

Amleto ed Ofelia contro lo specchio.

Riccardo Cocchi

Si riportano alcune brevi note sulla formazione allo psicodramma analitico, nel percorso che ha proposto e sollecitato gli psicoterapeuti in formazione permanente la proiezione e l'approfondimento dell'Amleto – secondo le trasposizioni cinematografiche di Laurence Olivier (*Hamlet*, 1948), Franco Zeffirelli (*Hamlet*, 1990), Carmelo Bene (*Un Amleto di meno*, 1972), Kenneth Branagh (*Hamlet*, 1996), John Ford (*My Darling Clementine* o *Sfida infernale*, 1946). La presenza della Professoressa Nadia Fusini, coi suoi preziosi contributi critici e filologici, ha ulteriormente arricchito tali giornate.

Dalle rappresentazioni cinematografiche vengono trascelte alcune sequenze sceniche, poi proposte agli psicoterapeuti per i giochi. Si lavora, già *ab initio*, non per addizione (per dirla con Deleuze¹) ma per sottrazione, per amputazione... Questo lavoro, “non per via di porre, ma per forza di levare”, consente alcune riflessioni sulla relazioni con lo scarto e con la mancanza.

È la rapidità del gioco che, nello psicodramma, sollecita le risposte di *transfert*. Non è la sospensione della domanda, come nella stanza dell'analisi, che conduce il soggetto verso la coscienza della propria singolarità.

Non la mancanza di sguardo, o di risposta.

È nella molteplicità degli sguardi, nella scelta dei giochi, nel dipanarsi delle scene che lo psicodramma può precipitare il soggetto verso l'altro.

L'impatto di Amleto contro l'Altro.

Giocare le scene di un Amleto genera nel gruppo parole e scansioni – del discorso e del corpo – che sottendono un discorso latente, altro rispetto alla scena manifesta del film, fino alla conclusione o, più spesso, ad un'interruzione, con il gioco che spesso si arena quando non può più procedere.

Col gioco, si mettono in scena personaggi che traggono soltanto un briciolo di spunto dalle scene appena visionate, mettendo invece in mostra caratteristiche (individuali? collettive?) di un discorso latente. In più, l'azione drammatica nel gruppo di formazione apre comunque ad un gioco di identificazioni. È l'inciampo nel non detto, nel *lapsus*, nell'amnesia, nella goffaggine di gesti nuovi, inusitati, sconosciuti dovuti al non poter

¹ Carmelo Bene, Gilles Deleuze *Un manifesto di meno* in: *Sovrapposizioni*, op. cit. pag. 85

anticipare il desiderio e la parola dell'altro, che squarcia il velo del copione manifesto, recitato, disvelando una scena altra, più personale. In un gioco non scelto, ma imposto dal copione della scena filmica, la parola si apre, il gesto è incerto, tremebondo, trepido, gli schemata si fanno zoppicanti: il *diktat* coattivo della scena rappresentata (in cui soltanto la scelta del ruolo appare, almeno in parte, consapevolmente libera) consente, forse lo sfuggire alla coazione a ripetere.

I terapeuti si fanno, contemporaneamente, protagonisti dell'azione scenica ed io ausiliari: i momenti d'arresto, le esitazioni, le aporie nel copione si intrecciano in una scena interpunta di angosce e dubbi che lasciano spaesati, impedendo l'anticipazione del pensiero, della parola, del desiderio, dell'azione. La scena costruita nel gioco è un'emanazione della sequenza filmica, suscettibile di variazioni inusitate, inconsapevoli, inconsce. Non necessariamente ne vengono rispettate le consegne. È in ciò che non viene riprodotto, o che viene riprodotto diversamente, che si coglie l'altro, portando a quel cambiamento nella ripetizione che può forse condurre a nuove domande sul desiderio dell'altro. È lo scarto, tra ciò che si è visto (e sentito) recitare e rappresentare e ciò che si gioca, che apre all'inconscio, stupendo con difetti speciali.

Bibliografia

Paul Lemoine, Psicodramma e Psicoanalisi