



(10) **LT 5566 B**

(12) **PATENTO APRAŠYMAS**

- (11) Patento numeris: **5566** (51) Int. Cl. (2006): **A61B 5/16**
G09B 23/00
- (21) Paraiškos numeris: **2008 059**
- (22) Paraiškos padavimo data: **2008 07 30**
- (41) Paraiškos paskelbimo data: **2009 02 25**
- (45) Patento paskelbimo data: **2009 04 27**
- (62) Paraiškos, iš kurios dokumentas išskirtas, numeris: —
- (86) Tarptautinės paraiškos numeris: —
- (86) Tarptautinės paraiškos padavimo data: —
- (85) Nacionalinio PCT lygio procedūros pradžios data: —
- (30) Prioritetas: —
- (72) Išradėjas:
Jelena BLIZNINA, LT
- (73) Patento savininkas:
Jelena BLIZNINA, Tujų g. 9-7, LT-05116 Vilnius, LT
- (74) Patentinis patikėtinis/atstovas:
Ina Smirnova, Architektų g. 111-34, LT-04211 Vilnius, LT

- (54) Pavadinimas:
Žmogaus individualios informacijos vizualinio modeliavimo būdas, mokomasis modelis, sukurtas šiuo būdu, ir jo panaudojimas
- (57) Referatas:

Išradimas priklauso psichologijos ir pedagogikos sritims ir gali būti panaudotas koreguojant žmogaus psichofiziologinę ir/arba psichoemocinę būseną bei pašalinant žmogaus neurastenines reakcijas. Pasiūlytas žmogaus individualios informacijos vizualinio modeliavimo būdas apima pokalbį su žmogumi jį apklausiant ir sukeliant žmogaus reakcijas į konkrečius jo gyvenimo įvykius, po to, panaudojant skirtingų spalvų vienodas pradines geometrines figūras, geriausiai du kvadratus, žmogaus sukeltą emocinę būklę transformuoja į banguotą kreivę ir/arba kampuotą liniją, kurią gauna, tiriamam žmogui perkerpant minėtus kvadratus, esant jiems viena virš kitos, kur apačioje yra figūrą, kurios spalva sukelia neigiamas emocijas, o viršuje yra figūrą, kurios spalva sukelia teigiamas emocijas, po to žmogus iš perkirptų figūrų dalių, sudeda du variantus jam patinkančių kompozicijų, pagal kurių konfigūraciją ir spalvas atlieka žmogaus perduotos informacijos tyrimą ir analizę.

Išradimas priklauso psichologijos ir pedagogikos sritims, būtent žmogaus individualios informacijos modeliavimui į vizualią informaciją, šiuo būdu sukurtiems mokomiesiems modeliams, kurie gali būti panaudoti koreguojant žmogaus psichofiziologinę ir/arba psichoemocinę būseną bei pašalinant žmogaus neurastenines reakcijas.

Vasilijus Kandinskis yra ištyręs ir sukūręs sistemą ryšių tarp spalvos ir formos, kurie nustato suvokimo įspūdį, kaip pirminiai formos elementai kažkokios kalbos, gebančios perkelti įspūdžio efektą į tiksliai nustatytus supratimus. V. Kandinskis savo tyrimuose siekė sukurti įspūdžio nuo spalvos ir formos informaciją porų priešingumo principu, nustatyti trijų pagrindinių geometrinių plokštumų: kvadrato, apskritimo ir trikampio struktūrinį ryšį bei rasti ryšį tarp formos ir spalvos bei tyrė spalvos įtakos žmogui, kaip jo emocinės būsenos (Žiūrėti: Василий Кандинский „Точка и линия на плоскости“ 2003 leidykla: “Азбука“, Сан –Петербург).

Aprašytą teoriją nebuvo galima pritaikyti praktikoje, nes nebuvo sudaryta organizuota santykių loginė struktūra, nebuvo numatyti konkrečių žmogaus informacijos vizualinio modeliavimo būdai bei mokomieji modeliai.

Yra žinomas žmogaus informacijos perdavimo būdas, skirtas žmogaus psichoemocinės būsenos korekcijai panaudojant spalvų terapiją, veikiant tam tikros spalvos šviesa į regėjimo organus, o prieš nustatant spalvos pirmumą, įvertina aktualų esamą psichoemocinį tiriamojo asmens stovį apklausos ir psichologinio testavimo būdu, po to pagal spalvos pirmumo nustatymo rezultatus parenka korekcinę gamą spalvų, kurių poveikyje koreguoja psichoemocinį žmogaus stovį (žiūrėti RU išradimo aprašymą pagal patentą Nr.2 313 282).

Žinomas žmogaus informacijos perdavimo būdas, skirtas psichoemocinių būsenų korekcijai yra sudėtingas ir brangus, nes reikalingi įvairių spalvų šviesos šaltiniai. Žinomu būdu žmogus negali pats sau panaikinti neurasteninių būsenų (reakcijų).

Išradimu siekiama supaprastinti bei atpiginti žmogaus individualios informacijos vizualinio modeliavimo būdo technologiją, padaryti ją prieinamą kiekvienam žmogui bei išplėsti jo panaudojimo sritį, pritaikant ją ne tik kito, bet ir savo paties informacijai tirti, koreguoti ją, kreipti reikiama linkme ir padėti sau spręsti problemas, pavyzdžiui, panaikinti neurastenines būsenas (reakcijas) bei koreguoti psichoemocinį žmogaus stovį.

