

Capitolo 1

RAPPRESENTAZIONE E SPAZI DEL SOGGETTO

In primo luogo, ricordiamo che nelle nostre condizioni abituali di lavoro si prevede la riunione di dieci o dodici partecipanti, con la presenza di due terapeuti, che si alternano come animatore della seduta e commentatore finale. La regola prevede che si parli solo a proprio nome, e che i giochi concernano solo momenti realmente vissuti da coloro che parlano. Si tratta di una forma affinata propria di un metodo, e non di un dispositivo-tipo standardizzato.

Il dispositivo dello psicodramma apre uno spazio dove ogni partecipante è immediatamente visto e ascoltato, prima di ogni gioco, per il solo fatto di essere presente.

Lo psicodramma – preso nell'insieme del suo dispositivo, piccolo gruppo e terapeuti compresi – rientra nel campo di uno spazio preesistente perché unificato sotto l'occhio di un grande Altro.

Ciò può far risaltare il fatto che ci muoviamo sotto un occhio già presente, con cui il mondo ci guarda da ogni lato. La dimensione di questo fenomeno non è solo speculare o estetica, ma rinvia alla prima infanzia di ognuno; a quel tempo in cui, prima di costituirsi come soggetto, ognuno ha beneficiato di un investimento in quanto oggetto nel senso freudiano del termine, oggetto di libidine. È stato, in effetti, manipolato, sentito, visto, parlato, da sua madre, e questo stato preliminare di oggetto per un grande Altro rimane scolpito per ognuno di noi nelle istanze della nostra soggettività: Super-io, ideale dell'io, io ideale sono testimonianze della nostra presenza nel campo di un grande Altro inaugurale. Per noi, esseri parlanti, il primo spazio è quello dell'Altro.

La nostra vita abituale, del resto, si svolge continuamente sotto questo sguardo, a volte benevolo a volte oppressivo, e che dobbiamo, da quel momento, soddisfare, rispettare. Da qui il sollievo che ci può portare il sonno: l'occhio dell'Altro si spegne con la luce del giorno, concedendoci una tregua momentanea, autorizzandoci al riposo¹.

Prima ancora di essere un contesto in cui un qualcosa si potrebbe manifestare, lo psicodramma spalanca, secondo noi, uno spazio aggregato sotto l'occhio dell'Altro.

Lo statuto dello sguardo e la sua importanza nel nostro lavoro sono stati ben presto introdotti da P. e G. Lemoine, sotto un'altra angolazione². È bene ricordare che la dimensione dello spazio non si stabilisce con l'incrocio degli sguardi tra i partecipanti, né con gli scambi interpersonali, e che non è legata soltanto all'ele-

¹ Charles Melman, *Séminaire*.

² Lemoine P. e G., *Pour une théorie du psychodrame*, Editions Universitaires, Paris, 1987.

mento scopico. Lo spazio è preesistente, nel campo dell'Altro; essendo costituito da una visione preesistente, è, in effetti, condizione per degli scambi intersoggettivi possibili...

Notiamo anche che questa visione su di noi introduce una dimensione del transfert nel nostro spazio in quanto esseri parlanti. Nel mondo occidentale, in effetti, vedere e sapere sono due dimensioni strettamente articolate l'una all'altra: se, da qualche parte, qualcuno ci vede, allora ci conosce. L'impressione di questa visione su di noi e sul mondo ci fa supporre l'esistenza di un soggetto e di un sapere sovrani.

Il celebre dipinto della *Città ideale* di Urbino³ (vedi tavola fuori testo), raffigura questo spazio antecedente ad ogni rappresentazione, apparentemente vuoto e tuttavia riempito dalla pienezza dell'occhio invisibile che sembra averlo ordinato e che lo contempla, dove le città guardano noi spettatori dalle loro porte e finestre abbandonate. Non mostra nulla che si possa raccontare, poiché non avviene altro che questo, come in un altro quadro di ispirazione analoga, conservato a Baltimora, e nel pannello detto di Berlino, anch'esso di prospettiva urbinata, visibilmente apparentato ai due precedenti⁴.

Un esempio clinico, tratto dalla nostra pratica abituale, può ben illustrare questa visione dell'Altro come punto di costruzione dello spazio proprio di ognuno, da cui la narrazione e la rappresentazione di un avvenimento vissuto acquistano senso e coesione.

A tutta prima, Henri manifesta il suo sgomento di fronte ad un insuccesso della figlia, secondo lui imminente: "Ne sono certo – dice – domani mi dirà che è stata respinta all'esame" (Esame che, di fatto, è un concorso). Nel gruppo ci si meraviglia di questa convinzione. Facendogli eco, Denis evoca il momento in cui, da ragazzo, annuncia al padre, che descrive come sicuro del fallimento del figlio, il suo successo agli esami di scuola Superiore.

Nel gioco, vediamo Denis, il figlio, tornare a casa e, sorpresa! – deviare di fronte a suo padre evitando accuratamente di incrociarne lo sguardo allontanandosi rapidamente. Di festeggiamenti condivisi, neanche a parlarne. Nell'*a solo*, dirà, un po' perplesso: "È come se fossi stato obbligato a riuscire, ma senza dare soddisfazione a mio padre". Se bisognava avere successo, dunque, era a condizione che continuasse a non piacere al padre. L'Altro non doveva rallegrarsi del frutto del lavoro del figlio...

Per Denis, in quella fase della sua vita, l'occhio malvagio dell'Altro era quello del padre. Aggiungerà poi: "Mio padre era un militare e mi riesce difficile essere

³ Dipinto in legno, precedentemente attribuito a Piero della Francesca, poi a Luciano Laurana, architetto del Duca Federico, che regnò su Urbino nel Quattrocento.

⁴ Si rimanda a questo proposito al rigoroso studio che ne fa H. Damish, nell'*Origine della prospettiva*, 3a parte: "La rappresentazione sospesa", Guida, Napoli, 1992.

Gli spazi del soggetto

Lo spazio è in primo luogo quello del grande Altro. Esso preesiste al soggetto, che deve trovarvi il posto che secondo l'Altro gli è assegnato. Da principio vi comparirà come oggetto, come immagine ed eventualmente come soggetto rappresentato da significanti.

Ma in che modo ognuno si ritrova, si definisce e si comporta nel campo dell'Altro? E secondo quali prospettive? Sono queste le domande che si delineano qui e che richiedono qualche precisazione su cosa sono gli spazi in gioco in ogni soggetto.

Il plurale potrà sorprendere perché, spontaneamente, crediamo di disporre di uno spazio unico, neutro, di cui il nostro essere sarebbe il centro. È ciò che reclama il nostro narcisismo, secondo il quale ognuno si vede e si vive come fosse al centro di un piccolo mondo unificato, omogeneo, e generalmente asessuato.

In effetti, al di là di questo velo di una realtà banalizzata, possiamo distinguere, seguendo l'insegnamento di Lacan, tre elementi costitutivi fondamentali, eterogenei certo, in quanto ciascuno ha un ordine proprio, ma tuttavia collegati in ogni essere umano, a scanso di gravi turbe della soggettività. Essi sono:

- lo spazio scopico, che crea l'unità immaginaria del nostro narcisismo, nella fase dello specchio, sotto l'occhio dell'Altro;
- il linguaggio e la rappresentazione del soggetto attraverso il significante, strutturato dalla dimensione simbolica, dato che il patto edipico ne è l'operatore;
- lo spazio reale, non rappresentabile, non simbolizzabile come tale, ma che può avere dei rappresentanti nella nostra struttura soggettiva, quelli del reale dell'inconscio e degli oggetti di desiderio che ne dipendono.

