

# Determinanty a formová kvalita

Mgr. Marek Orenčák

2024

# Determinanty

- Určujú čím bola odpoveď podmienená
- „Prečo“ to môže byť táto odpoveď
- V ideálnom prípade pac. sám poskytne informácie potrebné k naskórovaniu determinanty: „Má to taký tvar“, „Je to sfarbené ako“, „Tie odtiene vyvolávajú taký dojem“
- Väčšinou však na determinantu usudzujeme z kľúčových slov a fráz, ktoré musíme následne dôkladne dopýtať

# Kategórie determinánt

- Tvar (F)
- Pohyb (M, FM, m)
- Chromatická farba (C, CF, FC, Cn)
- Achromatická farba (C`, C`F, FC`)
- Odtieň (Y, T, V)
- Tvarová dimenzionalita (FD)
- Páry a zrkadlenie (2, rF, Fr)

# Tvar - F

- Odpoveď je determinovaná iba tvarom
- Nemusí verbalizovať, že mu to pripomína tvarom, dôležité je, aby v odpovedí zdôraznil tvarové charakteristiky odpovede: „Toto sú krídla, telo, chvost“
- To, že objekt nemá špecifický tvar ( $DQ=v$ ) ešte neznamená, že nemôžem skórovať čisto tvarovú odpoveď: „Mrak – celé je to nepravidelné, tieto okraje vyzerajú ako dažďový mrak“

# Tvar - F

- Symbol F zahrnieme do kódovania aj s ďalšími determinantami, ak pac. použil tvarové rysy
- Netýka sa to pohybových odpovedí (M, FM, m), kde je tvar implicitne prítomný
- Tvar teda môžeme skórovať ako samostatnú determinantu: I. Motýľ - tu má krídla, telo, hlavu.  
Wo F
- Alebo F skórujeme spoločne s inými determinantami: I. Nočný motýľ – krídla, telo, je čierny. Wo FC`

# Pohyb – M, FM, m

- Pohyb musí byť uvedený v asociačnej fáze alebo na začiatku inquiry
- Ak bola pohybová odpoveď vyprovokovaná v inquiry, tak pohybovú determinantu neskórujem
- Rozlišujeme: ľudský pohyb – M, zvierací pohyb – FM, pohyb neživého objektu - m
- Pri každom pohybe ešte rozlišujeme či je pasívny alebo aktívny

# Ľudský pohyb - M

- Skórujú sa pri všetkých typoch ľudskej aktivity, či už aktívnej (bojovanie, skákanie, tancovanie) alebo pasívnej (premýšľanie, pozeranie sa, nakláňanie)
- M skórujeme aj pri pohybe zvierat, ak je činnosť, ktorú vykonávajú ľudská alebo neprislúcha ich druhu (Dva medvede hrajú karty, Hádajúci sa chrobáci, Šťastný strom)
- M skórujeme aj pri odpovediach, ktoré obsahujú emočnú skúsenosť (To mi pripomína smútok, Vyzerá to ako láska)

# Zvierací pohyb - FM

- Skórujeme pre všetky typy zvieracej činnosti
- Pohyb však musí byť pre uvedený druh prirodzený
- „Skákajúca žaba - FM“, „Lietajúca žaba - M“



# Pohyb neživých objektov - m

- Skórujeme pri akomkoľvek pohybe neživých objektov (Šľahajúce plamene, Letiace lietadlo)
- Skóruje sa aj pri „stavoch neprirodzeného napätia“ (Kabát visiaci na vešiaku, Kožušina natiahnutá k vysušeniu, Obesenec hojdajúci sa na oprátke)

# Odlíšenie pasívneho a aktívneho pohybu

- Pri každom pohybe musíme odlíšiť či sa jedná o pasívny alebo aktívny pohyb
- Skórujeme do horného indexu za determinantu –  $M^a$ ,  $FM^p$ ,  $m^a$
- Vieme to zapísať aj za determinantu a pred formovú kvalitu, napr.:  $Mao$ ,  $FMp-$
- Rozlíšenie pasívneho pohybu od aktívneho je značne arbitrárne (pasívne pohyby: šepotajúci, pozerajúci sa, stojaci, vzdychajúci; aktívne pohyby: kričiaci, natahujúci, zdvíhajúci)
- Ak je pohyb popísaný ako maľba, abstrakcia alebo obraz, kódujeme vždy pasívny pohyb

