

Το παιχνίδι το όνειρο και η επανάληψη

Σωτήρης Μανωλόπουλος

Από την ψυχική οικονομική κατάσταση του «αβοήθητου» το βρέφος προχωρεί στην κατασκευή της σημασίας του αντικειμένου. Προσθέτοντας στον βιολογικό παράγοντα την ιστορικότητα, μεταβαίνει από το τραύμα της απώλειας στο άγχος εκ της απώλειας. «Υπάρχει πολύ περισσότερη συνέχεια μεταξύ ενδομήτριας ζωής και πρώιμης παιδικής ηλικίας από αυτή που η εντυπωσιακή caesura του τοκετού θα μας επέτρεπε να πιστέψουμε...» (Freud, 1926, σ. 137). Πώς διατηρείται αυτή η συνέχεια; Η μητέρα-περιβάλλον διαχειρίζεται τις διεγέρσεις, ενώ το βρέφος δημιουργεί-βρίσκει τη μητέρα αντικείμενο. Από τη στιγμή που το παιδί απομακρύνεται από την πρωταρχική ένωση με το βασικό αντικείμενο αναλαμβάνει ένα χρέος που διαρκεί ολόκληρη τη ζωή. Οφείλει μέρα-νύχτα να συνδέει μέσα στον μεταβατικό χώρο την εσωτερική με την εξωτερική πραγματικότητα (Winnicott, 1960). Εάν αυτό δεν γίνεται με επάρκεια, ο ψυχισμός αναγκάζεται να δανειζεται από το εξωτερικό αντικείμενο. Σε ορισμένες ψυχικές οργανώσεις παρατηρούμε έναν διαρκή εξωτερικό δανεισμό. Ο αναλυτής δανείζει τις δικές του συνδέσεις στον ασθενή σε στιγμές που η ψυχική εργασία του τελευταίου δεν επαρκεί.

Σήμερα, θεωρούμε ότι είναι απαραίτητο και αναπόφευκτο να επεκτείνουμε τη δράση της λεκτικής μας ερμηνείας και στο ψυχοσωματικό πεδίο πέραν του λεκτικού. Οι εμπειρίες αποκτούν ουσία όταν διατυπώνονται, εκφράζονται, συνειδητοποιούνται. Χρειάζεται να αφυπνιστούμε σε αυτές. Το παιχνίδι που ξεκινά με την πρώτη κίνηση εισόδου του βρέφους στον κόσμο εξυπηρετεί αυτό το σκοπό. Από την άλλη στο Σχεδιάγραμμα ήδη ο Φρόυντ (1895, σ. 331) αναφέρεται στην ανάγκη του βρέφους για ένα άλλον ώριμο ψυχισμό που θα κρατάει μέσα στο χρόνο τις διεργασίες της συμβολοποίησης: η μητέρα αναγνωρίζει τη σωματική έκφραση της ανάγκης του βρέφους και της δίνει νόημα και αξία επικοινωνίας.

Ο Φρόυντ (1920, σ. 15) εισήγαγε το παιχνίδι ως μοντέλο ψυχικής εργασίας. Σήμερα θεωρούμε ότι το παιχνίδι κατέχει αυτή τη θέση μαζί με το όνειρο, την εργασία του πένθους, και του αρνητικού. Ο ίδιος όμως ο Φρόυντ διαπίστωσε ότι η θεωρία της εκπλήρωσης της επιθυμίας στο όνειρο δεν ισχύει όταν το Εγώ καταφεύγει στην επανάληψη τραυματικών ονείρων και η παιδική σεξουαλικότητα παύει να είναι η πηγή των συγκρούσεων. Εντούτοις η παιδική σεξουαλικότητα και η εκπλήρωση της επιθυμίας δεν παύουν ποτέ να λειτουργούν ως βασικό αυτοερωτικό υπόστρωμα με πηγαίους κώδικες πρωτογενών διαδικασιών, ως δυναμικό απ' όπου αντλεί ο ψυχισμός υλικά για τους μετασχηματισμούς του (Freud, 1908, 1915).

