

# ובתפקיד הראשי: הנפש

זה מכבר הופקע המשחק בתיאטרון מייעודו הבלבדי, להעלות מחזה לפני קהל. בהשראתו התפתחו דרכים שונות של עבודה עם הנפש. שתיים מהן הן הדרמה-תרפיה, כאן היא מובאת דרך מודל לילה – משחק כשלעצמו שיצר דוב בלום-יזדי, ותיאטרון הפלייבק, כפי שמציג אותו רני אמיר, ממקימי אנסמבל לצאת מהסיפור

## פעם בעיירה קטנה ושוקקת חיים...

דוב בלום-יזדי

יומן מסע מרתק של קבוצת דרמה תרפיה, שנפגשה במסגרת לימודיה בבית הספר לאמנויות באוניברסיטת חיפה. מנחה הקבוצה, דוב בלום-יזדי, פיתח את המודל לילה – משחק כשלעצמו, המאפשר לחבורה של אנשים להפליג למחוזות לא צפויים ולפגוש את עצמם מחדש במרחב פנטסטי וקסום

ריפוי באמצעות יצגן -

הכירו את העיירה פורטופינו ואת פרו

ואופטימי שבני העיירה מייאשים אותו; חולייטה – אמנית מתנשאת ומנוכרת המשוועת לחברה; דוד – עורך דין אפל שתר אחר האור; סאנסי – הסטייליסטית הקלילה והחיננית המעלה את חמתם של התושבים. בעיירה זו פרו עובד כשליח המלך ומשלים את הכנסתו במלאכות כמו הדלקת פנסי רחוב, חלוקת תה ואף קיבוץ נדבות. כל הדמויות האלה נמצאות בתחילת מסע מרתק של קבוצת דרמה תרפיה, שעברה תהליך טיפולי באמצעות המודל לילה. התהליך התנהל באוניברסיטת חיפה, בבית הספר לטיפול באמצעות אמנויות ונמשך לאורך סמסטר שלם. השתתפו בו שבעה אנשים, בני 30-40, כולל אותי, המנחה, בתפקיד פרו. התאספה קבוצה הטרוגנית: חלקה רווקים, חלקה נשואים וחלקה בעלי משפחות; חלק חילוניים, חלק דתיים, חלק ערבים (דרוזים) וחלק היגרו לארץ והתגירו; היחס בין המינים היה כמעט שווה, וחלק מהמשתתפים שינו מגדר, כשגילמו דמות. בכתבה זו אבקש לתאר את התהליך הקבוצתי שעברנו ולשזור בתוכו את הצגת פרדיגמת המשחק של הלילה

פרו (Ferro) הוא בחור איטלקי, נצר לשושלת סטרוצי, בתחילת שנות ה-30 לחייו. בעברו היה אציל אירופי. הוא נולד בפירנצה לאימא נוצרייה ולאב יהודי ומילא תפקיד אינטלקטואלי חשוב בטיפוח "המוזיקה החדשה" בעירו. הוא היה חבר בקבוצת הקמראטה הפלורֶנְטִינִית של הרון ג'ובאני דה בארדי. כאציל היה פרו אדם שמח, מלא חיים וחופשי כציפור דרוו. זוגיות או הקמת משפחה לא עניינו אותו מעולם. גורלו של פרו לא שפר עליו. כמוזיקאי צעיר, פזיז וקל דעת הוא ירד מנכסיו, ובעקבות זאת איבד את תואר האצילות. שבור לב וחסר כול, יצא לנדוד והתגלגל לעיירה קטנה בשם פורטופינו, שם התגורר בשכונה קטנה וצנועה, עם עוד שישה שכנים: זקן העיירה – קשיש חסר שם, ספק שפוי ספק משוגע; מר יעקב – קבלן מסוקס וסנטימנטלי; רוי – שריף חרוץ



Edvard Munch, Two Women on the Shore

ואת המודל המשחקי שנגזר ממנה – **לילה – משחק כשל עצמו** (Leelah – Play for Itself).

לילה הוא מונח בסנסקריט התופס את הקיום עצמו כמשחק אלוהי. הפרדיגמה של הלילה נכתבה כמסה תיאורטית לתואר דוקטור במסגרת המסלול לפסיכואנליזה ופרשנות באוניברסיטת בר-אילן והיא מחולקת לשלוש חטיבות. האחת בוחנת את יחסי הכוח בטיפול במשחק, השנייה בוחנת את מושג החירות בטיפול במשחק והשלישית מגדירה את זהותו של האדם המשחק בטיפול. שיטת המחקר נעזרת במונחיו של מישל פוקו ומאמצת את ראייתו הביקורתית כלפי עולם הטיפול ומצביו הדכאניים. הפרדיגמה נכתבה מתוך רגישות למצבי דיכוי בחברה ומתוך ניסיון לתת להם מענה. לדוגמה: אני נמנע מלהשתמש בכינוי "מטופל", משום שהוא נגזרת סבילה של המילה "מטפל", וכבר בכך יש רמיזה לסוג מסוים של מערכת יחסים בין השניים. המונחים שבחתי להשתמש בהם כדי לדייק את סגנון מערכת היחסים בטיפול הם "שחקן" ו"שחקן-מטפל".

