

Francesco Bruni

Il gioco dei destini incrociati

nella pratica clinica
e nella formazione sistemico relazionale



Il gioco dei destini incrociati

Il terapeuta e il suo atelier

I destini incrociati nella formazione
e nella supervisione

Il gioco dei destini incrociati
nella pratica clinica

Il terapeuta e il suo atelier

La persona del terapeuta

La lettura della relazione e l'inquadramento delle problematiche familiari

Gli oggetti terapeutici e il loro uso

La persona del terapeuta

Il terapeuta è il principale agente del cambiamento

Difficilmente il paziente matura e si differenzia oltre il livello personale raggiunto dal terapeuta (Bowen)

Organizza l'esperienza emozionale e adotta difese con schemi analoghi a quelli appresi nella sua famiglia (Cancrini)



Figura 8.7

Fonte Bruni (2001, p. 36).

Atteggiamenti in seguito ad uno stato di tensione, riguardanti: postura, gesti, sensazioni corporee e sintassi comunicativa (Satir)

(1) Il propiziatore

Le parole: di consenso («Tutto quello che vuoi va benissimo. Sono qui solo per accontentarti»).

Il corpo: propizia («Sono inerme»).

Dentro di sé («Sono una nullità; senza di lui sarei morto. Sono indegno»).



(2) L'accusatore

Le parole: di dissenso («Non ne fai mai una giusta. Cosa ti succede?»).

Il corpo: rimprovera («Qui comando io»).

Dentro di sé («Sono solo e non riesco a far niente»).



(3) *Il calcolatore*

Le parole: ultralogiche («A ben guardare, dovremmo vedere la mano operosa di qualcuno qui presente»).

Il corpo: calcola («Sono calmo, freddo e padrone di me»).

Dentro di sé («Mi sento vulnerabile»).



(4) *Lo svagato*

Le parole: non pertinenti (le parole non hanno senso).

Il corpo: spigoloso e squinternato.

Dentro di sé («Tutti se ne infischiano. Per me non c'è posto»).



Figura 8.8

Fonte Bandler e Grinder (1975, pp. 234-40).

*All'identità del
terapeuta
contribuiscono:
la sfera
personale, le
esperienze
familiari e le
competenze
terapeutiche
(Gritti e
Canevaro)*

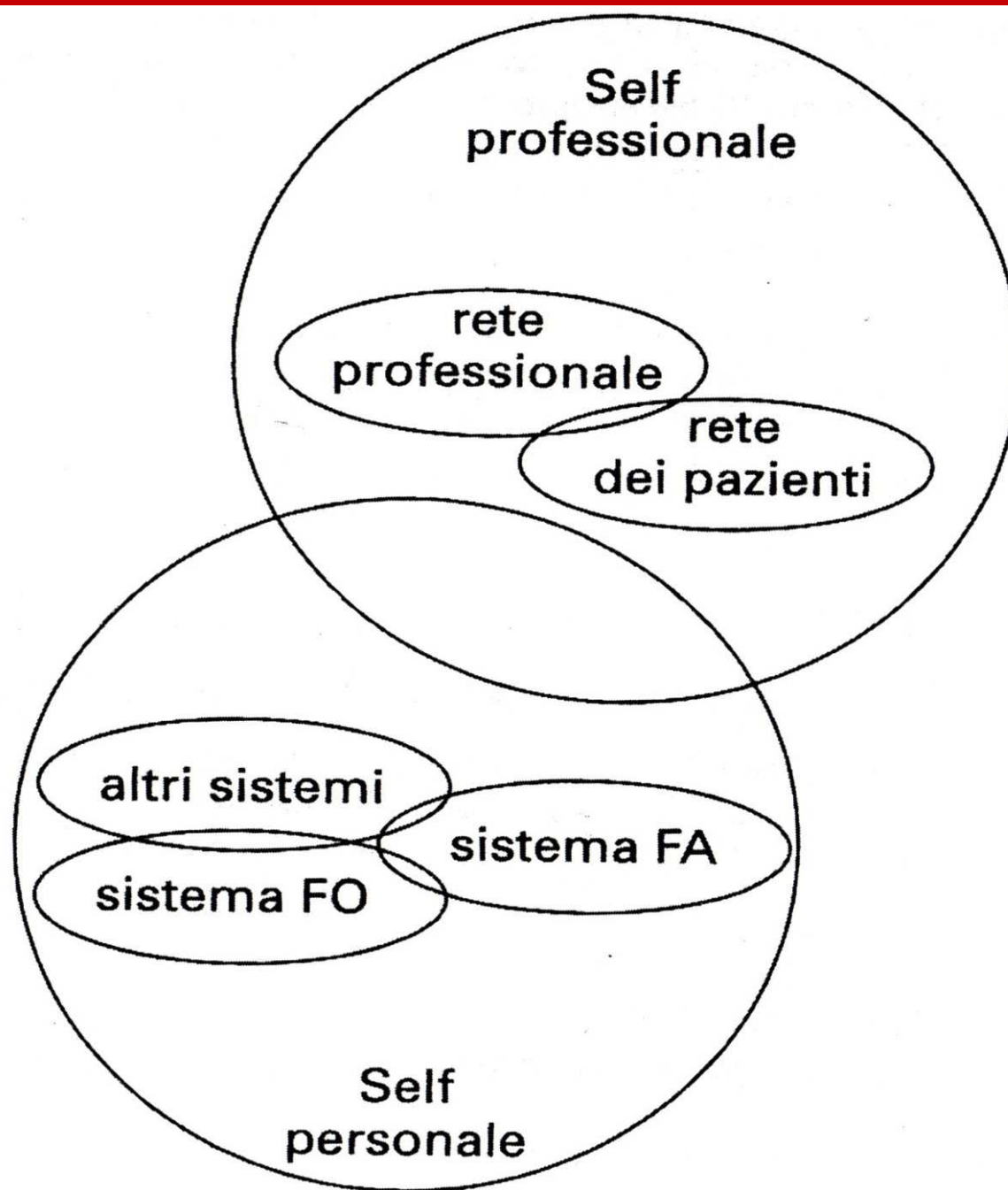


Figura 8.9

Fonte Gritti e Canevaro (1995, p. 11).

Il sistema umano come fragile armonia del non equilibrio in rapporto all'ambiente

L'auto-organizzazione cognitiva richiede la coerenza interna dei racconti strutturati confermati dall'ambiente e da coloro che vi sono coinvolti (Caillé)

