

Scenska lutka u psihoterapiji

„Lutka ima i srce i pamet.“ – jedna djevojčica

- U uvodnom dijelu članka razmatra se značenje koje simbolična igra ima kako za razvoj pojedinca, tako i za razvoj umjetnosti i kulture. Lutke koje je autor sam oblikovao iz drva koriste se u psihoterapiji i edukaciji. U igri lutkama zrcale se obiteljski odnosi, a nesvjesni se konflikti simboliziraju. Posebno je istaknuta važnosti prvog intervjua. Opisuje se nekoliko seansi u kojima je scenska lutka bila osnovno sredstvo komunikacije.

Ključne riječi: igra, scenska lutka, kreativnost, psihoterapija djece

SCENSKA LUTKA I IGRA

Psihoterapija djeteta ima svoje specifičnosti. U analizi odrasle osobe terapeut se uglavnom oslanja na govor, a s djetetom komunicira igrom. Igra je oblik djetetove poruke. Traganje za njenim izvorima odvest će nas u rano djetinjstvo, u razdoblje oblikovanja sebstva.

Winnicott (1971) smatra da postoji prijelazni prostor u kojem se odvija djetetova igra. Tu se terapeut ponaša poput majke koja blagoslivlja sve što dijete proizvede, bilo da je riječ o zvukovima, bilo o igri, osmijehu, pokretu tijela. U tom se prostoru bez granica pretapaju djetetovo iskustvo i iskustvo majke (u terapijskoj situaciji terapeuta) te prožimlju različiti sustavi: dijete-majka, obitelj-terapeut. Prema tome, prvi i osnovni terapeutov zadatak jest uspostaviti komunikaciju, ali jezik komunikacije određuje pacijent.

U terapiji jednog te istog djeteta često se susrećemo s raznim aspektima igre – od jednostavnih funkcionalnih igara do složenijih simboličnih ili igara asocijacija.

Razvojem predodžbenog mišljenja stvaraju se uvjeti za doživljaj sebe kao zasebnog bića te doživljaja drugih. U početku dijete prisjećanjem rekonstruira događaje i objekte (bliska bića koja ga okružuju). Fazu izravnog oponašanja odraslih zamjenjuje faza odloženog oponašanja. Iz zajedničkih aktivnosti nastaju simboli. Tako dijete postaje sposobno da simbolizira i igra simbolične igre. Sve to ne bi bilo moguće bez uzajamne interakcije između djeteta i roditelja (odraslih), bez njihova strpljenja, njihove postojanosti i ljubavi kojima štite krhko pomaljavuće sebstvo, štite od ranjivosti i depresije.

Igra je u tome od goleme važnosti. Ona se odvija u prostoru „između“, ona nije ni samo u djetetu ni samo u majci, a niti izvan njih, ali potiče oblikovanje djetetova unutarnjeg svijeta. Igrom majka omogućuje djetetu da otkriva svijet, čineći mu dostupnim svijet predmeta i osoba. Ljubav i strpljenje potiču razvoj djetetova povjerenja u sebe i svoje sposobnosti, a igra, zbog doze napetosti koju u sebi sadrži, ujedno utire put kasnijoj sposobnosti koncentracije. Simbolična igra znak je da je dijete počelo sebe doživljavati kao zasebno biće i da je u stanju razlučivati osobe, o čemu najbolje svjedoči igra skrivanja. Igre bacanja, „ku-kuc“, skrivanja, upućuju na razvoj senzo-motorne inteligencije: dijete počinje spoznavati zakonitosti prostora, vremena i uzročnosti. Zajedničke igre odraslih i djece bitne su i za izgrađivanje kasnijih socijalnih odnosa, za sposobnost komuniciranja.

U igri lutkama prepoznamo neke od tih pradavnih oblika izražavanja. Upravo simbolična igra govori da je dijete doseglo određeno razdoblje razvoja objektnih odnosa, da je u stanju zamišljati, stvarati simbole, pridavati značenje stvarima ili im ga u igri mijenjati. Važnost simbolične igre velika je i za razvoj pojedinca i za razvoj sociokulture. Ukratko, ona služi komunikaciji s drugima i sa sobom, povezuje prijašnja iskustva sa sadašnjim, ali i anticipira budućnost, povezuje nesvjesno, preosvjesno i svjesno te stimulira razvoj psihičkih funkcija. Kasnije se iz simbolične igre razvije umjetnost, koja je jedan od putova integracije ličnosti. Zato već spomenuti Winnicott (1971) ističe igru kao kariku koja povezuje unutrašnju stvarnost s individualnim odnosom prema vanjskoj stvarnosti, prijašnja iskustva sa sadašnjim, nesvjesno s preosvjesnim te potiče razvoj psihičkih funkcija. Igra je i prostor otkrivanja sebe na kreativan način. Kreativnost zato nije zamjena za neostvarene nagonске ciljeve (sublimacija), već je osnovna sastojnica našeg života, dio jezgre našeg bića. „Kreativni poriv možemo, dakako, promatrati kao takav, on je nužan umjetniku koji želi načiniti neku umjetninu, ali on je podjednako prisutan u *svakome od nas* – dojenčetu, djetetu, mladiću, odraslome ili starcu...

