

CAZURI CLINICE DE PSIHIATRIE.

**EXPLICAȚII PSIHODINAMICE ȘI PSIHOLOGICE
COMPLEXE**

SIMONA TRIFU

CAMELIA PETCU

CAZURI CLINICE DE PSIHIATRIE.

**EXPLICAȚII PSIHODINAMICE ȘI
PSIHOLOGICE COMPLEXE**



Editura Universitară

Redactor carte: Laura Netea
Tehnoredactare: Angelica Mălăescu
Imagini copertă și interior: Gheorghe Gânguț
Coperta: Angelica Mălăescu

Copyright © 2010
Editura Universitară
Director: Vasile Muscalu
B-dul. N. Bălcescu nr. 27-33,
Sector 1, București
Tel./Fax: 021 - 315.32.47 / 319.67.27
www.editurauniversitara.ro
e-mail: redactia@editurauniversitara.ro

EDITURĂ RECUNOSCUTĂ DE CONSILIUL NAȚIONAL AL CERCETĂRII
ȘTIINȚIFICE DIN ÎNVĂȚĂMÂNTUL SUPERIOR (C.N.C.S.I.S.)

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

TRIFU, SIMONA

**Cazuri clinice de psihiatrie : explicații psihodinamice și psihologice
complexe** / Simona Trifu, Camelia Petcu. - București : Editura Universitară, 2010
ISBN 978-606-591-080-5

I. Petcu, Camelia

616.89

© Toate drepturile asupra acestei lucrări sunt rezervate autorului.

Distribuție: tel./fax: 021-315.32.47
021-319.67.27
comenzi@editurauniversitara.ro

ISBN 978-606-591-080-5

Cuvânt înainte

Studiul de caz are un trecut glorios în învățământul medical și un viitor nesigur, fiind estompat pe nedrept de *aglomerările* de cazuri ce compun metaanaliza, în virtutea unei poziționări superioare în atât de des evocata piramidă a *evidence based medicine*.

Psihiatria se înscrie în această tendință. De la clasicele studii de caz ale lui Freud (Dora, micul Hans, Rattenman, Wolfsmann, Președintele Schreber) la Casebook-ul DSM IV TR regăsim o tipologie descriptivă oarecum transnosografică și fie și numai din acest motiv cu valoare perenă, îndeosebi prin frământarea plămădei semiologice a cazurilor.

Într-un mod cu totul nemeritat, psihiatrii sporesc constant rândurile nefericiților lumii intelectuale. Destinul de cenușăreasă al profesiei lor se reflectă zi de zi și an de an asupra propriei lor vieți, asupra propriului lor destin. Poate că una dintre sursele acestei nefericiri o reprezintă *dificultatea specială a definirii noțiunilor* cu care operează, dificultate speculată cu malițiozitate de "adversari". Printre alte particularități ale domeniului există și aceea a *adversității*: vezi fenomenul marcat de accente filosofice și ideologice al anti-psihiatriei.

Dacă asemănăm psihiatria cu o țară necunoscută, atunci *semiologia* ar trebui să fie limba acestei țări, o limbă străină ce trebuie învățată dacă vrem să înțelegem cam ce se întâmplă într-o asemenea țară. Întreprindere anevoioasă, nu în ultimul rând pentru că, trebuie să o recunoaștem, limbajul psihiatric are o serie de incongruențe, de inconsecvențe și chiar de inadvertențe.

Piatra unghiulară a oricărui caz este examenul psihiatric. Examen psihiatric înseamnă, în esență, *dialog* între medic și pacient. Acest dialog (mai liber sau mai strâns), într-o perspectivă semiotică, rămâne, în fapt, o vehiculare a informației de la *un emițător* (pacientul) la *un receptor* (psihiatrul). Particularitatea acestei interrelații o constituie fluiditatea vehiculului purtător al informației, *cuvântul*. Dificultatea acestei interrelații constă în faptul că presupune cel puțin 3 operațiuni de *codificare / decodificare*:

1. codificarea primară: ceea ce simte pacientul în ceea ce spune, cu alte cuvinte, transformarea unei anumite trăiri într-o comunicare verbală, adică într-o propoziție;

2. decodificarea de către psihiatru a acestei comunicări, adică traducerea propoziției din limbajul pacientului în limbajul psihiatrului;

3. codificarea secundară: transformarea propoziției într-o noțiune semiologică.