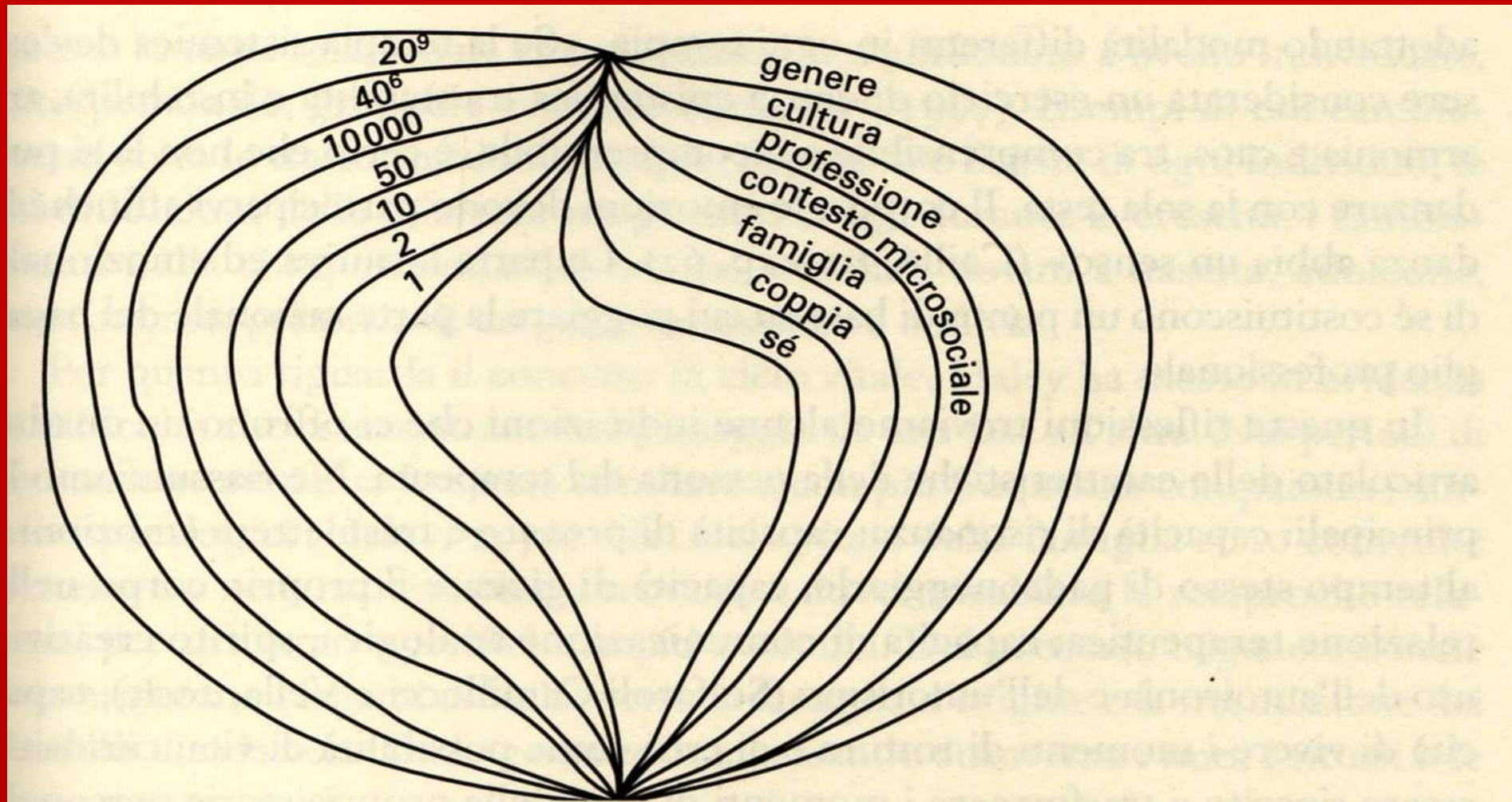


Figura 8.10

La cipolla della cognizione. Sul lato destro i differenti assoluti cognitivi dal punto di vista di un individuo. Sul lato sinistro l'ordine di grandezza del numero di individui che partecipano alla co-creazione di ogni stato assoluto cognitivo.

Fonte Caillé (2002, p. 59).

Lettura della relazione e inquadramento delle problematiche familiari

La **famiglia**, sistema interpersonale in continua trasformazione

Il **ciclo di vita** come successione regolare di fasi

Gli **eventi paranormativi** e le **microtransizioni** che ne sovvertono la regolarità

L'**organizzazione**, la **struttura** e i **confini**

La **coesione**, l'**adattabilità** e la **comunicazione**

La **storia familiare** **trigenerazionale** e i **vincoli di lealtà**

Lettura della relazione e inquadramento delle problematiche familiari

L'accesso al **mondo interno familiare** e i **miti familiari** su cui i membri della famiglia fondano la loro appartenenza sistemica

I processi di **separazione e differenziazione**

L'attenzione alle **specificità individuali** e alla loro singolarità in rapporto all'appartenenza sistemica

I **fattori protettivi**

Il grado di **sostenibilità** dei cambiamenti terapeutici

Gli oggetti terapeutici e il loro uso

I modelli classici di terapia familiare

La contaminazione fra modelli e l'approccio integrato

Le diverse forme di setting

Le terapie predittive e non predittive e le sembianze del terapeuta (Neuburger)



Figura 8.11

Fonte Neuburger (2001, p. 57).

Intreccio fra lettura del sistema familiare e approccio terapeutico

Gli obiettivi terapeutici riguardano l'articolazioni del sistema familiare: organizzazione, miti, identità e narrazione individuale. (Linares)

Gli oggetti terapeutici perturbano il sistema familiare in uno o più elementi del gioco relazionale



Figura 8.12

Fonte Linares, Castello e Colilles (2001, p. 77).

Oggetti terapeutici:

strumenti, attività strutturate, giochi e procedure applicate nel corso delle terapie, metafore delle dinamiche e dei processi interattivi

Gli **oggetti** che propongono una linea guida dell'iter terapeutico, o che permettono di rielaborare il passato per comprendere il presente e prospettare scenari futuri, hanno valore **euristico**

Gli oggetti che si utilizzano in alcune fasi della terapia, per obiettivi intermedi senza che condizionino tutto il processo, non hanno valore euristico

Gli oggetti di per sé non sono la terapia. Sono efficaci nelle mani di un buon terapeuta poiché permettono di ordinare le interazioni e di ridurre l'entropia nel setting relazionale.

Gli oggetti fluttuanti

Sono oggetti che **fluttuano tra il terapeuta e la famiglia**, sviluppando la creatività del lavoro terapeutico.

Questi strumenti segnano un contesto di incontro inusuale, **occupano uno spazio intermedio** tra lo spazio della famiglia e quello del terapeuta, senza che tali spazi si fondano l'uno dentro l'altro e rispettandone, quindi, l'identità.

Sono un terreno di gioco che si potrà popolare di contenuti importanti, se si prende coscienza delle loro similitudini e differenze.

Sono un "luogo di passaggio" attraverso il quale la relazione e gli individui possono incontrare un'occasione di cambiamento.

... propongono un quadro (...). Dentro questo quadro, che segna un nuovo confine, possono apparire delle tracce e aprirsi strade diverse (...).

E' un quadro che introduce un tempo ed uno spazio in rapporto ai quali famiglia e terapeuta devono inventare nuovi comportamenti, scoprire se stessi.

Caillé e Rey, 2004

I destini incrociati nella formazione e nella supervisione

L'incontro fra storie caratterizza la prassi terapeutica.

Pensare per storie. tipico della natura umana, accoglie la molteplicità dei punti di vista e le possibilità perdute da una contingenza all'altra.

La vita è come “un gioco il cui scopo è di scoprire le regole, regole che cambiano sempre e non si possono mai scoprire” (Bateson, 1972, p. 54).

L'artificio “de le sorti” regola l'intricato labirinto delle vicende della vita.

Nel corso del rinascimento sono comparsi giochi con l'intento di interrogarsi sui destini individuali.

Destino: insieme di eventi che accadono in una linea temporale, governati dalla necessità che li dirige, tramite la partecipazione del soggetto, verso una meta.

La relazione terapeutica è un processo che valorizza la specificità di ciascuno nel **prendere in mano il destino della propria esistenza.**

Il Gioco dei destini incrociati è uno **strumento analogico** che tiene conto dei continui intrecci emotivi e cognitivi, dei complessi processi di decostruzione e ricostruzione di senso che l'esperienza clinica comporta, sia per chi chiede aiuto e sia per chi lo offre.

IL DESTINO NEL NOME

Il Gioco dei destini incrociati si ispira a *Le Sorti* di Francesco Marcolini (1540) e a *Il Castello dei destini incrociati* di Italo Calvino (1969-1973)

Le Sorti intitolate giardino d'i pensieri

di Francesco Marcolini (1540)

Il gioco prevede di scegliere un quesito iniziale fra 13 pertinenti agli uomini, altrettanti pertinenti alle donne e 24 pertinenti ad entrambi.

“Se l'uomo per l'amata deve partire, va al Dolore e cava due carte”

“Se la sorte della donna sarà triste o buona, va al Destino e cava due carte”

“Se le nuove aspettative saranno buone o tristi, va alla Malinconia e cava due carte”

Il gioco si divide in tre fasi:

1. Scelta del quesito iniziale con rinvio ad una delle 50 allegorie;
2. Rinvio di ogni allegoria ad uno dei 50 quadri di “via croce”;
3. Rinvio dei quadri di “via croce” ad uno dei 50 filosofi, ognuno dei quali è accompagnato da 45 responsi finali.

RO DE HIMENEO

31

QUADRO DEL VOTO

C LINDS	WILLIAMS	C LINDS	WILLIAMS	C LINDS	WILLIAMS

8

Il Castello dei Destini Incrociati

Le Carte dei Destini Incrociati prendono spunto dal lavoro di Italo Calvino, il cui racconto inizia con un viandante che giunge in un castello.

Gli ospiti scoprono presto di non essere più in grado di parlare, per magia o per incantesimo, anche se ognuno ha comunque voglia di raccontare cosa li ha portati in quel luogo, cosa ha causato la loro rovina o la loro felicità.

Così, per comunicare, usano i tarocchi, i propri e quelli degli altri, disponendoli sul tavolo: in questo modo le storie s'incrociano, si combinano in un gioco che coinvolge tutti.

Nasce così l'idea di uno **spazio d'incontro** fra il terapeuta e la famiglia in cui comunicare attraverso il linguaggio analogico e raccontare le vicende legate ai destini che si intrecciano nell'esperienza terapeutica.