Išradimo esmė yra ta, kad žmogaus individualios informacijos vizualinio modeliavimo būde, panaudojant apklausą ir/arba testavimą ir spalvas, žmogui, kurio informaciją norima vizualiai modeliuoti, apklausos būdu testuoja jo emocinę būklę, sukeliant žmogaus reakcijas į konkrečius jo gyvenimo įvykius, po to, panaudojant skirtingų spalvų vienodas pradines geometrines figūras, geriau du kvadratus, žmogaus sukeltą emocinę būklę transformuoja į banguotą kreivę ir/arba kampuotą liniją, kurią gauna, tiriamam žmogui perkerpant minėtas geometrines figūras, esant joms viena virš kitos, kur apačioje yra figūra, kurios spalva sukelia neigiamas emocijas, o viršuje yra figūra, kurios spalva sukelia teigiamas emocijas, po to žmogus iš perkirptų figūrų dalių, sudeda du variantus jam patinkančių kompozicijų, pagal kurių konfigūraciją ir spalvas vykdo žmogaus perduotos informacijos tyrimo ir analizės pirmą etapą.

Pasiūlytas žmogaus informacijos vizualinio modeliavimo būdas yra paprastas, jo realizavimui nereikalingi sudėtingi ar brangūs elementai, jis yra prieinamas kiekvienam žmogui, suteikia daug informacijos apie žmogaus individualią reakciją į emocinį pažeidimą. Žmogus gali tirti ir analizuoti savo paties informaciją.

Pasiūlytame modeliavimo būde du paminėtus kompozicijų variantus žmogus formuoja taip, kad pirmajame variante jo kairėje būtų viršutinės figūros (teigiamos emocijos spalvos) kairioji pusė, o dešinėje - apatinės figūros (neigiamos emocijos spalvos) dešinioji pusė, o antrajame variante - jo kairėje būtų apatinės figūros (neigiamos emocijos spalvos) kairioji pusė, o jo dešinėje - viršutinės figūros (teigiamos emocijos spalvos) dešinioji pusė.

Tokia kvadrato dalių padėtis bei vibruojanti kirpimo linija leidžia diagnozuoti emocinę žalą ir galimus susirgimus. Pirmoji kompozicijos dalis rodo esamą situaciją, o antroji būsimą (t. y. esamos situacijos prognozavimą).

Modeliavimo būde po perduotos informacijos analizės pirmajame etape, perkirptų figūrų dalis, kurių spalva sukelia neigiamas emocijas, pašalina, o iš perkirptų dalių, kurių spalva sukelia teigiamas emocijas, žmogus sudeda pradinę figūrą, ją fiksuoja, ir ant jos išdėsto kompoziciją iš geometrinių figūrų, kurių spalvas ir jų formą pats pasirenka, o pagal gautą kompoziciją analizuoja žmogaus perduotą informaciją.

Šiame etape iš tamsių dalių sudaromas kvadratas, kurį žmogus turi sunaikinti, o tai siejasi su žmogaus neurasteninės būsenos pašalinimu, o atstatytas teigiamų emocijų kvadratas siejasi su harmonijos ir sveikatos atstatymu. Ant atkurto teigiamos spalvos kvadrato išdėstytos pasirinktų spalvų figūros rodo, ko reikia žmogui tam, kad jis suaktyvintų sveikus procesus.

Modeliavimo būde po perduotos informacijos analizės pirmajame etape, sudėtas dvi kompozicijas žmogus papildo geometrinėmis figūromis, kurių spalvas ir jų formą pats pasirenka, o pagal gautą kompoziciją analizuoja žmogaus perduotą informaciją. Šiuo atveju pirmoji kompozicija rodo esamą konfliktą, o antroji – jo progresavimą ateityje.

Modeliavimo būde pradinių geometrinių figūrų, geriau kvadratų, porų, kurių pagalba modeliuojama informacija, teigiamų ir neigiamų emocijų spalvas parenka iš šių derinių: geltona ir tamsiai žalia, oranžinė ir pilkai juoda (grafitas), violetinė ir blyškiai žalia su juoda, žydra ir juoda, raudona ir juoda, rožinė ir juoda. Pasirinktos spalvų poros atitinka šešių fiksuotų neurasteninių reakcijų pasireiškimą, kurias paprastai reikia pašalinti.

Mokomasis modelis, sukurtas aukščiau paminėtu būdu apima pagrindines dvi kompozicijas, sudarytas iš banguota arba kampuota linija perkirptų dviejų kvadratų, kurių vieno spalva sukuria teigiamas emocijas, o kito - neigiamas emocijas.

Pasiūlytas mokomasis modelis gali būti panaudotas žmogaus neurasteninių būklių tokių kaip „irzlumas ir nervingumas“, „nepasitikėjimas savimi ir agresija“, „autoritetų įtakos jausmas“, „baimės ir kompleksų“, „deficito jausmo“ ir kitų panaikinimui bei psichoemocinės žmogaus organizmo būsenos korekcijai.

Detaliau išradimas paaiškinamas brėžiniais.

Fig. 1 pavaizduotos dvi pradinės geometrinės figūros kvadrato formos, skirtos informacijos modeliavimui pirmajame etape, kurių vieno spalva sukelia teigiamas emocijas, o kito spalva sukelia neigiamas emocijas.

Fig.2 pavaizduota modeliavimo stadija, kurioje pavaizduotos a) ir b) kompozicijos, sudėtos iš perkirptų banguota kreive ir/arba kampuota linija pradinių kvadratų dalių.

Fig.3 pavaizduota modeliavimo stadija, kai ant atstatyto teigiamos spalvos kvadrato išdėstytos pasirinktų spalvų figūros.

Fig. 4 pavaizduota modeliavimo stadija, kurioje pavaizduotos a) ir b) kompozicijos, sudėtos iš perkirptų banguota kreive ir/arba kampuota linija pradinių kvadratų dalių su papildomais pasirinktos spalvos ir figūros elementais.

Fig.5 pavaizduotas spalvų ratas žiedas su dviem įbrėžtais trikampaiais.

