), ma la sostituzione può anche essere inconscia.

Ritroviamo la maggior parte di questi processi nella pratica, espressi atti, oggetti e situazioni.

Nell'espressione non verbale, corporea, gestuale e tonica, non ci sono giochi di parole, il doppio senso è provocato il più delle volte dalla coesistenza in uno stesso gesto, di un sentimento conscio ed di un sentimento inconscio che gli si oppone (come una sorta di doppio messaggio)

il bambino che non modula la stretta dell'abbraccio e stritola

# Atto e contenuto simbolico

È a livello dell'atto e del suo significato simbolico che si gioca la sostituzione analogica conscia e inconscia:

Es. Il bambino che afferra un bastone per farne un fucile sostituisce il significante «fucile» al significante «bastone»,

(l'immagine significativa dell'arma è sostituita all'immagine del bastone, giustificata dall'analogia di forma.)

Il bambino è perfettamente conscio di questa sostituzione, tuttavia a questo significante «fucile» inconsciamente, può sostituirsi una catena significativa che non si esprime in parole ma in immagini fantasmatiche e in contenuti di gioco che danno un senso all'atto e lo caricano di contenuti emozionali e simbolici propri di quel soggetto.

# Il gioco è il regno del pensiero analogico

L'importanza dell'atto significante non era sfuggita a Freud quando descrive la scena del «gioco del rocchetto» che il bambino gioca a far sparire e riapparire e che per analogia simbolizza l'assenza e la presenza della madre.

**IL GIOCO È IL REGNO DEL PENSIERO ANALOGICO, TUTTO QUI È SIMBOLO E METAFORA, OGGETTI, PERSONE E SITUAZIONI SONO COSTANTEMENTE SOTTOPOSTE A TRASPOSIZIONI ANALOGICHE.**

In sala di psicomotricità mettiamo a disposizione dei bambini un certo numero di oggetti, questi oggetti si caricano a poco a poco di valenze affettive.

La loro dimensione, forma, struttura, il loro contatto o la loro plasticità, si prestano particolarmente bene ad un'utilizzazione simbolica in cui è implicato il corpo.

# Investire simbolicamente gli oggetti

Al significante materiale (oggettivo), si sostituisce un significante immaginario.

Questa sostituzione può essere conscia, ma ciò non esclude che a partire da questo investimento conscio appaiano e si esprimano sentimenti inconsci.

Gli oggetti che utilizziamo nella nostra pratica non hanno in sé alcun significato simbolico, hanno alcune caratteristiche fisiche (forma, colore, colore e funzione) che fungono da aggancio per la trasposizione analogica del soggetto.

L'oggetto assume da quel momento e per quella persona un senso particolare, che il soggetto ne sia conscio oppure no, il senso che viene dato all'oggetto è una produzione del desiderio del soggetto.

Se le pulsioni sono impersonali in quanto fanno parte del patrimonio genetico dell'umanità, i desideri, invece, si differenziano integrandosi in vissuti personali.

Questo darà vita a fantasmi diversi secondo il contesto relazionale nel quale sono stati vissuti, secondo i soddisfacimenti reali, simbolici e sostitutivi di cui hanno potuto beneficiare e soprattutto i divieti e le frustrazioni che hanno potuto subire.

Per l'osservatore, per lo psicomotricista, l'oggetto comincia a prendere significato nel momento in cui il bambino stabilisce con esso una relazione e tale significato si chiarisce e si precisa man mano che la relazione evolve.

# Fantasma d'azione e gioco

In tutti i suoi atti e i suoi giochi il b. proietta i suoi fantasmi d'azione perché il gioco sensomotorio, simbolico e la rappresentazione grafica hanno due livelli

- Un contenuto manifesto (l'azione che vedo)
- Un contenuto latente ( espressione simbolica)

Osservare l'espressività motoria del bambino significa osservare la sua simbologia motoria arcaica

# Fantasmatazioni e gioco



Mentre l'azione fantasmata in quanto realizzazione illusoria di un desiderio inconscio fa parte della vita mentale,

L'atto di gioco costituisce la realizzazione simbolica del fantasma d'azione.

Tra il fantasma d'azione e il gioco (la sua messa in atto) esiste uno scarto che allo stesso tempo contiene i fantasmi e permette al bambino di accedere ad una dimensione simbolica e di pensiero.

# Bibliografia

