**Сказочный проективный тест**

Год издания и номер журнала:

2003, №4

Автор:

[Колакоглоу К.](https://psyjournal.ru/authors/kolakoglou-k)

|  |
| --- |
| Комментарий: Глава из руководства "Cказочный проективный тест: Для исследования личности детей", вышедшего в свет в издательстве ["Когито-Центр"](http://cogito-centre.com/) |

***Сказки и бессознательное***

История сказки насчитывает столетия. Сказки распространялись по миру из уст в уста путешественниками, адаптируясь к культурным традициям разных народов. В XVII веке сказки стали записывать. Большинство популярных сказок ("Красная Шапочка", "Мальчик-с-Пальчик", "Спящая Красавица"), было записано Ш. Перро во Франции в XVII веке и братьями Гримм в Германии в XIX веке.

Любовь детей к сказкам отмечалась во многих исследованиях, большей частью посвященных изучению литературы (Tolkien, 1967) или выполненных в рамках теории когнитивного развития ребенка (Favan, 1977, Applebee, 1978). Символическая интерпретация сказок и их отношение к бессознательному стали важным материалом для размышлений сторонников фрейдовского и юнгианского психоанализа (Bettelheim, 1876, Von Franz, 1982, Kaes, 1989, Kast, 1995, De la Genardiere, 1996).

Сказки отличаются от других литературных форм (легенд, мифов) специфическими характеристиками места, времени, структуры, характеров и концовки.

1. *Время и место событий* в сказках всегда являются неопределенными, и эта неопределенность заявлена уже буквально с первых слов: "Однажды, много лет назад..." Это вводное предложение облегчает вхождение в чарующий мир сказки, который Толкиен называл "Вторичным Миром".

2. *Структура*. В. Пропп (Пропп, 1969), анализируя русские народные сказки, выделил 31 функцию, указывающую на универсальность и повторяемость в структуре сказки. Функция понимается как действие характера, определяемое с точки зрения его значимости для течения всего действия. Порядок действий всегда один и тот же. Пропп обнаружил, что эти функции применимы ко всем, в том числе и к нерусским сказкам.

3. *Характеры*. Характеры в сказках всегда являются символическими и постоянными, то есть они не меняются в течение повествования. Например, колдунья злая и остается злой до конца сказки. Если встречаются имена, они означают главных героев и обычно являются описательными, например, Красная Шапочка, Белоснежка. Собственные имена, как правило, являются типичными, например, Ганс и Гретхель в немецких сказках или Иван - в русских. Второстепенные персонажи обычно находятся в определенных отношениях с членами семьи главного персонажа. Анонимность облегчает процесс идентификации читателя с героем сказки.

4. *Концовка*. Важная черта сказки - счастливый конец. Толкиен писал об "утешении счастливым концом". Это возврат прежних потерь, которые герой перенес (заброшенность, отвержение, смерть родителя, бедность). Герой приходит к счастью и успеху через достижение искомого, вершины знания, богатства или посредством женитьбы.

Фрейд (Freud, 1900) был первым, кто открыл символическую природу сказки. Как миф или легенда, сказка обращена к наиболее примитивным частям психики. В "Толковании сновидений" Фрейд обращается к сказкам для интерпретации сновидений: "Мы уже знаем, что мифы и сказки, пословицы и песни, язык воображения используют одни и те же символы" (Freud, 1916, р.168). Рассматривая случай Вольфсмана (человека-волка), он отмечает, что именно дает ребенку способ мышления, который репрезентирует его самого. Ребенок не чувствует разницы между собой и животным, поэтому он не удивляется антропоморфности животных в сказках.

Рохейм (Roheim, 1953) установил, что многие сказки сходны со сновидениями. Он полагает, что большинство мифов является, возможно, выходом снов, которые рассказываются, а затем пересказываются. Более того, согласно Шварцу (Schwartz, 1956), сказки, как и сны, действуют в оппозициях или контрастах, то есть они алогичны, имеют скрытое значение, используют символы, содержат сексуальные, культурные элементы, выражают желания, наполнены юмором и используют механизмы конденсации, замещения, перемещения, обесценивания и переоценки.

Каерс с соавт. (Kaers et al., 1989) утверждает, что сказки близки к снам по содержанию, процессам и субъективным образам. Сказки выполняют три функции: функцию связи, трансформации и посредника. Они связывают первичные и вторичные процессы, трансформируют бессознательные фантазии в структурированное повествование, которое "озвучивает" в символической форме голос желаний, наконец, сказка служит посредником между телесными и социальными функциями.

Ференци (Ferenczi, 1913/1919) предположил, что сказки представляют собой возврат к стадии всемогущества Я: "В сказках фантазии всемогущества продолжают царствовать..." (р. 65) Хотя в реальности мы слабы, герои сказок сильные и непобедимые; в то время как мы ограничены во времени и пространстве наших действий и мыслей, в мире сказки мы живем вечно, мы можем быть в миллионе мест в одно и то же время, мы предвидим будущее и знаем наше прошлое.