TAROCCHI

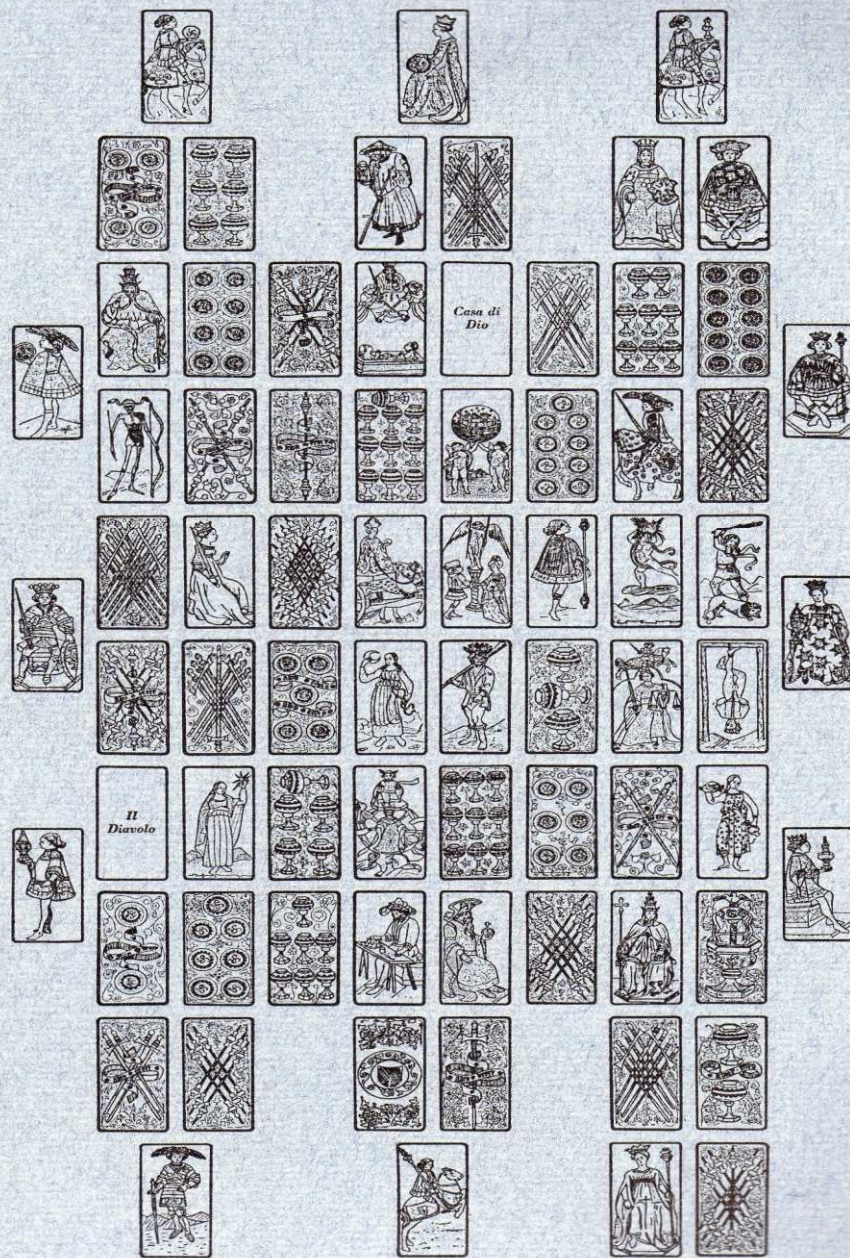
*Il mazzo visconteo di
Bergamo e New York*



testo di Italo Calvino

Tutte le altre storie

Il quadrato è ormai interamente ricoperto
di tarocchi e di racconti. Anche
la mia storia vi è contenuta,



Storia

dell'Orlando pazzo per amore

Adesso i tarocchi disposti sul tavolo formavano un quadrato tutto chiuso intorno, con una finestra ancora vuota al centro. Su di essa si chinò un commensale che era stato finora come assorto, lo sguardo vagante. Era costui un gigantesco guerriero; sollevava le braccia come fossero di piombo, e voltava lento il capo come se il peso dei pensieri gli avesse incrinato la cervice. Era certamente un profondo sconforto a gravare su questo capitano che doveva esser stato, non molto tempo prima, un micidiale fulmine di guerra. La



figura del *Re di Spade* che tentava di rendere in un unico ritratto il suo passato bellicoso e il melanconico presente, fu da lui avvicinata al margine sinistro del quadrato, all'altezza

Il Castello dei Destini Incrociati

Le carte del mazzo sono tutte spiattellate sul tavolo. E la mia storia non c'è?

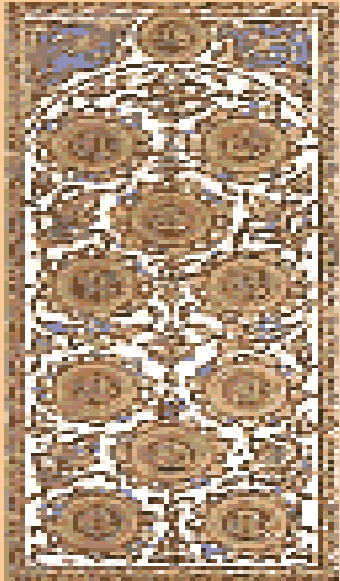
Non riesco a riconoscerla in mezzo alle altre, tanto fitto è stato il loro intrecciarsi simultaneo.

Infatti, il compito di decifrare le storie una per una m'ha fatto trascurare finora la peculiarità più saliente del nostro modo di narrare,

e cioè che ogni racconto corre incontro ad un altro racconto e mentre un commensale avanza la sua striscia un altro dall'altro estremo avanza in senso opposto, perché le storie raccontate da sinistra a destra o dall'alto verso il basso, e viceversa,

tenendo conto che le stesse carte presentandosi in un diverso ordine spesso cambiano significato, e il medesimo tarocco serve nello stesso tempo a narratori che partono dai quattro punti cardinali.” (Calvino, 1973, p. 539)

Breve storia dei Tarocchi



Antiche Carte Arabe (Mamelucchi)

Dieci di Denari



Tarocchi Viscontei

Il Mondo



Tarocchi Marsigliesi

Fante di Denari

Breve storia dei Tarocchi

► Il mazzo di 78 carte comunemente noto come "tarocco" è stato uno dei primissimi tipi prodotti in occidente, e il primo in assoluto in Italia.

Tali affermazioni si basano su un certo numero di documenti che risalgono al tardo medioevo: queste fonti menzionano per la prima volta le carte da gioco come un passatempo delle corti principesche del nord Italia nella prima metà del XV secolo.

Nel '400 le carte avevano già fatto il loro ingresso nel continente europeo, ma quando e in che modo questo fosse accaduto è ancora oggi un argomento di discussione.

► Il tarocco è composto da due distinti gruppi di carte: 22 soggetti individuali denominati trionfi, ordinati secondo una sequenza specifica, e 56 carte divise nei quattro semi classici, Denari, Coppe, Spade e Bastoni, chiamate carte dei semi.

► L'idea delle Carte dei Destini Incrociati prende spunto dalle 22 carte dei trionfi.

CARTE DEI TRIONFI

I	il Mago
II	la Papessa
III	l'Imperatrice
IIII	l'Imperatore
V	il Papa
VI	gli Amanti
VII	il Carro
VIII	la Giustizia
VIIII	l'Eremita
X	la Ruota della Fortuna
XI	la Forza o Fortezza