את עקרונות הפרדיגמה ניתן ליישם באופנים שונים: משיחה מילולית ועד שימוש באמנויות. **לילה – המודל** הוא רק אחת הדרכים שבהן ניתן ליישם עקרונות אלה, והוא נוצר כדי להמחיש ולהדגים את יישומם. מדובר במודל פנומנולוגי, נרטיבי וארוך טווח, המושתת על המשחק **מבוכים ודרקונים** ועל הפוליס היוונית הקדומה. לאחר שכל אחד מהמשתתפים בוחר דמות באקראי, הוא מגלם אותה לאורך כל התהליך. בדומה למשחק **מבוכים ודרקונים**, אף שהדמות עוברת התפתחויות רבות ושינויים מגוונים, הנרטיב שלה נשמר ומשמש ציר המשכי של סיפורה. סיפורה הכללי של העיירה נוצר באופן ספונטני מתוך משחק הדמויות והאינטראקציה ביניהן.

הסיפור אינו ידוע ואינו מוכתב מראש. בדומה לפוליס שהייתה עיירה יוונית שהתנהלה באוטונומיה מלאה, כך הנחת היסוד של המודל היא שלקבוצה יש כל הידע הנחוץ לריפוי העצמי שלה. תפקיד המטפל הוא להחזיק מרחב בטוח ומוגן, שבו ריפוי יכול להתאפשר, תוך שהוא נמנע ככל האפשר מההעברויות. תפקיד הקבוצה הוא לחולל את הריפוי.

פרו, הדמות ששיחקתי, נקראת בשפת הלילה "צֶּפְּגָן". יצגן הוא סוג של אלטר-אגו או אימגו המייצג את הסובייקט בתוך המשחק. היצגן דומה מחד-גיסא ל"זולת עצמי" של קוהוט ומאידך גיסא שונה ממנו, משום שאין מדובר באחר חיצוני, אלא באחר פנימי, חלופי וזמני, שהסובייקט משחק באופן נרטיבי לאורך המפגשים הטיפוליים. פרו הוא הדמות שדבקתי בה לאורך כל המפגשים ואשר ייצגה אותי במשחק. פרו היה נפרד ממני בצורה מוחלטת: אני אינני הוא, והוא אינו אני; יחד עם זאת הוא היה חלק ממני ואני חלק ממנו. הסובייקט ימצא תמיד מעל ליצגן שלו, משום שהוא זה שיוצר אותו ומפעיל אותו. לכן ביני לבין פרו התנהלה מערכת יחסים היררכית; אני הייתי מעליו. ובכל זאת עדיין היחסים בינינו היו הדדיים: היצגן מהדהד את הסובייקט והסובייקט מהדהד את היצגן באופן שוויוני והדדי לחלוטין, בדיוק

כמו מערכת יחסים בין הורה לצאצא. ההורה הוא זה שהוליד את הצאצא ואחראי על גידולו. הצאצא תלוי בהורה שלו באופן היררכי, מכיוון שההורה הוא המבוגר האחראי בגידולו. יחד עם זאת, כפי שהסביר ויניקוט, בלי הצאצא ההורה לא היה הורה, ולכן הצאצא כמו הוליד את ההורה.

מתוך הנחת ההדהוד ההדדי, ומתוך ערות ליחסי הכוח, בלילה הריפוי נעשה אך ורק באמצעות היצגן. היצגן הוא מוקד התרפיה ולא הסובייקט; כלומר: הפוקוס של המטפל מכוון לדמות המשוחקת ולא לשחקן המקורי. שינוי מיקוד זה יוצר מרחק אסתטי ומאפשר עבודת עומק מטאפורית ולא ישירה. בהמשך נראה איך הריפוי הזה מתחולל מתוך רגישות לעניין הדכאנות בטיפול.