Книга Беттелхейма "Использование очарования" (Bettelheim, 1976) стала знаковой в психоаналитической теории сказок. Им осуществлено подробное исследование отношения к сказке детей, особый акцент сделан на терапевтической ценности сказки. Автор предложил развернутый анализ популярных сказок и попытался показать, что каждая из них отражает конфликты или тревогу на всех стадиях развития ребенка. Психоаналитической интерпретации подвергнуты не только популярные западные сказки. Например, Ду Янг Хо предложил психоаналитическую интерпретацию популярных корейских сказок (Cho, 1998).

Согласно мнению Шапиро и Каца (Shapiro and Katz, 1978), Беттелхейм интерпретирует символическое значение сказки на трех уровнях. Характер рассматривается как репрезентация значимых других в жизни ребенка, например, родителей и сиблингов; как репрезентация опыта личности (хорошего или плохого Я) и, наконец, как репрезентация внутренних процессов (Ид, Эго, Супер-Эго). Эта форма анализа близка психоаналитической интерпретации некоторых проективных техник.

Юнгианские аналитики исследовали сказки и с теоретической, и с клинической стороны. Юнг полагал, что по сказкам можно превосходно исследовать анатомию психики человека. Через мифы и легенды можно получить представление о базовых чертах психики, в сказках представлен намного менее специфичный сознательный культурный материал. Мари-Луиза Фон Франц (Von Franz, 1982) отмечала, что сказки - это наиболее простой и подлинный способ выражения коллективного бессознательного психического процесса. Ханс Дикман (Dieckman, 1984) утверждал, что сказки описывают наши первичные комплексы и типичные способы реагирования.

Во всех сказках описывается одна психическая реальность - самость. Часто символически изображается начальная стадия процесса индивидуации. Самый распространенный символ самости в сказках - ребенок. Хотя практически все сказки вращаются вокруг символа самости, многие из них отражают мотивы, которые напоминают нам о таких юнгианских понятиях, как Тень, Анима, Анимус или Персона.

Крамер (Cramer, 1992) обращает внимание на защитные механизмы, которые содержатся в некоторых известных сказках. Например, она говорит о механизме отрицания, который есть в сказке о Красной Шапочке. Так, юная героиня не знала, насколько зол волк, поэтому не боялась его. Кроме того, Красная Шапочка исследует тело волка в кровати и отрицает ту реальность, которую она видит. "Это не недостаток опыта, не недостаток страха, который может объяснить ошибки Красной Шапочки в опознавании опасной ситуации. Скорее это ее ошибка в тестировании реальности, отрицание значения ее восприятия, которые могут быть поняты как защитный маневр" (р. 105).

Сказки использовались также как терапевтическое средство для взрослых (Dieckmann, 1986; Kast, 1989; Robinson, 1986) и детей (Brun, 1993; Lafforgue, 1990), но никогда не применялись для диагностики личности ребенка, по крайней мере в форме стандартизированного теста.

***Последние достижения в проективных методах***

Несмотря на критику клинической ценности проективных методов, они до сих пор широко используются в различных областях. Два теста доминируют почти 60 лет - это тест Роршаха и ТАТ. Хотя оба эти теста использовались в работе с детьми младше 10 лет, психологи предпочитают использовать САТ, который был разработан специально для детей.

Тематические и конструктивные тесты обычно представляют собой рисунки или фотографии, по которым испытуемый рассказывает историю. Через идентификацию с протагонистом или другими персонажами испытуемый проецирует сознательные, предсознательные или бессознательные чувства, конфликты или желания. В анализе детских ответов особенно нужно быть внимательным к различению реакций ребенка на временные жизненные обстоятельства и события от основных личностных тенденций.

Последние 20 лет мы стали свидетелями разработки новых проективных методов, особенно тематического, который использует как модель ТАТ. Например, современные проективные тесты, применяемые в США, - это TEMAS (Tell Me a Story Test - Тест "Расскажи мне историю"), Апперцептивный тест Робертс (McArthur and Roberts,1982), Апперцептивный тест семьи (Sotile et al., 1991).

Все эти тесты имеют общие черты: а) они покрывают большой возрастной промежуток (от 6 до 15 лет), б) стимульный материал изображает детей или взрослых, вовлеченных в каждодневные ситуации или конфликты, в) стимульный материал хорошо структурирован и конкретен. Наконец, процедура проведения тестирования одна и та же: "Я хочу, чтобы ты рассказал историю по этой картинке, что случилось до этого, что происходит сейчас, что произойдет потом".

Разработчики проективных методов также учитывают этническую принадлежность испытуемых. Так, для представителей различных рас были предложены специальные картинки.

***Сказочный проективный тест***

**Цель Сказочного проективного теста**

Сказочный проективный тест используется для диагностики детей 7-12 лет. Его цель - помочь психотерапевту оценить личностную динамику ребенка, а также личностные черты в их взаимосвязи.