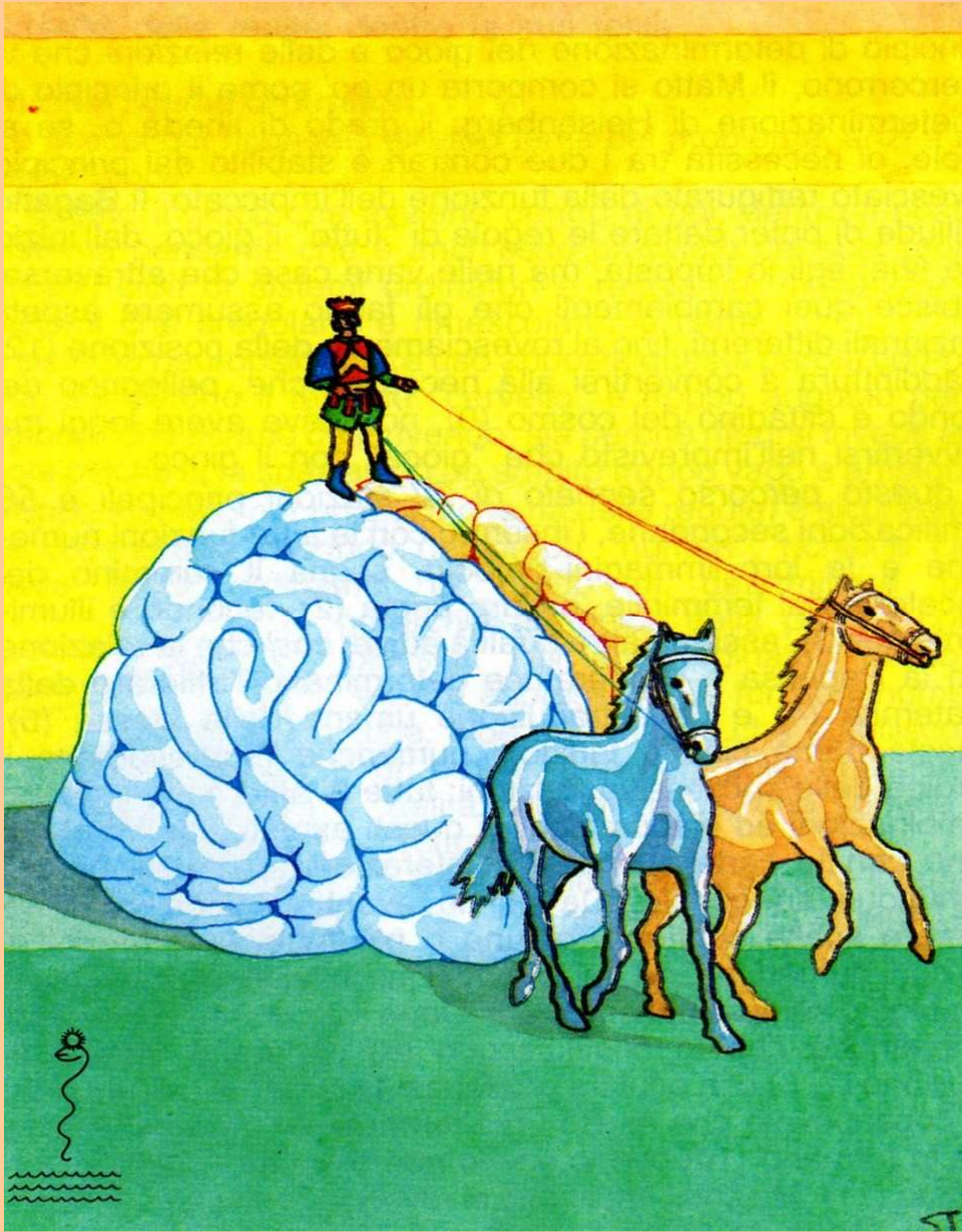
XII	l'Appeso
XIII	la Morte
XIIII	la Temperanza
XV	il Diavolo
XVI	la Torre
XVII	la Stella o Stelle
XVIII	la Luna
XVIIII	il Sole
XX	il Giudizio
XXI	il Mondo
	il Matto

Arcani dei tarocchi e misteri della mente

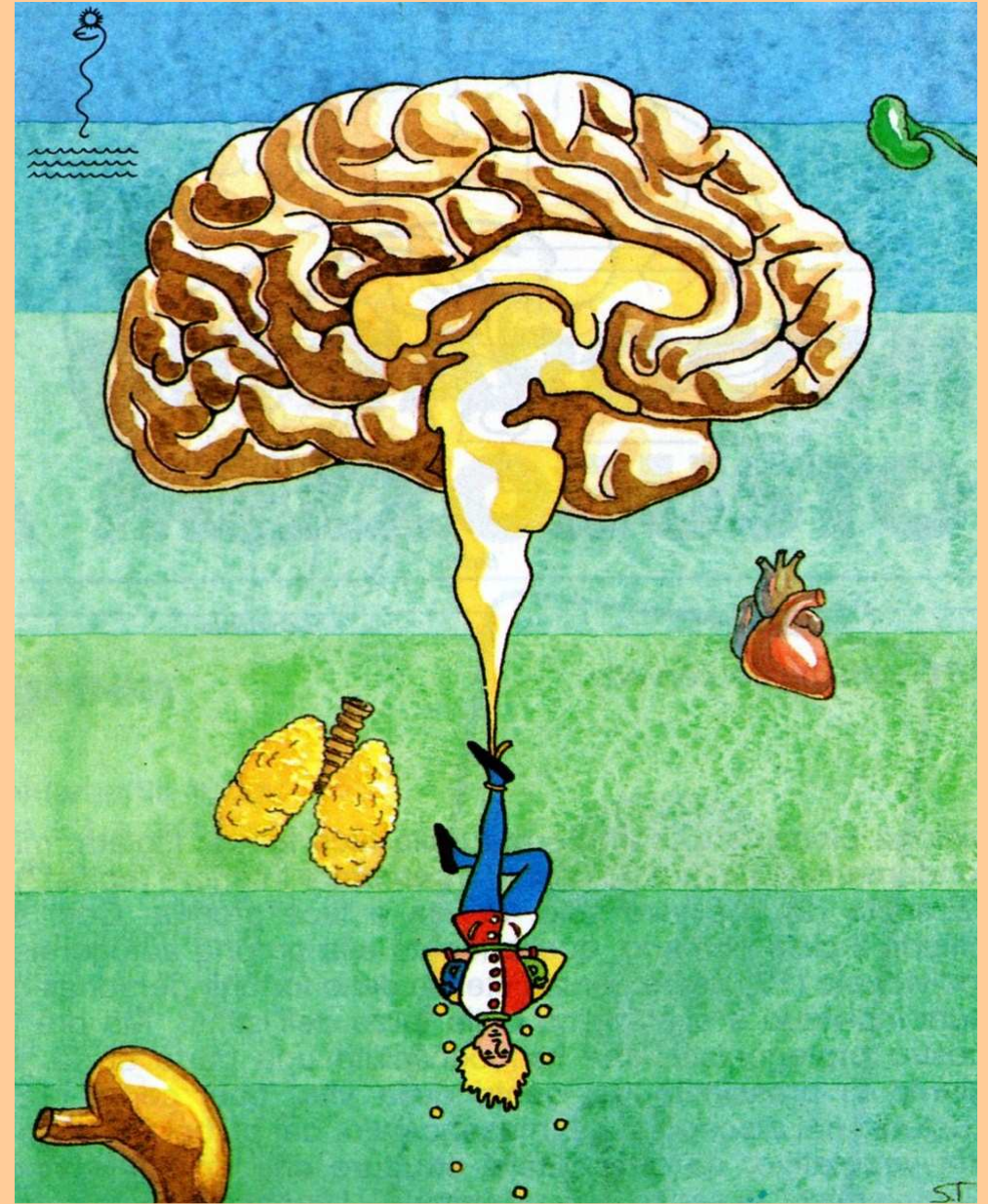
Il Bagatto, ovvero la coscienza dell'uomo, la sua volontà, che nel sistema neuropsichico corrisponde alla corteccia cerebrale



Il Carro, ovvero il dominio delle nostre parti opposte, maschile e femminile, razionalità e creatività; nel sistema neuropsichico rappresentate dai due emisferi del cervello.