### משחק ממשמע או משחק אותנטי – הכירו את זקן העיירה ומר יעקב

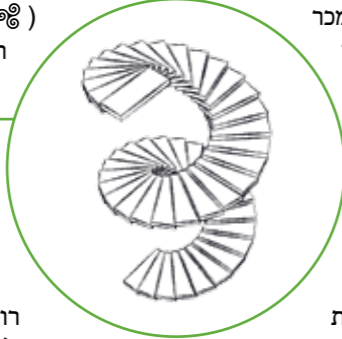
כשמסתיים הביקור בעיירה ויוצאים מהדמויות היצגניים נעריך שיתוף (sharing). השיתוף יכול להיות בדיבור או בכתיבה, כשהאדם המשחק כותב על היצגן שלו בגוף שלישי, כדי ליצור הפרדה מלאה בינו לבין הדמות המגולמת. שימו לב לעושר ולעומק של תיאור השחקנית את היצגן שלה, זקן העיירה: "זקן העיירה הוא קשיש שגילו מעל ל-100 שנה, שהתאלמן פעמיים ואין לו קשר עם ילדיו. הוא אינו זוכר את שמו או את עברו. הוא תמיד מוקף בציפורים ומפזר להן דוחן משובח ביד נדיבה. הבקתה שלו ממוקמת ליד הנהר ועטופה בענפים ועלים. מבחינה פיזית הוא חלש, כבד שמיעה, תפקודו ירוד והוא משתף פעולה רק כשמתחשק לו. הוא אוהב שבאים לבקר אותו ומקשיבים לאגדות שהוא מספר כדוגמת המכשפה שאוכלת תינוקות. הוא מתפרנס בקושי רב מחנות חפצים עתיקה. לשמחתו כמעט אף אחד לא קונה ממנו, כי חפציו הם כמשפחתו. לכל כלי, כף עץ, קופסה וכו' יש סיפור, נשמה וסוד משלו. הוא מדבר איתם ושומר עליהם כמו תינוקות. בעיירה מכבדים אותו, אך גם לועגים לו, כי אי אפשר איתו ואי אפשר בלעדיו. מחד גיסא הוא מסמל את העבר וחרוטה בו ההיסטוריה של המקום, בדומה לאנדרטה. מאידך גיסא הוא מסרב להשתייך ומפריע לסדר ולכללים. יש שאוהבים אותו ומתאמצים להסתדר איתו ויש החושבים שהוא משוגע. אם מסתכלים מרחוק חיי הזקן מצטיירים כאגדה." השיתוף בדיבור או בכתיבה בגוף שלישי נעשה כדי לחולל הפרדה מלאה בין היצגן לבין השחקן. כדי לשמור על כוחה המרפא של המטאפורה, השיתוף על האיש הזקן נשאר תיאורי בלבד ונטול תובנות או מסקנות מצד השחקנית. אילו ניתוחה את דמותו והייתה משווה אותו אליה, הייתה המטאפורה נשברת, והיה נחלש כוחו המרפא של המשחק. ככלל, ככל שיצליחו השחקנים להיות נקיים יותר מפרשנות וחופשיים יותר לשחק, יהיו ביטויי המשחק שלהם מלאים יותר והריפוי שלהם יתחולל בצורה רחבה ומשמעותית יותר. הלילה מגדירה שלושה מצבים שבהם המשחק עלול לקרוס לתוך מערך חלקי וכוחני: כשיש לו מטרה חיצונית (לדוגמה,



כשהשחקנית תנסה להעצים את עצמה דרך דמות הזקן); כשיש קהל צופה (בלילה כל מי שנוכח בחדר, כולל המנחה, חייב לקחת על עצמו תפקיד); כשאנחנו מפרשים את התפקיד המשוחק-היצגן ומשוים אותו לאדם המשחק. הסכנה של מטרה חיצונית, קהל או פרשנות היא שבירת כוחה המרפא של המטאפורה. המטאפורה עובדת כל עוד אנו פועלים באופן ספונטני, חופשי ולא מודע לחיבורים בין השחקן ליצגן. ברגע שהשחקן יתחיל לנתח את היצגן ולפתח מודעות כלפיו, הוא יסרס את המטאפורה ויכתוב מהלכים שיבטלו את כוחו של הריפוי הספונטני.

על פי רוב, לאדם המשחק יש דעה ברורה איך על היצגן שלו לנהוג, מה ייטיב עימו ואילו תהליכים עליו לעבור. דעה זו נובעת פעמים רבות ממוסכמות חברתיות וממחשבות שהתרבות משרישה בנו. בכוח השפעתה הוא עלול להפעיל על היצגן מניפולציות ולכוון אותו. פוקו קרא לאופן שבו אנו מפעילים על עצמנו כוח טכנולוגיית העצמי. כלומר: אנחנו ממשמעים את עצמנו, ללא גורם חיצוני כלשהו שמפעיל עלינו כוח, מתוך אמונה שזוהי טובתנו. כדי להמחיש זאת נפגוש כעת את מר יעקב ואת האינטראקציה שלו עם זקן העיירה. כך תיארתי אותו השחקנית: "מר יעקב שייך לזקני העיירה ועבר את גיל 60. הוא גבר בריא מאוד על אף שמרבה לעשן מקטרת. הוא נשוי שנים רבות, ובדומה לקשר עם חברי העיירה, גם עם אשתו יש לו יחסים של כבוד, אך לא של קרבה. יש לו שתי בנות גדולות שעזבו את הבית ואחת מהן אף התחתנה. את רוב שעות היום הוא מבלה בעבודה כקבלן ואין לו תחביבים. הוא חי חיים פשוטים וצנועים, אוהב להביט על בנייני העיירה, לקשקש עם השכנים, לבקר את חברו הטוב והוותיק, זקן העיירה, לקרוא עיתון ולעשן. אחרי יום ארוך בעיירה הוא מעדיף להיות בבית ולאכול מרק טוב, לבד. מדובר באיש מאוד פרגמטי ופרקטי. המחשבה שלו היא ש'הוא בטוב', שכולם בטוב והוא אינו מעמיק בחשיבתו. למרות היותו גבר אדיש יש בו איכויות רגשניות והוא טיפוס סנטימנטלי."