Vom observa că 66% din acest efort aparține psihiatrului. E drept că el poate spori efortul pacientului prin întrebări dirijate, prin reveniri, adică prin *feed-back*-uri. Pentru a rămâne într-o terminologie wieneriană, vom remarca faptul că operațiunea de codificare primară presupune un mecanism preponderent intuitiv, de tip *black-box* (gândire "dionysiacă", gândire de "emisferă dreaptă"), în timp ce operațiunea de codificare secundară presupune un mecanism analitic, de tip *white-box* (gândire "apollinică", gândire de "emisferă stângă").

În timpul interviului clinic o tânără pacientă ne spune: "Sufletul meu e în toate lucrurile din jur". În procesul de codificare secundară, psihiatrul trebuie să identifice varianta optimă de discriminare între diversele semnificații ale acestei propoziții: marker de productivitate noetică sau / și perceptuală? depersonalizare - derealizare? Sau, pur și simplu, limbaj metaforic? Doi factori vor influența decizia sa: un factor *prospectiv, analitic*, în care întrebările dirijate, disecante, "de revenire" (*feed-back*) sunt esențiale; și un factor *retrospectiv, sintetic*, superpozabil practic noțiunii de "context clinic".

Fiecare operațiune de codificare / decodificare este grevată de un anumit risc de eroare. Acest risc este greu evaluabil. Credem că este necesar să mai subliniem un aspect. Am arătat mai sus importanța unei atitudini active a psihiatrului (prin întrebări dirijate) în timpul interviului clinic. Din păcate, există și aici un risc de eroare, specific psihiatriei. Este probabil ca prin însăși această intervenție activă psihiatrul să producă "artefacte", să *denatureze* exprimarea trăirilor pacientului său. Am putea vorbi aici despre un anumit corespondent psihiatric al principului de nedeterminare al lui

Heisenberg, probabil mai accentuat în varianta psihometrică a diagnosticului.

Am putea complica această discuție evocând situația, nu chiar rară, a examenului clinic efectuat, într-o succesiune temporală oarecare, de *doi psihiatri*. Operațiunile de codificare secundară suportă o amplificare a riscului de eroare (în cazul în care este importantă *coroborarea* celor două interviuri), iar măsura acestui risc poate fi dată de ceea ce s-a numit *fidelitate între evaluatori (inter raters)*, parametru structural al oricărui test, ca și sensibilitatea sau specificitatea.

Dar nu pentru a complica lucrurile am evocat această situație. Orice operațiune de codificare / decodificare este asimilabilă, în cele din urmă, unui efort de *traducere*.

În lucrarea de față efortul principal aparține autorilor.

Simona Trifu este medic primar psihiatru, conferențiar universitar la Facultatea de Psihologie și Științele Educației, Universitatea București (unde predă cursuri de Psihopatologie și Psihiatrie la studenți și masteranzi), doctor în psihologie, doctor în medicină, membru direct IPA (International Psychoanalytical Association), psiholog clinician principal (supervizor acreditat CoPsi) și psihoterapeut principal în psihoterapie psihanalitică de copii și adolescenți (supervizor acreditat CoPsi).

Camelia Petcu este Medic Șef de Secție la Spitalul Clinic de Psihiatrie „Prof. Dr. Alex. Obregia”, doctor în Științe Medicale, asistent universitar la Catedra de Psihiatrie a UMF „Carol Davila”, psihanalist în cadrul SRP (Societatea Română de Psihanaliză), membru direct IPA (International Psychoanalytical Association) și psihoterapeut independent în psihoterapie psihanalitică (în cadrul ARPP – Asociația Română de Psihoterapie Psihanalitică și FROPP – Fundația Româno-Olandeză de Psihoterapie Psihanalitică).

Lucrarea "*Cazuri clinice de psihiatrie. Explicații psihodinamice și psihologice complexe*" are două părți: Studii de caz dintr-o perspectivă psihoterapeutică și Studii de caz dintr-o perspectivă psihiatrică. Aceste abordări sunt precedate de un capitol consacrat tulburării psihice trăite sau observate de copii, capitol pe cât de original pe atât de tulburător.

Am fi nedrepti dacă nu am aprecia cum se cuvine colectivul de studenți în psihologie și în medicină, precum și medicii rezidenți care au contribuit la realizarea cărții. Ofranda lor este, spre disperarea unora dintre confratii mei ce vor citi prefața, irepetabilă! Pentru că, în esență, este vorba despre tinerețea lor aducătoare de curaj, de entuziasm, de o anumită ingenuitate, dar și de viziune. Nu știu de ce mă bântuie Esenin: „ Nu regret, nu mă jelesc, nu strig / Toate trec ca floarea spulberată / Veștejit de-al toamnei mele frig / Nu voi mai fi tânăr niciodată.”...