Taj kreativni pogled pojavljuje se podjednako u zaostalog djeteta koje uživa u udisanju zraka, kao i u arhitekta koji odjednom zna što želi konstruirati te misli na materijal što će ga upotrijebiti, da bi njegov poriv dobio oblik i lik, a svijet postao svjedokom njegova djela.“ (Winnicott prema Supek, 1987: 52)

Možda će nam Ivanova igra pomoći u traganju za osobnim scenskim iskustvima – a to je popularna igra ranog djetinjstva, igra prstićima.

U potkrovlju jednoga trošnog zagrebačkog hotela igraonica je u kojoj se jednom tjedno igramo s prognaničkom djecom. Ivanu je pet godina, djeluje povučeno i preplašeno. Pokušavam mu prići. Rukama oblikujem pticu koja leti iznad njega, oponašam usput ptičji pjev, pjev radosti zbog lijepog dana i susreta s dječakom. No, let je trajao kratko: Ivan je zamišljenom puškom opalio prema ptici uz komentar da ptica zbog ranjenog krila mora sletjeti na njegove dlanove. Nakon toga je liječi kako bi ponovno mogla poletjeti, a zatim ponovno ranjava i ponovno liječi. Igra se ponavljala uz neke varijacije. Svaki put mi je, igrajući se, ponešto ispričao o svom djedu, s kojim je često rano ujutro odlazio u šumu i osluškivao ptice po livadama i šumama nadomak sela, odakle je prognana njegova obitelj. Volio je jako djeda, ali on je u progonstvu umro od raka. Kaže da je povremeno ljut na njega, ali je češće žalostan. Ista podvojena osjećanja nazirala su se i u igri, jednako prema ptici kao i prema meni. Kasnije je Ivan razvio sve složenije i složenije igre te uz pomoć svojih vršnjaka i odraslih suigrača prorađivao traumatska iskustva, i vlastita i obiteljska. Za Ivana je to bio prvi susret s jednostavnim lutkama. U igri u kojoj je ruka simbolizirala pticu, zbivala se mikrodrاما. No, je li to zaista bio prvi Ivanov susret s rukama koje nešto simboliziraju i nije li već ranije, u najranijem djetinjstvu upoznao igru rukama i prstićima? Možda se baš dragi i voljeni djed igrao Ivanovim prstićima, ritmički izgovarajući nebrojeno puta stihove poput:

„Stari palac kruha prosi,
kaži prst ga kući nosi,
srednjak šuti pa se ljuti...“

Ili neke slične.

Igra prstićima i stihovima seže u prapočetke osobnog i scenskog iskustva, ona pripada igrama koje spajaju simbolične i senzo-motorne igre ranog djetinjstva. Slobodno možemo reći da bez njih ne bi bio moguć ni osobni razvoj ni razvoj kulture u kojoj pojedinac živi. Takve se igre obično odvijaju u prisnoj atmosferi, licem u lice, dok dijete sjedi u krilu osobe s kojom se igra. U tim

igrama povezuje se vizualno i slušno, dodir i pokret. One pogoduju razvoju sebstva i izranjanju djeteta iz simbioze s majkom.

U igri, prstići su personificirani, nerijetko simboliziraju obitelj. U svojim sam se terapijama koristio djetetovim prstima: svaki bi prst bio neki član obitelji. Igrajući se prstima, dijete bi proigravalo obiteljske odnose: palac je obično bio „crna ovca“ jer je odvojen od ostalih, a mali prst obiteljski mezimac.

Igra prstićima uvod je u moguće male lutkarske predstave. Dvoje lutkara, Igor Cvetko i Jelena Sitar, u knjizi „Prstne igre“ (1996) polaze od igara prstićima i daju prijedloge kako uprizoriti male predstave. Te su igre blago cijeloga svijeta i izvor kasnijih scenskih igara.

ŠTO JE SCENSKA LUTKA?

Scenska lutka može biti predmet, ali i bilo koji dio tijela. Da bi to postali, moraju ispuniti neke uvjete: moraju biti obogaćeni znakom, pokretom i eventualno govorom. Verbalni govor nije nužan. Ako se lutkar koristi preverbalnim govorom, igra je tada slična nekoj jednostavnoj verziji pantomime, a izvori su joj u ranoj komunikaciji djetete-okolina.

Terapijom lutkama (Sl. 1/str. 323) počeo sam se baviti iz neke vrste nemoći da uobičajenim sredstvima uspostavam komunikaciju s jednim autističnim dječakom. Njegov nekomunikativni ritual uspio sam prekinuti tako što sam ga „začudio“ ribom od papira koja je gutala. Ta, pjesnici bi rekli, „začudnost“ promijenila je oblik komunikacije. Od tih trenutaka proteklo je mnogo godina, odigrao sam mnogo predstava s mojim malim suigračima, ali je jedno ostalo isto: početna situacija, prvi susret s djetetom, kad pokušavam da ne znam ništa. Mislim da je to početno neznanje dobra osnova za svaku komunikaciju jer nudi susret različitih iskustava. To je ono što daje draž psihoterapiji, kao i svakom autohtonom susretu. Zbog toga je prva seansa izrazito važna. O početnom susretu ovisi hoće li se dijete osloboditi, kreirati i igrati priču. Da bi dijete povjerovalo u igru lutkama, i terapeut uvjetno mora vjerovati u lutkarsku magiju, u magiju pokreta, u čarobnu igru linije u likovnom izrazu. Ako to ne može, ako ne zna ili ne može uspostaviti duboku komunikaciju s djetetom u sebi, neće mu vjerovati ni dijete suigrač. Bilo koju lutku da natakne na ruku, terapeut je mora znati oživjeti, znati ući u interakciju s njom i istovremeno njome izraziti ono što se tiče djeteta, govoriti o njegovu problemu, blago ili možda ironično, ali uvijek s razumijevanjem. Dijete će prihvatiti igru osjeti li da ga je terapeut razumio. To razumijevanje može biti izraženo