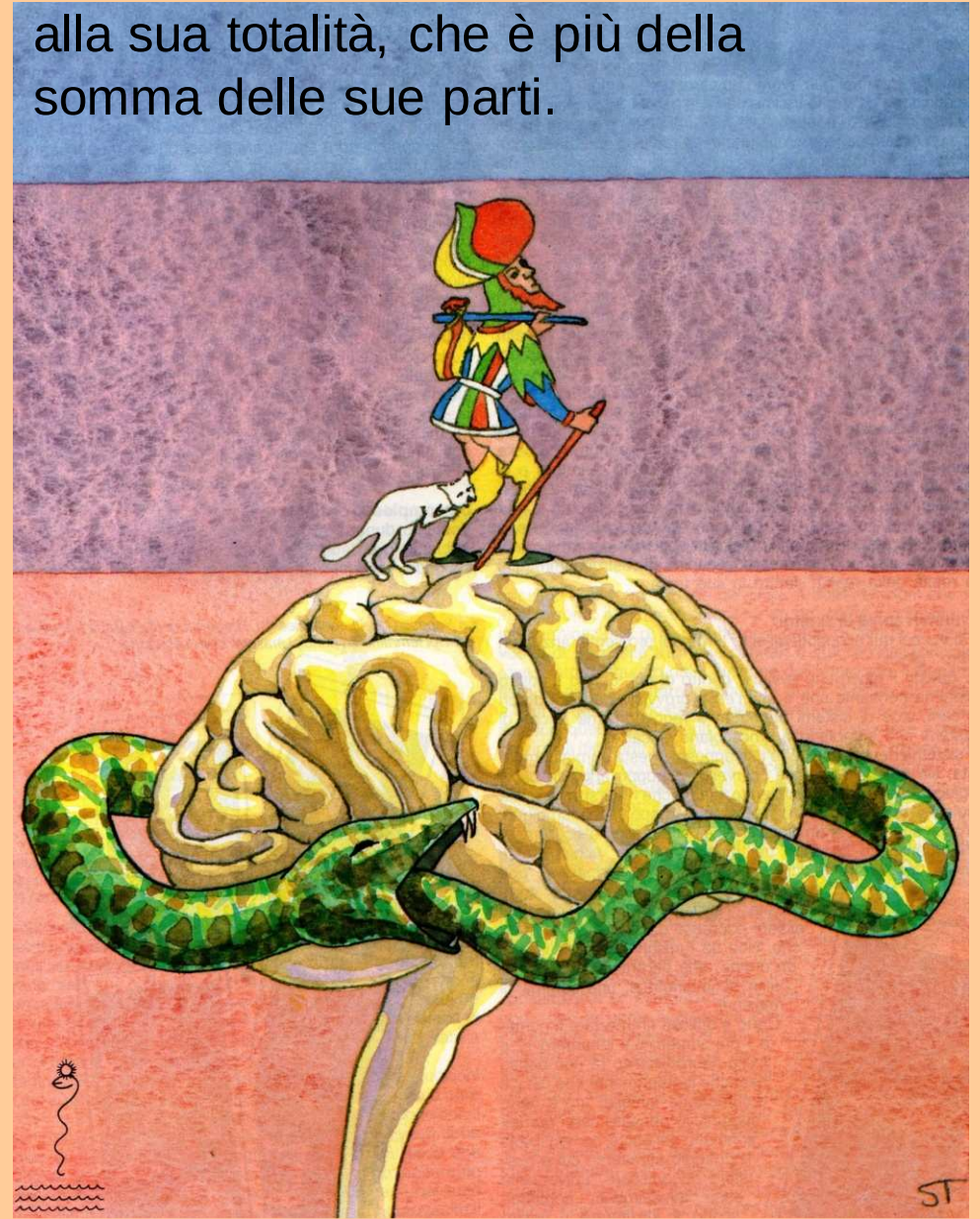
L'impiccato, i vincoli posti dalla natura e e dalla vita alla volontà e alla coscienza dell'uomo; nel nostro sistema neuropsichico riguardano le funzioni vegetative e spinali.



Il Diavolo, ovvero la sessualità, necessità della vita e istinto della specie, rappresentato dal sistema limbico.



Il Matto, ovvero il Caso, l'imprevisto che gioca con il gioco, senza leggi, né regole, il tutto e il nulla; nel nostro sistema neuropsichico corrisponde alla sua totalità, che è più della somma delle sue parti.

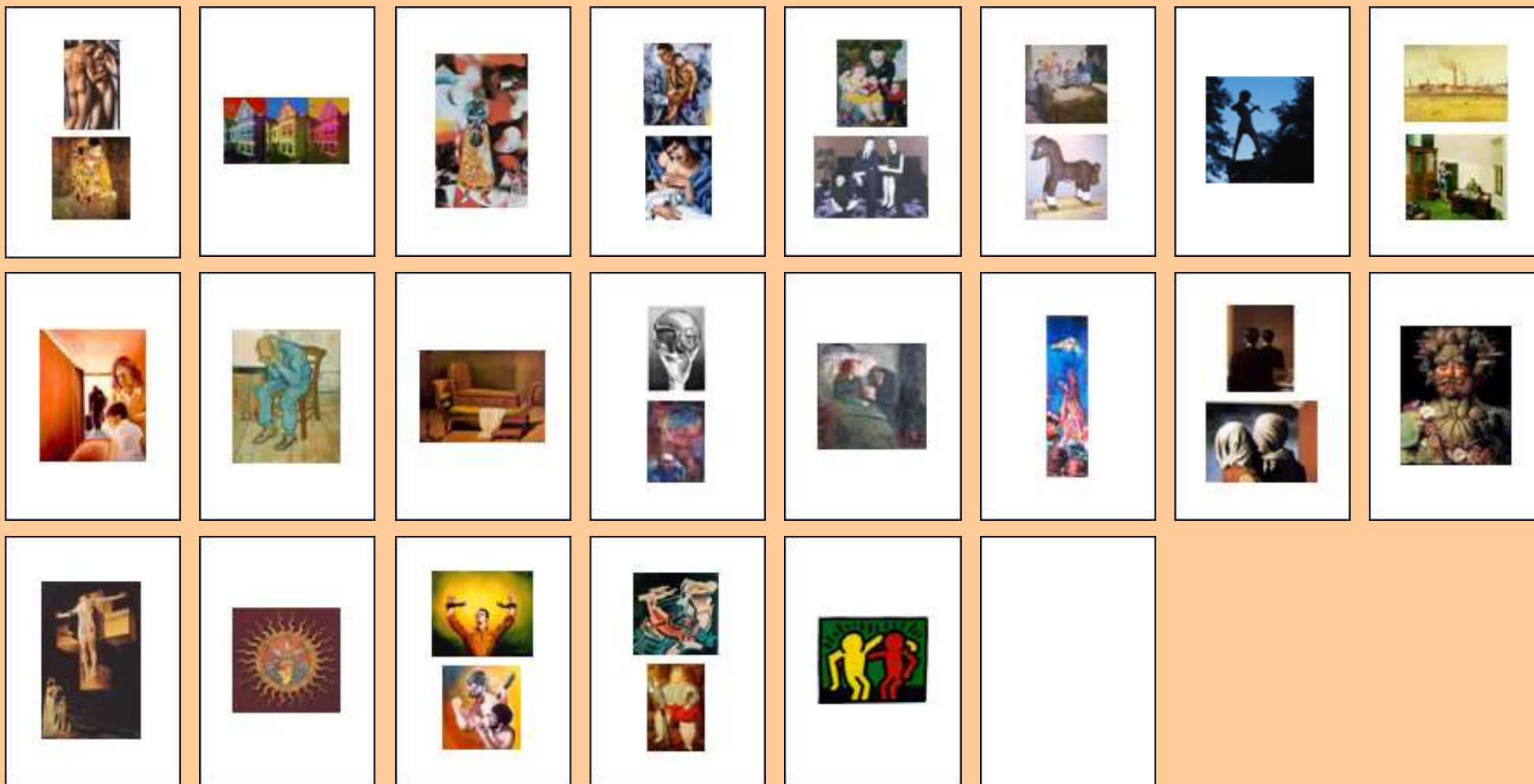


Le carte dei destini incrociati

Le Carte dei Destini Incrociati sono 22 .

In alcune sono state inserite due immagini che rappresentano una duplice valenza della situazione stimolo che viene presentata.

Ci si può avvalere di entrambe le immagini o di scegliere quella che risulta più densa di risonanze.



Applicazione in supervisione

Nel gruppo si distribuiscono casualmente le carte in modo che ogni terapeuta ne abbia undici.

Il terapeuta sistema tutte le carte secondo un proprio ordine, così da illustrare il racconto della terapia da lui seguita e indica una carta che lo rappresenti.

Nel racconto colloca se stesso (come terapeuta) e le persone che fanno parte del sistema familiare in cura.

Componete una striscia di carte, dove il significato di ognuna dipende dal posto che occupa nella successione.

E' possibile che il terapeuta aggiunga una didascalia ad ogni carta e un titolo alla storia.

Le strisce prodotte vengono sistemate su un grande tabellone che diventa oggetto di riflessione e di intrecci fra i racconti delle diverse terapie.

I racconti possono essere scomposti e ricomposti tracciando nuovi significati e permettendo al terapeuta di definirsi rispetto all'esperienza clinica effettuata.

A questo punto si costruisce, a partire dalle carte che ogni terapeuta ha scelto per descriversi, una storia del gruppo in supervisione.

Ognuno ridefinisce se stesso nelle relazioni con gli altri, e acquista maggiore consapevolezza dell'identità personale e professionale.

Ciò che ne deriva è un'*agorà* dove gli allievi in formazione e i terapeuti possano rielaborare l'esperienza clinica, ritrovando aspetti di sé che si presentano nel rapporto con chi chiede aiuto.

Applicazione in supervisione



Note a margine

La **distribuzione casuale** delle figure, tipica del gioco con le carte, fa riferimento alle fortuite circostanze che frequentemente si verificano nella vita e alla loro imprevedibilità.

Esercizio che richiede al narratore di rielaborare il significato degli eventi e di incrociarli con le **rappresentazioni simboliche** delle immagini cariche di **stimoli emotivi** e scoprire nuove connessioni di significato.