Unul dintre meritele fundamentale ale cărții este acela că se citește ușor, ca un roman (bun), că îmbie la o nouă lectură.

„ Carte frumoasă, cinste cui te-a scris ! ”

Conf. dr. Radu Mihailescu
București, 5 decembrie 2010

ÎN LOC DE INTRODUCERE:

TULBURAREA PSIHICĂ - TRĂITĂ SAU OBSERVATĂ DE COPII

„Nu ți-am promis niciodată o grădină de trandafiri”.

Antonia Trifu

Aș vrea să vă împărtășesc și vouă – celor mulți și fericiți că sunteți *normali* - impresiile pe care le-am trăit în această vară, la întâlnirea cu oameni ce au sufletul și mintea bolnave, oameni pe care noi îi numim *nebuni*. Printre primele lucruri pe care le-am aflat, a fost și acela că acest cuvânt **doare**. Apoi, am citit cartea *Nu ți-am promis niciodată o grădină de trandafiri* (Hannah Green), prima mea carte ce reprezintă un contact cu suferința.

Este vorba despre o adolescentă ce și-a petrecut patru ani din viață într-un spital de psihiatrie. Deborah – eroina principală - trăia separată în două, ca o inimă frântă. Lumea reală îi părea rea și cumplită, precum nopțile negre friguroase trăite la Cercul polar; crudă și rece ca spuma valurilor ce se izbesc cu disperare de țărâm. Așa se izbeau emoțiile acestei fete de realitatea zilelor pe care o trăia. Lumea ei imaginară, în care se refugiase, era împărțită pe patru nivele - Yr și Aldebaran erau creații ale minții lui Deborah, pe care le plăsmuise așa cum ai crea ceva drag și de preț. Erau ecouri ale dorințelor ei, vii ca apa fermecată, puternice ca stânca de munte și vechi ca religia însăși. Cartea reprezintă efortul lui Deborah, alături de terapeuta sa, Fried, de a integra cele două lumi, de a putea trece cu ușurință din realitatea în care noi trăim cu toții, în lumea fantastică a propriului inconștient.

Cartea mi-a produs emoții puternice, vibrații profunde, mai ales că, după ce am citit-o, am cunoscut-o pe Carmen, o pacientă adevărată, pe care mi-aș fi dorit mult să o ajut. Citind aceste rânduri,

am trăit stări contrare, paradoxale prin însuși conținutul lor. Adolescența într-un ospiciu înseamnă *o viață moartă, o ardoare rece ca gheața, chinuri pline de plăceri. În lumea nebuniei, iubești urând, plângi râzând de fericire, ești un idiot care creează poezii geniale și urli fiind mut. Ochii mei sclipeau urmărind rândurile, ca niște licurici cuprinși de flori. Buzele îmi erau palide ca ceara veche, mâinile îmi dansau haotic ca niște marionete stricate.*

Cel mai mult m-a impresionat metafora, ce dă și titlul cărții. Deborah se revoltă pe terapeuta sa pe motivul că, prin ședințele desfășurate timp de patru ani, îi „fură” lumea imaginară, fără să îi dea la schimb *o altă lume reală*. Ieșită din boală, fata se confruntă cu aceeași realitate dură, de care fugise pierzând contactul cu ceilalți. Am înțeles în această vară că a fi psihotic înseamnă *a trăi murind în fiecare clipă, nemișcând să descifrezi care este realitatea, a dansa nemișcat un dans fără nume, a pleca rămânând în același destin!*

Aventuri fabuloase în căutarea de sine - evoluția psihodramatică a unei fete de 6 ani-

Csilla Lazsadi

Dragi cititori, colegi, sunteți invitați la o călătorie fermecată împreună cu o fetiță numită Karina. Ea, prin povești, a parcurs un drum plin de peripeții, dar cu mari succese, în a birui temerile legate de situațiile de viață confruntate, tipice vârstei unui preșcolar. Studiul este ales din cadrul unui grup de psihodramă pentru copii preșcolari, dintr-o grădiniță cu predare în limba maghiară.