kroz pokret, mimiku, gestu ili glas. Ali taj pokret, igra, kroki, crtež, mora uvijek biti naznaka neke složenije komunikacije, koja se već jednom dogodila u susretu djeteta i njemu bliske osobe. Samo tako može se graditi novo iskustvo s novim osobama, biti dobrodošao u avanturu života. Igra, između ostalog, pomaže djetetu da kao u nekoj unutarnjoj klepsidri pretvara iracionalno u racionalno, zamišljeno u proživljeno iskustvo.

Lutka je vrlo stara. Civilizacijski potječe iz pradavnih vremena, kada je prijateljerala s maskom, neki smatraju da je i nastala iz nje. I maska i lutka služile su da bi se ovladalo demonima, onima u čovjeku i onima vani, da bi se sakrilo, preobrazilo, steklo moć i djelovalo. No, lutke su, kako kaže Mrkšić (1975), postupno gubile demonsku snagu, ali su zadržale liričnost i humor. Krenule su po sajmištima, ulicama, kućama, kazalištima i naposljetku zalutale čak i u terapijske sobe. Svoje individualno podrijetlo nalazi u ranoj igri skrivanja i simboličnoj igri.

Kako djeca rado proigravaju priče ili u svoje igre unose likove kakve susrećemo u bajci, terapeutu su potrebne lutke koje predstavljaju dobre, zločeste, male, lukave, nestvarne itd. Pretvorba likova u bajkama je česta, ali ti likovi nisu individualizirani i dorečeni. Upravo ta nedorečenost omogućuje vječnu mijenu, odnosno nadogradnju bajke. Stoga je ona poput žive vode: ima svoj izvor, tok i ušće. Jedino su izvor i ušće jasno i precizno određeni, sve ostalo se može mijenjati. Iako je nedorečena, u sebi sadrži osnovne istine koje tište dijete. Dijete će tu svoju istinu izraziti odabirom priče, diobom uloga, načinom igre.

Primjer je za to igra devetogodišnje djevojčice čiji je otac učinio suicid pištoljem. I ona je pokušala učiniti isto tabletama. Odabrala je Crvenkapicu, a način kako je priču odigrala pokazuje da izbor nije bio slučajan. Igramo Crvenkapicu. Ona igra sve uloge osim majke, ali u priči zaboravlja lovca. Pitam je kako će završiti priču kad nema lovca?

Zamislila se i rekla da će doći majka i pištoljem ubiti vuka (lovac je u Crvenkapici očinska figura). Ili dječak koji muca ima jake separacijske strahove. Želi igrati „Vuka i sedam kozlića“. Meni dodjeljuje uloge kozlića i majke. Jedan kozlić, onaj najmanji, ne skriva se ispod sata, već ispod stola. Kaže mi da se on skriva ispod stola kad tata dođe pijan kući. Ali kaže i da mu je žao vuka, da ga neće puniti kamenjem (majka navodi da otac, kada ne pije, dosta vremena posvećuje dječaku).

Govor se uči u socijalnoj komunikaciji, u svakodnevnim aktivnostima. Prema

Vygotskom (1978), vanjski govor introjektivacijom postaje unutarnji. Istu sudbinu ima i igra. Te dvije pojavnosti nikada ne nestaju, već egzistiraju u nesvjesnom, mijenjaju se, obogaćuju, strukturiraju. Ali postoji i obrnut proces: osvješćivanje, put od nesvjesnog k simbolima (vjerojatno nesvjesno ima karakteristike bestežinskog stanja u kojem se susreću razni objekti, pojmovi se vežu za osjećaje i izlaze na površinu katkad u teško prepoznatljivom obliku).

Neka djeca, a i odrasli, u terapiji nisu u stanju kreirati simbole. Njima simboli ne služe komunikaciji. To je slučaj u djece s psihosomatskim poteškoćama i smetnjama u ponašanju.

U svojem radu već se niz godina služim ansamblom lutaka što sam ih sam izradio. On obuhvaća ove lutke:

Lutak Bimbo lutak je animator, nešto je veći, a od ostalih se lutaka razlikuje po tome što može micati ustima. Ime mu je dala jedna djevojčica, a posrednik je između mene i ostalih lutaka. Omogućuje višestruku komunikaciju: ja – Bimbo, Bimbo – lutke, Bimbo – dijete.

Drugu skupinu čine muške i ženske lutke različitih veličina, odnosno dobi, a treću lutke koje simboliziraju loše objekte: vješticu, smrt, duha, Drakulu. Posebno mjesto imaju lutke za simbolizaciju priča i bajki: kraljica, kralj, princ, princeza, zmaj, gusar, div, čarobnjak...

Dječaci rado posežu za lutkama koje predstavljaju uniformirane osobe: vojnike, kauboje, policajce.

Tu su i lutke s dvostrukim licem: usnula-budna princeza, tužan-veseo, ružan-ljep te lutke životinje: vuk (Sl. 2/str. 323), krokodil, mačka, psić, miševi, krava, konj, svinja, veliki i maleni lutak proždrljivac – dva neodrediva bića, pozamašnog apetita.