Le carte sono “**oggetti fluttuanti**” che sollecitano il pensiero sedimentato e lo fanno affiorare.

Il terapeuta è sollecitato a definirsi, a **collocarsi nella narrazione** e a prendere contatto con le dimensioni emotive e cognitive che risuonano dentro di lui e richiamano la sua **famiglia interna**, in connessione alle dinamiche relazionali e alle problematiche affrontate nel corso della terapia.

Prova a rivedere le proprie difficoltà, con **radici relazionali** che affondano nella propria **famiglie d'origine**, e sono alla base della scelta vocazionale (Canevaro 2008) e delle fatiche che si affrontano nel trattare complessi sistemi familiari disfunzionali (Cancrini 2006).

Ricorrendo alla connessione fra destino e storie, viene esplicitata l'**impasse** relazionale nel corso di alcune terapie.

Entrano in gioco importanti processi emotivi, come parti di sé che risuonano quando il terapeuta incontra la sofferenza dei pazienti.

Nodi non risolti di sé che portano ad **adattamenti difensivi** che si manifestano attraverso forme controtransferali (Cancrini, 1997, 2006). **Sbloccare** queste **impasse** favorisce l'evoluzione della terapia.

Nel racconto il terapeuta comunica utilizzando principalmente il **linguaggio analogico** e ricostruisce la storia della famiglia e l'incontro con essa.

Le carte inducono a

- rielaborare la storia e l'evoluzione del processo clinico
- prendere in considerazione gli eventi e le implicazioni emotive correlate,
- scoprire nuove connessioni ritrovando parti di sé che erano sopite e che reclamano una revisione.

Nel corso dell'attività in gruppo si ha la possibilità di raccontare la propria storia e di partecipare al racconto delle storie degli altri, in uno scambio che considera i livelli multipli delle interazioni:

- ▶ il terapeuta,
- ▶ le famiglie che chiedono di essere curate,
- ▶ il gruppo come contenitore dei racconti terapeutici.

Ne scaturisce quella **mediazione riflessiva dialogica**, sottolineata da Ricoeur, che implicando il punto di vista dell'altro, rende impensabili noi stessi senza gli altri.

Il gioco dei destini incrociati nella pratica clinica

Abbiamo un **vincolo genetico**, dove in modo ineluttabile è scritta tutta la nostra vicenda biologica.

Abbiamo un **vincolo morfologico** per cui un brutto corpo non ha le stesse sorti di un bel corpo.

Abbiamo un **vincolo culturale** per cui l'essere nato in occidente non ci consegna allo stesso destino di chi è nato in terre diseredate.

Abbiamo un **vincolo familiare** da cui dipende la nostra educazione, quando non la nostra cultura, che in gran parte decide il nostro futuro.

Abbiamo un **vincolo psichico** per cui traumi ed esperienze della prima infanzia incidono sulla nostra modalità di fare esperienza.

Abbiamo infine una **visione del mondo** che, se da un lato ci consente di orientarci, dall'altro ci limita.

Io chiamo tutti questi vincoli "**nostra identità**" che vedo in grande conflitto con la nostra presunzione di "**libertà**". (U. Galimberti)

Destino

Destino come insieme degli eventi che accadono in una linea temporale, la cui destinazione rappresenta la sua radice, nel senso di dirigere, con la partecipazione del soggetto, gli eventi verso una data meta.

Quando siamo costretti dalle circostanze non si parla più destino ma di **fato**.

Il destino si colloca **fra la necessità e la contingenza** e rappresenta la tendenza che determina la vita dell'individuo.

Schopenhauer si riferisce al **destino-costrizione** a partire dall'incontro apparentemente fortuito fra i nostri genitori nel determinare il nostro carattere.

Heidegger pone il destino in relazione con la storia nello **storicizzarsi dell'Essere**. Da qui prende spunto Szondi nella psicologia del destino.

Per Severino il destino assume il significato di **totalità** al cui interno ogni **espressione volontaristica** è il segno di un'**alienazione**.

Destini e psicoterapia

La nevrosi di destino

Per Freud il destino è l'ultima delle **immagini parentali** che concorre alla **formazione del Super-io**.

Freud individua nel **masochismo** l'espressione della **nevrosi di destino**.

La nevrosi di destino è tipica di chi organizza inconsciamente le esperienze della propria vita subendo continue sconfitte e attribuendone consciamente la responsabilità al destino.

Le azioni peccaminose e dissennate indotte dal masochismo saranno espiate tramite i castighi inflitti dall'autorità parentale del destino, come rappresentante dei genitori. Il soggetto controlla i sensi di colpa mediante la sofferenza per ingraziarsi un **Super-io troppo esigente**.

Destini e psicoterapia

Jung (1952) elabora il concetto di **sincronicità** per definire le Coincidenze significative e la connessione fra fenomeni che accadono nello stesso tempo ma in spazi diversi:
come quando pensiamo ad un amico che subito dopo incontriamo.

Jung si riferisce alla connessione fra eventi psichici o oggetti che avvengono contemporaneamente **senza** che abbiano una **relazione causa effetto**, ma che condizionano il divenire.

La psicologia analitica individua nel **Sé** il depositario del **destino**,
Come agente che ne condiziona la libertà e ne limita la **progettualità**.

Destini e psicoterapia

Trevi riferendosi all'espressione nietzschiana “**Diventa ciò che sei**”, evidenzia le connessioni fra progetto e destino declinandole in:

- “**Diventa ciò che sei**” e datità del Sé;
- “**Diventa ciò che non sei**” e possibilità di mutamento;
- “**Non diventare ciò che sei**” e liberazione limitata dai condizionamenti;
- “**Non diventare ciò che non sei**” e fedeltà al dato originario con preservazione della libertà finita (Trevi, 1990)

Non vi è un **progetto** senza un **destino** e non vi è destino senza un progetto.

Una **libertà progettuale** infinita e incondizionata comporta una **immobilità annichilatrice** che vanifica qualsiasi psicoterapia

Destini e psicoterapia

Per Szondi la psicologia del destino si occupa della “**possibilità di esistenza** che la **necessità** impone a ogni singolo individuo a partire dalla sua **eredità genetica** e dalle condizioni del suo **ambiente** proprio” .

L'individuo ha **l'opportunità di scegliere**, fra tutte le possibilità di esistenza di cui è portatore, la forma del suo Esserci personale, come **libera scelta dell'io**.

Quando non si riesce a scegliere la propria forma di destino, si vive una **condizione patologica** in quanto vittima di un destino costrizione. In tal caso il piano di guarigione consiste nel concepire la pluralità delle possibilità dell'esistenza dell'individuo.

Test di Szondi: test proiettivo della personalità per l'analisi delle **pulsioni dominanti** che si formano nell'**inconscio familiare**, sede dei comportamenti selettivi e delle scelte individuali. Si basa sulla ipotesi fisiognomica, dell'inconscio familiare e genetica.

Szondi ritiene che la vita degli individui sia governata da geni recessivi latenti.

Destini e psicoterapia



Una serie di foto del test di Szondi

Consiste in 48 cartelle, suddivise in 6 serie di 8 foto di pazienti psichiatrici per individuare le tendenze pulsionali dei soggetti sottoposti alla prova.

Destini e psicoterapia

Nell'inseparabilità del **Sé** dalle **relazioni** risiede il concetto di **lealtà intergenerazionali** di Boszormenyi-Nagy (1973) come insieme degli **obblighi emotivi verso la famiglia d'origine**.

Nel corso della vita occorre fare i conti con i legami fra le generazioni per giungere ad un **bilanciamento etico** delle relazioni e prendere in mano il **destino della propria esistenza**.

Il set di Carte

Le Carte dei Destini Incrociati sono composte da 22 carte, suddivise in due gruppi di 11 carte ciascuno: il primo di questi raccoglie le immagini che si riferiscono ad alcune **fasi del ciclo di vita familiare**, mentre il secondo ai **miti** che più frequentemente sembrano emergere nel corso delle terapie con coppie e famiglie.

Ogni carta racchiude un significato; in alcune carte sono state inserite due immagini, che rappresentano la duplice valenza che l'evento o il mito rappresentati possono assumere. In questo modo, si intende offrire la possibilità a chi le utilizza di avvalersi di entrambe le immagini o di scegliere quella che risulta più densa di risonanze.

Le carte del ciclo di vita familiare



La coppia

La carta, composta da due celebri immagini, rappresenta l'aspetto passionale e quello romantico dell'amore.

La casa

L'immagine accosta tre case uguali, ma rappresentate con colori diversi, e richiama alla pluralità dei luoghi-casa in cui ci si può trovare nel corso della vita.