וכך תיארתי את מעלליו (שימו לב עד כמה השחקנים מושקעים במשחק ומסורים אליו): "בבוקרו של יום יצא מר יעקב לפגוש כמה משכניו. כהרגלו הוא שמר על ריחוק וקור רוח. הוא פגש ידיד ותיק, שאיתו חלק פרק מילדותו – הזקן ללא שם. יחסו של יעקב כלפיו הינו תומך ואוהד מתוך כבוד לסניליות שלו. מר יעקב החליף כמה מילים עם סאנסיי הסטייליסטית, עם רורי השריף וניסה להבין מה טבעה האמיתי של חולייתה האמנית. חברו הזקן מכר לו קערת מרק ובתמורה ביקש ממנו את כובעו. מר יעקב, מצידו, לא התכוון לוותר על כובעו היקר לו, ולכן הציע לחברו כובע חדש שיכין עבורו לשבוע הבא. חולייתה, שנכחה באירוע המכירה, ניסתה לסכסך בין השניים וטענה שמר יעקב מנצל את הסניליות של הזקן ואינו מתכוון כלל להביא את הכובע המובטח. מאחר ומר יעקב רצה בטובתו של הזקן, הוא מצא עצמו מבלבל, פגוע וללא הבנה מדוע הוא מואשם. "בשלב הזה דיווחה השחקנית על קריסתה של הדמות: "הרגשתי פגוע, אי-צדק, חוסר הבנה ושאינו כבר לא מר יעקב, אלא אני עצמי. הרגשתי צורך לפנות לאדם ששיחק את חולייתה, לשתפו ברגשותיי ולהבין ממנו מדוע האשים אותי."



אנו עדים כאן לרגע שבו היצגן, מר יעקב, קורס בשל התמזגות בינו לבין השחקנית הדבקה בסט הערכים שלה המנחה אותה במציאות. בלילה אנחנו דווקא חופשיים לשחק עם סט הערכים שלנו, לבחון אותו ולהכיר אותו מחדש. הצורך של השחקנית לדבוק בערכים, כמו השכנת שלום או הגינות, הוא חלק מהתנהלותה בחיים, ולא שייך למשחק. לכן הוא מייצג כאן תהליך של משמוע עצמי שלה. יבוא ערך זה לתוך המשחק מסמל מהלך של אסדרה ורגולציה חברתית שאנחנו דווקא מנסים להימנע ממנו. מודל הלילה יוצר מרחב משחקי המזמין אותנו להיות חופשיים ולהתנהל בדרך שלא דווקא נתפסת כמוסרית. באמצעות פרו, שתפקידו הוא שחקן-מטפל, אזמין את מר יעקב לערוך את הבריר שביקש במסגרת מרחב המשחק. מחוץ למרחב המשחק אזמין את השחקנית להימנע מלזהות את עצמה עם הדמות ולאפשר לה לחוש פגיעות, עלבון ובלבול ולהביע תחושות אלה בעיירה. ליצגן מותר להיפגע, לכעוס או להרגיש נבגד. כל רגש ברוך ורצוי, ואנחנו לא שואפים להיצמד לרגשות חיוביים, כפי שהחברה מכתבה לנו. הריפוי יכול להתאפשר דווקא במפגש עם רגשות מעורבים ועיבודם דרך היצגן, ולא בהימנעות מהם ובהגדרתם כלא מועילים להתפתחות שלנו.

