

. Sviluppo progressivo di un'idea. - 2. La via del gioco. - 3. Livelli dell'immaginazione. - 4. Pensare per immagini: il processo simbolico. - 5. Gli elementi dell'esperienza. - 5.1. Ruolo della sabbia. - 5.2. Ruolo degli oggetti. - 5.3. Ruolo del vassoio. - 6. Momenti del gioco. - 6.1. Davanti al campo. - 6.2. La messa in scena. - 7. Uso del «Gioco della sabbia» in terapia. - 7.1. Il modello di Dora Kalff. - 7.2. Il «Gioco della sabbia» nel modello analitico. - 8. Applicazioni cliniche e ricerche. - 9. Prospettive.

. *Sviluppo progressivo di un'idea.*

Nel 1929 Jung scriveva:

utto il lavoro umano trae origine dalla fantasia creativa, dall'immaginazione; come potremmo averne una bassa opinione? Inoltre, la fantasia normalmente non si smarrisce; profondamente e intimamente legata com'è alla radice degli istinti umani e animali, ritrova sempre, in modo sorprendente, la via. L'attività creatrice dell'immaginazione strappa l'uomo ai vincoli che lo imprigionano nel «nient'altro che», levandolo allo stato di colui che gioca. E l'uomo, come dice Schiller, «è totalmente uomo solo là dove gioca». L'effetto al quale io miro è di produrre uno stato psichico nel quale il paziente cominci a sperimentare con la sua natura uno stato di fluidità, mutamento e divenire, in cui nulla è eternamente fissato e pietrificato senza speranza (1929; 1981, 54).

In questa linea di pensiero sul ruolo dell'immaginazione nella vita mentale dell'uomo e sul gioco, come attitudine spontanea, capace di attivarne le potenzialità, va inquadrato il «Gioco della sabbia». È una metodica di recente applicazione nell'ambito della Psicologia Analitica, utilizzata sia nella terapia del bambino che dell'adulto.

Chi inizia il gioco ha a disposizione un contenitore rettangolare di cm. 72 × 72 × 7 col fondo dipinto d'azzurro, contenente sabbia ed un numero illimitato di oggetti: elementi naturali come sassi, vegetali, conchiglie, terre colorate, accanto ad oggetti in miniatura di tutto quello che appartiene al

nostro mondo, come alberi, case, animali domestici e feroci, uomini, donne, in vari aspetti della vita. L'invito che viene rivolto al paziente, sia bambino che adulto, è quello di attuare, con quei mezzi ed in quello spazio, una scena a proprio piacimento. Alla fine della composizione la scena viene fotografata. Attraverso questa particolare esperienza ludica si ritiene possibile raggiungere una condizione psichica tale da attivare l'immaginazione che, secondo quanto afferma Jung, è un vettore capace di dare espressione alle determinanti inconscie della sofferenza mentale (fig. 1).