Η διατύπωση και δημοσιοποίηση των τραυματικών βιωμάτων έχει θεραπευτικό χαρακτήρα. Υπάρχουν «θεραπευτικά όνειρα» και «θεραπευτικές» μεταβιβάσεις. Η τέταρτη περίπτωση του Winnicott στο «Θεραπευτικές Συνεντεύξεις», ο Bob, βοηθήθηκε με το squiggle game να παρουσιάσει τα γεγονότα από την εποχή που η μητέρα του ήταν καταθλιπτική. Το παιδί έφτασε σε ένα σχέδιο με την καταθλιπτική μητέρα με κλειστά μάτια, έχοντας περάσει προηγουμένως μέσα από τις θεωρίες της παιδικής σεξουαλικότητας (ούρηση, μάγισσα,

κτλ.) καθώς και μέσα από τον εφιάλτη της προσπάθειας να αναπαραστήσει το τραύμα. Ταν μετά από καιρό επισκέπτεται τον Winnicott, εξηγεί στον μικρό αδελφό του περί τίνος πρόκειται... «Είναι ένα πράγμα που προσπαθείς να βάλεις σε λέξεις». Το «πράγμα» είναι η επανάληψη. Ποτέ δεν βρίσκουμε την εμπειρία σε καθαρές μορφές. Καθετί είναι επανάληψη κάποιου άλλου πράγματος και η ύπαρξη μίας εμπειρίας προϋποθέτει την προηγούμενή της στην αλυσίδα των εμπειριών. Το παιχνίδι είναι οικουμενικό. Είναι μία έκφραση της Αρχής της Επανάληψης. «Το Εγώ, που βίωσε το τραύμα παθητικά, τώρα το επαναλαμβάνει ενεργητικά σε μια πιο αδύναμη εκδοχή, με την ελπίδα ότι θα μπορέσει το ίδιο (το Εγώ) να κατευθύνει την πορεία του τραύματος. Είναι βέβαιο ότι τα παιδιά συμπεριφέρονται με τον τρόπο αυτό απέναντι σε κάθε τραυματική και ψυχοπιεστική (distressing) εντύπωση που βιώνουν και την οποία αναπαράγουν στο παιχνίδι τους...» (Freud, 1926, σ. 167).

Ο Winnicott (1971, σ. 38) παρατηρεί ένα κορίτσι να βάζει μια κούκλα για ύπνο, ενώ πάνω από το κεφάλι της τοποθετεί άλλα παιχνιδάκια σε μια ορισμένη διάταξη. Της λέει ότι του δείχνει ένα όνειρο που έκανε στον ύπνο της. ντως, το παιχνίδι είναι για εκείνον ένα δείγμα ονείρου που τοποθετείται στον έξω κόσμο και αναπαράγεται με τη διαμεσολάβηση υλικών πραγμάτων. Κάθε επανάληψη δεν θέτει επί σκηνής με χειρισμούς τέτοιου τύπου ένα δείγμα του ψυχισμού, μια διαπλοκή ψυχικών κινήσεων; Τα παιγνίδια είναι αντικείμενα που άλλοτε χρησιμοποιούνται από τα παιδιά ως μεταβατικά και άλλοτε ως φετιχιστικά αντικείμενα. Τα μεταβατικά αντικείμενα, αυτά δηλαδή που τοποθετούνται μεταξύ εσωτερικής και εξωτερικής πραγματικότητας, αυξάνουν θετικά την ψυχική ένταση, καθώς ζωντανεύουν την εσωτερικευμένη μητέρα. Αντίθετα, με τα φετιχιστικά αντικείμενα, τα οποία χρησιμοποιούνται αμυντικά για να στηρίξουν μία διάψευση της εξωτερικής πραγματικότητας, η μητέρα νεκρώνεται, ενώ δίνεται στην ψυχική σύγκρουση μια άμεση λύση που απλώς μειώνει εκφορτίζοντας την ένταση. Τα φετιχιστικά αντικείμενα πρέπει να βρίσκονται εκεί έξω, παρόντα. Δεν μπορεί όμως κανείς να χαρεί τη στιγμή τους, γιατί αν τα μεταβάλει, θα αφανισθούν. Παράδειγμα, ένα ψυχωτικό αγόρι, στο Κέντρο Ημέρας, κρατά όλη την ώρα με το χέρι του υψωμένο ένα συγκεκριμένο αντικείμενο. χει αγωνία. Θα έλεγε κανείς ότι αυτό είναι «ένα μεροκάματο τρόμου». Δεν πρέπει να το φτάσει για να το βάλει στο στόμα του, να το απολαύσει, να το παίξει, γιατί τότε το αντικείμενο θα καταστραφεί. Το εξωτερικό αυτό αντικείμενο είναι ωστόσο για το παιδί αυτό απολύτως απαραίτητο, επειδή ρόλος του είναι να αποκρούει την εισβολή ενός εσωτερικού εχθρού. Αντίθετα με το φετιχιστικό παιγνίδι, στο παιγνίδι του fort-da που περιέγραψε ο Φρόυντ (1920), το παιδί, εξαφανίζοντας και ξαναβρίσκοντας μια κουβαρίστρα που εκπροσωπεί το πρόσωπο της μητέρας, κρατά τον ψυχισμό του σε κίνηση. Η ποιότητα του παιχνιδιού εξαρτάται πάντοτε λοιπόν από το είδος ονείρου που εξωτερικεύεται. Το όνειρο εμφανίζει και σε αυτή την περίπτωση τις διεργασίες του ονείρου που μας είναι γνωστές και γι' αυτό το παιγνίδι συνιστά ψυχική διεργασία όπου επιτελείται ένα ψυχικό έργο. Ορισμένα όνειρα όμως είναι απλές εκφορτίσεις και το ίδιο μπορεί να ισχύει και για το παιχνίδι.