Spazio scopico

È lo spazio dell'immagine di sé, fondatrice di ciò che sarà l'istanza dell'io. Attraverso questa istanza, il nostro spazio abituale verrà falsamente concepito come spazio controllato, disponibile. Ma questo "padrone" che è il Moi si illude sulle sue percezioni, sulla sua motilità, sulla sua visione poiché, lungi dall'essere un apparato articolato al reale e che agisce sul mondo intorno a lui, esso non è che un riflesso, costituito dall'investimento libidinale di un nucleo immaginario.

Lacan notava che non vi è nulla di reale nel Moi. Freud, dopo varie costruzioni teoriche miranti a definire il nucleo dell'immaginario umano, scriverà, ne *L'Io e l'Es*: "Il Moi è superficie di una superficie", ossia riflesso di questa superficie che è già l'immagine psichica del corpo. Nel 1938, annoterà: "La psiche è distesa e non ne sa nulla [...] la spazialità è proiezione (*ausstossung*) dell'apparato psichico".

Il Moi è dunque una superficie a due dimensioni soltanto? Questa affermazione di Freud potrà sorprendere perché, nella nostra realtà di ogni giorno, cogliamo la profondità dello spazio.

In ogni caso, il "Je" si muove nello spazio investendo l'immagine del simile che gli appare fatta "a sua immagine", come ha teorizzato Lacan nell'articolo sullo stadio dello specchio⁵. È un'operazione che si rinnova ad ogni incontro del soggetto con un suo simile, nell'incrocio degli sguardi, ma l'incontro deve essere ratificato dall'Altro, affinché l'unità visuale di sé, così acquisita, raduni in sé, per anticipazione, in un solo oggetto, le diverse pulsioni fino a quel momento disperse, anarchiche e parziali, non essendosi rette che su parti del corpo.

Questo spazio narcisistico ha una doppia caratteristica: offre al soggetto una consistenza immaginaria, da un lato come un'illusione, dall'altra come un sostegno al desiderio.

La nostra immagine speculare crea un'unità sufficientemente stabile e solo in questo modo assicura la continuità e la consistenza della nostra presenza nello spazio. Inizialmente confermata dall'Altro, viene eletta nel flash di uno sguardo, investita come se questo altro visto fosse noi. Ecco il soggetto definitivamente cristallizzato, e la nostra immagine costantemente proiettata senza la mediazione di alcun discorso – il punto è importante – su qualunque immagine di un piccolo altro. Quest'ultimo verrà così costantemente assimilato ad un simile o ad un rivale, poiché esibisce l'unità immaginaria del nostro essere, e sembra possedere l'oggetto invisibile che sostiene la nostra stessa unità.

Questa immagine ci permette dunque di abitare lo spazio, in cui ci vediamo, in cui anticipiamo la nostra presenza come la nostra assenza, e questa consistenza rimedia alla precarietà della nostra esistenza nell'Altro. D'altronde rimedia allo stato aleatorio che ci è proprio, quello di essere soggetti soltanto se barrati dal significante; quest'ultimo non ratifica alcun essere sostanziale che ci concerne, ma lo rappresenta solamente nella discontinuità di un simbolico che sfugge ad ogni tentativo di controllo da parte del soggetto. È uno stato aleatorio per il soggetto come il fatto di essere oggetto per l'Altro e di dipendere, a questo titolo, dall'occhio che si posa su di lui.

Ma questa continuità e questa consistenza sono un'illusione: l'immagine $i'(a)$, investita in maniera libidinale come un oggetto prezioso, non è l'immagine del soggetto davanti allo specchio. $I(a)$ non è $i(s)$, l'immagine del soggetto, poiché quest'ultimo non ha immagine, essendo puro effetto del significante⁶.

⁵ Lacan J., *Scritti*, 2 voll., Einaudi, Torino, 2002.

⁶ Queste osservazioni sulla dissimmetria tra il soggetto e la sua immagine e sulla disgiunzione tra l'immagine e l'oggetto si ispirano alle lezioni del seminario di Lacan *L'identificazione*, inedito, in particolare le lezioni di maggio e giugno 1962.

Tutto sommato, l'uomo sa da sempre che lo specchio lo inganna e che, per esempio, l'immagine della nostra mano destra è la mano sinistra.

Inoltre, $i(a)$ non è l'immagine dell'oggetto a , che non è rappresentabile come tale e non è possibile, per esempio, afferrare il proprio sguardo nello specchio...

Se $i(a)$ è un'immagine ben reale, perché è un oggetto effettivamente investito dalla nostra libido, il suo spazio narcisistico è un'illusione. Il *Moi* come istanza vi riconosce il soggetto, e gli sfugge l'oggetto del desiderio nell'istante in cui ne acquisisce l'immagine. Pur avendo il vantaggio di contenere le pulsioni fino a quel momento disperse, l'istante di precipitazione visuale vota il soggetto all'amore dell'identico fino ad un vicolo cieco, ma costituisce un sostegno al desiderio, poiché questo spazio narcisistico situa l'oggetto del desiderio al posto dell'Altro, più precisamente tra il soggetto desiderante e l'altro. L'oggetto sostiene con la sua presenza invisibile l'immagine dell'altro, che ne riveste l'assenza ed ha l'effetto di indirizzare il desiderio sul simile: ed ecco dunque che gli slanci del desiderio si rivolgono ad un piccolo altro. La trama immaginaria del transfert si radica in questo registro dell'amore ed è indispensabile che lo psicodrammatista ne riconosca la molla in questa cattura delle immagini che lo psicodrammatista suscita, per toglierne un po' l'alienazione.

Lo psicoanalista che lavora con lo psicodramma non deve dimenticare che questo, essendo al di fuori del dispositivo della cura analitica, include una dimensione immaginaria che la semplice presenza di uno psicoanalista non basta a dissolvere magicamente, al contrario. Questa dimensione ha una sua consistenza, irriducibile al simbolico ed al reale e il nostro lavoro ci impone di tenerne conto. Spetta all'analista tentarne un uso che non sia soltanto una pura applicazione della psicoanalisi: lo spazio dello psicodramma non è determinato dalla regola analitica della libera associazione, ma da quella della rappresentazione, con una prevalenza, dunque, della consistenza immaginaria. Un lavoro simile è possibile, a condizione di individuarne il campo e di definirne i limiti. Non esiste in psicoanalisi alcun luogo sacro al di fuori del quale non vi possa essere salvezza. Avremo l'occasione di ritornare su questa distinzione.

Per tornare allo psicodramma, notiamo che ogni rappresentazione appare come un'unione impossibile, sia che la si consideri come quella del soggetto o come rappresentazione di una scena vissuta, ed è sempre, contemporaneamente, l'una e l'altra, includendo forzatamente lo spazio dello specchio nel campo del desiderio, tra il soggetto ed il grande Altro. D'altronde, la clinica ci ricorda che il soggetto non si determina con un semplice accesso all'oggetto. Ogni rappresentazione psicodrammatica testimonia la problematicità e l'incertezza, per gli esseri parlanti, nell'avvicinarsi all'oggetto, sia esso quello dell'amore o quello del desiderio.

Comunque sia, poiché l'illusione dell'amore orienta il desiderio su un'immagine idealizzata, dunque secondo gli Ideali dell'Io, all'articolazione dell'immagine e del simbolo, possiamo ora affrontare la seconda componente dello spazio dell'essere parlante, il simbolico, condizione di ogni possibilità di scambio intersoggettivo.

Spazio simbolico

Il nostro spazio abituale, in quanto costituito dal linguaggio, dipende dall'ordine simbolico, anche perché quest'ultimo introduce alla dimensione della mancanza dell'oggetto. Una conseguenza della dimensione simbolica è, infatti, che l'oggetto si attivi in funzione della sua assenza.