Câteva cuvinte pentru a anticipa psihodrama pentru copii

Într-un parc din Viena, un tânăr student la medicină, în fiecare zi, la același oră, stă cățărât într-un copac și așteaptă copiii, care se adună tot mai mulți. Prima dată i se aude numai vocea, după care se lasă jos încetul cu încetul și începe jocul. Fiecare copil își alege un nume nou și schimbă ordinea lumii: ei pot deveni părinți sau pot educa adulții; omul poate deveni animal, săracul să se facă bogat, cel mic să se transforme în rege; copiii, în jocurile lor de rol, cuceresc, protestează, interzic, ascultă ori se acomodează.

Tânărul care se joacă cu ei nu este altcineva decât *Moreno*. El pretinde că, prin joc, copiii au posibilitatea să-și trăiască dorința de a fi atotputernici, de a re-înființa lumea, iar asta are un efect psihoterapeutic asupra lor.

Psihodrama este o activitate potrivită atât pentru copii sănătoși, cât și pentru cei cu probleme comportamentale. Este recomandată pentru vârste între 5-6 și 16-18 ani. Totul se întâmplă „de parcă”, în timp ce copilul are posibilitatea de a încerca diferite roluri, fără pericolul de a fi pedepsit pentru asta. I se dezvoltă astfel repertoriul comportamental și are posibilitatea de a-și împlini visele, de a-și juca situațiile încordate, de a căuta soluții pentru problemele

lui. Află mai mult despre sine, învață cum să-și mânuiască „focul” interior, conflictele, să colaboreze și să-și dezvolte creativitatea.

În metoda de psihodramă concepute de Kende B. Hanna, se țin ședințe de o oră, pentru copii de aceeași vârstă. Ei nu trebuie să fie membri ai aceluiași colectiv și pot participa între 4-7 copii, cu doi conducători. Structura unei ședințe ar fi următoarea:

- în loc de introducere: „Cum ești, ce s-a mai întâmplat nou cu tine?”;
- joc de încălzire;
- povestire – ce poate fi creată de un singur copil / alcătuită împreună de mai mulți / formată în lanț / pornită de la desene;
- îmbrăcarea în personaje;
- jocul de interpretare a poveștii;
- ieșirea din rol și dezbrăcarea;
- conversație despre *cum te simți sau dacă vrei să menționezi ceva ce ți-a plăcut sau care te-a deranjat*;
- joc pentru încheierea activității;
- salut ritualic.

Grupul nostru: 5 copii. Introducerea Karinei

Este vorba despre o fetiță de 6 ani și jumătate. Problematika ei cuprinde sentimentul de izolare, provenit din gelozia în cadrul unei fratrii, și teama față de schimbările dese pe care le *rabdă* în tăcere. În povestirile și jocurile ei apar, de altfel, și dificultăți caracteristice vârstei, cum ar fi teama de a se desprinde de mamă. În cei 6 ani, Karina a avut parte de foarte multe schimbări. Mama a urmat cursurile facultății până ce fetița a împlinit 5 ani. La 3 ani, i s-a născut un prim frate, iar, când Karina avea 6 ani, s-a născut fratele ei mai mic. A început grădinița după câțiva luni de la nașterea mijlociu și, în același an, părinții au suferit o criză destul de mare în relația de cuplu, fapt ce a condus aproape la despărțire. În același an, s-au mutat de la oraș la țară.

După spusele mamei, fetița este deosebit de geloasă pe fratele mijlociu, exprimându-se prin „*furii și isterii*” și are o frică marcantă ca nu cumva părinții să se despartă. Mama își exprimă teama ca instabilitatea care a fost în relația ei cu soțul să n-o afecteze prea tare

și are temeri în legătură cu stilul educativ al tatei, care câteodată reacționează prea „nervos” și inconsecvent.

Karinei îi place mult să povestească. La grădiniță, în jocurile cu prietena ei, se uită adeseori la „televizor”, iar ea este cea care improvizează poveștile. Este creativă și cu un bun simț estetic. Este atașată de această prietenă, dar întodeauna ea este conducătoarea și își tratează prietena ca pe o proprietate.

Aventurile Karinei

Evoluția ei în spațiul psihodramatic este foarte frumoasă: poveștile și rolurile alese o ajută să-și exprime problemele. „Își încearcă norocul” și, încetul cu încetul, caută rezolvări... Vă invit să o urmărim din ședință în ședință.

La prima ședință, copiii sunt invitați într-o lume fermecată, unde se pot transforma în orice. După un joc imaginativ, se îmbracă în personajul ales și se așază, pe rând, în scaunul povestitorului, vorbind despre rol în sine și răspunzând la întrebările grupului.