Posljednju skupinu čine lutke s naznačenim spolnim osobinama (žena, muškarac, dječak, djevojčica, trudnica koja može roditi).

Neke lutke mogu jednostavnim intervencijama mijenjati značenje. To su lutke skrivačice, obrtačice, vrlo pogodne za igru bajki. Uveo sam i neke lutke od krzna. Poneku lutku kreiram zajednički s djetetom u terapijskoj situaciji. Tu lutku dijete može ponijeti kući. Takva lutka u terapiji ima neobično važno značenje.

U posljednje vrijeme uvodim ekran za kazalište sjena i malu improviziranu scenu – kutiju. Djeca od glinamola oblikuju lutke i cjelokupnu scenu. Za kazalište sjena mogu se upotrijebiti plošne lutke koje djeca sama oblikuju od pa-

pira, odnosno njihovi crteži. Tako se povezuju razni oblici kreativnosti: crtež, modeliranje, igra svjetlom, tekst. Nezaobilazni je rekvizit diktafon i kamera. Neka se djeca odlučuju za radiodramu.

Što se tiče metode rada, ona je vrlo jednostavna. Dijete odabire lutke, oblikuje priču, dodjeljuje uloge. Budući da mnoga djeca nisu nikada bila u doticaju sa scenskom lutkom, treba im pokazati kako se one animiraju. Nekoj je djeci u početku potreban poticaj. Scenskom lutkom možemo s djetetom komunicirati tako da mu odigramo i „igru poruke“. No, dijete će u igri prepoznati poruku i bez riječi. Zanimljivo je da kada dijete izađe iz pasivne faze, često zna odigrati igru na drugačiji način, obogatiti je ili prožeti problemima koji ga tište.

Sve se može odigrati: snovi, vlastiti doživljaji, obiteljske situacije, može se krenuti od određene priče, stripa. Čak i u običnoj kompilaciji neke TV-serije prepoznat ćemo probleme koji zaokupljaju dijete.

Lutku, osim tehnički (mislim na lakšu animaciju), ne treba posebno prilagođavati djetetovoj dobi. U drugoj dobi drukčije se njome služi. Primjer je za to lutka koju sam nazvao „lutka skrivačica“. Posebno sam je konstruirao za jednog dječaka sa selektivnim mutizmom. Mali dječak nalazi se unutar kugle, odnosno unutar dviju polukugli koje se mogu zatvoriti u kuglu čičak-trakom.

Odigrao sam igru u kojoj pokušavam komunicirati s dječakom u kugli. Kucam i pitam zašto se zatvorio. Moj suigrač uzima lutku, najprije traži da je otvori doktor, nitko drugi nego doktor (simbolično jer je kod mene prvi put, uz pomoć lutaka, progovorio izvan kuće), ali zatim mijenja odluku i kaže mi neka se dječak sam oslobodi, vani je lijep dan pa neka se ide igrati... Majka me poslije te seanse izvještava da je prvi put progovorio u školi. Istog dana u mojoj terapijskoj sobi jednoipogodišnji dječak uživao je s tom lutkom u igri „ku-kuc“. Ali je i sedamnaestogodišnji mladić prepoznao da je sličan dječaku unutar kugle. Kad god se pojavi neki „komad“ (djevojka), on se sakrije, pobjegne u svoju sobu.

Osim spomenute lutke prikladne za dijalog s djecom koja imaju poteškoće u komunikaciji ili strahove, oblikovao sam i niz dvoznačnih lutaka. Tako je ista lutka s jedne strane lijepa, a s druge ružna, druga je pak tužna, odnosno vesela, treća je bez usta, tj. s ustima koja se lako animiraju pokretom ruke, četvrta je istodobno i dobar dječak i vražić. Čemu takve lutke? Budući da s djecom igram bez paravana, takva lutka omogućuje transformaciju tijekom same igre. No, to je ujedno metaforička poruka djetetu o slojevitosti našega duševnog života.

Lutke označene određenim negativnim osobinama štite dijete od pretjeranog ili izravnog suočavanja s neprihvatljivim porivima. U igri lutkama ne možemo zanemariti pokret vezan uz govor lutke koja otvara usta. Neka su djeca lakše govorila animirajući usta. No, razmatranja o vezi govora i neverbalnog izražavanja zahtijevala bi posebnu analizu.

U svakodnevnoj komunikaciji mnogobrojne su poruke koje šaljemo i primamo, a uzroci poteškoća mogu biti različiti poremećaji u primanju, razumijevanju i odašiljanju poruka. Međutim, poruke mogu biti zbunjujuće, dvoznačne, inkongruentne ili jednostavno nerazumljive. Svakako da su tu važni osjećaji. Dijete je dugo ovisno o drugima, odraslima. Ono vrlo rano počinje pratiti izraz lica osobe koja ga hrani, uči raspoznavati osjećaje, ali ih i samo izražava pokazujući zadovoljstvo ili nezadovoljstvo. Velik broj poruka odgonetava se simultano. Sve te poruke, u većem ili manjem stupnju, prate neke emocije. Najviše poruka, odašilje lice mimikom, zatim ruke i tijelo. To znači da u komunikaciji licem u lice moramo prepoznati i osjećaje koji prate sadržaj poruke jer je tek tada možemo adekvatno razumjeti. Sve to uči se dugotrajno, od ranog djetinjstva, prvo u interakciji s roditeljima, a onda s ostalima. U neometanoj komunikaciji taj se proces odvija automatski. Ako pak dođe do znatnijeg poremećaja u primanju, odnosno u razumijevanju poruke, čovjek se povlači u sebe. Djeca i duševni bolesnici teško mogu odčitati sve poruke koje odašilje lice i tijelo odrasle osobe. Poznato je da psihotični bolesnici, kao i djeca s težim poremećajima nisu u stanju integrirati sve sastojnice poruke. Zato su u radu s njima lutke i maske izrazito pogodne jer eliminiraju suvišno, i u izrazu i u pokretu. Mogli bismo reći da izražavaju bitno, pojednostavljuju svijet poput bajke.