Certamente, lo spazio immaginario si presenta in maniera globale e maschera, misconoscendole, le altre due dimensioni costitutive. Ma il nostro spazio di esseri parlanti, per quanto animato da percezioni, timori, intuizioni e immagini saturanti, non è affatto strutturato da queste. La sua armatura è già costituita da prospettive, che non fanno parte di un stato di natura preliminare, né acquistano consistenza grazie al registro immaginario: lo organizzano invece iscrivendovi delle linee di forza che gli danno un senso. Ideali e valori, posizione sessuata del soggetto, posto nella successione delle generazioni sono altrettanti punti di ancoraggio che possono dare al soggetto accesso a una parte di godimento consentito. Poiché gli operatori richiesti hanno nome metafora fallica, Nome del Padre.

Già prima della nascita di un essere umano, le istanze simboliche sono presenti ed agiscono nella comunità che lo accoglie, delineando prospettive obbligate, anticipando vie ed obblighi per gli scambi futuri.

Lo spazio simbolico, dunque, non è uno spazio visuale; è mentale piuttosto, in ogni caso significante, essendo supporto del senso. Come abbiamo accennato, ha la caratteristica, senza dubbio unica, di essere primario in rapporto al soggetto. Generando gli scambi a partire da una rinuncia primaria, crea le condizioni di un tessuto sociale. Ed è solo in uno spazio governato da un patto simbolico che gli incontri assumono senso umano, sono autorizzati e possibili.

Ne costituisce una prova *a contrario*⁷, nella psicosi, il non realizzarsi della metafora paterna a causa di una forclusione: nessun patto può allora garantire al soggetto un posto stabile negli scambi umani. In sostanza, spazio e godimento non sono più condivisibili con altri soggetti.

Questa promessa fatta al soggetto al prezzo di un riferimento alla Legge comporta altresì un fallimento del simbolico, poiché il patto con il grande Altro non gli dà nessuna certezza quanto a ciò che ne sarà del suo essere. L'abbiamo appena visto sotto l'angolazione del patto, è possibile descrivere questa mancanza più direttamente, nel fatto stesso del linguaggio.

Secondo Lacan, in effetti, il significante non è in grado di rappresentare il soggetto in rapporto al grande Altro, e a volte nemmeno in rapporto ad un altro soggetto: può rappresentarlo solo in relazione ad un altro significante, reiterando senza fine la ricerca di quello che infine darà il nome all'essere del soggetto.

⁷ Così nel testo (n.d.T.).

L'incompletezza del simbolico, il buco nello spazio simbolico si definisce in questa mancanza strutturale di sostanza e nel difetto di un'identità stabile nel grande Altro: siamo destinati alla categoria del sembiante, alle sostituzioni significanti, alle metafore.

La categoria dell'immaginario fa da supporto, da schermo, al buco nello spazio simbolico, dà consistenza a ciò che altrimenti sarebbe un'alternanza infinita di apparizioni ed estinzioni del soggetto: l'immagine e la rappresentazione immaginaria forniscono una continuità al soggetto, tra le sincopi del significante.

Questa constatazione di inadeguatezza tra il simbolico e l'essere del soggetto, si duplica in un'altra, nei confronti dell'avere, vale a dire dell'oggetto, che sia di desiderio o di godimento.

Spazio dell'oggetto

Come abbiamo detto sopra, l'oggetto, per il soggetto, si attiva in funzione della sua assenza, grazie al linguaggio. La parola, lo sappiamo, uccide la cosa: il significante ne realizza l'assenza stessa, e nel nostro spazio di realtà, manca l'oggetto del desiderio. Al suo posto, c'è un buco. Lacan ha catalogato con il matema ($-\phi$) il velo disteso sull'assenza fallica, la presenza di un oggetto che si sostituisce a quello che non potrebbe essere là senza rischiare di disfare la stabilità del mondo soggettivo, a quel punto divelto nei suoi stessi cardini.

Da questa assenza, che nei buoni casi può essere simbolizzata, l'oggetto del desiderio sfugge a qualsiasi "carcerazione" nella realtà e ad ogni rappresentazione diretta. In ogni rappresentazione figurata lascia un vuoto, ricoperto da una lastra brillante o mascherato da un'immagine; buco a partire dal quale certe prospettive significanti organizzano il nostro spazio. Lo spazio si struttura a partire dal suo contorno, circondato da significanti.

Il fatto che si sia formato sotto l'occhio di un grande Altro e che il soggetto vi appaia da principio come oggetto reale non fa di questo spazio soggettivo uno spazio pieno. L'assenza dell'oggetto che conta – da quel momento situabile ovunque e da nessuna parte – ossessiona la concezione globale che abbiamo dello spazio: sempre, da qualche parte, una frattura attira il nostro occhio.

Il linguaggio non può che reiterare il fallimento dell'oggetto nella discontinuità della catena significante; ne raccoglie tuttavia un segno che riemerge ogni volta allo stesso posto: un frammento fugace abita ogni ripetizione significante e, rivestendosi di tratti sostitutivi, rilancia la ricerca desiderante.

La terza modalità dello spazio è quella di un oggetto refrattario ad ogni rappresentazione non sostitutiva. Il significante ne afferra la traccia reale solo quando sfugge alla sua influenza, come un truciolo che si stacca dal legno lavorato. Questo signifi-

cante incapace di rappresentare il soggetto in rapporto al suo oggetto può tuttavia valere come rappresentante del reale dell'oggetto.

Ciò che attiene allo spazio reale non appare concepibile se non attraverso un'articolazione minima con le altre due modalità. Il simbolico porta con sé una traccia accessibile di quel reale che il patto rende adatta al godimento per il soggetto; l'immaginario ne riveste l'assenza, e questo involucro guida il soggetto della mancanza verso ciò che non ha, e che perciò, desidera.

Più specificatamente il buco, origine dello spazio dell'essere parlante, è quello della forclusione originaria del *Ding*, la Cosa Freudiana, e ciò che vi fa ritorno nel reale, per difetto o per fallimento della metafora fallica, sarà sempre permeato di angoscia. Di colpo, il semblante ci sfugge, l'intrusione dell'oggetto ci minaccia e lo schermo della realtà si distorce in un punto; si crea un lieve strappo ed il soggetto, messo di fronte all'oggetto, vacilla in un attimo, più o meno breve, di depersonalizzazione.

Questa dimensione di un reale nello spazio emerge per i nevrotici, in esperienze d'angoscia o nelle fobie, quando la dimensione simbolica allenta un po' il suo ambito o quando improvvisamente viene a mancare.

In quel momento, ci troviamo di fronte ad una cavità minacciosa, che divora lo spazio, che sorge dovunque e in qualunque momento, ed il fobico può ridurne l'orrore soltanto fissandola sul viso di un animale minaccioso che ne definisce le coordinate, o affrontando lo spazio in momenti e con percorsi definiti, e con l'aiuto di un accompagnatore che renda il tragitto meno impervio.

Quando la cornice della rappresentazione è fissata – come lo è per il nevrotico, sia pure tra tentennamenti diversi, e persino con brevi eclissi – l'oggetto, rimasto fuori dal contesto, ha soltanto dei rappresentanti nella realtà.

Allo stesso modo, davanti ad un dipinto, il nostro sguardo vaga da una macchia luminosa a sprazzi di luce, come verso altrettante rappresentazioni reali di questo sguardo, il nostro, che ne viene placato.

Abbiamo ricordato la raffinatezza con cui Vélazquez assicura una costruzione sottile, che aggancia lo sguardo dello spettatore alle vibrazioni luminose che la sua arte ha posto nei punti focali che determinano la struttura del quadro. Ci ritorniamo solo per mettere in evidenza la maestria dell'artista nel far brillare la scheggia invisibile dell'oggetto reale assente – l'oggetto scopico, che tinge la tela qui e là di colori cangianti attraverso la vicinanza stessa della sua assenza; in quei punti, ed in tali istanti impossibili, assenza e presenza vacillano, e quasi cambiano il loro stato.