Karina, din prima clipă, știe că se va face prințesă. Își caută costumul cu însuflețire. Aflăm despre ea că toată ziua se plimbă, singuratică, în curtea castelului. Are șapte frați, care stau în palat și se joacă împreună cu regele. Regina stă, de asemenea, cu ei.

Cunoscând situația ei, este relevant că în poveste apare gelozia în fratrie, alături de un adânc sentiment de solitudine. Șaptele, în sine, este un număr simbolic, corespunzător celor șapte zile ale săptămânii și celor șapte planete. Îl întâlnim cu numeroase conotații - de la cele religioase, magice, superstițioase, la unele din viață - „șapte draci”, „șapte pitici”, „dacă zdobești o oglindă, vei avea ghinon 7 ani”, șapte note muzicale, șapte culori în curcubeu, șapte ani ca prag într-o căsnicie... Numărul șapte echivalează câteodată cu perfecțiunea și înțelepciunea, iar altădată anunță un pericol.

Imaginea prezentată de Karina, în care ea se plimbă singură în curte, în timp ce regele și regina - mama și tatăl - se joacă în palat cu ceilalți șapte copii, este o expresie dramatică și compactă a trăirii ei: „Starea perfectă de fericire se găsește în palat, iar eu am rămas pe dinafară - asta este nefericirea mea!”

La întrebarea dacă este bine să fii prințesă, răspunde că nu, dar nu a putut explica de ce. Dintre personajele care i s-au prezentat Karinei, era foarte preocupată de *ghicitoare* și, după cum aflăm în continuare, nu fără pricină.

La a doua ședință, în alcătuirea poveștii, copiii s-au putut folosi de personajele de data trecută. Karina i-a reunit într-o nouă istorioară pe toți cei care s-au prezentat înainte:

Zâna se duce la plimbare pe o pajiște, unde întâlnește o gospodină, care o întreabă dacă ar putea să o transforme, și pe ea, într-o prințesă. Aceasta răspunde: „Te pot face o prințesă, dar nu vei mai putea zâmbi niciodată!”

Zâna începe atunci să caute pe cineva care ar putea s-o facă pe prințesă să râdă. Vine un clown, care reușește să-i readucă zâmbetul pe față, iar ghicitoarea prezice că - de acum încolo - va putea râde pentru totdeauna!

În joc, spre surpriza noastră, Karina n-a ales să fie prințesă, ci ghicitoare. Rolul prințesei ce a fost transformată din gospodină a fost „repartizat” unuia dintre cei doi conducători ai grupului. Celălalt conducător a fost „metamorfozat” de Karina în zână. Fetița a jucat autentic, prevestind atât dintr-un glob de cristal, cât și din palmă, ca nu care cumva să comită vreo eroare legată de prezicerea că prințesa va mai putea zâmbi cândva... A reușit să se simtă foarte bine. Interesant rămâne un lucru și anume acela că - în noua ei postură de vrăjitoare - ar fi putut crea și induce celorlalți orice stare sufletească, dar ea a ales să o inducă tocmai pe cea de veselie.

Ce aflăm din această poveste?

- Ca să devii prințesă, suferi o schimbare, iar pentru asta, trebuie să plătești un preț.
- A fi prințesă nu este un lucru prea vesel în sine, dar există posibilitatea de a schimba asta.
- Zâna te poate transforma în prințesă, dar nu-ți poate da veselia.
- Minunea (schimbarea) este provocată de „învârteala” omenească - de fapt, de un clown; nu de o figură miraculoasă, ci tot de una omenească.

- Ghicitoarea este cea care te asigură că schimbarea este durabilă.

Este interesant rolul gospodinei devenită, peste noapte, prințesă. Fetița se referă la o femeie adultă, ceea ce ne face să credem că aici ar fi vorba despre mama sa, care - născând cu câteva luni în urmă - devine prințesă, dintr-o simplă gospodină. Dar, probabil, că îi rămân prea puține zâmbete pentru fiica sa.... Trebuie menționat că de-abia în urmă cu patru luni părinții s-au căsătorit oficial, odată cu botezul noului-născut, și după 2 ani de la criza apărută în relația de cuplu. Așadar, povestea ar putea avea o altă conotație: „*Eu știu, prevestesc că în curând totul se va întoarce spre bine, mulțumită unui clovn mic*”.