Fig.6 pavaizduotas darbo modelio kvadratas

Žmogaus individualios informacijos vizualinio modeliavimo būdas apima šią operacijų seką. Paimami du skirtingų spalvų kvadratai, pavyzdžiui geltonos spalvos (1) (džiaugsmas) ir tamsiai žalios spalvos (išsivylimas) kvadratas (2) Fig.1. Žalias kvadratas (2) padedamas po geltonu, kad jis būtų nematomas. Prieš perkerpant kvadratus žmogus garsiai papasakoja apie visas prisimintas situacijas iš savo gyvenimo, kurios jį traumavo ir kuriuose jis jautėsi įžeistas. Tam, kad būtų galima suprasti individų problemas, reikia, kad jis prisimintų nuo 20 iki 70 situacijų, susijusių su realiais traumuojančiais veiksmais. Palengvinimui, žmogui yra pateikiami klausimai arba testai, sukeliant žmogaus reakcijas į konkrečius jo gyvenimo įvykius, kuriuose žmogus jautėsi įžeistas. Po to siūloma žmogui perkirpti abu prieš tai sudėtus kvadratus (į modelį įvesti savo „vibraciją“). Iš perkirptų kvadratų dalių siūloma sudaryti jam patinkančias kompozicijas. Pirmoje kompozicijoje sudeda geltono ir žalio kvadratų puses taip, kad pirmoje dešinė pusė būtų geltono kvadrato dalis (3), o kairė pusė būtų žalio kvadrato dalis (4) (Fig.2a). Antrą kompoziciją sudeda taip, kad pirmoje dešinė pusė būtų žalio kvadrato dalis (5), o kairė pusė būtų geltono kvadrato dalis (6) (Fig.2b). Pirmą kompoziciją rodo esamą

situacija, o antroji būsimą (t. y. esamos situacijos progresavimą. Atlikus analizę, iš žalių (neigiamų emocijų) kvadrato dalių sudaromas kvadratas, kurį žmogus turi sunaikinti, o atstatytas geltonas kvadratas turi būti priklijuojamas prie popieriaus lapo. Dabar žmogui yra siūloma pasirinkti spalvą ir išreikšti ją tam tikra geometrine figūra. Jis taip pat turi surasti figūros padėtį kvadrato erdvėje (Fig.3). Spalvos ir formos reikšmės rodo, ko būtent reikia žmogui tam, kad jis suaktyvintų sveikus procesus. Pavyzdžiui, mes matome žalią trikampį tai reiškia - harmonija ir sveikata. Padėtis-viršutinis kampas kairėje kvadrato pusėje-rodo pasąmonės erdvę, o tai reiškia „sveikatos atgavimas vyksta pasąmonės lygmenyje“.

Pagal modelį Fig.4 nustatomos „konfliktinės situacijos“. Kompozicija Fig.4a modelis rodo esamą konfliktą, o antrasis-jo progresavimą ateityje. Pirmoje kompozicijos pusėje geltonos figūros subalansuoja situaciją, o antrojoje apvalainis (stačiakampio variacija) harmonizuoja pačios vibracijos aštrumą. Čia mes stebime tokį procesą“ iš pradžių „vibracija griaua“ vizualią erdvę, o po to konfliktas „harmonizuojamas“ geometriniais moduliais.

Toliau individualiai neurasteniniai reakcijai aprašytas modeliavimo būdas kartojamas atskirai parenkant atitinkamai kvadratų (1) ir (2) poros spalvas. Neurasteninės reakcijos pasireiškia viena po kitos praėjus tam tikram laikui (nuo vienos iki šešių dienų) po išsivydymo reakcijos pašalinimo t. y. „skiepo“ dirbant su geltona spalva. Buvo sukurti modeliai parodyti Fig.5 ir Fig.6, pagal kuriuos pasirenkama aprašyto modeliavimo kartojimo seka susieta su atitinkama neurastenine būkle.

Toliau pateikiami konkretūs žmogaus informacijos modeliavimo ir jo pritaikymo pavyzdžiai.

Abstrakčių sąvokų vertimas vaizdais. Abstrakti sąvoka-tai emocija, kuri yra reakcija į tam tikrą spalvą bei figūros kontūro formą. Informacijos modeliavime naudojamas keturių pagrindinių geometrinių formų reikšmių interpretavimas: skritulys-figūra, kuri yra sukimosi aplink kontūrą absoliuto forma.

Skritulys yra dinamikos absoliutas, kadangi nėra jokios informacijos, išskyrus sukimąsi aplink kontūrą, todėl stipriausią poveikį daro skritulio spalva. Skritulys reiškia asmenybę (aš esu...- spalvos reikšmė rodo, koks aš esu) .

Kvadratas-statikos absoliutas, kadangi mes matome pusiausvyrą tarp keturių lygiagrečių linijų ir keturių stačių kampų. Kvadratas yra vizualios tvarkos figūra. Žmogus šia forma išreiškia savo žinojimą, supratimą ir filosofiją (aš žinau...-spalvos reikšmė rodo, ką aš žinau).

Lygiakraštis trikampis yra skritulio ir kvadrato pozicijų sintezė. Pagal savo kontūrą figūra turi sukimosi elementą (trys pasviros trikampio kraštinės), o trys smailūs kampai yra panašūs į kvadrato kampus, tačiau kuria ne statiką, o dinamišką pusiausvirą. Trikampis yra aktyviausia figūra, taigi ji reiškia žmogaus įtaką aplinkiniams(aš įtakoju...- spalvos reikšmė rodo, kaip, koku būdu aš įtakoju).