Ne consegue quindi che una rappresentazione può non essere riducibile a pura immagine, in cui tutto sarebbe tenuto insieme sotto lo sguardo di un grande Altro. Lo spazio visto – di cui una piccola cerchia di presenti delinea vagamente il contorno nelle nostre sedute – può aprirsi alla soggettività rendendo evidente, a certe condizioni, la mancanza dell'oggetto. In breve, è possibile l'uso di uno spazio di rappresentazione attraverso il discorso. Portatore di un immaginario e di un rappresentante

dell'oggetto reale, esso riguarda le dimensioni costitutive della soggettività dell'essere parlante.

Non siamo più in un contesto di prospettiva geometrica e questa complessità lascia supporre che un solo punto fisso non è sufficiente a descrivere la prospettiva di un essere parlante. Una rappresentazione – dipinta, evocata dalla parola, giocata – deve anche dare conto, in qualche modo, dell'esistenza dell'oggetto escluso come tale dal quadro, ma che tuttavia è necessario affinché il soggetto se ne faccia soggetto guardante, con alcuni movimenti retroattivi sottratti alla vista ma propizi allo sguardo.

La rappresentazione in psicodramma di un fatto vissuto non si riduce dunque ad una circolazione di immagini. Pur includendo i punti di riferimento dello spazio dello specchio, non si riduce alle due dimensioni di un piano riflettente. Non ci potrebbe essere, infatti, biunivocità tra il fatto evocato e la sua rappresentazione elaborata: la costruzione di un punto di vista significativo e di transfert è intervenuta nell'attualità della seduta, portando con sé spostamenti e sostituzioni.

La cornice e lo schermo

Tratteggiata e impostata nel tempo che precede il gioco propriamente detto, la *cornice* si delinea in correlazione con lo svolgimento della parola; sarà continuamente modificata, corretta, precisata nel processo della rappresentazione drammatica.

Essa è innanzitutto materiale, con la descrizione degli spazi e la localizzazione temporale che definiscono la realtà contingente della scena vissuta: l'episodio si svolge in un caffè, in un interno o durante un pranzo in famiglia, era la scorsa settimana oppure "quando era viva mia madre", ecc.

Ed è altresì mentale perché l'Altro immaginario e l'Altro simbolico implicano lo spazio del soggetto nelle loro visioni, visioni correlate al punto di vista del soggetto, dunque, ma disgiunte da quest'ultimo.

La cornice è, infine, pulsionale e reale: tramite la "finestra" delle palpebre, da cui l'occhio compone la scena vissuta altrove e in precedenza, e da dove lo sguardo crea la traccia inconsapevole del soggetto; attraverso la posta in gioco reale, anche, il cui corso attende di essere rilanciato nella vita del soggetto.

In mancanza di essa, i presenti non vedono né comprendono nulla di ciò di cui si tratta. La cornice si rivelerà progressivamente come un risultato nuovo, efficace, tipico del lavoro di seduta, in cui vengono tracciate delle linee di prospettiva, delle tensioni, dei richiami e dove emergono rapporti conflittuali. Non si tratta di una ricostituzione, ma di una serie di quadri, spesso brevissimi, appena accennati o di abbozzi, come altrettanti tentativi di riprodurre la cornice di realtà che dovrebbe corrispondere alla verità della scena. Così realizzata, creerà a quel punto un evento soggettivo che può avvenire solo nel gioco.

Passiamo ora alla definizione di *schermo*. Abbiamo visto che non lo si può concepire come specchio o vetro trasparente – poiché la trasparenza è il paradigma illusorio di un accesso controllato al sapere, o di una presa possibile sull'oggetto.

La nozione di schermo, in questo caso, non ha nulla a che vedere con le proprietà visuali propriamente dette. La sua funzione è di sostegno dei rapporti di equivalenza, ad esempio tra le Figure della vita reale del soggetto – genitori, compagni, fratelli – e quelle che si inseriscono nel gioco nel corso della seduta attraverso la scelta degli ego ausiliari. Si tratta, più che di relazioni di somiglianza o di similitudine, di efficacia delle corrispondenze significanti⁸ tra due ordini di figurazioni. I punti di arresto, le incomprensioni, le imprecisioni non appaiono che in virtù di questo schermo.

La regola di rappresentare soltanto momenti vissuti ne fa lo schermo della realtà del soggetto, la sua e anche quella del suo mondo, perché è il fantasma del soggetto che tende la tela. Per la precisione, ciò che conta è l'assenza dell'oggetto, che introduce, per il soggetto, una tensione sullo schermo della sua realtà che, essendo quello dei significanti sostitutivi, dunque del semblante, altrimenti farebbe propendere il soggetto verso un certo assopimento.

Beninteso, l'emergere brutale dell'oggetto reale – che sia transitorio o che si tratti di uno stato permanente – conduce il soggetto ad un rapporto con il mondo che va dall'angoscia al delirio persecutorio passando da sentimenti di inquietante straniamento.

Ciò che abbiamo esposto brevemente può bastare a mostrare che lo schermo e il suo contesto, che abbiamo distinto per facilità di esposizione, sono, di fatto, parte integrante del soggetto che ci parla e si fa vedere. Ogni partecipante ha i suoi e nella nostra clinica partiamo da questo punto.

Inoltre, in seduta, parlare e rappresentare sono attività che si compiono di fronte e con altri partecipanti, oltre agli psicodrammatisti, e rientrano pertanto nell'ambito del contesto proprio alla nostra pratica. Esso deve costituire un sostegno in grado di inserire il partecipante nel suo dipinto, non solo come personaggio rappresentato o come protagonista, ma come soggetto parlante in quel momento, il che implica di tenere presente la dimensione di transfert del nostro lavoro.

Pecchiamo forse di troppo realismo? Ci torneremo, ma l'obiezione può esserci mossa in relazione al carattere concreto di una scena che potrebbe ostruire la realtà dell'inconscio, presente nella struttura del fantasma con l'oggetto causa di desiderio, lo sguardo e la voce.

Eppure, in una pratica ove si rappresentassero delle scene inventate, rendendo prevalente l'oggetto immaginario, facendolo risaltare, non si farebbe altro che realizzare l'immaginario e l'ostacolo risulterebbe evidente. Anche se, in questo caso, i significanti del partecipante sono attivati dal suo transfert, essi rischiano di rimanere nascosti, fuori dalla portata del lavoro di separazione simbolica dell'interpretazione:

⁸ Lacan J., *Séminaire XIII, L'objet de la Psychanalyse*, lezione de 14 maggio 1966, inedito.

la genericità di una trama immaginata è fin troppo propizia alle astuzie dell'immaginario, alla fuga.

Per quanto ci riguarda, pensiamo sia preferibile che il riferimento alla realtà ancori il soggetto alle sue poste in gioco reali. I suoi "oggetti" – le richieste, gli ideali, le immagini – si riferiscono così ai discorsi ed alle pratiche effettive che hanno potuto condurre il soggetto sia a produrre in parte la realtà che evoca, sia a rendersene prigioniero. La designazione dell'oggetto, la sua rappresentazione, inducono a far capire l'inserimento che ne realizza l'assenza, sempre reiterata nella sua stessa presentazione.

Ci sembra dunque che il partecipante – facendosi, con la sua parola, testimone di fronte ad altri – effettua una riduzione di questo realismo verso una realtà evocabile, da quel momento utilizzabile e potenzialmente significativa. Il realismo di partenza permette al gioco di interrogare l'Altro sociale del soggetto.