Totodată, figura prințesei poartă teama Karinei: la fiecare schimbare, plătești prețul. Problema nu este să fii prințesă, ci să te eliberezi de „blestem”, pentru a deveni *prințesa zâmbitoare*. Delegarea rolului către altcineva poate avea sarcina de a îndepărta problema - vede soluția, dar încă nu are curajul să o încerce; nu are suficientă încredere în sine că ar putea fi capabilă de asta. Mai trebuie subliniat că celălalt conducător primește rolul zânei. Se pare că toate figurile *incompetente* sunt jucate de adulți.

La a treia ședință, Karina a reluat povestirea, cu acordul grupului, dar ținând seama de preferințele colegilor. Din nou ne „șoptește” despre pericolele schimbării și despre incompetența povestitorului în astfel de situații, surprinzându-ne la sfârșit cu o excelentă îndemânare.

A fost odată, ca niciodată, o zână, care se plimba într-o poiană, dar nu a fost capabilă să facă vrăji. A auzit de un alt vrăjitor, care ar putea să o ajute și a pornit să-l caute. Pe drum, s-a întâlnit cu o femeie de serviciu, care a sfătuit-o ca nu care cumva să aibă curajul să se ducă la marele vrăjitor, deoarece o să primească ochelari, pe care va fi obligată să-i poarte pentru totdeauna.

După ce femeia de serviciu văzu că zâna ține la visul ei, îi zise:

- *Vrăjitorul se află în cea de-a șaptea cameră, dar nu uita să bați la ușă înainte să intri, căci, altfel, te va transforma în fluture.*

Zâna plecă bucuroasă spre marele vrăjitor, dar, ajungând la ușă, uită să bată și în momentul în care intră, fu transformată în fluture. Acesta zbură peste o luncă și trăi liniștit, până ce se întâlnește cu un băiat. Îl rugă frumos s-o ajute să afle de la vrăjitorul bătrân cum ar putea să devină iar o zână. Copilul o ajută și trase cu urechea când vrăjitorul povestea cuiva că în Țara Poveștilor există un fierar, care face baghete magice cu care ai putea să te vrăjești pe tine însuși.

Fluturile și băiatul au pornit spre Țara Poveștilor, au găsit fierarul care i-a dăruit bagheta minunată, transformându-se, din nou, în zână.

La sfârșitul jocului, Karina l-a transformat pe fierar într-un prinț, dar nu pentru a-i fi soț, ci doar prieten.

Povestea are iar, ca și conflict central, blestemul legat de schimbare și eliberarea de el. De data aceasta, Karina alege rolul zânei. Dacă, în povestea anterioară, în care acest rol era *dat* altcuiva, ea poate vrăji, de data aceasta, cu toate că este zâna *însăși*, căreia îi lipsește această abilitate. Este vorba tocmai de aptitudinea care ar face-o în mod normal să fie zână. Calitatea de zână - până la urmă - nu o obține de la vrăjitor. Ea vede clar: trebuie să-și ducă lupta și să capete singură puterea de care are nevoie. Karina este atât de hotărâtă, încât nu a acceptat să fie vrăjită de fierar, sigurul lucru pe care și-l dorea cu adevărat fiind să se poată vrăji singură.

În drumul ei spre autonomie, are de ficare dată ajutoare - oameni simpli, fără puteri magice: femeia de serviciu, băiatul, fierarul. De altfel, și ea cutreieră un drum foarte *omenesc*: râvnește, greșește, o pățește, cere ajutor, descoperă soluția și rezolvă conflictul. Singurul personaj magic este vrăjitorul, care este mai puternic decât zâna și te pedepsește dacă faci o greșală. Povestea ne demonstrează - în viziune eriksoniană - criza tipică a vârstei preșcolare: *inițiere versus culpabilitate*, când copilul are remușcări pentru experimentele lui.

Este remarcabilă prezența repetată a femeii care este preocupată de treburi casnice. În povestea din ședința anterioară, zâna dă numele blestemului: „Poți să te faci regină, dar nu vei putea râde!”, iar în povestea aceasta, femeia este cea care avertizează zâna: „Dacă te duci la vrăjitor, primești ochelari, pe care să-i porți pe vecie!” - **rolurile se schimbă**. Aceste propoziții pot fi considerate *vocile*

conștiinței, care, în mod indirect, se pot lega de persoana mamei, ce previne, dar totodată amenință. Faptul că pentru rolul femeii de serviciu a fost ales tot un conducător de grup, la fel ca și pentru cel al gospodinei, confirmă același lucru, anume, că în ambele personaje feminine este transmisă imaginea mamei.