Stačiakampis yra kvadrato variantas „pliuso“ arba „minuso“ pozicijoje tam, kad galima būtų nustatyti, kokioje situacijoje yra žmogus tam tikru momentu. Horizontali stačiakampio padėtis reiškia, kad situacija yra stabili, o vertikali padėtis- kad situacija progresuoja, vystosi. Spalvos reikšmė padeda nustatyti, kokiame procese žmogus dalyvauja.

Pavyzdys „Konfliktinės situacijos“. Buvo parengta ir išbandyta speciali programa, skirta santykių ir situacijų korekcijai. Egzistuoja galimybė modulio (tam tikros spalvos ir geometrinės figūros) pagalba harmonizuoti vibracijos sugriautą vizualią erdvę. Pagrindinė konfliktinių situacijų geometrinė figūra yra kvadratas. Jis pasirenkamas todėl, kad tai yra supratimo bei žinojimo figūra bei yra patogus apibrėžiant problemą, kurią žmogus nori išspręsti. Jau pirmoje situacijos apibrėžimo kvadratu pakopoje žmogus gauna informaciją apie tai, valdo jis situaciją ar ne (tai nustatoma pagal tam tikros spalvos kvadrato, kurį jis iškerpa, dydį). Be to, vertikali arba horizontali kvadrato padėtis rodo, kaip reikia spręsti problemą – per stabilizaciją(horizontali padėtis) arba tolesnį situacijos vystymą (vertikali padėtis). Jeigu kvadratas yra „teisingos“ formos, vadinasi, problema yra mirties taške (sunkiausia padėtis sprendimo atžvilgiu).

Yra du „Konfliktinių situacijų“ variantai-„asmenybė-asmenybė“ ir „asmenybė-situacija“. Abudu variantai leidžia išanalizuoti esamus santykius bei galimą jų plėtojimąsi ateityje. Todėl, dirbdamas pagal programą, žmogus pasirenka dvi spalvas, kur pirmoji spalva- jis pats (pati gražiausia iš pasiūlytų spalvų), o antroji – problema, kurią jis nusiteikęs

išspręsti geriausiu būdu. Kvadratų padėtis prieš prakertant juos vibracija, kurioje susitelkia informacija apie situaciją, vibracijos charakteristikos (ji gali būti banguota arba kampuota) ir kontūro gylis suteikia reikiamą informaciją apie individualią reakciją į emocinį pažeidimą. Vibracijos dėka galima net diagnozuoti ligas toje situacijoje, kurioje jos yra. Šiuo atveju nėra prasmės tęsti konfliktą (kaip susirgimą), galima tiesiog panaikinti vibraciją ir atstatyti tam tikros spalvos vientisumą. Ši mintis tapo sistemos „Spalvoti skiepai“ sistemos pagrindu.

Pavyzdys „Spalvoti skiepai“ nuo neurasteninių būklių. Spalvoti skiepai buvo taip pavadinti pagal analogiją su skiepais, daromais vaikams, kad jie išvengtų tam tikrų vaikų ligų. Įdomus faktas yra tas, kad yra septynios vaikų ligos; taip pat yra septyni skiepai, kurių dėka žmogus gali atsikratyti vaikiškos nesavarankiškos būklės, kuri ir pasireiškia per neurastenines reakcijas. Neurastenijos reakcijų „mechanizmas“, kai žmogus jaučia jau amputuotos kojos skausmą yra gerai žinomas. Jeigu reakcija į išpūdį arba emocinę atmintis sugeba priversti „skambėti“ skausmo įrašą, turi būti ir traumuojančių įrašų „ištrinimo“ mechanizmas.

Norėdami sužinoti, kaip jis veikia, aš nusprendžiau išbandyti programą „Konfliktinės situacijos“. Šios programos tikslas-galimybė sukurti regimą konfliktinės situacijos modelį panaudojant spalvotas formas. Neurasteninės būklės yra „šešėlinės“ tam tikrų spalvų būklės, kuomet „šešėlis“ rodo iškreiptą emociją. Pavyzdžiui „įžeidimo“ jausmas dažniausiai pasireiškia per užterštą tamsiai žalią spalvą, kuri yra „šešėlinis“ geltonos-„džiaugsmo“-spalvos aspektas. Pilkai juoda grafito spalvareiškia „irzlumo ir nervingumo“ jausmą; ji gesina oranžinę – „entuziazmo“ – spalvą. Užterštos spalvos būklė vadinama „šešėline“ dar ir todėl, kad kuriant vizualinį informacinį modelį, ši spalva yra tarsi nematomoje „antroje“ padėtyje – „šešėlyje“. Kadangi neurasteninių reakcijų „mechanizmas“ nepriklauso nuo mūsų norų, o jas provokuojantys traumuojančios veiksmas priklauso nuo tam tikrų sąlygų, vadinasi, yra „įrašas“, kuris gali „nuskambėti“ bet kuria akimirka.

Galimybė gauti neurasteninės būklės „įrašą“ yra programos „Konfliktinė situacija“ technologijoje. Pasiūlytas modeliavimo būdas leidžia nubraižyti individualios reakcijos į tam tikras traumuojančias situacijas (arba kontaktus) „kreivę“. Kreivės vibracijos forma ir intensyvumas – tai vizuali informacija apie emocinio sutrikimo charakterį bei gilumą. Tereikia tik nustatyti „kenksmingo“ įrašo panaikinimo, „ištrinimo“ bei „tyros“ emocijos

spalvos vientisumo atstatymo logiką. Taip pat reikėjo padaruyti taip, kad „įrašo kreivėje“ susikauptų kuo daugiau informacijos apie traumuojančius veiksnius. Tam tikslui pasiekti buvo parengtas situacijų, susijusių su realiais traumuojančiais veiksniais, fiksavimo ir analizės metodas. Norint suprasti individualų problemos „šaknų sistemos“ charakterį, prisimintų situacijų skaičius turi būti nuo 20 iki 70. Jeigu žmogus prisimena daugiau nei 60 situacijų, galima ramiai teigti, kad, net jeigu jis ką nors pamiršo, tai atitiks analogiškos situacijos schemą ir taip pat išnyks. Laikantis paminėtų taisyklių. Tik per vieną seansą galima panaikinti tokias neurastenines reakcijas kaip „išižeidimas“, „irzlumas ir nervingumas“, „nepasitikėjimas savimi ir agresija“. „autoritetų įtakos jausmas“, „baimės ir kompleksai“, „deficito jausmas“ Buvo nustatytas porinių pozicijų susijungimo būdas, o spalvų reikšmės bei jų pasireiškimo tvarka buvo nustatytos pagal jų išsidėstymą spalvų žiedo spektre.