Le carte del ciclo di vita familiare



La gravidanza

La carta rappresenta l'immagine di una donna attraverso il cui corpo si percepisce il bambino che porta in grembo.

La genitorialità

Le immagini presenti sulla carta rimandano alla funzione paterna e a quella materna, nonché alle differenti modalità di accudimento che esse racchiudono



Le carte del ciclo di vita familiare

La famiglia

Le due figure che la carta rappresenta offrono immagini differenti della famiglia: luogo di prosperità, di salute e benessere, ma anche di scarsa differenziazione, oppure espressione di un legame spento e alienato.



L'infanzia

Anche in questo caso, la carta mostra due immagini: la prima rappresenta la scuola, come contesto di socializzazione del bambino; la seconda, invece, rimanda all'idea del gioco.



Le carte del ciclo di vita familiare



L'adolescenza

L'immagine di Peter Pan, in eterna età evolutiva, rappresenta l'epoca adolescenziale, intesa come tappa del ciclo di vita in cui l'individuo sperimenta una condizione sempre provvisoria. Tale carta, indirettamente, rimanda anche alla tappa del ciclo di vita familiare che i genitori vivono quando i loro figli diventano adolescenti

Il lavoro

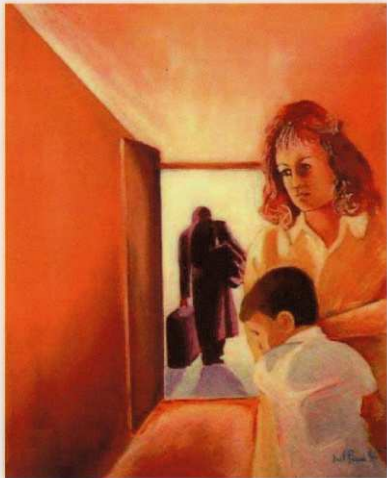
La carta mostra due immagini, che si riferiscono a differenti contesti lavorativi: il primo rimanda all'operatività materiale e manuale, il secondo al lavoro intellettuale.



Le carte del ciclo di vita familiare

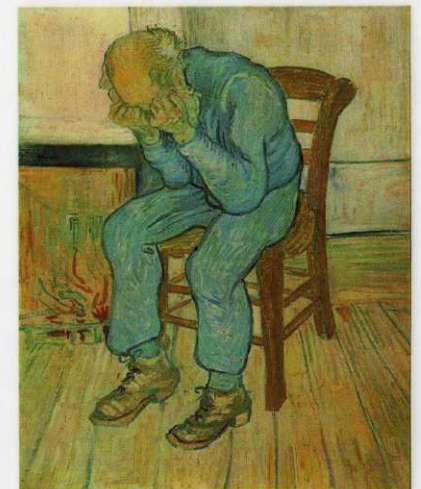
Il distacco

La carta rappresenta una persona, in ombra, che si allontana dalla casa in cui si trova, suggerendo un distacco temporaneo o un abbandono definitivo.



La vecchiaia

L'immagine, che rappresenta un uomo anziano, rimanda sia alla vecchiaia, sia a sentimenti di solitudine e disperazione, che possono essere propri di questa o di altre fasi del ciclo vitale.



Le carte del ciclo di vita familiare



La morte

La carta, che contiene un'immagine volutamente ambigua, richiama sia l'idea dell'evento morte, sia un senso di annullamento interiore.

Le carte degli aspetti mitici



Il mondo interno

La carta contiene due immagini che suggeriscono possibili modalità di contatto con il proprio mondo interiore, come l'introspezione o la proiezione, anche in senso onirico.

La cura

L'immagine rappresentata sulla carta richiama aspetti legati al prendersi cura dell'altro, ma anche ad una funzione di accudimento che, socialmente, viene per lo più attribuita alle figure femminili.



Le carte degli aspetti mitici



Il denaro

La carta richiama all'importanza che, spesso, l'aspetto economico assume nelle storie familiari; inoltre l'immagine può rimandare ad una più generica attenzione alla materialità.

L'incomunicabilità

Le immagini rappresentate sulla carta si riferiscono alla difficoltà di comunicare con la propria interiorità e nella relazione con l'altro.



Le carte degli aspetti mitici

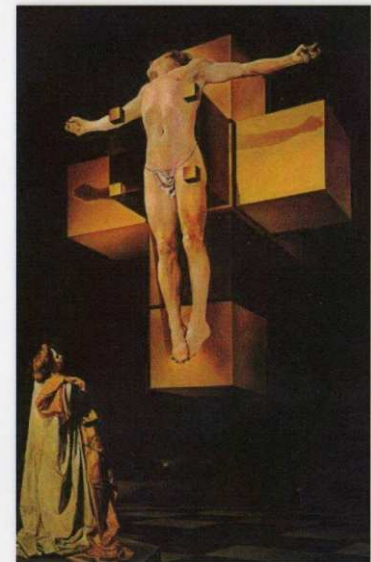
La prosperità

La carta in sé suggerisce l'idea dell'abbondanza e del benessere, dimensioni legate al risvolto mitico del cibo. Su piani più profondi, la pluralità degli elementi può essere associata a vissuti di frammentazione.



Il sacrificio

E' evidente, dall'immagine, l'aspetto mitico delle scelte sacrificali, che spesso ricorrono nei racconti e nei vissuti delle famiglie in terapia.



Le carte degli aspetti mitici

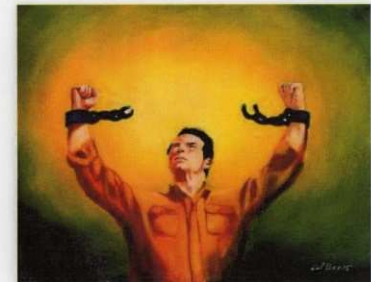
Il potere

L'immagine rappresentata sulla carta è quella del blasone della nobile famiglia dei Borgia. Vengono così richiamati gli aspetti mitici legati alla gestione del potere, temporale e spirituale. La carta, inoltre, può rimandare all'aspetto mitico dell'appartenenza a una tradizione e a una cultura familiare.



Il conflitto

La carta contiene due immagini che richiamano due possibili modalità di vivere la conflittualità. La prima, suggerisce l'idea del conflitto come possibile liberazione da un precedente stato di oppressione, mentre la seconda può evocare l'aspetto mitico del conflitto familiare, anche in senso fraticida.



Le carte degli aspetti mitici



La lealtà

In questa carta appaiono due combattenti che rappresentano aspetti femminili e maschili legati alla lealtà e all'impegno nel portare avanti i principi tramandati di generazione in generazione.

L'amicizia

Immagine esplicita, pur rappresentando due figure poco dettagliate: è l'incontro di due individualità che si legano in un sentimento di affetto. Volutamente in questa immagine appaiono personaggi asessuati.



Le carte degli aspetti mitici



La carta bianca

In questa carta non appaiono immagini: è una carta libera che può essere riempita a piacere dal racconto narrato.

Può essere associata al "matto" dei tarocchi.

Applicazione in terapia



Con la famiglia e con la coppia in diverse fasi dell'attività terapeutica, e particolarmente nel corso della **fase intermedia**, dopo aver affrontato l'urgenza, per far emergere la **radice storica ed emotiva** del problema, ma anche in un momento conclusivo, al fine di facilitare un bilancio dell'esperienza di terapia.

Si utilizza un mazzo di carte per il sottosistema coniugale o genitoriale ed un mazzo per il sottosistema dei figli. Ogni membro della famiglia, fra le carte a sua disposizione, ne sceglie una che lo rappresenti, poi le pone in successione secondo un proprio ordine. Alla storia verrà attribuito un titolo.

In una seduta successiva, le carte saranno riproposte al fine di creare, in modo condiviso, la storia della coppia o della famiglia.

Applicazione in terapia

Ogni membro, attraverso gli elementi simbolici contenuti nelle carte, può ritrovare consapevolezza della propria identità nell'esperienza relazionale e dialogica nella famiglia e con le altre persone per lui significative.

Utilizzando il linguaggio analogico, possono emergere nel racconto eventi traumatici del passato, per tanto tempo celati agli altri e a sé, nodi emotivi irrisolti che una volta fatti riaffiorare sono pronti per essere rielaborati e condivisi fra i componenti la famiglia.

Si crea un intreccio fra aspetti individuali e sistemico relazionale.

Con l'utilizzo delle carte ci si propone di aiutare le coppie e le famiglie in terapia ad uscire da una lettura lineare ed utilizzare una modalità di tipo circolare.