Vrăjitorul - în mod relevant - este tot o proiectare a părintelui - rol ce a fost ales să fie înfățișat tot de un conducător de grup. Să nu uităm că acesta **nu** îi împlinește dorința. El este periculos dacă greșești, îți ia vederea sau, mai mult, în loc de *mâini* (care ar reprezenta simbolic capacitatea de a vrăji), îți dă *aripi* - te face frumoasă, dar inutilă. Am putea spune că te întoarce într-o stare anterioară, de *cocon*, ca să te mențină incapabil de acțiune și sub puterea lui. Mesajul părintesc ar fi: „*Rămâi mică, rămâi a mea!*”.

În artă, fluturele este simbolul renașterii, deoarece reprezintă rezultatul unui lung drum de transformare: din omidă se face *cocon*, pentru ca mai apoi să se transforme într-un fluture propriu-zis. Karina regresează într-o stare anterioară, ca, după aceea, să facă un pas mare: ajunge să-și creeze o fire omenească și fabuloasă în același timp și câștigă puterea de a vrăji, pentru a-i servi la propria mântuire. Prin acest joc de rol, reușește să biruiască teama de schimbările care se întâmplă în ciuda voinței sale.

Povestea prezintă, pe lângă suferința individuală a Karinei, problematica copilului la sfârșitul vârstei preșcolare: încordarea cu care autonomia este încercată și triumful acesteia. Fetița e dominată de ambivalență: să-mi aleg un rol părintesc (pe care mi-e frică să-l joc) sau să-mi încerc drumul.

La ședința următoare, Karina devine iarăși zână. Deși nu ne explică, din joc reiese că nu are puteri magice; în consecință, nu vrăjește.

Povestea este începută de o altă fetiță: *Zâna are niște flori, pe care le lasă în îngrijirea unei prințese*. Karina completează: *Prințesa a îngrijit florile până ce s-a întors zâna. Aceasta a fost foarte mulțumită de felul în care prințesa a avut grijă de ele. După aceea s-au despărțit...* Acțiunile zânei sunt foarte omenești: însarcinează, verifică, apreciază. Este o persoană pozitivă, dar într-o funcție pasivă.

Mai apoi, cere rolul prințesei, pe care prințul trebuie s-o găsească. Este prima oară când își alege pentru ea acest rol. La prima întâlnire, a creat *funcția de prințesă*, dar nu i-a și jucat rolul. Interesant este că în ședința în care s-a transformat din zână în fluture, nu a acceptat ca prințul fierar să-i fie soț, în timp ce acum a dorit să fie găsită de prinț.

Data următoare, povestirea a pornit de la desene. Ea a fost cea care a pictat-o foarte amănunțit pe una dintre conducătoare, care era îmbrăcată cu o fustă frumoasă, exprimându-și astfel dorința de a se identifica cu o figură feminină. În poveste, aflăm de la Karina că, în desenul ei, este prezentă o fetiță care se plimbă prin pădure și se întâlnește cu un urs (desenat de un alt copil), care o avertizează că un vulcan se va izbucni. Când cei doi ies din pădure, se întâlnesc cu un ponei....

În joc, ea nu și-a dorit rolul fetei, ci pe-al poneiului, dar cum fetița cealaltă insista să fie ponei, Karina a ales rolul ursului. Nu a avut curajul să aleagă rolul cel mai feminin, dar a rămas în preajma lui...

Din ultimele trei ședințe, observăm cum Karina nu mai are nevoie să pună în joc situații în care trebuie să se confrunte cu întâmplări peste care nu se simte stăpână. Ea a găsit soluția pentru problema sa cea mai mare și, astfel, e liniștită să stea mai retrasă. În timp ce, înainte, ea ținea în mână firul poveștii, acum cooperează în mod egal în alcătuirea jocului. De asemenea, începe să fie preocupată de roluri foarte feminine: zâna cu flori, prințesa care așteaptă prințul și femeia „frumoasă”, dar pe al cărei rol nu are curajul să și-l însușească... Parcă, după ce și-a rezolvat problema, a devenit liberă să-și vadă de formarea identității și conștiinței ei - generic spus - sexuală, precum și de relațiile cu toate aceste lucruri.