Praktika patvirtino, kad neurasteninės reakcijos tarsi „groja“ viena po kitos. Tai reiškia, kad „irzlumo ir nervingumo“ būklė/reakcija pasireiškia praėjus tam tikram laikui (nuo vienos iki šešių dienų) po išižeidimo reakcijos „skiepo“ (dirbant su geltona spalva) ir t.t.

Nustatyta ir aprobuota spalvų porų (šešių fiksuotų neurasteninių reakcijų pasireiškimo) sistemos modelis; tai spalvų spektro spalvos – geltona, oranžinė, raudona, violetinė, žydra ir žalia. Yra dar viena neurasteninė reakcija („išgąstis“), kuri gali būti nustatyta bet kurioje iš šių spalvų, kadangi tai yra tiesiog aštresnė reakcija. Ji pasižymi dar ir tuo, kad pasireiškia pastelinėje spalvoje, kadangi dažniausiai būna „įrašoma“ vaikystėje, būtent todėl spalva yra silpna. Praktikos metu buvo pastebėta, kai moteriai išsigandus, „šešėlis“ geltonoje spalvoje atsirado tuo metu, kai ji džiaugėsi, grožėdamasi gamtovaizdžiu.

Taip pat praktikos metu buvo nustatyta, kad jeigu motina ištrina savo „irzlumo ir nervingumo“ „įrašą“, jos dukra jos dukra nebekreguoja į tam tikrus erzinančius veiksnius. Pavyzdžiui, penkiametė dukra liovėsi reagavusi į pėdkelnes, kurios atsiet buvo „per mažos“, ji net nesugebėjo apsimausti pėdkelnes, kurios buvo vienu dydžiu mažesnės. Ankščiau šią problemą buvo neįmanoma išspręsti. Mama pirkdavo dviem dydžiais didesnes pėdkelnes ir apkirpdavo jas apačioje, nežiūrint į tai, kiekvieną rytą ją laukdavo skandalas – „pėdkelnės spaudžia“. Reiškia dukra turėjo motinos „įrašą“. Be to, išnyko pilvo skausmai, kurie visada kamuodavo mergaitę toje pačioje vietoje-troleibuso stotelėje. Tėvų „įrašo“ buvimas patvirtino. Jeigu vaikas yra paklusnus, jis tarsi „padvigubina įrašą“. Jeigu motina turi „irzlumo ir nervingumo įrašą, jos sūnaus modelis

rodo progresuojančią depresiją. Jeigu vaikas nenori tėvų „įrašo“, jis konfliktuoja, prieštarauja ir nuolat jaučia diskomfortą būdamas šalia tėvų. „Karas“ baigiasi, kai tėvas (arba motina) „išlaisvina“ vaiką „ištrindama“ įrašą. Savo įrašą vaikas turi „ištrinti“ pats.

Kai mama baigė darbą su „spalvotais skiepais“ ir įsisavino modeliavimo būdą, ji savarankiškai dirbo su dukra, bet darbo tempas buvo jau ne toks intensyvus. Penkiametė dukra pati suprasedavo, kada jai reikia kito „skiepo“, kai jausdavo įtampą ir diskomfortą. Pirmiausia buvo „ištrintas“, išgąstis, ir mergaitė jau nebijojo girtų žmonių, aukščio, garsių riksmų ir staigių judesių. Neįmanoma ištrinti išgąščio, dirbant su žydra-„baimių ir kompleksų“ spalva, jeigu jis nebūtų joje įrašytas.

Šešios spalvų spektro spalvos simbolizuoja instinktus = nesąlyginius refleksus, tiksliau jų jausminį pasireiškimą tada, kai emocija yra „tyra“. Su „šešėliais“ jos simbolizuoja neurastenines būkles, atitinkančias šias spalvas. Pavyzdžiui „tyrinėtojo instinktas“. Jo normalus pasireiškinys-„susidomėjimas, smalsumas“, o iškreiptas – „baimės ir kompleksai“

Siūlomas loginis šešių jausmų arba emocijų (iškreipta forma-neurasteninės būklės), kurių atskaitos taškai yra instinktai, pasireiškinio modelis yra labai patogus norint suprasti vykstančius procesus. Jis atrodo kaip spalvų žiedas, į kurią yra įbrėžtu trikampiai. Trys pirmojo trikampio viršūnės-tai trys pagrindinės spalvos, atitinkančios tris pagrindinius instinktus, kurių dėka organizmas egzistuoja ir funkcionuoja kaip savarankiškas vienetas. Tai yra grynos spalvos: geltona-išsimaitinimo instinktas, teigiama emocija-džiaugsmas; raudona-savisaugos instinktas, teigiama emocija-individualumo jausmas; žydra-tyrinėtojo instinktas, emocija- susidomėjimas, smalsumas. Trys antrojo trikampio viršūnės-tai trys sudėtinės spalvos, kurias sudaro du pirmojo trikampio spalvų variantai. Oranžinė (geltona + raudona) – laisvės instinktas (hiperaktyvioje būsenoje), emocija-entuziazmas; violetinė (raudona + mėlyna) –laisvės instinktas (pasyvioje būsenoje), emocija – iliuzija, susižavėjimas; žalia (mėlyna + geltona) – lytinis instinktas, emocija – gausybės jausmas, harmonija. Loginė trikampių reikšmė (pirmojo – „vyriškas pradai“, antrojo – „moteriškas pradai“) neįtakoja neurasteninių reakcijų pasireiškinio tvarkos, tačiau leidžia nustatyti, kokia spalva (paprasta (gryna) arba sudėtinė) pasireiškia emocijoje. Neurasteninės reakcijos pasireiškia viena po kitos „judėdamos“ spalvų žiedu; jos gali „judėti“ pagal laikrodžio rodyklę arba prieš ją, pradedant žalia spalva. Judėjimas