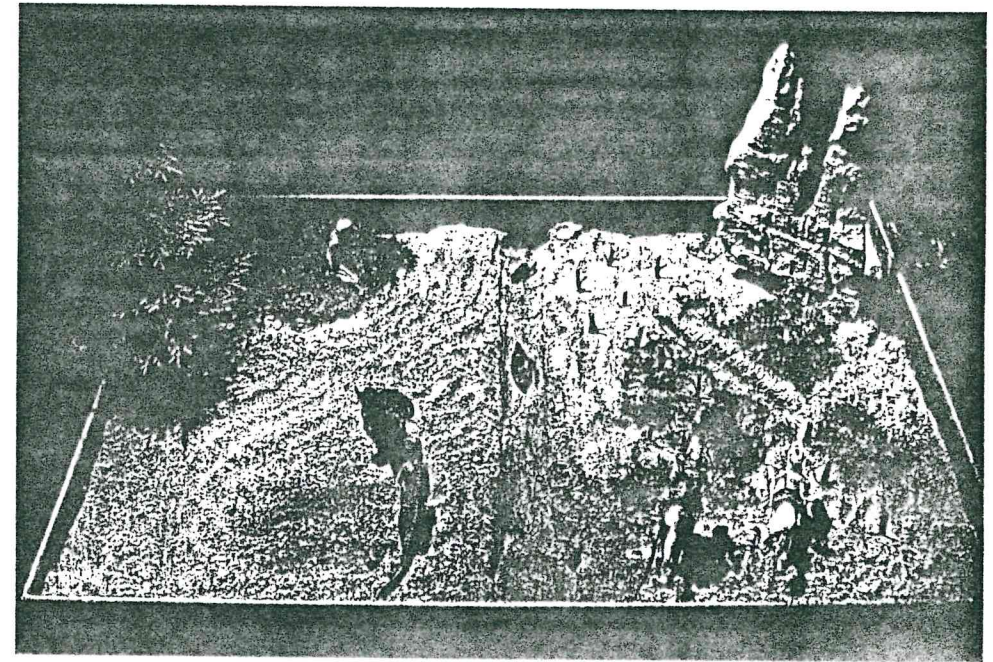


Figura 1. — *Gioco di un uomo di venticinque anni.*

È noto che nell'età evolutiva il gioco è la via spontanea per dare forma, tramite l'immaginazione, alle emozioni, differenziarle da sé e venire a patti con l'esperienza, per avviare una possibile trasformazione.

La potenzialità riconosciuta all'atto immaginativo e al gioco che lo mette in scena fa comprendere come il «Gioco della sabbia» si sia sviluppato proprio nell'ambito teorico junghiano.

Nell'esposizione sarà in primo luogo affrontato il tema del gioco come via che favorisce il manifestarsi dell'esperienza psichica profonda.

La graduale emancipazione da impostazioni dominanti del pensiero che sempre hanno opposto l'immagine alla parola, trova una nuova espressione

significativa in questa metodica. La sua applicazione attuale, anche alla terapia dell'adulto, è la conseguenza finale della valutazione particolare del processo immaginativo in psicologia analitica (Aite 1985, 83-91).

Il «Gioco della sabbia» offre un'esperienza densa di potenzialità per rispondere a molte domande ancora aperte sul ruolo della rappresentazione mentale e sul processo simbolico che l'immaginazione mette in scena.

Sono temi attuali che la scuola junghiana *in primis*, ma anche altre scuole analitiche, ognuna nella propria specificità, vanno dibattendo ed approfondendo.

Il «Gioco della sabbia» deriva dalla tecnica del «Gioco del mondo» che la pediatra inglese Margaret Lowenfeld aveva attuato nella ricerca di uno strumento psicologico capace di offrire al bambino una possibilità di espressione del proprio mondo (Lowenfeld 1939, 65-101; Bowyer 1970, 1972, 12-214). Fu Dora Kalff, analista junghiana di Zurigo, che intuì le notevoli potenzialità di questa metodica e l'applicò alla terapia dell'infanzia e successivamente anche dell'adulto, integrandola nella visione teorica junghiana (Kalff 1966, 1974, 13-21; Garzonio 1989, 29-34).

Jung, che aveva conosciuto le esperienze della Lowenfeld, approvò l'utilizzazione fattane in terapia dalla Kalff, anche se non dedicò alcuno scritto specifico all'argomento. La notevole diffusione dell'uso del «Gioco della sabbia», in Europa, America e Giappone, e l'interesse suscitato sia per la terapia del bambino che dell'adulto, si devono all'impegno di Dora Kalff (Montecchi e Navone 1989, 391-413). L'applicazione della metodica, un tempo limitata all'ambito privato, si va sempre più estendendo all'interno delle istituzioni pubbliche e nell'ambito della ricerca teorica e sperimentale.

Tra gli analisti junghiani, il «Gioco della sabbia» ha suscitato profondo interesse, ma anche riserve. Queste ultime nascono sia dalle modificazioni dell'atteggiamento analitico consueto che l'uso della metodica comporta, sia dal fatto ben più radicale che in alcuni si pone come via unica, distinta da quella analitica.

