

D. W. WINNICOTT E L'OGGETTO TRANSIZIONALE

Marina Driussi

“Il gioco da principio è per il bambino un'attività che produce piacere erotico, e coinvolge la bocca, le dita, la vista, l'intera superficie del corpo. Questo gioco si svolge sul corpo stesso del bambino (gioco autoerotico) o su quello della madre (di solito in rapporto all'alimentazione) senza una chiara distinzione tra i due, e senza alcun ordine e preferenza sotto questo aspetto” (1). Il bambino di pochi mesi, non sa ancora distinguere chiaramente se stesso dal mondo esterno e quindi riconoscere la madre come facente parte di questa seconda realtà.

È la maturazione che lo porta a passare da uno stato di fusione simbiotica con la madre, al considerarla separata da lui ed esterna.

Prima però che questo avvenga compiutamente, il bambino attraversa uno stadio intermedio dove il processo di differenziazione è in atto, ma non è ancora completo. Ciò porta alla costruzione di quella che Winnicott chiama la terza realtà che si aggiunge a quella esterna del mondo fuori di noi e a quella interna del proprio mondo psichico soggettivo. Essa rappresenta uno stato intermedio tra l'incapacità e la crescente capacità di riconoscere e di accettare la realtà, tra lo stato di onnipotenza, che lo porta a pensare di essere lui a creare e materializzare le cose di cui ha bisogno, e la percezione realistica della realtà stessa.

È il periodo in cui si affeziona ad una coperta o ad un orsacchiotto, o a qualche altro oggetto con cui gioca e da cui non si separa facilmente. Il bambino lo ama o lo maltratta, ma pretende di essere lui a deciderne il destino; guai se gli viene tolto perché è rotto o sporco e magari l'adulto desidera lavarlo. Tutti noi abbiamo presente Linus e la sua copertina.

Anche i bambini che noi conosciamo, intorno all'anno di vita (molto spesso prima, talvolta un po' dopo), possiedono l'equivalente della coperta del piccolo Linus, un oggetto prezioso da cui non separarsi soprattutto al momento di andare a letto e tutte le volte in cui si necessita di rassicurazione e consolazione.

Questo è appunto l'*oggetto transizionale* che rappresenta la fase del processo evolutivo in cui il bambino comincia a percepire la presenza di una realtà esterna a lui, una realtà non-me, e la madre fa parte di questa. L'oggetto transizionale quindi non è il bambino, non è in senso stretto neanche la madre pur rappresentandola, è invece qualcosa di diverso e di nuovo: è la relazione tra questi, una terza dimensione dove realtà esterna e interna hanno la possibilità d'incontrarsi proprio tramite il ponte costituito dall'oggetto transizionale (2).

È ciò che usualmente avviene nel gioco in cui gli oggetti che vengono messi a disposizione del bambino non sono da questo usati casualmente, ma al servizio della situazione emotiva vissuta in quel momento. In questo modo la realtà interna s'incontra con quella esterna. "L'uso di un oggetto simbolizza l'unione delle due cose ora separate, il bambino e la madre al punto, in termini di spazio e tempo, in cui ha inizio il loro stato di separazione" (3).

L'oggetto transizionale è così il primo simbolo creato dal bambino o meglio, come viene puntualizzato da Octave Mannoni, nel suo interessante confronto con il gioco del rocchetto descritto da Freud e con il feticcio di Lacan, è ancora da considerarsi presimbolico in quanto "...è un sostituto di transizione, ci vuole tempo perché sia abbandonato, e in silenzio". Ed ancora "...esso colma materialmente, se si può dire, la mancanza che l'assenza lascia" (4).

Uno degli scopi di questa terza area intermedia è quello di mettere in rapporto la realtà esterna dell'individuo con la sua realtà interna, ora non più due entità in opposizione ma in comunicazione tra loro. Questo scopo viene perseguito non solo nell'età infantile, ma anche in quella adulta e viene attuato attraverso esperienze che appartengono proprio a quest'area transizionale: l'arte, la religione, l'intuizione, la creatività ed il gioco. È anzi partendo dal gioco del bambino che si evolvono nell'adulto le più sofisticate forme della vita creativa e culturale. Il gioco costituisce proprio le fondamenta per lo sviluppo successivo di questi aspetti.

Possiamo cercare di precisare il concetto di area transizionale o potenziale immaginandoci mentre ascoltiamo della musica o guardiamo un'opera d'arte. L'esperienza che facciamo ed i sentimenti che proviamo non appartengono interamente né al mondo esterno, né al nostro mondo interno. Quella musica o quell'immagine appartengono sì alla realtà esterna, ma sono in grado di procurarci delle emozioni talora molto forti poiché riescono a collegarsi con la nostra realtà interiore. Questo collegamento è reso possibile dall'area transizionale che ci consente di godere dell'esperienza estetica e sentire che la musica o le immagini che riflettono i sentimenti dell'artista che li ha creati, "parlano" anche ai nostri propri sentimenti.

Anche il divertimento ed il gioco sono possibili per la presenza di questa terza realtà che noi utilizziamo nella nostra comunicazione con gli altri. Condividere i sentimenti di un'altra persona ci è possibile anche perché in quel momento vi è contatto empatico tra le due reciproche aree transizionali preconsce.

L'area transizionale può essere in ognuno di noi più o meno estesa. La sua estensione e l'uso che ne facciamo dipendono dalle esperienze affettive che abbiamo vissuto nella nostra prima infanzia e dall'impegno per il suo affinamento che elargiamo nelle età successive.

- 1) A. Freud, Normalità e patologia del bambino, Feltrinelli, Milano 1969, 68
- 2) D.W.Winnicott, La famiglia e lo sviluppo dell'individuo, Armando Editore, Roma, 1968
- 3) D.W.Winnicott, Gioco e realtà, Armando Editore, Roma 1974, 167
- 4) O. Mannoni, La parte del gioco, in AAVV, Il pensiero di D.W. Winnicott, Armando Editore, Roma
1982, 114

marinadriussi@libero.it