prieš laikrodžio rodyklę gali būti pastebimas, kai dėl tam tikrų priežasčių protas yra įsitempęs. Vienas iš tokių atvejų – žmogus, kuris vaikystėje skendo. Šiuo atveju vietoj žydros jis pasirinko mėlyną spalvą (tai rodo žydros spalvos įtampą; intensyvumas rodo patamsėjimą). Kitas atvejis – žmogus užaugo vaikų namuose, tačiau nejautė jokios tragedijos ir pasirinko žydrą spalvą. Nepaisant to, judėjimas vyko prieš laikrodžio rodyklę.

Nepaisant judėjimo ratu tvarkos, „raudonas skiepas“ turėtų būti priešpaskutinis, kadangi, jeigu raudona spalva bus „išvalyta“ per anksti, tai suaktyvins „egoizmą“.

Tokiu būdu modelis (darbo būsenoje) buvo apibrėžtas kaip spalvų (geltona, oranžinė, violetinė, žydra) kvadratas; po šių spalvų „valymo“ atsiranda stabilaus komforto bei laisvės jausmas, dingsta įtampa. Žalia ir raudona sudaro „vertikalę“, kuri turi užbaigti „spalvotų skiepų kokteilį“. „Raudonas skiepas“ turi įtvirtinti individualaus „Aš“ stabilumą. Jis pasireiškia netrukus po violetinės spalvos vientisumo atstatymo – dingsta neigiama reakcija į skaudžią kritiką, žmogus nebejaučia autoritetų „priespaudos“. Raudonos spalvos vientisumas reiškia orumą ir individualybės – savęs kaip asmens – vertę. Paskutinė spalva, užbaigianti „spalvotą“ kokteilį, žalia. Čia reikia žinoti, kad ši sistema, kaip ir visos sistemos, negali būti uždara ir izoliuota. Spalvų žiedas yra tarsi atvertas tarp žydros ir žalios spalvų, kuomet žalia spalva yra apatinėje žiedo dalyje. Būtent, dėl šios priežasties, kai mes uždarome spalvų ratą, prasideda regresas, kuris taipogi būdingas visoms sistemoms. Ši būseną trunka iki trijų dienų, o paskui komforto jausmas sugrįžta. Nepaisant to, kad nevyksta nieko ypatingo (tiesiog žmogus tampa toks, koks buvo iki „skiepų“), ši būseną tampa nepakenčiama, todėl buvo sukurtas greitos reabilitacijos metodas.

„Užteršta“ raudona spalva (reikšmė – egoizmas) daro įtaką „užterštoms“ kvadrato spalvoms; tuomet spalvos parodo ydas. Geltona-pavydą ir melą, oranžinė – godumą ir polinkį vogti, violetinė – polinkį manipuliuoti ir niekšišumą, žydra – bailumą ir polinkį išduoti. Pirma savybė rodo ydos pasyvumą, jos „jausmą“, o antra – aktyvumą, „veiksmą“.

Sudėtinės spalvos sunkiau pasireiškia, jas yra sunkiau analizuoti. Tam tikras jų „užterštumo“ pasireiškimo dviprasmiškumas reikalauja ypatingo dėmesio analizuojant priežastis, o taip pat aiškaus vykstančių procesų supratimo. Pavyzdžiui, oranžinė spalva pradeda vis labiau „užsiteršti“, tamsėti – nuo „irzlumo ir nervingumo“ būklės iki tos

spalvos būsenos, kurioje jau pasireiškia „prievarta“ . Pirmu atveju žmogus prievartauja pats save, ilgai ir įtemptai dirba be entuziazmo, prieš savo valią. Šiuo atveju kraštutinė oranžinės spalvos „užterštumo“ stadija rodo depresiją. Antru atveju žmogus yra „prievartaujamas“, kai vyksta spaudimas, grindžiamas pasenusiomis etikos normomis ir morale. Ši prievarta taipogi tampa depresijos priežastimi. Pilkai juoda grafito spalva reiškia būtent „moralizavimą“ . Esant depresijai, moralizavimo spalva gali būti net visiškai juoda.

IŠRADIMO APIBRĖŽTIS

1. Žmogaus individualios informacijos vizualinio modeliavimo būdas, panaudojant apklausą ir/arba testavimą ir spalvas, besiskiriantis tuo, kad žmogui, kurio informaciją norima vizualiai modeliuoti, apklausos būdu testuoja jo emocinę būklę, sukeliant žmogaus reakcijas į konkrečius jo gyvenimo įvykius, po to, panaudojant skirtingų spalvų vienodas pradines geometrines figūras, geriau du kvadratus, žmogaus sukeltą emocinę būklę transformuoja į banguotą kreivę ir/arba kampuotą liniją, kurią gauna, tiriamam žmogui perkerpant minėtas geometrines figūras, esant joms viena virš kitos, kur apačioje yra figūrą, kurios spalva sukelia neigiamas emocijas, o viršuje yra figūrą, kurios spalva sukelia teigiamas emocijas, po to žmogus iš perkirptų figūrų dalių, sudeda du variantus jam patinkančių kompozicijų, pagal kurių konfigūraciją ir spalvas vykdo žmogaus perduotos informacijos tyrimą ir analizę.