Rimane il fatto che il reale ancorato al vissuto del soggetto – ciò che resiste al suo discorso, alla parola, ai suoi desideri – in un primo tempo "presentato", sarà effettivamente mobilitato nel gioco psicodrammatico, con l'attivazione della voce, dello sguardo e del corpo del protagonista, modalità particolare di godimento che funziona senza riferirsi ad un oggetto della realtà esteriore evocata, e in un contesto in cui la parola non è staccata da ciò che le dà valore: preoccupazione di verità, necessità di un indirizzo nel suo discorso, ecc.

Infine, ricordiamo che il riferimento obbligato ad una realtà *ex-teriore*, soggettiva o sociale, pone un limite ai fenomeni di gruppo possibili in un gruppo ristretto, confermando la separazione di esso dallo spazio delle poste in gioco. Il gioco, in effetti, orienta il protagonista verso il suo quadro personale, che non è quello di alcuna delle persone presenti, e si oppone quindi ad una realizzazione dell'immaginario in gruppo.

Ma fermiamoci un attimo: la nostra pratica dà forse troppa importanza all'immagine, al punto che una dimensione necessaria del simbolico – quella di ciò che non è al suo posto, di ciò che è perduto per il fatto stesso che viene evocato – vi farebbe difetto? È un'obiezione analoga alla precedente, quella di un eccesso di realismo, che si riferisce questa volta ad un eccesso di visuale: siamo sensibili a questa osservazione poiché è vero che la nostra pratica è uso dell'immaginario e che una saturazione provocata dall'immagine è una minaccia insita in questo metodo.

Abbiamo ricordato che il processo di rappresentazione porta di per sé alla riduzione dell'immagine reale del mondo, come il pittore che fa entrare il tutto del paesaggio della realtà nella piccola cornice del dipinto. E d'altro canto, non si tratta soltanto di riduzione, tanto che la vita libidinale, la posta in gioco soggettiva abbandona il gruppo per concentrarsi nella rappresentazione, nello spazio centrale: si tratta di un cambiamento di statuto dell'immaginario, e su questo torneremo in maniera più approfondita.

Diciamo che la rappresentazione permette ai partecipanti il passaggio da uno spazio di relazioni reali – come dire di immagini reali – a uno spazio di rappresentazioni virtuali. Lo schermo del gioco psicodrammatico avrà così funzione di doppio, signi-

ficante ed utilizzabile, della scena vissuta. Così, come il significante mortifica ciò che evoca, la rappresentazione traspone l'immagine reale del corpo, del mondo, nel virtuale, così l'afferra e la proietta su di uno schermo. In un momento del gioco, il protagonista che si muove all'interno di esso acquisisce, più o meno consapevolmente, l'aspetto evanescente di un doppio di se stesso, del doppio virtuale di colui che ha vissuto quella scena e di ciò che è pure stato.

Ci si renderà conto, allora, che quel poco di realtà è legato alla voce ed alla parola, e ci ricorda quella figura indistinta di pittore, in cui Vélazquez si è rappresentato nel suo dipinto, ben lontana dal realismo di un autoritratto.

Dopo questo richiamo al contesto ed allo schermo come elementi costitutivi dello spazio di rappresentazione, veniamo all'attuazione vera e propria di una rappresentazione, cioè allo spazio del gioco psicodrammatico.

Rappresentazione e gioco

Poiché l'efficacia dello psicodramma che pratichiamo si basa su ciò che possiamo chiamare "rappresentazione drammatica", ci dobbiamo interrogare sulle condizioni e sui mezzi della sua messa in opera. La nostra clinica è centrata infatti sulla rappresentazione e sul gioco psicodrammatico in maniera ben più fondante, ci sembra, che in altre pratiche di psicodramma. Da qui derivano alcune domande.

In che modo si sceglie e si costruisce, per il gioco psicodrammatico ed attraverso di esso, la rappresentazione, prima ricercata e rammentata, in seguito staccata dal discorso parlato che la descrive? Dall'analisi di questi passaggi, che possono rivelarsi dei valichi, ci aspettiamo qualche indicazione sulle scelte fatte in corso di seduta, sulla natura delle leve su cui appoggiarsi – la parola evocante, la rappresentazione giocata, la prospettiva nello spazio. Ci aspettiamo dei cambiamenti terapeutici nei partecipanti che sono venuti a consultarci.

Dunque, secondo noi, la rappresentazione drammatica si regge su una scena di realtà, quella della vita propria del partecipante, cui egli riferisce la preoccupazione che esprime verbalmente. Si tratta anche di una scelta etica del terapeuta: la realtà definita dal partecipante è presente nella seduta nell'evocazione della sua assenza: il riferimento ad essa dà peso alla parola di ciascuno.

Da un lato, dunque, il gioco è applicato ad una realtà il cui contesto è delineato da una presentazione e rappresentazione parlata: dall'altro, esso costituisce la realtà effettiva della rappresentazione, attraverso i differenti atti – divisioni operate, scelte, scansioni, commenti – che essa comporta.

Passando dal mondo alla rappresentazione, la realtà ha cambiato stato. Il funzionamento del dispositivo comporta infatti il ricordo, la parola, la testimonianza, il dialogo, come altrettante forme discorsive, e i fatti evocati saranno essenzialmente dei fatti di

linguaggio. Il gioco psicodrammatico sollecita nel soggetto una parola, quella di cui fidarsi. Nella nostra pratica, dunque, i fatti vengono detti, sono estratti dalla parola. Il soggetto di cui si tratta è proprio il soggetto di quei fatti, non quello di trame immaginate. Siamo così passati, gradualmente, dal registro della realtà a quello della veridicità.

Dapprima dipinta come esterna dalla narrazione del protagonista, poi ancorata nella seduta con la fissazione dei principali elementi dell'avvenimento vissuto, la realtà diventa, con il gioco, un riferimento interno al lavoro. In un primo momento oggettivata, come fosse fuori dal linguaggio, essa ritorna attraverso il linguaggio stesso: i fatti della realtà vengono descritti e in seguito prodotti secondo una elaborazione significativa che li interroga esponendoli. In questo movimento, emerge, tra una rappresentazione dei fatti ed il gioco drammatico, una differenza che ne elabora una costruzione. Nella nostra pratica, rappresentazione e gioco si possono concepire come il fronte ed il retro di una medesima tela, tessuta di linguaggio e di realtà e che, dopo un mezzo giro, si riavvolge su se stessa.

Affronteremo ora la rappresentazione drammatica, rapportando questo processo ad un percorso duplice, di cui il primo giro sarà la rappresentazione, e il secondo il gioco psicodrammatico.

Primo giro: presentazione e rappresentazione

L'apparato dello psicodramma viene attivato da una *darstellung*, cioè una presentazione fatta in piedi, ad alta voce, condotta in forma dialogata con lo psicodrammatista e non rivolta ad alcuno in particolare. In questo primo momento, siamo sul *proscenio* ed in un prologo; si tratta di dipingere "il dramma", di delinearne le circostanze ed i protagonisti. E subito dopo, con *il posizionamento nello spazio* dei punti di riferimento necessari, l'organizzazione della scena e la sua composizione in una unità di tempo, luogo ed azione operano sull'episodio vissuto dandogli la veste e l'unità di un dramma. Dalla presentazione alla rappresentazione, siamo giunti "sulla scena" propriamente detta; si avviano gli scambi, e già una rappresentazione si fa quadro di fronte ai presenti e davanti a colui che sarà il soggetto del gioco drammatico.

Inoltre, e questo ci interessa, facendosi quadro, la rappresentazione esercita un'*attrazione* sui presenti, attraverso gli oggetti pulsionali che riproduce, attualizza e mobilita. La molla di questa attrazione ci viene indicata da Freud nell'"*Osservazioni sull'amore di traslazione*". A proposito del sogno, ma anche del transfert, scrive: "*La trasformazione dei pensieri in immagini visuali è il risultato dell'attrazione che il ricordo visuale esercita sui pensieri separati della coscienza [ossia su] le rappresentazioni di cose, di oggetti, relativi ai processi primari*"⁹.