המרחב הבטוח המשחקי נוצר מתוך משחק אותנטי ולא על ידי הכוונה חיצונית. דוגמה לכוח חיצוני המופעל על המשחק היא התערבותם של הורים בהליך הטיפולי-המשחקי. לא פעם אני נתקל בהורים המסבירים לי שלילד אסור להמציא חוקים משלו למשחק, כי אחר כך הוא לא מוכן להישמע לחוקים בבית. בקשתם היא לשחק תוך כדי הקפדה על הכללים, כך שהילד יוכל לשמור על כללים גם במסגרות שמחוץ לטיפול. כלומר: הם מבקשים להשתמש במשחק כאקט של אכיפה ופיקוח על התנהגות הילד. אבל בלילה החוקים היחידים שחלים על המשחק נובעים ממנו עצמו. כך משחק הלילה מאפשר לפרט לפתח חשיבה ייחודית, יצירתיות וגמישות מחשבתית. הפלא ופלא, מניסיוני, שחקני הלילה מיטיבים להתמודד עם חוקי החברה ואף יודעים להיעזר בהם לטובתם.

### בניית רצפים התפתחותיים – הכירו את רורי השריף

ליווי היצגנים בעיירה נעשה מתוך מודעות ליחסי הכוח בטיפול במשחק ונגזר מתוך הגדרת הפרדיגמה את זהות האדם המשחק בטיפול. הפרדיגמה של הלילה נעזרת במבנה המשולש הספירלי (Triskelion © – סמל קלטי עתיק) כמטאפורה המייצגת את נפש האדם המשחק. האופן שבו נראית כל אחת משלוש הספירלות הוא מדרגות לוליאניות (תרשים 1). כל מדרגה מייצגת מרכיב לינארי, והמבנה הלולייני שהן קולעות בתוכו מייצג את המרכיב המעגלי. הטיפול בלילה נעשה באמצעות בניית שלוש רצפים התפתחותיים לכל אחת משלוש הספירלות. נמחיש את זה דרך דמותו של רורי והאינטראקציה שלו עם אנשי העיירה. רורי הוא רווק בן 32 שנוולד בעיירה בשם באגסו, ועד לא מזמן התגורר עם שני הוריו המבוגרים. הוא למד פיזיקה, אבל הפסיק את לימודיו ובוחר להיות שריף לטובת הטיפול בהוריו. לפני שנה וחצי סיים את לימודי ההסמכה, ולאחרונה הציבה אותו רשות הפיקוח בפורטופינו. כך נאלץ בכל זאת לעזוב את מקום

המגורים של הוריו. מאז הוא לא רואה אותם הרבה, לצערך, אבל הם שומרים על קשר טוב. רורי מצליח לרקום יחסים אישיים בעיירה, ופעם בשבוע הוא משתתף בחוג קליעה בחץ וקשת. כשתושבי העיירה נשמעים לו והכול כשורה, הוא מגלה אופטימיות, סבלנות, מוטיבציה גבוהה לתפקיד ושמחת חיים. כשתושבי העיירה אינם נשמעים לו, הוא שוקע לתוך ייאוש, מסתגר והופך חסר סבלנות. כך דיווח השחקן על היצגן שלו: "רורי פתח את היום, בדומה לשאר השבועות הקודמים, ברוח כבדה ובחוסר חשק לפגוש את תושבי העיירה. דוד העורך דין ניגש אליו ואמר שנראה שמהו עובר עליו. רורי שיתף אותו בתחושת הייאוש מהתנהגותם של תושבי העיירה. הוא החליט לאזור אומץ ולומר לדוד שבעייתי בעיניו שהוא מסתובב עם נבוט, כי לאף אדם בעיירה אסור להחזיק כלי נשק מלבדו [...] דוד הגיב במין תירוץ שהוא עושה מתיחות עם המקל. רורי לא ידע איך הוא יכול להיות שומר חוק ובו בזמן להביע הבנה לצורך הממשי של דוד בהגנה."

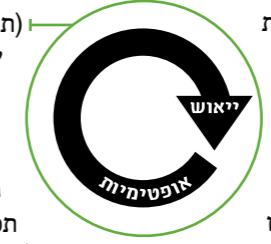
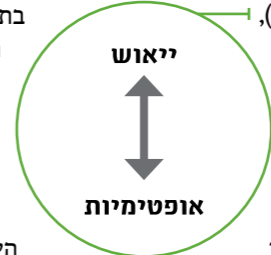
לאור דברים אלה ביקשתי לבנות לרורי רצף התפתחותי ראשון. מבנה הרצף הוא כשל אוקסימורון לינארי (תרשים 2), המכיל בתוכו סתירות ופרדוקסים. התנועה כאן קורית מתוקף החוק האריסטוטלי ולפיו תנועה יכולה להתרחש בין ניגודים רלוונטיים. כאשר יצגן עסוק בתמה מסוימת, התמה המנוגדת לה בהכרח רלוונטית אליו, גם אם בשלבים מסוימים אין לכך ביטוי ממשי. מתוך הדיווח ניתן לומר על רורי שהוא מיואש מתושבי העיירה שאינם נשמעים לו ולחוקיו. על כן הרצף הראשון שלו יהיה "ייאוש-אופטימיות". מצד אחד הוא נכשל בביצוע תפקידו, ומהצד האחר הוא לא מאבד את התקווה; לדוגמה: הוא מבקש מדוד לפרוק את נשקו. כדי לזהות את שני הרצפים האחרים, נעבור להמשך הדיווח.