Τελικά, όμως, κάθε ψυχικό έργο έχει ένα όριο. Με το όνειρο και το παιχνίδι φτάνουμε πάντοτε σε ένα σημείο όπου η διέγερση είναι ανεξάντλητη και καμιά επεξεργασία δεν μπορεί να την απαρτιώσει και να την νοηματοδοτήσει. Σχετικά με αυτό ο Φρόυντ (1900, σ. 525) μιλά εξ αρχής για ένα σημείο που πρέπει να αφεθεί σκοτεινό ακόμα και στο πλήρως ερμηνευμένο όνειρο, «διότι... στο σημείο αυτό υπάρχει ένα μπέρδεμα των σκέψεων του ονείρου, οι οποίες δεν μπορούν να ξετυλιχθούν... Αυτός είναι ο ομφαλός του ονείρου, το

σημείο που εκτείνεται προς τα κάτω, προς το άγνωστο». Ο ομφαλός του ονείρου είναι ο πυρήνας της ενεστώσας νεύρωσης που βρίσκεται στην καρδιά κάθε ψυχικού σχηματισμού. Αφορά το άγνωστο «πράγμα» που βρίσκεται στο Εκείνο, την επανάληψη. Ο Φρόυντ ανέπτυξε το 1920 μια συνολικότερη εικόνα της Αρχής της Επανάληψης, την οποία είχε εν μέρει επεξεργασθεί το 1914. Η «επανάληψη» του 1920 αφορά τη συμπεριφορά. Κείται πέραν του νοήματος. Παρουσιάζει ενώπιόν μας τα ανεπεξέργαστα βιώματα.

Αντίθετα, η ψυχαναλυτική πρακτική και ηθική ευνοεί τη σκέψη στη θέση της συμπεριφοράς. Ευνοεί την ανάμνηση. Η ανάμνηση επεκτείνει τον ψυχικό χώρο. Θυμάμαι σημαίνει ανακατεύω την τράπουλα και αναδιανέμω ρόλους και σχέσεις, αλλάζω την ιστορία. Δεν γεμίζω απλά τα κενά. Συγκεντρώνω δημιουργικά τα υλικά και τα μεταλλάσσω, ενώ τροποποιώ την ψυχική οικονομία τους (Scarfone, 2011).

Η άρνηση είναι εν σχέσει προς το παιχνίδι μια λειτουργία που υπαγορεύει το εξής: αυτό που συμβαίνει μέσα στο χώρο του παιχνιδιού είναι πραγματικό υπό τον όρο να μην είναι πραγματικό (Parsons, 2000). Παρουσιάζουμε λοιπόν μέσα στο χώρο του παιχνιδιού, διά μέσου του παιχνιδιού, ανεπεξέργαστα βιώματα και από αυτά εξάγουμε ένα νέο νόημα. Αυτό γίνεται με παρεμβάσεις που εισάγουν στις επαναλήψεις, οι οποίες εξ ορισμού σταματούν το χρόνο, αυτόν το χρόνο, δηλαδή με άλλα λόγια τον ιστορικό παράγοντα.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Freud, S. (1895). "Project for a Scientific Psychology". S.E. 1. Freud, S. (1908). "Creative Writers and Day-Dreaming", S.E. 9.
- Freud, S. (1920). *Beyond the Pleasure Principle*. S.E. 19.
- Parsons, M. (2000). *The Dove that Returns, The Dove that Vanishes. Paradox and Creativity in Psychoanalysis*. London and Philadelphia. Routledge.
- Parsons, M. (2000) (2008). *Το περιστέρι επιστρέφει. Το περιστέρι που εξαφανίζεται. Παράδοξο και δημιουργικότητα στην ψυχανάλυση*, μτφρ. Ε. Φωτιάδου, Θεσσαλονίκη, University Studio Press.
- Scarfone, D. (2011). "Repetition: Between Presence and Meaning". *Canadian Journal of psychoanalysis*. 19(1): 70-86.
- Winnicott, DW (1960). "The Theory of the Parent-Infant Relationship". In: *Maturational Processes and the Facilitating Environment*. London: Karnac Winnicott. DW (1971) *Playing and reality*. London: Karnac.

Δελτίο της ΕΨΕ, τεύχος 45, 2012