U radu s djecom koja imaju smetnje u komunikaciji došao sam do zaključka da je igra scenskom lutkom za njih sredstvo izbora. Zašto baš ta igra? Lutka je bliska djetetu u svojoj simbolici, ona neposredno otvara vrata simboličnoj igri, a igra njome olakšava djetetu proigravanje vlastitih neprihvatljivih fantazama, oslobađanje afekata vezanih za konflikte. Sudjelujući u igri koju je dijete kreiralo, terapeut prihvaća njegove fantazme, a interpretirajući prekida začarani krug krivnje koju ti fantazmi izazivaju.

LUTKARSKE RADIONICE

Dolaskom rata otisnuo sam se sa svojim lutkama izvan psihoterapijske sobe i u izbjegličkim kampovima nastojao ublažiti tugu i bol traumatiziranoj djeci.

No, uskoro se pojavila potreba za edukacijom osoba koje su radile s takvom djecom. Smatrao sam da su iskustvene radionice pravi model za tu namjenu. Radionice sam nazvao KREMOK (kreativni modeli komunikacije). U njima su sudionici tzv. „iskustvom vlastite kože“ prorađivali određene sadržaje. Nije to bila psihoterapija, već put ka proširivanju vlastitog sebstva različitim modelima kreativne komunikacije. Takav rad omogućuje oslobađanje od konflikata i nerazriješenih odnosa s važnim osobama iz djetinjstva i mladosti. Pritom se oslobađa energija koju ti konflikti i odnosi često blokiraju. Oslobođeni, postajemo spremniji za susret s drugima.

Struktura i sadržaj takvih radionica ovisi o postavljenim ciljevima. U didaktičkim radionicama sudionici najčešće sami izrađuju scenske lutke i insceniraju male igrokaze, bilo da polaze od zadanog teksta ili od osobnih priča. Ukratko, upoznaju se sa scenskom lutkom i njenim mogućnostima.

U iskustvenim radionicama rad scenskom lutkom sličan je psihodrami. Neposredni cilj nije kako primijeniti scensku lutku, već kako izraziti različite dijelove sebstva radeći na sebi. Naravno da je lutka samo jedan od mogućih načina. No, njezina je prednost u tome što različite lutke mogu simbolizirati različite međusobno suprotstavljene dijelove sebstva. Evo primjera. Prema sinopsisu jedne mlade žene sudionici su igrali ovu igru: lutka koju je sama oblikovala, a predstavljala je nju, pojavila se iza paravana pokrivena plastičnom folijom. Jedva se razaznavala i teško je disala tražeći izlaz. Nije ga mogla naći. Na suprotnoj strani paravana nalazio se troglavi zmaj. Svaku glavu animirala je druga osoba. Svaki put kad je lutka bila nadomak izlazu, tri bi zmajevе glave disonantno zavikale: „Ti moraš žderati!“ Lutka bi ustuknula i cijela je igra započinjala iznova. Vrijeme je sve sporije protjecalo, tjeskoba je rasla. Na kraju je autorica osobno otišla iza paravana, skinula foliju s lutke, a lutku s ruke kolegice koja ju je igrala. U toj jednostavnoj igri bio je simbolički prikazan njezin problem: veza između depresivnih raspoloženja i prekomjernog uzimanja hrane i s time povezani unutarnji konflikti.

Psihodrama, igra scenskim lutkama i maskama, pantomima, samo su neki od kreativnih modela komunikacije u kojima se suigrači igraju vlastitim dijelovima sebstva te služeći se simbolima i metaforama prorađuju sadržaje koji dodiruju osobno i grupno iskustvo. Igra je u tome nezaobilazna. Ona pomaže u razaranju rigidnih struktura. Povratak u djetinjstvo osnovni je preduvjet svakog stvaralaštva. Autentičan susret s djetetom u sebi obogaćuje vlastito sebstvo, ali je i preduvjet za istinski susret s drugima.

Takve radionice s jednakim oduševljenjem prihvaćaju i odrasli i djeca. Osob-

no posebno vrijednima smatram radionice u kojima zajedno sudjeluju roditelji i djeca.