2. Modeliavimo būdas pagal 1 punktą, besiskiriantis tuo, kad minėtus du variantus kompozicijų žmogus formuoja taip, kad pirmajame variante jo kairėje būtų viršutinės figūros kairioji pusė, o dešinėje - apatinės figūros dešinioji pusė, o antrajame variante - jo kairėje būtų apatinės figūros kairioji pusė, o jo dešinėje - viršutinės figūros dešinioji pusė.

3. Modeliavimo būdas pagal 1 arba 2 punktą, besiskiriantis tuo, kad po perduotos informacijos analizės pirmajame etape, perkirptų figūrų dalis, kurių spalva sukelia neigiamas emocijas, sudeda ir pašalina, o iš perkirptų dalių, kurių spalva sukelia teigiamas emocijas, žmogus sudeda pradinę figūrą, ją fiksuoja, ir ant jos išdėsto kompoziciją iš geometrinių figūrų, kurių spalvas ir jų formą pats pasirenka, o pagal gautą kompoziciją tiria ir analizuoja žmogaus perduotą informaciją.

4. Modeliavimo būdas pagal 1 arba 2 punktą, besiskiriantis tuo, kad po perduotos informacijos analizės pirmajame etape, sudėtas dvi kompozicijas žmogus papildo geometriniomis figūromis, kurių spalvas ir jų formą pats pasirenka, o pagal gautą kompoziciją tiria ir analizuoja žmogaus perduotą informaciją.

5. Modeliavimo būdas pagal bet kurį iš 1-4 punktų, besiskiriantis tuo, kad pradinių geometrinių figūrų, geriau kvadratų, porų, kurių pagalba modeliuojama informacija, teigiamų ir neigiamų emocijų spalvas parenka iš šių derinių: geltona ir tamsiai žalia,

oranžinė ir pilkai juoda (grafitas), violetinė ir blyškiai žalia su juoda, žydra ir juoda, raudona ir juoda, rožinė ir juoda.

6. Mokomasis modelis, sukurtas būdu pagal bet kurį iš 1-5 punktų, apimantis pagrindines dvi kompozicijas, sudarytas iš banguota arba kampuota linija perkirptų dviejų kvadratų, kurių vieno spalva sukuria teigiamas emocijas, o kito - neigiamas emocijas.

7. Mokomasis modelis pagal 6 punktą, skirtas žmogaus neurasteninių būklių tokių kaip „irzlumas ir nervingumas“, „nepasitikėjimas savimi ir agresija“, „autoritetų įtakos jausmas“, „baimės ir kompleksų“, „deficito jausmo“ ir kitų panaikinimui

8. Mokomasis modelis pagal 6 punktą, skirtas psichofiziologinės ir/arba psichoemocinės žmogaus organizmo būsenos korekcijai.