L'uso della parola, come strumento tipico del lavoro analitico, che opera a vari livelli, da quello della condivisione fino alla parola che interpreta, differenzia fondamentalmente due atteggiamenti nell'uso del «Gioco della sabbia». Nel corso dell'esposizione verrà chiarito come le differenze notate corrispondano ad accenti diversi posti su nuclei di fondo del modello teorico di origine. Sono tendenze sorte dall'evoluzione di un pensiero complesso, ancora in via di approfondimento e distinzione, che fanno parte di una dialettica in atto nell'ambito più vasto e articolato della psicologia analitica contemporanea (Samuels 1985; 1989, 1 e sgg.).

5. Gli elementi dell'esperienza.

Il «Gioco della sabbia» trae la sua caratteristica dall'associazione della sabbia con oggetti naturali ed in miniatura, che vengono disposti nel campo delimitato del vassoio.

Questi tre elementi lavorano sinergicamente nell'attivare la disposizione a rappresentare e la definizione del processo simbolico. La prospettiva sull'evento immaginativo, che lo configura, e sull'influenza da esso determinata nell'economia psichica, ne risulta arricchita tanto da aprire nuovi spazi alla ricerca (fig. 2).

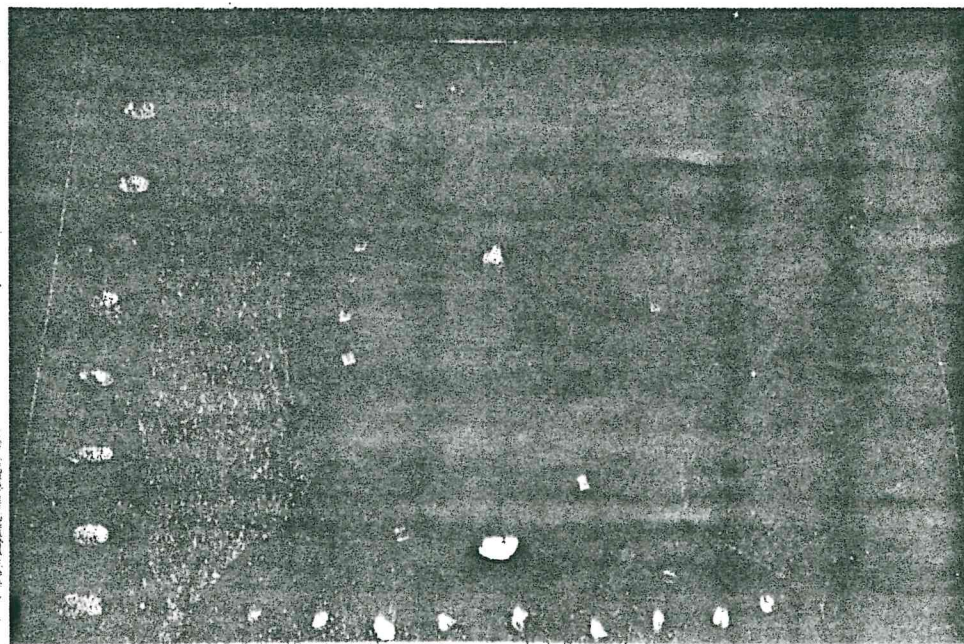


Figura 2. — *Gioco di una donna di trent'anni.*

5.1. *Ruolo della sabbia.* Nel dialogo avviato dal gesto ludico, la sabbia si rivela un mezzo dotato di grande potenzialità (Bradway 1986, 409-414). Ogni azione, anche minima, trova in questo materiale una pronta capacità di risposta. Il segno impresso sulla superficie rimanda al giocatore un'ampia gamma di risposte: dalla traccia appena inscritta, quando la sabbia è asciutta,

alla plasticità costruttiva, quando bagnata. La costante presenza di una risposta vale anche quando il gesto è violento e distruttivo. È molto importante che la sabbia sia indistruttibile, non sparisca e si ritrovi immutata nella sua struttura dopo la tempesta emotiva in cui viene coinvolta (v. § 7). L'attrazione da sempre esercitata sul bambino e, in modo significativo, anche sull'adulto da questo materiale disponibile e accogliente, va fatta risalire al suo valore archetipico di madre terra (Stewart 1981, 22).