PRVI INTERVJU

Prva seansa s djetetom i obitelji čini mi se neobično važna za terapijski proces. U relativno kratko vrijeme terapeut mora naći način kako da poveže dva sustava: obiteljski i vlastiti, terapijski. Terapeut nije samo pasivan promatrač, on ulazi od samog početka u interakciju s članovima obitelji. Promatrajući, djeluje, a to znači oblikuje terapijsku strategiju. On prati što članovi obitelji govore i kako se ponašaju: iz obiteljskih transakcija može se naslutiti mnogo toga, čak i obiteljska povijest. No, koliko god terapeut nastojao biti objektivčan i egzaktn, psihoterapija se ipak odvija u subjektivnom prostoru. Drugim riječima, i on je u mreži suodnosa, ali i u zamci vlastitog nesvjesnog. Zato se nameće problem kako u praktičnom radu uskladiti individualni psihodinamski i sistemsko-strukturni pristup. U širem smislu, i psihodinamski pristup problemima pojedinca uključuje sistemski pristup jer promatra strukturu suodnosa pojedinih dijelova ličnosti u kontekstu poremećaja ili poteškoća. Dakle, promatraju se transakcije: pojedinac-obitelj-društvo, ali i objektni odnosi unutar pojedinca. Analiza prijenosa služi prepoznavanju odnosa prema važnim objektima u prošlosti i sadašnjosti. U prvom intervjuu najvažnije je postaviti dijagnozu, a to podrazumijeva prepoznavanje, razumijevanje i interpretaciju problema. Tek nakon toga odabiru se metode liječenja.

Da bih stekao osnovne informacije o obiteljskoj strukturi i životnom obiteljskom ciklusu, osim intervjuom s obitelji, koristim se i običnim linearnim obiteljskim genogramom te skupnom skulpturom, kojoj ću posvetiti nešto više prostora. Ideju o skupnoj skulpturi kao dijagnostičkom i terapijskom sredstvu razvijam već niz godina. Ukratko, riječ je o četrdesetak malih drvenih bista kojima članovi obitelji slažu različite obiteljske odnose kako ih oni osobno vide. U tako zorno postavljenim odnosima prepoznajemo simbolično blizinu i distancu, poziciju koju u obiteljskoj hijerarhiji imaju pojedini članovi. Dakle, svaki član postavlja skupnu skulpturu onako kako on vidi obitelj. To je svojevrsna eksteriorizacija unutarnje slike. Ista se metoda može primijeniti i ako želimo doznati kakve promjene u budućnosti očekuje obitelj ili neki njezin član. Skulpturom se koristim i za prikaz genograma te komunikacije između pojedinih članova obitelji, kao i za insceniranje transgeneracijskih događanja.

Nakon prvog dijela intervjua sa svim članovima obitelji prelazim na razgovor

s djetetom. Sjedamo na pod pored sanduka s lutkama. Upoznajem dijete s lutkama i zajedno otkrivamo kako se animiraju tako što igramo male sekvence. To je prilika za neposredniju i bližu interakciju. Rijetko se dogodi da dijete igru ne prihvati. Igra lutkama zahtijeva spontanost. To znači da se terapeut ne bi trebao opterećivati krutim shemama i raznim unaprijed postavljenim zadacima. Zajedničku igru lutkama mogli bismo usporediti s jazzom u kojem je improvizacija, spontan odgovor, najbolji način da se razvije zajednička melodija. Na terapeutovu spontanost i suigrač će reagirati vlastitom spontanosti, to jest prihvatiti igru.

Koji put se terapeut nađe u situaciji da već u prvom intervjuu mora „preuranjeno“ interpretirati, da on mora oblikovati igru kako bi djetetu poručio da je razumio njegov problem. Možda će to bolje oslikati ovaj primjer:

Petogodišnju Z. majka dovodi iz udaljenog mjesta. Razlog: enkopreza. U vrijeme kada se Z. navikavala na čistoću, majka je bila depresivna zbog smrti novorođenčeta, pa je Z. reagirala enkoprezom. Na nesreću, osoblje u vrtiću produbilo je djevojčičinu traumu jer ju je svojim postupcima izložilo porugama djece u grupi.

Z. je stajala u kutu sobe, potpuno apatična i nezainteresirana za moja nastojanja da je potaknem na suradnju. Intuitivno sam posegao za Makijem Kakijem (Maki Kaki može progutano izbaciti kroz usta ili zadržati u trbuhu, a zatim roditi ili imati sudbinu fecesa). Ponudio sam mu određenu količinu plastelina koju je on progutao s osobitim užitkom. Nakon izvjesnog vremena počeo je zapomagati da mu je sila na zahod i, ako mu ne nađu zahod, da će mu pobjeći u gaće tu na licu mjesta. Na kraju je našao mjesto gdje je, uz uzdah olakšanja i zvukove koji su imitirali vjetrove, učinio ono što je sasvim prirodno, oslobodio se plastelina. Tako olakšan, zadovoljno se okrenuo da vidi rezultat svojih napora. Unio sam puno radosti u tu igru, ali i puno onomatopeje. Ta krajnje regresivna igra imala je snažan učinak i na majku i na djevojčicu. Djevojčica se nasmijala, pogledala me i krenula prema sanduku s lutkama, uzela na ruku Makija Kakija i nekoliko puta odigrala identičnu igru. Kao i mnogo puta u radu, postupio sam intuitivno i očito na pravi način. Pokazala se i prednost koju lutka ima u odnosu na neke druge metode, a to je ljekovito djelovanje koje je moguće postići već u prvom intervjuu.

Prvi intervju zapravo su vrata u psihoterapiju. Kroz njih se, doduše, u maglici naziru neki nejasni obrisi budućega zajedničkog putovanja. On služi prikupljanju podataka i stvaranju hipoteza o tome kako je problem nastao, ali otvara i putove psihoterapiji. Djeca s problemima govora, bilo da se radi o

selektivnom mutizmu, mucanju ili jednostavno o inhibiranoj djeci, prepoznaju lutke kao nešto što im je blisko i što bi im moglo pomoći. To je neka vrsta ljubavi na prvi pogled, o čemu svjedoči primjer osmogodišnje M.