⁹ Freud S., Nuovi consigli sulla tecnica della psicoanalisi, in *Opere* vol. VII, Boringhieri, Torino.

È ovvio che il visuale in questione non riguarda i concetti di visibile-invisibile, la categoria del vedere, ma “pensieri separati della coscienza”. Si tratta di una dimensione scopica senza immagine intrinseca possibile, che sostiene un immaginario di desiderio, i cui elementi esercitano una captazione e deformano lo schermo della rappresentazione. Una medesima captazione si produce nella sfera uditiva dove la voce come oggetto “a” sfugge al registro dell’ascolto cosciente.

Un effetto di captazione si genera anche sull’uditorio attraverso l’unità di composizione della scena vissuta e vi si aggiunge l’attrazione esercitata su di noi dall’immagine di un nostro simile.

Bisogna inoltre considerare che questo processo è favorito dalla circostanza importante che i partecipanti alle nostre sedute sono disposti su una sola fila. Contrariamente al dispositivo che fu di J.L. Moreno, ed a quello del teatro, ciascuno dei partecipanti alle nostre sedute si trova direttamente sul bordo dello spazio vuoto della scena centrale, in una prossimità visuale immediata; non ci sono seconde o terze file.

Il consenso alla regola impone ai partecipanti di lasciarsi indurre dall’attrazione di ciò che è rappresentato, e il suo uso riguarda la nostra responsabilità di psicodrammatisti.

Quanto alla dimensione dello spazio soggettivo, il momento della presentazione e della rappresentazione induce un passaggio dal *fuori* del gruppo al *dentro* del gioco, per esempio con l’ingresso di ego ausiliari. La rappresentazione drammatica modifica dunque lo spazio banale, omogeneo, della seduta, introducendone un altro, soggettivo e discontinuo, e esercitando delle deformazioni sullo schermo di quest’ultimo, ma anche stimolando, parzialmente per captazione, delle possibilità *di entrata* in questo nuovo spazio, come tante esche in una trappola.

Nell’Amleto di Shakespeare, il principe si serve con successo di questa trappola di cacciatore per selvaggina per catturare il desiderio del re traditore, suo zio, e indurlo a denunciare se stesso, di fronte a tutta la corte, grazie alle sue reazioni. Amleto fa mimare in silenzio da un gruppo di commedianti l’omicidio del padre, ma senza successo: l’assassino non si fa ingannare. Sappiamo che è una seconda rappresentazione giocata e commentata ad alta voce, simile a una rappresentazione teatrale, che agirà come un gioco psicodrammatico, allo stesso modo di un evento, sull’usurpatore del trono. Grazie a questo espediente egli, fuori di sé a causa degli effetti della captazione immaginaria, verrà indotto a tradirsi.

In questa fase, la rappresentazione può essere concepita come un primo giro di un percorso, e il secondo potrà essere il momento in cui si svolge effettivamente, il gioco psicodrammatico. È bene non saltare questa prima fase, poiché senza il posizionamento nello spazio della rappresentazione, non può esservi gioco come noi lo intendiamo. Si tratta di sistemare gli elementi di realtà dell’episodio, senza metafore ma con metonimie, spostamenti, contiguità. Questo semplice percorso va dallo zio o dal giovane Amleto – cioè dal partecipante ai nostri gruppi – alla rappresentazione

composta nel quadro, qui nel senso teatrale del termine. Si appoggia sull'immagine del partecipante, o dello zio, come protagonista della scena, e su quella dell'altro personaggio del dramma; e ritorno. Esso percorre i lineamenti e gli appoggi, contrassegna la profondità della rappresentazione. Senza aprire ancora ad uno sguardo Altro, ad una alterità, passa attraverso la visione dell'Altro che include.

Con il gioco drammatico propriamente detto, come in questo celebre esempio di *teatro nel teatro* che abbiamo evocato, un'attrazione drammatica può combinarsi con l'attrazione visuale: i corpi si mettono in movimento e mobilitano, scrive Lacan, "*l'immaginario del nostro corpo, cioè l'immaginario del nostro inconscio*"¹⁰. Allora, il primo percorso descritto qui può raddoppiarsi in un secondo giro, prima di far ritorno al partecipante.

Secondo giro: il gioco psicodrammatico

La drammatizzazione della scena vissuta e rappresentata può trasmutarsi in evento mettendo in rapporto tutto a un tratto ed in modo inatteso due punti disposti *in recto verso*¹¹ su una banda unica, che forma la continuità tra rappresentazione e gioco; due punti che, pur essendo prossimi, erano restati senza connessione. Attraverso uno scambio di posto o un "*a solo*", tramite un'espressione significativa ascoltata in modo diverso o una accentuazione proveniente dallo psicodrammatista, un tratto identificativo sconosciuto o negato, una intenzione di desiderio, rimossa o misconosciuta, una identificazione respinta fino a quel momento, creeranno un taglio nella rappresentazione e nel discorso del partecipante. Questi momenti di sottolineatura, di accentuazione, spesso non avvertiti dal partecipante, sono gli effetti di un lavoro di elaborazione transferale sostenuto dallo psicodrammatista.

Tuttavia, ci stiamo limitando al registro dell'evento, quello delle confluenze significanti di un lavoro che fa apparire a poco a poco la trama soggettiva in questione ripristinando una continuità fino a quel momento inavvertita o rifiutata. Il registro dell'atto come tale non rientra nell'ordine della trasformazione continua di una trama, quella dell'essere parlante, ma provoca un taglio o, al contrario, una connessione in questa trama: operazioni, queste, che danno consistenza a un atto.

L'esempio della celebre scena del cimitero, sempre dell'*Amleto*, ci può illuminare.

Il giovane, immerso nei suoi tristi pensieri, scorge un corteo funebre; vi riconosce Laerte, suo fratello in nobiltà, e questa visione lo cattura, lo interroga. Ma soltanto quando sente che si tratta dei funerali di Ofelia, che ha appena abbandonato con la più grande risolutezza, solo quando vede il movimento e sente le grida di dolore di

¹⁰ Lacan J., *Il seminario. Libro VIII, Il transfert, 1960-1961*, Einaudi, Torino, 2008.

¹¹ *Fronte-retro* (N.d.T.).

Laerte che stringe il corpo della sorella, che il lutto di quest'ultimo diventerà suo. Allora, gettandosi letteralmente su di lui con un abbraccio selvaggio, recupera il suo nome e il suo desiderio: "Eccomi, io, Amleto il Danese" (atto V, scena 1).

La pantomima rappresentata davanti allo zio, il re traditore, aveva fallito nell'obiettivo di suscitare in Amleto il desiderio di vendicarsi, per un insieme di ragioni senza dubbio difficili da stabilire. Era uno spettacolo muto, che non poteva provocare in lui, che aveva scrupolosamente preparato il suo piano, alcun effetto di sorpresa. Si trattava inoltre di una scena ipotetica, che Amleto non aveva vissuto di persona. Insomma ci troviamo di fronte a una rappresentazione di cui Amleto conosceva fin troppo bene la costruzione ed il senso.

Invece, la scena del cimitero non è mimata; la sorpresa per il Principe è totale. Le grida che feriscono le orecchie sono reali, e questo dolore, visto e sentito, può benissimo essere il suo, di lui che è la causa, per i suoi eccessi, della morte di Ofelia. Così, immediatamente, è il convoglio funebre che lo guarda e non il contrario; e il gesto di Laerte, che stringe contro di sé il corpo della giovane sorella, ha su Amleto l'effetto di interpretazione in atto che sappiamo. Non si tratta più della conquista di un nuovo sapere su se stesso, ma della produzione di un soggetto.