5.2. *Ruolo degli oggetti.* Gli oggetti a disposizione sono in parte naturali, come sassi, legni, vegetali, conchiglie, e in parte costruiti in miniatura: case, alberi, animali, uomini, macchine. Il senso di questa combinazione non è casuale: i primi hanno il carattere di ciò che è noto da sempre e condiviso da tutti, appartengono al mondo naturale; i secondi hanno un valore profondo, quello del giocattolo: un «piccolo» sta per un «grande» e riporta alle fantasie ed alle emozioni del periodo infantile. Il giocattolo, da sempre presente nella storia dell'uomo, sfugge le norme consuete, è trasgressivo perché destinato all'immaginario. La miniaturizzazione degli oggetti favorisce l'illusione di poter dominare emozioni ancora difficili da gestire, ma al tempo stesso permette un primo confronto con loro. Le emozioni paiono caricare di potere inconscio l'oggetto, tanto da sviluppare una sua autonomia e renderlo a volte perturbante (ad esempio i riti magici d'influenzamento come le «fat-ture», secondo l'espressione popolare, trovano proprio nella miniatura la forma adatta alla loro azione inconscia).

Tramite il giocattolo la realtà viene trattata e dominata dal mondo soggettivo e l'oggetto si organizza come altro da sé, carico di potere evocatore. Il soggetto coglie aspetti di sé, come altro, e l'oggetto, carico dell'emozione proiettata, diviene parte di sé in un'area di esperienza in cui non c'è ancora separazione tra fuori e dentro, tra soggetto e mondo. Un contenuto subconscio o inconscio viene pertanto incontrato e confrontato tramite l'oggetto posto in questa area intermedia d'esperienza.

Jung a proposito affermava:

la determinazione dello spirito mediante l'oggetto che agisce magicamente ha anche un'altra conseguenza: la possibilità che l'uomo, costantemente occupato a giocare con l'oggetto, compia una quantità di scoperte che altrimenti gli sarebbero sfuggite. Com'è noto sono numerose le scoperte fatte in questo modo. Non per nulla si è definita la *magia madre della scienza* (Jung 1928; 1976, 56).

Lo spazio concreto del «Gioco» è il luogo dell'incontro-scontro tra soggetto ed emozione, un luogo intermedio tra reale e soggettivo, che Winnicott definiva transizionale. L'oggetto usato in questa area, al pari della forma ricavata dalla sabbia, è il trasformatore del rapporto con l'emozione.

Le caratteristiche diverse dei due tipi di oggetti, insieme alla plasticità della sabbia, attivano una vasta gamma di possibili definizioni di ciò che è presente nell'emozione. Sono esperienze che vanno dal senso di appartenenza alla natura conosciuta, e quindi corrispondenti alla dimensione dell'Io, fino al diverso, al magico, per identificazione col potere inconscio. Questa gamma di cariche emozionali inconse, tramite l'azione di gioco, è rappresentata ma anche resa operante nella sua potenziale invasività. Il «Gioco della sabbia», per questa capacità di attivazione di contenuti inconsci poco controllabili, deve essere usato da un operatore con un'adeguata esperienza personale di analisi.

5.3. *Ruolo del vassoio.* Come la sabbia e gli oggetti attivano la definizione di singoli aspetti della scena, anche l'area di gioco, delimitata nei suoi confini, stimola e organizza la forma del gioco nella sua totalità.

Può essere interessante osservare che il rettangolo così costruito ha il lato minore che corrisponde alla sezione aurea della sua diagonale. Non è ancora chiarito se queste proporzioni, già presenti nella metodica della Lowenfeld, favoriscano la definizione della forma.