M. su roditelji doveli zbog selektivnog mutizma koji se javio nakon posljednje hospitalizacije. Razgovara jedino s majkom i ocem. M. je, na opće čuđenje majke koja je prisustvovala seansi, progovorila, čim je ugledala lutke. Odmah je izabrala nekoliko lutaka koje su počele razgovor. Mene i majku tretirala je kao publiku. Nisam bio ni doktor Bastašić ni Zlatko, već „publika“. To je značilo da sam morao vrlo pažljivo slušati i gledati njene scenske vinjete, bogate sadržajima i duhovitim dijalozima. Pritom je mijenjala naglasak i intonaciju, ovisno o izgledu lutaka. U prvih nekoliko seansi u igrama su se izmjenjivali dvorjani, vojnici, dvorske lude, razne životinje, da bi se postupno iskristalizirala ljubavna priča o princu i princezi. Predstava završava tako da princeza rađa i svi slave. Tada se diže s poda, sjeda za stol i crta crtež na kojem je kolijevka, u njoj maleno dijete i pored nje djevojčica po imenu „Prugasto biće“ koja mora čuvati malog dječaka, a za nju nitko ne haje. Nakon toga razgovaramo o nezinoj ljubomori i ljutnji na brata i majku kao o nečem što je potpuno prirodno. M. je tako, uz pomoć lutaka, uzela terapiju u svoje ruke i dovela me do trenutka kada je osvijestila svoje igre, to jest do trenutka kada smo mogli razgovarati o njezinu problemu. Njezin je primjer zanimljiv i po tome što je prostor igre – scenski prostor, odvojila od prostora za razgovore. Nakon što smo obavili „krivnjektomiju“, simptomi su nestali, a M. se počela igrati s djecom, telefonirati i dogovarati susrete. U daljnjim seansama sve se više oslobađala i sve su više do izražaja dolazili njeni stvaralački potencijali. Zadržala je jedino strukturu seanse, koja je svaki put podijeljena u dva dijela, na igru na podu s lutkama i crtanje za stolom uz razgovor u kojem prorađuje proigrani materijal. Ovdje bi se moglo postaviti pitanje što je to što je ljekovito u igri. Igra u prisustvu majke ima drugačiji karakter nego igra bez nje. Kao i majka, i terapeut potiče aktivnim slušanjem i gledanjem (bez publike nema kazališta). Razgovori s roditeljima uvjerali su me da nije potrebna ni obiteljska ni bračna psihoterapija. Djevojčica je morala sama razriješiti svoje nesvjesne konflikte koji su nastali, između ostalog, rođenjem brata te polaskom u školu. A zašto je trebala terapija, zašto te konflikte nije mogla riješiti uz roditeljsku pomoć? Razlog je vrlo jednostavan: zato što su roditelji djelomice bili sadržaji njenih konflikata.

U scenskoj igri lutkama terapeut je već na samom početku puno aktivniji nego u drugim oblicima psihoterapije. Djeci su one zaštita jer njima mogu

igrati razne aspekte sebstva, bez straha. Duhovito je to izrekao jedan dječak što je progutao nekoliko lutaka: „Pa nisam ja ljut i gladan, već vuk.“ A u naravi je vuka da bude proždrljiv, da ima vučji apetit i uvijek nanovo proguta Crvenkavicu i bakicu. Djetetu je svejedno vidimo li mi terapeuti u tom aktu introjkciju ili ne.

Prvi intervju strukturiran na opisani način uvodi suigrača neposredno i vrlo rano u psihoterapiju. O njemu i te kako ovisi cijeli daljnji terapijski proces. I upravo to ne smijemo zaboraviti: psihoterapija je proces, u kojem prvi intervju otvara vrata za jedno novo iskustvo.

PSIHOTERAPIJA JE PROCES

Svaka psihoterapija djeteta otvara brojna pitanja o obitelji. Terapeut i te kako može podržavati obiteljsku patologiju, ako radi isključivo s djetetom koje ima ulogu „crne ovce u obitelji“. Takva koalicija ne pomaže ni obitelji ni označenom članu. I u individualnoj psihoterapiji terapeut mora surađivati s obitelji, a vrlo često i s institucijom jer i u njoj dijete može postati „crna ovca“. Koji put terapeut, ako procijeni da ostali dijelovi obiteljskog sustava funkcioniraju bez problema, radi samo s djetetom.