Prima di tornare allo psicodramma propriamente detto, aggiungiamo anche che con la scena del cimitero si è aggiunto un altro elemento alla forza attrattiva del quadro visto: l'esistenza, in questa rappresentazione, di un posto vuoto che si rivolge allo spettatore in quanto partecipante, e lo interroga.

In effetti, se Amleto conosce in anticipo la pantomima che farà rappresentare davanti allo zio – e a ragione – si ritrova solo con se stesso nel cimitero presso una tomba scopercata – luogo vuoto atto ad accogliere quale soggetto? Si ritrova come qualcuno che non sa dove sia il suo desiderio, e che prima non vede che si tratta della tomba di Ofelia. Ed è in questo buco della rappresentazione che il suo desiderio inconscio si cristallizzerà e che lui, Amleto, avrà accesso alla realtà di un atto.

Possiamo ipotizzare che avvenga così nelle nostre sedute – a parità di condizioni – quando è interessato il superamento della rappresentazione del soggetto. Il partecipante ha perso di vista ciò che egli è realmente, ciò che è il suo desiderio vero, come sono all'oscuro di ciò sia lo psicodrammatista che il gruppo. Questo permetterà a ognuno di quelli che sono catturati, di introdurre, senza nemmeno saperlo, la propria domanda, le proprie inquietudini, in un posto ritagliato come un vuoto. E ognuno sarà coinvolto in una "rappresentazione in attesa" (*Erwartung-Vorstellung*), che si collocherà in tale vuoto.

Il gioco è dunque strettamente collegato al contesto della rappresentazione: vi trova quell'appoggio senza il quale non potrebbe svilupparsi, e vi resta *all'interno*. Ma al tempo stesso, il gruppo e gli psicodrammatisti, che sono parte interessata sia della seduta che del gioco, oltrepassano e avvolgono questo spazio di rappresentazione. Gli sono *esterni*, pur essendovi connessi, per il tramite del posto vuoto, dell'oggetto

mancante, intorno al quale ruotano lo sguardo e la voce di ciascuno dei partecipanti interessati.

Il gioco psicodrammatico può così tratteggiare un secondo percorso, stavolta attorno alla mancanza nel quadro, prima che il precedente torni al soggetto. Quest'ultimo può essere considerato rappresentativo, portatore di significato. Rappresenta un referente esterno. Il gioco psicodrammatico lavorerebbe, in quanto tale, sul versante del significante, non rappresentativo, articolato all'oggetto assente, rappresentante della rappresentazione. Lo psicodramma, nella sua esecuzione, sembra effettivamente potersi servire delle due facce del segno saussuriano.

Nella rappresentazione e nel gioco, il funzionamento dell'apparato dello psicodramma coinvolge dunque l'immaginario – quello del simile e del proprio corpo, quello dell'inconscio e del senso – come una dimensione in cui una verità può manifestarsi come finzione, in un legame con il reale ed il simbolico.

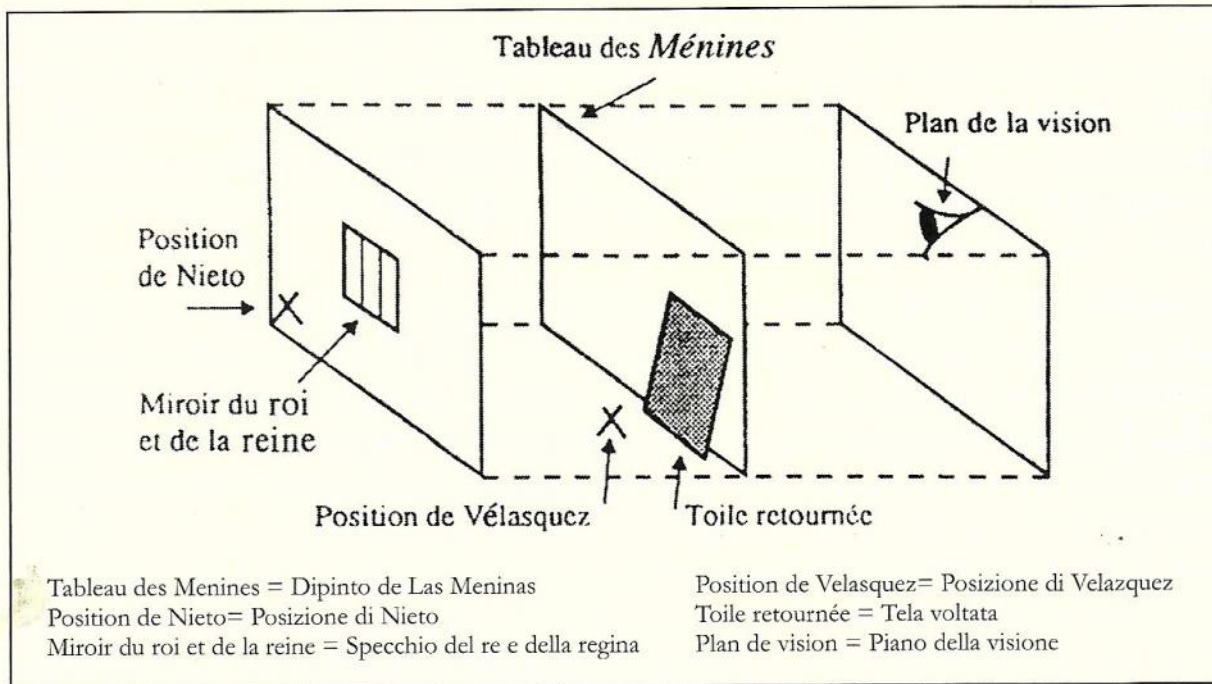
Utilizzare l'immaginario non comporta affatto abbandonare il riferimento all'evento riportato e rappresentato, ma questa scelta di lavoro condiziona la nostra pratica: l'esplorazione linguistica e drammatica si orienta attorno a questo riferimento che la rimette in asse. Non si tratta di mettere in scena un evento per dare l'illusione della realtà: questo è teatro, e non dei migliori. Il gioco drammatico ha per oggetto il punto di vista di cui il partecipante è portatore, da cui deriva la sua dimensione di messa in finzione della realtà, e mira ad una metaforizzazione dell'avvenimento vissuto attraverso il ritorno di una prospettiva obliqua.

Non deve esserci, inoltre, alcun apporto esterno alla rappresentazione, se non è legato in modo preciso da qualche nesso logico: né aggiunte, né sottrazioni. Ci limitiamo a chiarire il senso letterale di ciò che viene detto, di ciò che è stato giocato o meno, e sarà la sottolineatura che farà sentire altro, o farà sentire diversamente. Tradurre in parole il contesto non significa aggiungere alla scena, ma comporla, come quando si tratta di rendere evidente, con degli a solo o dei commenti, il tessuto narrativo che ha presieduto alla sua realizzazione. Scandire e mettere in gioco non mira nemmeno a sottrarre; epurare non significa purgare la rappresentazione attraverso la catarsi di un troppo pieno o di un trattenuto troppo a lungo, ma produrre un effetto significante.

Abbiamo ipotizzato che la messa in scena drammatica percorre la rappresentazione secondo un doppio percorso che individua un posto vuoto nella rappresentazione stessa, attraverso il sembiante della parola che ne delinea irresistibilmente il giro, e tramite gli interventi nel gioco, prima del ritorno al gruppo. A quel punto lo psicodramma può eventualmente farsi atto.