La costrizione spaziale, come il rapporto figura-sfondo relativamente poco variabile, agiscono come fattori ordinatori. L'analogia più immediata che questi fattori limitanti richiamano è quella del *setting*. Proprio nel ripetersi costante del rito analitico, e nell'esclusione di ogni altro rapporto col paziente, che non sia quello del lavoro psicologico, si crea un fattore ordinatore che, delimitando, attiva l'emergere delle dinamiche inconse e ne permette la comprensione.

Lo spazio tra gli oggetti disposti sulla sabbia o i segni tracciati porta il carattere della loro relazione, diventando espressivo anch'esso dell'emozione configurata. La collocazione spaziale rispetto alla posizione del giocatore diventa un'espressione significativa, rivelando attributi indicativi di un aspetto della scena nella sua relazione con altre parti a tonalità affettiva diversa (Okada 1972, 231-244; Aite 1978a, 43-53; 1979, 163-197; Ammann 1989, 80-92). Lo spazio sembra avere un proprio significato archetipico di spazio vissuto, strettamente collegato all'esperienza dello schema corporeo, come confermano anche gli autori che hanno studiato e applicato il «Test del villaggio immaginario» derivato anch'esso dalla metodica della Lowenfeld (Mucchielli 1960, 213-247). In individui diversi le stesse localizzazioni degli oggetti usati assumono un significato emotivo relativamente costante. Ad esempio alla sinistra viene posto tutto ciò che è oscuro, sconosciuto, perturbante, legato al passato. Alla destra, all'opposto, ciò che è luminoso, favorevole, raggiungibile, legato al futuro ed alla progettualità.

Il confronto con l'immagine che muove quella trama si palesa in modo evidente proprio nella ricerca meditata del «posto giusto» per ogni singola forma da collocare o realizzare. L'ipotesi del complesso ideo-affettivo, così centrale nel pensiero di Jung, trova conferma nella tendenza all'unità espressiva della configurazione ma anche nelle difficoltà insite nel confronto con quello spazio ove la disposizione a rappresentare si attiva. La carica energetica costitutiva del complesso, a volte dissociante, viene messa in luce proprio nell'uso del vassoio (v. cap. XXI). Significativo di quanto accade tra il giocatore e quel campo è, ad esempio, il comportamento di bambini psicotici che spesso rivelano l'angoscia del confronto con la dinamica inconscia attivata, attaccando il vassoio e spargendo la sabbia. È come se «il grande spazio» della relazione col terapeuta dovesse contenere la violenza delle dinamiche distruttive, prima che il bambino possa affrontare il «piccolo spazio» del gioco.

Il vassoio appare come il luogo del confronto anche nella terapia dell'adulto: emozioni evitate o non esprimibili in parole, possono essere comunicate, tramite il gioco, solo dopo che la difesa si è ridimensionata e la relazione col terapeuta consolidata.

6. Momenti del gioco.

6.1. *Davanti al campo.* La situazione che si crea quando il giocatore si pone davanti al campo vuoto del vassoio, con l'indicazione di costruire quello che preferisce, ci aiuta a comprendere la difficoltà di attivare una «vera *imaginatio*», come diceva l'antico alchimista. Si stabilisce una condizione regressiva, paragonabile alla fase ipnagogica, con un disinvestimento dell'attenzione dagli scopi abituali. Per la ridotta attività della coscienza cessa l'inibizione da essa esercitata sui contenuti subconsci o inconsci. Essi pertanto investono proiettivamente gli oggetti a disposizione determinando sensazioni di vario colore emotivo, a volte anche invasive.

Giocare in questa situazione non è facile come potrebbe apparire. Anche il bambino che è più vicino all'esperienza ludica, se i contenuti attivati sono disturbanti o angoscianti, può rifiutare all'inizio il campo di gioco, attaccarlo, per rivolgersi all'azione nell'ambiente e al contatto col terapeuta, e solo più tardi riavvicinarsi ed esprimersi. Giocare, per l'adulto, a volte è come aprirsi ad una dimensione irreali, con un senso d'inutilità per gli scopi consci.

Non rimane che abbandonarsi alle percezioni del momento, apparentemente del tutto casuali e senza senso, superando la critica sempre desta.