Campo di applicazione

In generale nelle tipiche situazioni relazionali nel corso dei colloqui individuali, di coppia e con la famiglia.

nelle famiglie dove è necessaria una rinarrazione e rielaborazione degli eventi post-traumatici e di adattamento

nel trattamento del tema della violenza, dell'incuria e dell'abuso, dei disturbi psicosomatici e della condotta alimentare

per affrontare le situazioni patologiche di invischiamento e nelle fasi di differenziazione

nel trattamento dei disturbi fobici per lavorare sul distanziamento

nelle coppie per armonizzare la dimensione individuale con l'identità di coppia.

Non è adatto con soggetti molto interpretativi, paranoici, fortemente ossessivi o troppo coartati.

Fattori che determinano il cambiamento

Le carte creano una situazione stimolo che porta alla rievocazione e ristrutturazione cognitiva ed emotiva della percezione di sé e degli altri.

La revisione emotiva e cognitiva avviene tramite processi di ristrutturazione basati sull'**insight**.

Nel coro del colloquio sono i pazienti a scoprire in modo autonomo o con suggerimenti mirati nuove connessioni e significati relativi agli eventi della propria vita per poi modificare qualcosa.

I momenti tipici della **ristrutturazione emotiva e cognitiva tramite insight** sono:

- nella fase iniziale quando occorre ordinare le carte e costruire un racconto relativo alla propria storia personale e familiare;
- nel corso del racconto la visione delle carte porta ad una revisione di eventi che fino a quel momento erano sopiti.

Il Gioco dei Destini in Terapia

Un esempio: **Eliana e Umberto**

Terapia di coppia:

Eliana, 35 anni, Umberto, 43 anni;
due figli.

Oggetti utilizzati:

genogramma, sculture fenomenologiche e mitiche, uso della metafora, scambio di ruoli, linea del tempo, carte dei destini.

Domanda terapeutica:

richiesta di lavoro sulle problematiche di comunicazione e di confronto all'interno della coppia, nonché sulle difficoltà nella gestione dei figli.

Utilizzo delle carte dei destini:

Applicazione in fase avanzata, ad un punto in cui pare necessaria una rilettura della storia della coppia, anche in relazione al percorso terapeutico effettuato.

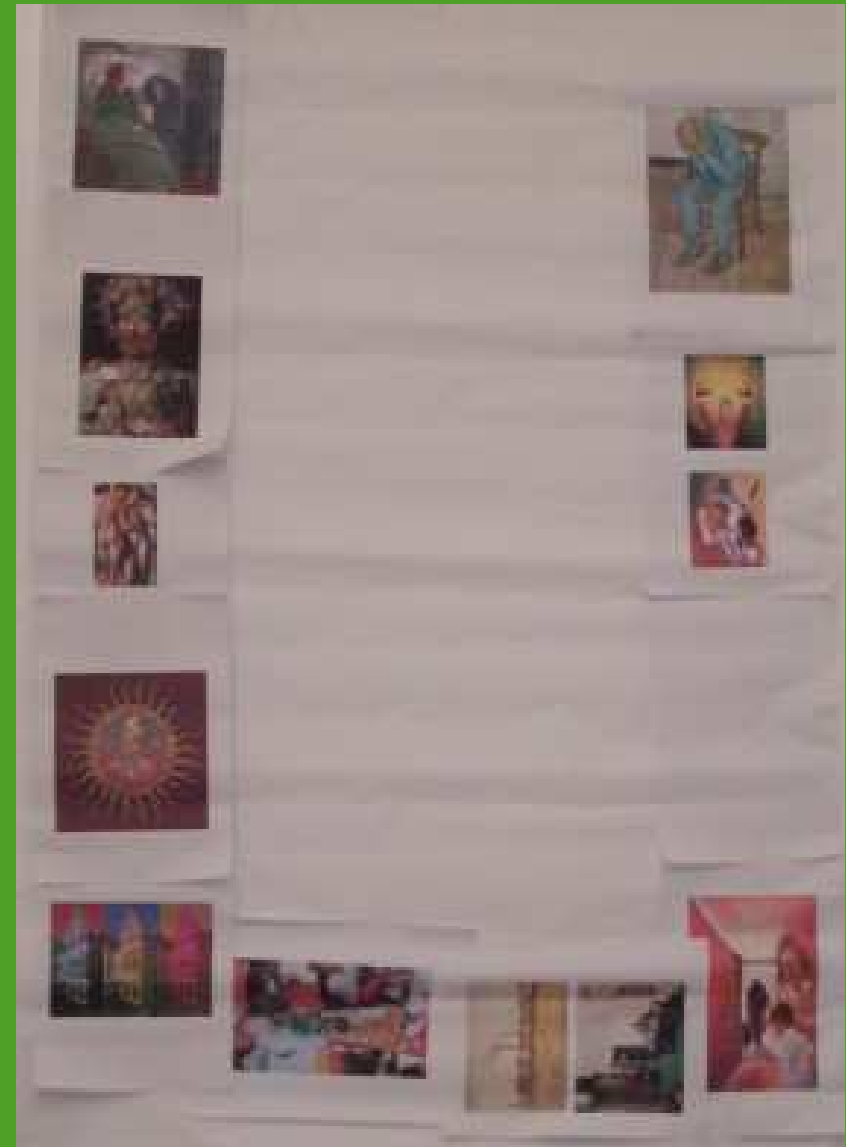
Ambiti di lavoro:

- rigidità delle posizioni interne alla coppia;
- stili di comunicazione;
- ruolo genitoriale;
- difficoltà nell'elaborazione del lutto;
- legami trigerazionali e lealtà familiari;
- vissuti depressivi di un membro.

Un esempio: **Elia**na e **Umberto**



Storia di Elia: "Conoscersi"



Storia di Umberto: "La nostra storia"

Un esempio: **Elia** e **Umberto**



Storia della coppia: "Io speriamo che me la cavo"

Il Gioco dei Destini in Terapia

Un altro esempio: **Gianluca e Tiziana**

Terapia di coppia:

Gianluca 43 anni, Tiziana, 38 anni;
Sposati da 6 anni

Domanda terapeutica:

Conflitto di coppia, difficoltà sessuali e relazionali con sintomatologia ansiosa e adattamento depressivo.

Ambiti di lavoro:

- Ridefinizione dei contratti e dell'identità di coppia;
- stili di attaccamento e accudimento dalle famiglie d'origine alla relazione nella coppia;
- Vincoli di lealtà e processi di differenziazione;
- Elaborazione degli eventi traumatici;
- Intimità e affettività nella coppia.

Oggetti utilizzati:

genogramma, sedia della coppia, protocollo di potere in amore, Carte dei destini incrociati e racconto sistemico.

Utilizzo delle carte dei destini:

In una fase intermedia, dopo aver affrontato l'urgenza e nel corso dell'elaborazione degli eventi traumatici. allo scopo di fare emergere le radici relazionali delle difficoltà nella coppia e favorire processi di autoguarigione

Un altro esempio: **Gianluca e Tiziana**

Storia di Gianluca



Se una notte d'inverno un viaggiatore

Un altro esempio: **Gianluca e Tiziana**

Storia di Tiziana



Il suo simbolo



Carte scartate

Così è la vita

Un altro esempio: **Gianluca e Tiziana**

Storia della coppia

Il matrimonio



Il simbolo della
coppia

Domani è un altro giorno

Nel caos delle molteplici narrazioni

“Nessuno – scrive Calvino nei suoi appunti - è riuscito fino ad ora a capire quello che faccio ... a tutti appena i loro occhi si posano su questa successione d'allegorie ambigue, di rebus allusivi, viene spontaneo il desiderio di stabilire un rapporto tra sé e il caso, tra sé e la perdita continua di sé nel tempo e nelle cose. A me questo desiderio non tocca, non è la frana degli sbriciolati detriti dell'esistenza che io contempi nell'ordine delle carte ma qualcosa di ben più importante: i modelli senza i quali il vissuto e il vivibile non potrebbero essere pensati”.

Nel caos delle molteplici narrazioni

Ognuno di noi, più modestamente, cerca nella successione delle diverse allegorie un rapporto fra sé e il caso, alla ricerca di un ordine nel caos delle molteplici narrazioni che non può essere che convenzionale, insensato, precario e soggetto a nuove sovversioni.

In analogia le immagini rappresentate nelle carte, il loro aspetto evocativo, introducono - come scrive Caillé a proposito degli oggetti fluttuanti – “una magia differente dalle parole. E’ un quadro che introduce un tempo ed uno spazio in rapporto ai quali famiglia e terapeuta devono inventare nuovi comportamenti, scoprire se stessi.” (Caillé, Rey, 2004, p. 19)

Spazio di libertà e di passaggio che supera i rapporti convenzionali sollecitando gli individui e le relazioni a trasformarsi.