"רורי דוד הצטרפו לאסיפת העיירה שפרו כינס. רורי סירב להתיישב, משום שהוא לא סומך על פרו. הוא הבחין בהתפרסות של פרו כלפי סאנסיי, שסללה שבילים חדשים בעיירה, ונגעל מהתפרסותו (נחש שמשיל את עורו נשאר נחש). בזמן שפרו דיבר בשבח השבילים, רורי נזכר למה הוא בכל זאת שומר חיבה לפרו הקבצן; הרי חוש היוזמה שלו תמיד טומן בחובו הבטחה לשפע ועושר שהעיירה יכולה להיתרם מהם רבות. מתברר שהשביל שסאנסיי בנתה לא התחבר לכל הבתים, מה שעורר את חמתם של חלק מהתושבים. מר יעקב ניסה לקרוא לפשרה, אבל לרורי לא הייתה סבלנות לשיחה. כשנשאל לדעתו אמר בבירור שהוא לא מבין מדוע סאנסיי לא התייעצה מראש וחסכה את אי הנעימות. מעבר לכך הנושא ממש לא עניין אותו." לאור דיווח זה ומתוך יחסו לפרו, לסאנסיי וליתר התושבים ניתן לומר שהרצף התפתחותי השני של רורי הוא "סובלנות-זלזול". לדוגמה: מצד אחד הוא בז לפרו, ומהצד האחר הוא שומר לו חסד נעורים. כדי לזהות את הרצף השלישי נעבור לסוף הדיווח.

"בזמן השיחה רורי ראה את חולייטה, ומשהו בליבו יצא אליה. בצעד ספונטני ולא אופייני הוא הציע לה לבוא לביתו ולשתות תה. כשישבו במגדל השמירה שלו, חולייטה שאלה אם יש לרורי אלכוהול. הוא ענה שאסור לו לשתות בתפקיד, אבל אז במחשבה שנייה הסייר את כובע השריף שלו, הניח את חרבו בצד ומזג לשניים קצת עירק בתה...

בשלב מסוים כל תושבי העיירה הגיעו לביתו של השריף, ורורי חש חוסר סבלנות לנוכחותם הלא רצויה ולבעיותיהם. עם זאת הופתע לגלות שהם הצליחו לפתור את עניין השבילים ללא התערבות. זאת הייתה הפתעה נעימה ולא צפויה ואולי התרחשה בגלל שהניח לה להתרחש מעצמה ולא התערב. "לאור הדיווח הזה ניתן לומר שהרצף התפתחותי השלישי של רורי הוא "גמישות-נוקשות". רורי מצליח לחלץ את עצמו מתוך האסיפה לטובת מפגש עם חולייטה. במפגש הוא מוותר על ההיצמדות לחוקים הנוקשים, פורק את נשקו (כפי שביקש לפני כן מדוד) ומרשה לעצמו רגע של נועם בחברה טובה. שלושת הרצפים האלה אינם משתנים במהלך הטיפול, מלווים את היצגן לאורך כל המפגשים ומרכיבים את המאפיין המרכזי שלו. מי שער להם ועוקב אחריהם במודע הוא השחקן-המטפל בלבד. הפרדיגמה מגדירה בתוך האוקסימורון ארבעה סוגי תנועה המתארים את הדיאלוג בין הקטבים: (1) חסום ✖ (למשל כשרורי רק מיואש למשל או רק אופטימי); (2) מתהפך ⇄ (למשל כשרורי ברגע אחד סובלני וברגע אחר מזלזל); (3) מהסס ⚡ (למשל כשרורי נמצא בתהליך חקירה ובודק את הטווח שבין שני הקצוות); (4) הרמוני ⚙ (למשל כשרורי עובר בתואם בין גמישות לנוקשות). בתום כל מפגש המטפל מסמן באמצעות האיורים על גבי דף מעקב רצפים התפתחותיים את סוג התנועה הרלוונטית. מטרת הטיפול של כל יצגן היא להתודע לארבעת סוגי התנועה. כל הארבעה חשובים באותה מידה להתפתחותו, והיחסים ביניהם לא היררכיים. תפקידם של הרצפים לנטרל מערך כוחני שבו מעדיף השחקן-המטפל את הקוטב "החיובי" על פני הקוטב "השלילי". מטרתם למנוע ממנו לדחוף את השחקן לכיוון מסוים ברצף. בקשת הפרדיגמה היא להיחלץ מתוך התפיסה הלינארית-ההיררכית לטובת תפיסה מעגלית-ספירלית. כמטפל אני מתבונן ברצפים ההתפתחותיים, בהתאם לתפיסתו של יונג את אחדות הניגודים ובהתאם לתפיסות מסורתיות שבהן יש חשיבות הדדית לשני קצוות הרצף; מבחינתי שניהם רצויים באותה מידה ושניהם מתקיימים באופן מעגלי. הייאוש, הזלזול והנוקשות של רורי הם תכונות חיוניות לא פחות מאופטימיות, סובלנות וגמישות. סובייקט המבקש להיפטר מה"צל" של תכונותיו, דינו שהן ירדפו אותו. קבלתן מאפשרת מפגש בין קצוות האוקסימורון והוא מקבל צורה מעגלית. המפגש בין הקצוות הניגודיים יוצר מבנה סיבובי (תרשים 3), המתניע עוד סיבוב בספירלה האינסופית.