È il momento in cui si crea la possibilità del confronto con l'emozione e

Di questo momento essenziale Jung dice:

il lasciare agire, il fare nel non-fare, l'abbandonarsi del Maestro Eckhart è diventato per me la chiave che dischiude la porta verso la via: *bisogna esser psichicamente in grado di lasciar accadere*. Questa è per noi una vera arte, che quasi nessuno conosce. La coscienza interviene continuamente ad aiutare, correggere e negare, e in ogni caso non è capace di lasciare che il processo psichico si svolga indisturbato. Il compito sarebbe di per sé abbastanza semplice (se la semplicità non fosse la cosa più difficile!). Per cominciare, esso consiste soltanto nell'osservare oggettivamente come si sviluppi un qualunque frammento della fantasia (Jung 1929/57; 1988, 28).

Entrare nel gioco significa abbandonare un codice noto e condiviso per aprirsi al diverso. Nell'adulto è anche abbandonare momentaneamente l'uso rassicurante della parola, per entrare in uno spazio psichico diverso, non prevedibile, aperto al movimento corporeo. Accade a livello dell'azione ludica quanto si attiva tentando una libera associazione verbale, dove si richiede al paziente attenzione alla rappresentazione casuale nel tentativo di verbalizzare, contro i dettami della critica, l'idea improvvisa. Il ricorrere al gesto ludico rende possibile ed agevole l'attuazione di quella percezione della rappresentazione che è il primo passo importante nel lavoro analitico. La capacità d'attesa, davanti al campo ancora vuoto, che testimonia un'attenzione rivolta alle percezioni che s'impongono, sono il primo segno del confronto possibile (Aite 1983a, 48). In quel momento iniziale il giocatore, abbandonandosi alle più disparate sensazioni, accetta di regredire fidandosi dell'altro (De Franco 1989, 167-173). Vive un'esperienza frammentata di sé e, attraverso la dimensione tattile e visiva, coglie parti di se stesso nella forma concreta, nell'altro da sé (Tarantini 1989, 120). Tramite la sabbia e gli oggetti, provando e riprovando, il soggetto conduce un dialogo con l'emozione, fino alla definizione dell'immagine.

6.2. *La messa in scena.* La scelta di un oggetto, quando si stabilisce un vero rapporto con l'immagine, in genere non è immediata, emerge poco a poco, dopo un tempo in cui il giocatore è solo davanti alla scena vuota. Gli attributi dell'oggetto sembrano evocare un'emozione per somiglianza. La forma, che corrisponde al giocatore, è come estratta e separata dallo sfondo indefinito e complesso di un vissuto. L'atto di concentrazione mentale su un aspetto dell'oggetto apre la strada alla scelta. Il giocatore, mettendo insieme emozione e forma (oggetto o segno sulla sabbia), sembra concretizzare nei gesti un modo di pensare che ha la struttura della metafora. Sostituisce un modo d'espressione già noto con una forma percettiva avente in comune col primo solo alcuni tratti. Ciò è molto evidente nell'adulto, con il suo vissuto più

consuete forme espressive. Nell'oggetto scelto la somiglianza di un attributo con l'emozione sottesa è accompagnata dalla diversità di altri suoi costituenti. Ciò determina una tensione, un riferimento non lineare che amplia l'orizzonte, aprendo al pensiero, proprio nella distanza tipica della metafora, la via ad una nuova possibilità di significare. Devia un percorso ripetuto ed apre nuovi canali espressivi.

Questi temi appena sfiorati, comuni sia all'indagine della psicologia del profondo che della filosofia attuale, testimoniano come il «Gioco della sabbia» apra una prospettiva sul pensiero metaforico, su quel pensare per immagini sottolineato da Jung come *via maestra* (Jung 1912/52; 1970, 21).

Ogni elemento scelto viene posto in relazione con lo spazio del vassoio e con gli altri elementi presenti. Questo inserimento nell'unità di un ordinamento più comprensivo ne delimita e specifica sempre più il senso.