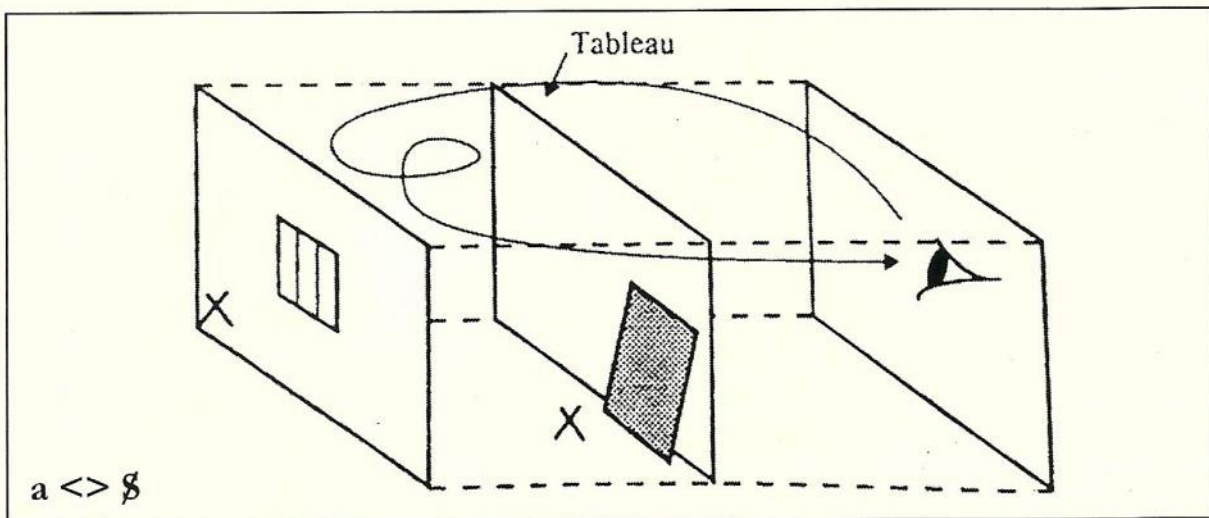
Lo si può illustrare in uno schema ottico molto semplice: quello che struttura, per esempio, la visione del dipinto di Vélazquez, *Las Meninas*.

Ecco lo schema



Il *doppio percorso* ha origine dalla richiesta rivolta dal partecipante allo psicodrammatista per l'entrata nel gruppo, di fargli sentire o vedere ciò che è successo in occasione di incontri con i suoi simili, ciò che non va nella sua vita attuale.

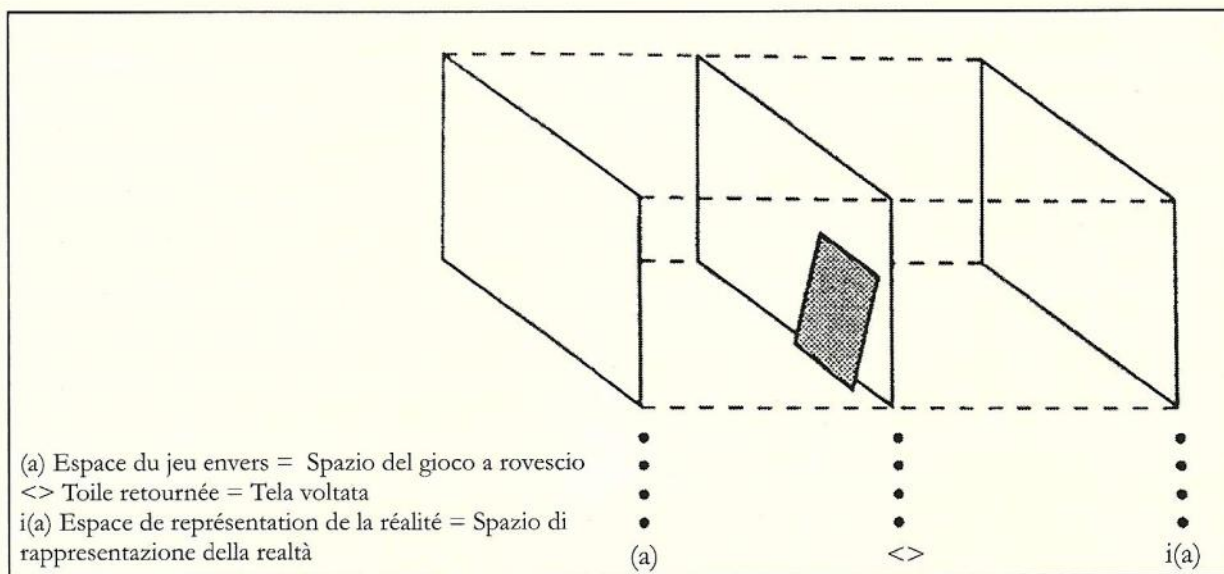
Tale percorso parte dall'occhio e segue i binari della prospettiva, di cui lo psicodrammatista ha posto la realtà nella rappresentazione. In *Las Meninas*, il suo tragitto si regola dapprima sul ritratto splendente dell'infanta, poi su quello del re e della regina così come appare nel piccolo specchio in fondo. È l'abbozzo del primo percorso che può poi ritornare al punto di partenza, e niente più. Il secondo si delinea quando la visione si divide tra il pittore Vélazquez, con lo sguardo girato all'interno da un



lato, e la visione a rovescio di Nieto da un bordo esterno dall'altro. A quel punto si realizza una divisione soggettiva e la traiettoria soggettiva può uscire dall'esterno con Nieto, o dall'interno con Diego per tornare al protagonista in qualche modo "da dietro". Soltanto che, in quell'istante, "interno" ed "esterno" non si distinguono più. Avendo fatto il giro dell'assenza dell'oggetto, il soggetto non "vede" più lo stesso dipinto. Non ci troviamo più nel contesto visuale.

A questo punto, potremmo prevedere due possibili uscite fuori dalla sola rappresentazione, due passaggi da una rappresentazione al gioco propriamente detto, attraverso un ribaltamento: quella "psicodrammatica", permessa o preparata da Nieto, e quella "analitica", rappresentata dallo sguardo voltato del pittore Velazquez. Tuttavia, dobbiamo tener conto del fatto che esse non sono distinguibili se non per le necessità di figurazione in uno spazio a tre dimensioni. In realtà, le due uscite fanno parte di un solo e medesimo ribaltamento, perché la posizione particolare di Velazquez ha lo scopo di incarnare la prossimità dell'atto in sospeso al di sopra della tela di cui non vediamo che il retro e di segnare un punto della traiettoria il cui inizio è il nostro sguardo di spettatori. Tela voltata, che rappresenta il marchio (<>), il punto di capovolgimento nel fantasma, di cui Lacan ha scritto il matema ($S <> a$). Quanto alla posizione di Nieto, ci indica l'altro versante di quella che occupiamo come spettatori, se fossimo entrati nel quadro, prendendolo così "a rovescio".

È l'effetto prodotto dal teatro quando possiamo elevarci alla posizione di spettatori, conformemente ad una forte osservazione di F. Regnault. In quel momento siamo turbati dalla presa che il gioco teatrale opera su di noi, e trasportati sulla scena sul retro della rappresentazione. Così avviene per il re fellone, colpito suo malgrado dalla pantomima del Principe Amleto e costretto a fuggire, o per Amleto stesso, catturato dalla visione di Laerte in lacrime nel cimitero; siamo "turbati", divisi, quando



la rappresentazione passa al gioco, quando è vista e percorsa dal suo rovescio, dal posto di Nieto.

Il funzionamento dell'apparato dello psicodramma può, ci sembra, portare a questi effetti soggettivi quando lo spazio di rappresentazione della realtà e il suo retro possono essere messi in rapporto, nell'istante di una presa, di una congiunzione-disgiunzione.

Nell'istante in cui si vede o si dice, retro e fronte si trovano sullo stesso versante per il partecipante protagonista, ed il misconoscimento perde la sua opacità. Un istante, e la barra di divisione è tracciata, facendo emergere un soggetto desiderante, improvvisamente guardato "al rovescio", vale a dire da quell'*oggetto a*, il suo doppio, ma situato sul suo stesso lato.