# Chromatická farba – C, CF, FC, Cn

- Kódujeme pri každej odpovedi, v ktorej je použitá chromatická farba
- C – čisto farbová odpoveď, bez použitia tvaru
- CF – odpoveď determinovaná hlavne farbou, tvar má sekundárny vplyv
- FC – odpoveď determinovaná hlavne tvarom, farba má sekundárny význam
- Cn – menovanie farby, pac. určí odpoveď iba pomenovaním farby

# Rozlíšenie C, CF a FC

- Dôležité v inquiry rozlíšiť podiel farby a tvaru na utváraní odpovede
- C – odpovede, kde tvar nehrá rolu (II. Krv, je to také červené ako krv)
- CF – tvar má druhotnú rolu pri utváraní odpovede (Les – má to takú rôznorodú zelenú farbu ako rastliny a stromy; Kvetina – je krásne oranžová, tu má zelené listy a stonku)
- FC – tvar je primárny, farba iba dotvára odpoveď (Kvetina – tu má kvet, stonku, dole je akoby bola v kvetináči a má takú farbu ako pekný kvet)
- Pravidlo redukcie – ak sa čisto C odpoveď dotýka objektu, kódujeme CF (II. Dva medvede bojujú, asi sú zranení, lebo je na nich krv)

# Achromatická farba - C`, C`F, FC`

- Použitie bielej, čiernej alebo šedej farby v odpovedi
- Rozlíšenie podľa dominancie tvaru podobné ako pri chromatických farbách
- Väčšina odpovedí býva FC`
- Potrebne rozlíšiť od difúzne odtieňových a vista odpovedí
- C` - blato, sneh
- C`F – zbiehajúce sa búrkové mraky
- FC` - čierny netopier, Afričanky

# Textúrová odpoveď – T, TF, FT

- Odtieňové vlastnosti škvyrny sú použité na vytvorenie taktilného dojmu (hebký, drsný, mäkký, vlhký)
- Pri T odpovediach sa pacienti často karty dotýkajú, „hladkajú“ ju, aj to stačí k naskórovaniu T determinanty, pokiaľ dotyk prebieha zároveň s verbalizáciou odpovede
- V inquiry si overiť, či naozaj šerosvitové charakteristiky prispeli k taktilnému dojmu
- „Plyšový medveď, má to taký tvar a je pokrytý srstou (dotýka sa karty)“; „Zamatové sako, pripadá mi to ako tmavý, hebký zamat“

# Odtieňovo dimenzionálna odpoveď – V, VF, FV

- Odtieňové charakteristiky škvvrny vytvárajú dojem hĺbky, rozmernosti, „akoby 3D“
- „Mozog, to rozloženie čiar vyzerá ako záhyby, je taký hrboľatý“; „Vodopád, tými farbami to vyzerá akoby tu išla voda a padala dole“
- Potrebné je rozlíšiť, či dojem hĺbky alebo perspektívy vytvárajú odtieňové charakteristiky alebo je to určené iba tvarom, vtedy skórujeme FD

# Odtieňovo difúzna odpoveď – Y, YF, FY

- Pokiaľ je odpoveď determinovaná odtieňovými charakteristikami a nie je T ani V, tak skórujeme vždy Y
- Potrebné odlíšiť od achromatickej farby, ak máme pochybnosti o použití achromat. farieb, tak je bezpečnejšie kódovať Y
- „RTG snímok hlavy, je to také tmavé jako RTG“;  
„Zhnuté mäso, tie farby vnútri sú také rôzne, akoby to bolo zhnuté“
- Ak použije šedú farbu na určenie kontúry, tak Y neskórujem, podobne aj keď použije tmavú bodku ako oko, tak Y nedávam



# Tvarovo dimenzionálna odpoveď - FD

- Ak odpoveď vyvoláva dojem hĺbky, vzdialenosti alebo priestorovosti, ale nie je determinovaná odtieňovými charakteristikami škvŕny
- Skórujeme:
  - ak je niečo v perspektíve (V. Netopier, pozeráme sa na neho zvrchu)
  - ak je niečo ukryté za iným objektom (IX. Jeleň, nevidno ho celého, pretože je zakrytý kríkom)
  - ak sa na niečo pozeráme zdola (IV. Obor, má veľké nohy a malú hlavu, akoby sme stáli pod ním a pozerali sa na neho smerom hore)