All'apparente approssimazione iniziale si va sostituendo l'impressione che in quello spazio, nell'atto del collocare ogni singola scelta, si vada profilando la precisa designazione di un vissuto. La scena che si va compiendo appare simile ad un linguaggio che, come un dialogo emotivo a livello corporeo, si integra in un significato: la rappresentazione nella sua totalità.

A conforto di questo modo di vedere stanno alcune indicazioni offerte dalla clinica. Il lavoro con bambini, adolescenti ed adulti ha permesso di notare il valore emotivo connesso alla costruzione del gioco e, soprattutto, il permanere della forma realizzata in una scena come un significante acquisito analogo a una parola e disponibile alla esplicitazione di un vissuto successivamente affrontato (Crozzoli Aite 1989, 81-97).

In momenti di grande intensità emotiva, a distanza di tempo, può riapparire come fantasia spontanea un elemento significativo di una scena precedente o il ricordo improvviso di un gioco può significativamente ripresentarsi sotto la spinta di eventi emotivi diversi. Questi episodi confermano il carattere di designazione significativa espressa dalle singole scelte che costituiscono la trama di un gioco. Quest'atto appare, sul piano della rappresentazione per immagini, come la denominazione di un evento vissuto. Analogamente alla parola, la rappresentazione persiste come possibilità espressiva; ricompare nel ricordo o nella fantasia spontanea come designazione acquisita e utile ad esprimere un vissuto momentaneo (Aite 1976, 102-129).

7. Uso del «Gioco della sabbia» in terapia.

Per chiarezza espositiva, vanno differenziati due atteggiamenti distinti nel modo di applicare ed intendere il «Gioco della sabbia» nella terapia dell'infanzia come dell'adulto.

Pur derivando dallo stesso modello teorico, essi pongono accenti diversi su punti nodali del pensiero di Jung, con differenze conseguenti rispetto alla modalità di operare nella pratica clinica.

7.1. *Il modello di Dora Kalff.* È merito di questa autrice avere per prima introdotto questa metodica nell'ambito della Psicologia Analitica. Partendo dai presupposti teorici di Jung, ha sviluppato e approfondito il senso dell'esperienza originaria della Lowenfeld, approdando ad un proprio atteggiamento originale.

Dal suo punto di vista, l'elemento sostanziale per raggiungere la trasformazione di uno stato di sofferenza, non è tanto rendere conscio ciò che è inconscio, quanto dare spazio al processo simbolico che tende spontaneamente ad un progetto di totalità, di relazione conscio-inconscio più integrata (Kalff 1966; 1974, 16). Il livello ed il grado di partecipazione dell'Io che si stabilisce nel gioco sono un modo di essere consci, dove l'intenzione volontaria dell'Io cede il passo all'espressione dei processi inconsci, offrendo i propri mezzi espressivi ed assistendo all'evento. Si attiva, per questa via, quel processo che Jung ha descritto come «processo d'individuazione» indicando nell'attività formativa e trasformativa del «Sé» il motore principale dell'evento (v. cap. XXXV).

La consapevolezza silenziosa del terapeuta è l'unica ad aprire le porte all'evento simbolico trasformatore, in sé indicibile, poiché l'espressione verbale potrebbe inibire o interrompere il processo in atto.

L'atteggiamento mentale corrispondente a questa prospettiva viene definito dalla Kalff «spazio libero e protetto» (Kalff 1966, 1974, 15; Navone 1984, 169-174). L'autrice ha descritto, sia nel bambino che nell'adulto, le tappe del processo ed ha trovato, negli stadi di sviluppo dell'Io ipotizzati da Neumann, la conferma teorica alle sue esperienze cliniche (Neumann 1949, 1978, 231 e sgg.; 1953, 1975, 1 e sgg.).