יש לומר שהתפיסה הלינארית היא מערבית והיררכית, אבל בטבע אין כלל קווים ישרים. בעבודה עם המודל אני מבקש לנטרל את הנטייה של המטפלים והשחקנים לייצר סובייקטים חד ממדיים – מועצמים, חיוניים, מאושרים, מתפקדים ויצרניים – ולאפשר לכלל תכונות היצגן לבוא לידי ביטוי במשחק. מנקודת מבטי, כל תכונה השומרת על מידתיות ראויה ורצויה להתפתחות האדם המשחק. ניסוח הרצפים ההתפתחותיים והבנת חשיבות הניגודים מאפשרים לעקוב אחר היצגנים וללוות אותם באופן סובלני ופנומנולוגי, כלומר תיאור נקי של תהליך התנסות ללא ניתוחו. זהו ליווי לא מגמתי, ואין לו מטרה הנמצאת מחוץ למשחק. שלב הפרידה מהעיירה ימחיש את התנועה ההתפתחותית שעבר רורי.



### סוף לסיפור

לקראת סוף התהליך החלו היצגנים להיערך לסיום ביקורם בעיירה. בקטע הבא ניתן לזהות אצל רורי תנועה התפתחותית שהתאפשרה בזכות התמיכה בו וקבלת כל מנעד תכונותיו: "רורי הוציא מהתנור את הלחם (שהכין לתושבים), [...] והציע לדוד שיסתובבו לחלקו יחדיו. הם פגשו את ג'ולייטה ומר יעקב שלקחו חתיכת לחם עם ריבה. רורי הזמין את פרו לטעום מהלחם, [...] ולאחר מכן גם את סאנסיי והאיש הזקן. כל תושבי העיירה עמדו במעגל ושוחחו. רורי התמלא בתחושה של חום ומשפחתיות. כשהחלו התושבים לדבר על המקום שיעברו אליו, רורי אזר אומץ ואמר שהוא לא מתכוון לעזוב ושהוא מציע שייערכו למרד (זאת אולי הפעם הראשונה שרורי הביע את דעתו בנחרצות בפורום העיירה)". ניתן לזהות כאן פיוס ספונטני שחל בינו לבין תושבי העיירה ומעבר לקוטב האופטימיות. מה שאפשר את התנועה ההתפתחותית של היצגן "רורי" הוא גילוי של סוגי תנועה שונים על פני הרצף שלו. כלומר: כשהיו תנאים תומכים ומגינים, נטולי שיפוט, התאפשרה היכרות עם סוגי תנועה נוספים, והדמות יכלה לעבור מהלך של איוון עצמי וריפוי ספונטני.

והשחקן ממשיך לדווח: "רורי פתאום חשב על [...] כמה טוב זה יהיה [...] להתנתק מתפקידו המתיש כשריף ולחזור אולי ללימודי הפיזיקה שנטש בזמנו. הוא שיתף את המחשבה הזאת עם דוד, והיא מילאה אותו תחושת נוסטלגיה מנחמת ועצב על כל הדברים שיעזבו, [...] ושוב עלה בפיו של רורי זיכרון טעים של עוגיות שאביו היה מכין. [...] גם התעניינותו של פרו הייתה לו נעימה, כי הרגיש שכוונותיו טובות. [...] כשישבו מסביב למדורה, שוב הייתה תחושה חזקה של חום שהציפה את רורי. [...] כל התושבים אכלו ונהנו מאוד. [...] חולייטה שאלה את רורי אם הוא בונה קריירה חדשה כאופה. [...] רורי לא היה בטוח אם הוא באמת יכול להיות אופה, אך הידיעה שהוא מסוגל לדאוג לעצמו הייתה מחזקת ומנחמת." גם כאן ניתן לזהות תנועה התפתחותית לעבר קוטב הסובלנות. יחד עם זאת אדגיש שכמטפל אני לא מעדיף את הקוטב "החיובי", שמועצם כאן לצורך ההמחשה. בפועל, גם בתהליך הפרידה עדיין נע רורי על פני הרצף ועלו אצלו סוגיות גם מהקוטב ה"שלילי", מה שהפך את התהליך לאוטנטי ועמוק.