LT 5566 B

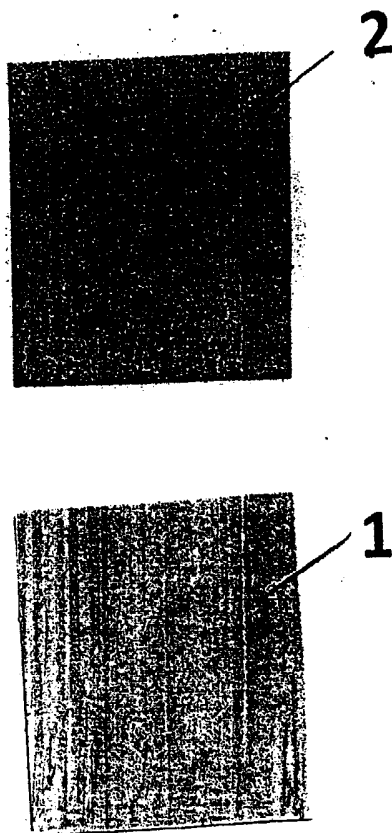


Fig.1

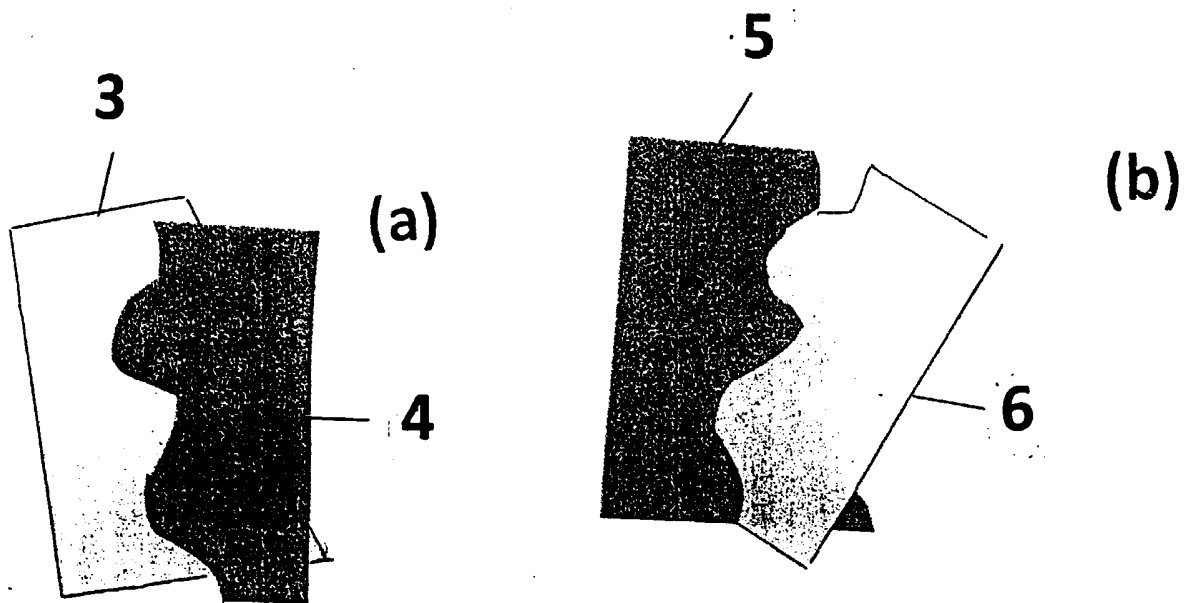


Fig.2

LT 5566 B

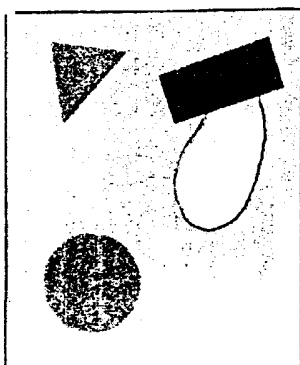


Fig3

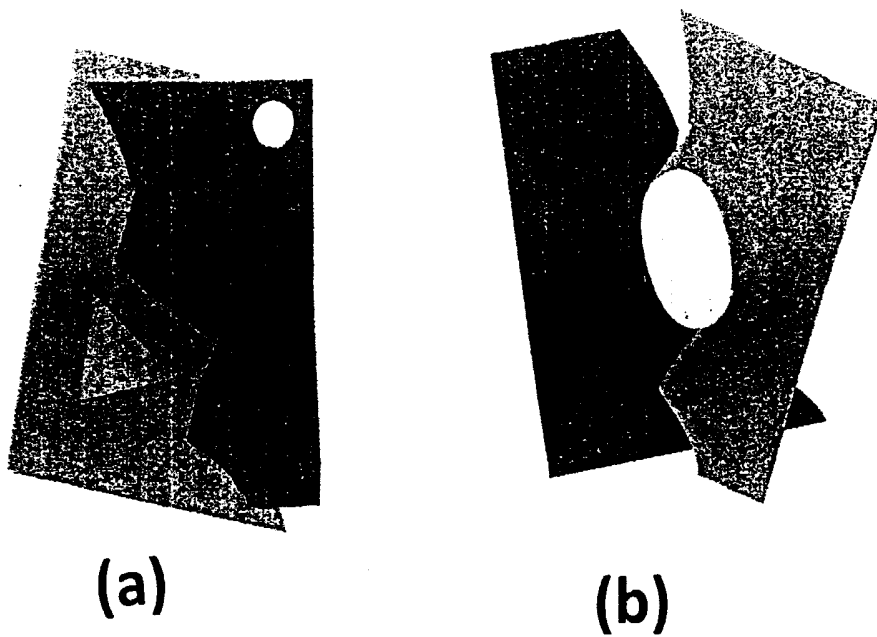


Fig.4

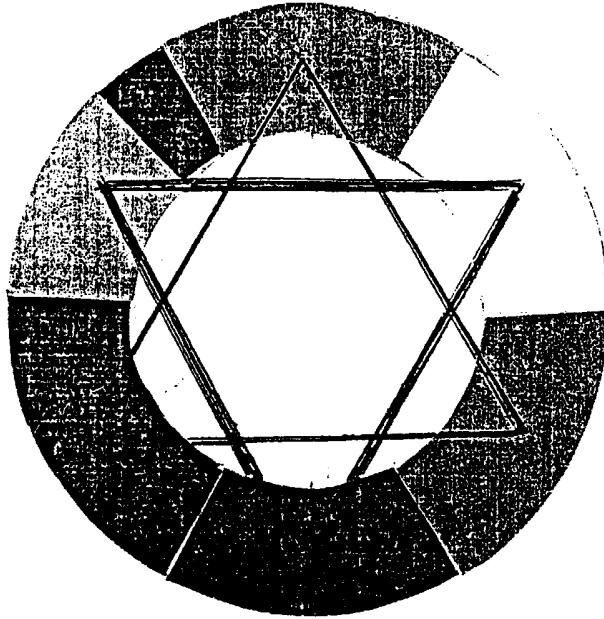


Fig. 5

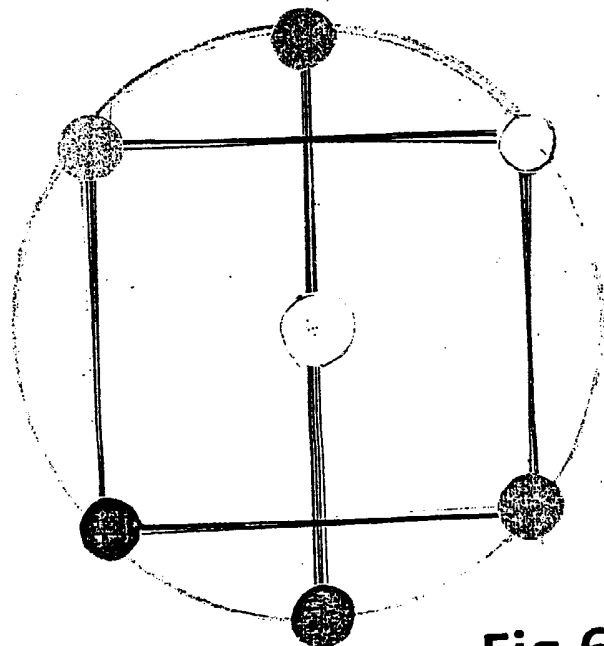


Fig.6