Nella successione dei giochi vi è un approfondimento e una differenziazione evolutiva delle tematiche apparse, fino al momento della integrazione del conflitto (Bradway 1981a, 93-100). A questo punto appare nel gioco la «manifestazione del Sé», come la definisce la Kalff, espressa sia nell'equilibrio formale della composizione, sia negli oggetti riproducenti forme simboliche archetipiche di totalità da sempre espresse nella storia dell'uomo. Le posizioni precedenti, i contrasti tra parti antitetiche, vengono sostituiti da rappresentazioni che unificano in un nuovo ordine ciò che prima appariva diviso. Sono momenti in cui l'esperienza simbolica acquista il carattere intenso, «numinoso» come affermava Jung, proprio del sacro (Jung 1938/40; 1979, 17).

Per la Kalff è in questa esperienza di fondo, transpersonale, che avviene

Alla base della patologia psichica, secondo l'autrice, vi è stata un'insufficiente o mancante protezione materna ed ambientale. Il non avvenuto distacco dall'identità primitiva con la madre e la mancata manifestazione del proprio Sé, ne sono la conseguenza (Kalff 1988, 87-97).

In questa visione teorica è necessario il recupero del sostegno e dell'unità nello spazio «libero e protetto» del rapporto terapeutico. Sia il bambino che l'adulto possono riprendere lo sviluppo interrotto, ed attivare le energie del processo integrativo spontaneo, grazie alla mediazione attenta e consapevole del terapeuta (Tortolani 1989, 71-80). Il rapporto paziente-terapeuta si struttura come attivatore e contenitore dell'evento simbolico (Navone 1989, 63-70). Nei giochi dei pazienti è possibile seguire la sequenza del processo nelle sue fasi (Bradway 1981, 133-156; Signell 1981a, 157-194, 101-131; Weinrib 1983, 93-157; Mancini Carducci 1989, 99-108). Nell'atteggiamento di Dora Kalff è dominante un'opposizione tra parola ed immagine. Fondamentale appare la consapevolezza silenziosa del terapeuta, che è il contenitore del processo, dato che la parola quando cerca d'interpretare può rompere ed inibire il processo spontaneo retto dalle determinanti archetipiche. La parola pertanto può accompagnare il processo, limitarsi al contenimento, ma non stimolare o determinare l'integrazione simbolica. Il processo di guarigione è retto dalle immagini attivate dal processo. Il terapeuta ed il paziente possono fare affidamento sulla tendenza guaritrice naturale del Sé che avvia il vero processo di trasformazione. È una dimensione del rapporto ove prevale l'attenzione al momento intrapsichico rispetto a quello interpersonale. La fenomenologia del transfert non viene verbalizzata ma contenuta nel silenzio (Kalff 1989, 25). In questa prospettiva prevale l'idea del «superamento» tramite il processo transpersonale spontaneo, rispetto a quella del «confronto dialettico» che attribuisce alla coscienza ed alla parola un ruolo più definito rispetto all'inconscio. Quello che avviene è un cambiamento di livello grazie al potere sintetico e transpersonale del processo inconscio (Kawai-Yamanaka 1982, 1 e sgg.; Montecchi 1985, 59-73).

Nel 1985, per differenziare la propria metodica dalle numerose applicazioni in cui può essere utilizzata, la Kalff e gli allievi che si sono riconosciuti nel suo modello, hanno fondato l'Associazione Internazionale della «Sand Play Therapy». Questa costituzione ha differenziato, come terapia a sé, distinta dall'analisi junghiana, il modello nato dall'esperienza della Kalff.

Lo testimonia il fatto che l'analisi personale e didattica necessarie per fare parte dell'Associazione Internazionale di Psicologia Analitica sono state ritenute utili, ma non necessarie, nel training per diventare terapeuti di questa nuova associazione. Il gruppo italiano è l'unico a ritenere l'analisi personale

Dora Kalff teneva a sottolineare l'importanza del cammino individuale e spirituale del terapeuta per aprire la dimensione del processo simbolico.

«Secondo la mia opinione è necessario per un futuro terapeuta della sabbia avere avuto un profondo sviluppo interiore e degli *insight* come quelli che si possono avere in un'esperienza di analisi personale, di meditazione o di altre discipline che conducono a tali sviluppi» (Kalff 1989, 27).