# Páry a zrkadlenia – (2), rF, Fr

- (2) – párove odpovede dávame vždy, ak sú udané dva symetrické objekty, podľa stredovej línie. Neplatí pri orgánoch, ktoré sú fyziologicky párové (pľúca, oči)
- Zrkadlenie rF, FR – skórovanie podobné ako pri párovej odpovedi, ale musí byť verbalizované, že sa niečo odráža alebo, že ide o zrkadlový odraz

# Viacnásobné determinanty (blends)

- Odpoveď môže byť určená jednou, ale aj viacerými determinantami
- Dôležité je zachytiť všetky determinanty, ktoré môžu odpoveď určovať
- Determinanty oddeľujeme bodkou, skórujeme v poradí v akom určujú odpoveď, zvyčajne sa prvé zapisujú pohyby
- I: Motýľ, krídla, hlava telo – Wo Fo
- III. Dvaja černosi spolu varia obed hrnci, sú čierni, tu je hrniec, v ktorom varia – D+ Ma.FC`o

# Tvarová kvalita (FQ)

- Odpovedá nám na to, nakoľko odpoveď zodpovedá popísanému tvaru objektu
- Nakoľko je odpoveď priliehavá reálnemu objektu
- Hovorí nám o zmysle pre realitu
- FQ hodnotíme pri všetkých odpovediach, kde sa vyskytol tvar, teda aj pri CF, YF atď., ale nie pri čistých C, C`, Y, T alebo V
- Rozlišujeme obvyklú odpoveď (o), obvyklú-prepracovanú (+), neobvyklú (u), a mínusovú (-)

# Obvyklá odpověď - o

- V odpovědi pac. vyjadrí všeobecné tvarové charakteristiky
- Odpověď „zodpovídá“ skutečnému tvaru objektu vo svete
- Kvalitu odpověde vieme zistiť zo zoznamu v príručke
- Aby bola odpověď skórovaná ako o, tak sa musela vyskytnúť aspoň v 2% odpovědí
- Ak sa odpověď nenachádza v zozname, tak posudzujeme adekvátnosť použitých kontúr vzhľadom na reálny tvar objektu

# Obvyklá-prepracovaná odpoveď +

- Ide o nadmerne prepracovanú o odpoveď
- Prepracovaný opis obvykle zahŕňa 2-3 tvarové detaily, ktorými odpoveď obohacuje, pričom ale zachováva primeranosť tvaru

# Neobvyklá odpověď - $u$

- Odpověď, která je ještě relativně tvarovo primeraná
- Dokážeme ju ľahko rozpoznať
- Nedochádza k významnému porušeniu obrysov škvrny
- Odlíšenie  $o$  a  $u$  odpovedí podľa tabuliek je založené na štatistickej početnosti ich výskytu

# Mínusová odpoveď

- Pri mínusových odpovediach dochádza k závažnému porušeniu obrysov škvrny
- Tvar odpovede často nezodpovedá reálnemu tvaru objektu
- Odpoveď nevieme ľahko identifikovať a „vidieť“
- Pac. si „dotvára“ obrysy, ktoré v skutočnosti neexistujú
- Nie všetky mínusové odpovede v tabuľke sú nutne málo frekventované, rozhodujúcim je miera narušenia obrysov škvrny



# Kódovanie FQ pomocou extrapolácie

- Pokiaľ sa odpoveď nevyskytuje v tabuľke, tak ju väčšinou kódujeme ako *u* alebo *minus*
- U niektorých položiek nenachádzajúcich sa v tabuľke môžeme použiť extrapoláciu
- Snažíme sa nájsť položku podobného tvaru a následne použiť na odpoveď FQ, ktoré jej zodpovedá
- V zozname hľadáme podobnú odpoveď podľa vizuálnej podobnosti, ale aj podľa „motívu odpovede“

# Odpovede zložené z viacerých objektov

- Ak s v odpovedi nachádza viac objektov s rôznou FQ, väčšinou pripisujeme tu menej priaznivú FQ, pričom platí  $o > u > -$
- Záleží od toho, nakoľko je prídavný objekt pre odpoveď dôležitý, resp. nakoľko ju narúša, zhoršuje
- III. Dvaja ľudia trhajú srdce na kusy D+ Ma-
- III. Dvaja ľudia tancujú okolo tej veci v strede, asi to bude bubon D+ Mao
- II. Dvaja psi predvádzajú cirkusové číslo, na nose balancujú s loptou D+ FMao
- II. Dvaja psi balancujú na čumáku s kusmi roztrhaného človeka D+ FMa-