U psihoterapiji djeteta ravnjam se prema osnovnim postavkama psihodinamske psihoterapije analizirajući odnose između pojedinih dijelova ličnosti, ali ne zanemarujući obiteljske okolnosti i transakcije (Sl. 3/str. 323). Često se u dječjim igrama, snovima, i crtežima zrcale transgeneracijski introjicirani obiteljski odnosi i konflikti isprepleteni s osobnim konfliktima. Proigravanjem i proradom tih nesvjesnih konflikata osloboda se energija važna za razvoj osobnosti. Proširene granice ega omogućuju da sekundarni logični procesi zamijene magijske prelogične. Iako osobno radije prepuštam djetetu da samo nađe put od nesvjesnog ka svjesnom, ponekad su interpretacije nezaobilazne. Interpretacija uz pomoć lutaka manje je bolna, nije izravna. Na pitanje kako tumačenja djeluju nije jednostavno odgovoriti. Proces prevođenja nagonskog i osjećajnog u simbole, u govor čovjekov, jest usud. Zadatak psihoterapeuta jest da tumačenjem zbrkanih unutarnjih sadržaja i odnosa sa svijetom omogućiti prepoznavanje procesa koji blokiraju protočnost, put od nesvjesnog, od kaosa do svjesnog reda i smisla, te da otvori put ka simbolizaciji. Djetetu terapeut pomaže da razumije ono što se s njim događa, naravno u skladu s njegovim iskustvom. Igra tu ima neobično važnu ulogu, ne samo u smislu sublimacije, već i kao stvaralački čin: dijete vlastitim snagama oblikuje jednu

drugu stvarnost ekstrojiciranu i zato prepoznatljiviju. A igra već sama po sebi opetovanim proigravanjem omogućuje razrješavanje problema. Koliko će se interpretirati sadržaji i prijenos, ovisi o terapeutu i njegovu usmjerenju.

Moji psihoterapeutski počeci vezani su uz psihoanalizu, ali sam se kasnije susreo s drugačijim pristupima: gestalt terapijom, hipnoterapijom, NLP-om, biodinamskom terapijom itd. Posebno su mi bliski radovi dječjih hipnoterapeuta nadahnutih učenjima M. Ericsona. U njima sam prepoznao ponešto od onoga što i sam radim.

Ta teorija u praksi otkriva vezu između metafore i simptoma te terapijskih intervencija. Desna polovica mozga (kod dešnjaka) upravlja našim emocionalnim i imaginativnim procesima i svim onim što je vezano uz psihosomatičku. U tom se kontekstu i simptomi promatraju kao neka vrsta metaforičkog govora. Vještim korištenjem metafore može se izravno djelovati na simptom preko desne polovice mozga. U takvom načinu rada analogije, metafore, vicevi, bajke mogu imati snažno djelovanje jer aktiviraju nesvjesni asocijativni lanac, koji pak djeluje na svjesno i tako potiče nova rješenja.

Sperry (prema Mills i Crowley 1986) iznosi iskustva proučavanja mozga. Svaka hemisfera na svoj način prerađuje informacije, ali su obje sposobne objediniti iskustva. Govor je sinergistički proizvod obje hemisfere. Lijeva ga obrađuje sekvencijalno i logično, a desna cjelovito i sveobuhvatno. Za odgonetavanje metafore odlučujuća je desna strana. EEG snimci ukazuju da je lijeva hemisfera najaktivnija pri čitanju i pisanju tehničkim pismom, a desna u dekodiranju slikovnog.

Hipnoterapija se usmjerava na nesvjesne resurse i njihove pozitivne mogućnosti, koje iz nekih razloga pojedina djeca ne koriste za razvoj i učenje. Da bi se do tih resursa uopće došlo, valja dijete dovesti u stanje transa, stanja u kojem se pozornost okreće prema unutra, prema osobnim bogatstvima uz pomoć kojih se potiče rast i razvoj. Doticaj s vlastitim pozitivnim mogućnostima, snagom i iskustvom, omogućuje ovladavanje problemima s kojima se suočavamo.

ZAKLJUČAK

U svojoj knjizi „Muenchhausens Zopf“, objavljenoj 1992, Paul Watzlawick razmišlja o budućnosti u sve digitaliziranijem svijetu. O djeci koja nikada nisu vidjela staru „vuru“ s kukavicom, kazaljka, o djeci koja u slobodno

vrijeme uglavnom sjede ispred računala. Velika količina informacija koja nas preplavljuje s raznih ekrana, nije ni u kojem slučaju jednaka znanju. To obilje informacija ima najčešće suprotan učinak: umjesto obogaćenja, vodi osiromašenju. To se jasno vidi kod djece, ovisnicima o ekranu, koja su zaboravila na osobnu kreativnost i kod koje se svijet suzuje na to što im nude igrice. Iako je zabrinut, Watzlawick vidi izlaz kroz male korake. Tijekom moga dugogodišnjeg rada nastojao sam djetetu donekle vratiti analogni svijet, uz pomoć igre lutkama i drugih kreativnih modela komunikacije. Pri tome sam i sam otkrivao ljepotu lutkarske umjetnosti. Tom kontinuiranom radu pridodajem i mnoge radionice s roditeljima, nastavnicima i svima onima koji se bave podučavanjem i odgojem djece.

LITERATURA

- Cvetko, Igor. 1996. *Slovenske otroške prstne igre*. Ljubljana: Didakta
- Mills, C. Joyce. Crowley, J. Richard. 1986. *Therapeutic Metaphors for Children and the Child*. New York: Bruner/Mazel.
- Mrkšić, Borislav. 1975. *Drveni osmijesi*. Zagreb: Centar za vanškolski odgoj Saveza društva „Naša djeca“.
- Supek, Rudi. 1987. *Dijete i kreativnost*. Zagreb: Globus.
- Vygotsky, Lev, Semyonovich. 1978. *Mind in Society*. Cambridge, Massachusetts, London: Harvard University Press
- Watzlawick, Paul. 1992. *Muenchhausens Zopf oder Psychotherapie und "Wirkllichkeit"* München: Piper.
- Winnicott, Donald W. 1971. *Playing and Reality*. London: Tavistock Publication.