Karina și-a ales un rol interesant în **cea de-a opta întâlnire**. Ședința a început cu îmbrăcarea copiilor, după care a fost alcătuită povestea. Fetița noastră *a devenit o prințesă care trăiește singură într-o casuță, nu are palat și nu își cunoaște părinții. Este o prințesă pierdută, însă fericită pentru că are un ponei.*

În jocul ce s-a format prin alcătuirea comună a poveștii, prințesa, care se plimba liniștită cu poneiul, a fost jefuită de niște bandiți, ce i-au furat - printre altele - și poneiul de aur. Un prinț pornește pe drum să o caute, trece prin multe obstacole și până la urmă - cu ajutorul unei armate de dooleci și al unui păianjen - o găsește și îi aduce înapoi poneiul. După care țin o nuntă mare...

Alegerea rolului pare a fi foarte asemănătoare cu prima poveste și, totuși, diferă: prințesa aceasta, deși s-a pierdut de părinți, are un prieten - poneiul. Nu mai este nefericită, deși se mai simte o umbră a singurătății, deoarece rămâne riscul ca poneiul să se poată pierde. La sfârșitul poveștii însă, Karina își regăsește poneiul, în timp ce prințul o găsește pe ea.

Participarea ei este din nou una pasivă. Ea așteaptă să fie salvată, dar ca și prințesele din aproape toate poveștile, alegerea ei se acomodează unei cunoștințe colective.

Spre sfârșitul lucrului împreună, **cu o ședință înainte de vacanță**, toate cele întâmplare se așază într-un cadru. Karina ne lasă să înțelegem că sentimentul de singurătate din familie nu și-a găsit rezolvare, dar a învățat să fie autonomă, curajoasă, preocupată de gândurile unui preșcolar și în căutare de noi relații.

Ultima întâlnire certifică dorința Karinei de a-și face prieteni. Este vorba de o activitate excepțională, numită *Prăvălia Vrăjită*, unde copiii pot să cumpere orice de la Vrăjitoare, aceasta fiind una dintre conducătoare. Vrăjitoarea scoate din cutia ei magică ceva simbolic pentru fiecare cerință și acceptă ca plată *ceva nedorit*, ceva ce este *de dat înapoi*.

Karina cere curaj, pentru că îi era frică de întuneric. Vrăjitoarea întreabă:

„- Ce crezi că te-ar ajuta când simți teamă?”

„- Să am prieteni”, răspunde fetița.

Își dorea pe cineva care să fie puternic. A primit așadar o marionetă pentru deget și un polițist, care este suficient de mic ca să-l poarte cu ea întodeauna. Și suficient de puternic ca să o apere. Și-a pus în cutia magică temerile. Era foarte mândră de noii săi prieteni...

Trebuie menționat că **după 3 luni de vacanță**, ea fiind deja în clasa I, în prima poveste, creează rolul unui cal care are mulți prieteni și toată activitatea lui are scopul de a-și aduce multă lume în jur, colaborând cu ceilalți pentru îmblânzirea unui rățoi.

Karina are 7 ani și jumătate. Moreno spune că, în anul al 7-lea de viață, sociabilitatea se înclină de la adulți spre colegi. Această schimbare este ajutată de situațiile școlare, în care copiii trebuie să rezolve sarcini împreună. Din jocul Karinei, aflăm că ea și-a făcut prieteni și este deosebit de deschisă în acest sens.

Povestirile ei alcătuiesc un șir fermecător. Trăind aventurile alături de ea, parcă am participa la o singură poveste neîntreruptă, care - ca și o spirală - progresează, evoluează la un nivel tot mai înalt. A luptat cu multe ambivalențe:

* vreau să fiu prințesă - mă fac ghicitoare și prevestesc prințeselor;

* zâna vrăjește - zâna este vrăjită - zâna se vrăjește pe sine;

* mă pot transforma, însă acest lucru are un preț...;

* alta este femeia... - vreau să mă identific cu ea, dar mai bine mă fac ursuleț... și până la urmă accept să fiu fată și să-mi fac prieteni...

În fiecare poveste, urcă încă o treaptă pe scara evolutivă, astfel încât, prima oară proiectează pe altul rolul dorit, după care se identifică cu acesta și își atinge scopul.

Karina aduce mai multe probleme în povestirile ei:

- solitudinea, în legătură strânsă cu gelozia fraternă;
- identificarea cu mama;
- detașarea de ea;
- conflictul între inițiere și culpabilitate;
- dorința de a-și forma identitatea generică și teama de aceasta;
- căutarea unui prieten.

Din procesul ei de formare, putem constata că a îndeplinit pașii necesari. Deși nu a reușit să rezolve situația sa în familie și sentimentul că este neglijată, a găsit calea spre a prospera, independent de toate acestea.