הדיווח של רורי ושל חבריו לעיירה, קבוצת הדרמה-תרפיה, מלמד שהחוויות העולות מתוך המשחק עשירות, מגוונות, משמעותיות ובעלות פוטנציאל רב לריפוי. בניית סביבה משחקית מלאה ללא קהל, ללא מטרות חיצוניות וללא פרשנות יוצרת מעבדה חברתית מוגנת ובטוחה. זוהי סביבה המאפשרת לשחקנים להעלות חומרים

קליניים חשובים. בניית הרצפים ההתפתחותיים יוצרת מבנה מנטלי המנטרל שיפוט חיצוני וכוחניות, ומאפשר קבלה, חקירה וגילוי. תהליך הליווי מתנהל בידי שחקן-מטפל ומתחולל בכפוף להיכרות עם ארבעת סוגי התנועה החלים על פני הרצפים ההתפתחותיים. ניתן לראות שנוכחות המטפל אינה דומיננטית, אלא בעיקר מאפשרת ומחזיקה את המרחב המרפא. לאורך שנותיי כמטפל בדרמה זכיתי לבקר במספר עיירות; רובן ככולן היו מופלאות ועמוקות. תודתי תמיד נתונה לכל אותם שחקנים מסורים המושקעים בספור, שהתמזל מזלי ולמשך חודשים ספורים נשזר גורל דמויותינו. העיירות האלה מלוות אותי תמיד ונצורות בליבי.

אחתום בשיר 2 מספר הדאו הממחיש את חשיבות אחדות הניגודים.



כָּל הָעוֹלָם יוֹדֵעַ שֶׁהַיֶּפֶה הוּא יָפֵה –  
יָתֵה הַמְּלָכָר;  
כָּל הָעוֹלָם יוֹדֵעַ שֶׁהַטּוֹב הוּא טוֹב –  
יָתֵה הָרָע.  
יֵשׁ וְאֵין נוֹלְדִים זֶה מִזֶּה,  
קִשָּׁה וְקַל מְשָׁלִימִים זֶה אֶת זֶה,  
אֶרֶץ וְקֶצֶר מְדֻגְּשִׁים זֶה אֶת זֶה,  
גְּבוּרָה וְנַמוּף נִשְׁעָנִים זֶה עַל זֶה,  
קוֹל וּמְשָׁמְעוֹת תּוֹאֲמִים זֶה אֶת זֶה –  
אֵלֶּה הֵם הַקְּבוּעַ.  
לְפִיכֹר: הַחֶכֶם –

מְתַגַּוֵּר בְּמַעֲשֵׂה שְׂבָאִין-עֶשְׂיָה,  
מִנְהִיג אֶת הַלְמוּד שְׂבָאִין-מְלִים.  
רְבוֹא הַדְּבָרִים קָמִים מְתוֹכוֹ וְהוּא אֵינוֹ רְאִישִׁתָּם,  
מוֹלִידִם וְאֵינוֹ עוֹשֶׂה אוֹתָם קִנְיָנוֹ,  
עוֹשֶׂה לְמַעַנְם וְאֵינוֹ בָּא בְתַבְעוֹת,  
מְשָׁלִים פְּעָלוֹ וְאֵינוֹ שׁוֹכֵן בוֹ;  
וּמְשׁוּם שְׂאֵינִי שׁוֹכֵן בוֹ,  
מְשׁוּם כִּפֹּל לֹא יִחְדַּל פְּעָלוֹ.

- מקורות**
- דוב בלוס-יזדי, שפה, קואן, עולם. רבועו לפסיכולוגיה ממזרח ומערב, 2013. academia.edu/3855733
  - דוב בלוס-יזדי, לילה – משחק כשלעצמו. בתוך ר' ברגר (עורך), היצירה – לב הטיפול (עמ' 67-95). קרית-ביאליק: אח, 2014.
  - דוב בלוס-יזדי, משחקים של כוח: המשחק ההויזינגיאני מול המשחק הקלייניאני. טיפול באמנויות: מחקר ויצירה במעשה הטיפול, 4(2), 457-474, 2014.
  - דוב בלוס-יזדי, משחקים של חירות: המשחק הגאדאמריאני מול המשחק הוויניקוטיאני. טיפול באמנויות: מחקר ויצירה במעשה הטיפול, 7(5), 2017. calameo.com/read/0052011301c9d56895ce
  - לאו דזו, ספר הדאו. מסינית: דן דאור ויואב אריאל, הוצאת חרגול ועם עובד, 2007.

בהצגת הדמויות בכתבה נעשו שינויים מגדריים, כדי לשמור על פרטיותן.