Сказочный проективный тест может эффективно использоваться как базовая техника для клинической диагностики, как инструмент для оценки личностных изменений на протяжении определенного периода времени, как средство клинических или кросс-культурных исследований. Так как он был стандартизирован на большой выборке детей без психологических проблем, он может быть использован для оценки возрастного развития ребенка или ситуационных изменений в его психологическом функционировании. Тест также может применяться для работы с детьми, которые имеют проблемы в обучении и страдают легкой степенью умственной отсталости.

***Общее описание теста***

**Стимульный материал**

Карты с изображением сцен из сказок были созданы художником Энтони Гликосом, чье воображение и талант способствовали достижению такой трудной цели под руководством автора теста. Создание картинок заняло несколько месяцев, и было предложено несколько черновых вариантов. Большое внимание уделялось тому, чтобы включить наиболее характерные версии популярных сказочных протагонистов в том виде, в каком они изображены в фильмах или иллюстрациях к книгам (например, в диснеевских мультфильмах).

Сказочный проективный тест (СПТ) состоит из 21 карты, каждая из которых пронумерована на оборотной стороне. Этот номер указывает на порядок предъявления карт в каждом наборе.

Были сделаны три версии изображения героя, исходя из следующих соображений:

(а) с учетом того, что на первую карту ребенок может дать банальный ответ, но на третью он будет отвечать более легко и давать более значимые ответы, ставится задача помочь ребенку преодолеть исходную стеснительность и сопротивление;

(б) при проведении СПТ используется предрасположенность детей к осуществлению выбора, что делает процедуру тестирования похожей на процесс игры. Ребенок, например, чувствует себя более комфортно при выборе, когда ему задают вопрос: "Какая из трех колдуний тебя пугает больше всего? Почему?" Боекхолт (Boekholt, 1993) пишет, что процедура выбора, по крайней мере для детей, мотивирует аффективные ответы. Таким образом, ребенку легче отвечать и обосновывать свой ответ, если он может выбирать, например, какая из колдуний наиболее злая.

В изображении характеров два рисунка схватывают наиболее репрезентативные черты героев, выявленные в фильмах или иллюстрациях. Третий вариант изображения отличается от тех, которые известны и популярны. Это сделано с той целью, чтобы он вызывал наиболее значимые или оригинальные ответы. Хотя опыт показывает, что это не всегда так.

Характеры, представленные в тесте, заимствованы из нескольких сказок. В сказках мысли и чувства героев неясны, например, читатель не знает о том, почему волк столь агрессивен: он голоден или зол? Таким образом, через процесс идентификации ребенок проецирует свои собственные мысли и чувства.

Сцены из двух сказок представлены так, как будто они изображают начало, середину и конец сказки. В изображении сцен по сказке о Красной Шапочке большинство детей относят карту 3 к началу, карту 2 к середине, а карту 1 к концу сказки.

Хотя последовательность событий может варьироваться от одной версии сказки к другой, картинки нарисованы таким образом, чтобы ребенок мог определить порядок их расположения независимо от того, какая версия ему известна. Изображение сцен предъявляется ребенку в таком порядке, чтобы не было намека на последовательность событий. Ниже представлены психоаналитические описания каждого характера и его существенных черт.

**Красная Шапочка**

Красная Шапочка - это не просто маленькая девочка, которая участвует в большой авантюре. То, что эта героиня является столь популярной, не случайно. Несмотря на ее колоритную внешность, она "подлинный ребенок", то есть наивна, послушна и игрива. Согласно Беттелхейму (Bettelheim, 1976), она любима везде, так как, несмотря на сооблазнительность, она целомудренна (р. 172). Хотя большинство психоаналитических интерпретаций (Fromm, 1951; Bettelheim, 1976) подчеркивает сексуальную подоплеку этой истории, так же как и проявление эдиповых фантазий Красной Шапочки, автор теста полагает, что эта история отражает сепарационный страх героини и архаические страхи, воплощенные в образе волка.

Хотя история о Красной Шапочке длится всего один день, этот день, возможно, окажет влияние на всю жизнь героини. Испытания и злоключения Красной Шапочки начинаются с того момента, как она покинула дом. Существуют пять основных частей истории:

1) Непосредственно после того, как Красная Шапочка покинула дом и пошла в лес, какие чувства она испытывала к своей матери, которая послала ее в лес? Она была раздражена, сердита, непокорна, нелюбима или не испытывала чувства безопасности?

2) Когда она вошла в лес, что она чувствовала: затруднение, тревогу или интерес?

3) Когда Красная Шапочка первый раз встретила волка на пути к дому бабушки, была ли она испугана, удивлена, смущена, испытывала ли она приятные чувства, находилась ли она под впечатлением от этой встречи?

4) Кода Красная Шапочка нашла волка в постели бабушки, испытывала ли она тревогу, смущение или удивление?

5) Когда приключение закончилось, что испытывала Красная Шапочка: облегчение, печаль или сожаление?

Основываясь на этих фазах истории, были созданы три карты с изображением Красной Шапочки:

КАРТА 1. Красная Шапочка - маленькая девочка, счастливая и беспечная.

КАРТА 2. Красная Шапочка - маленькая девочка со странной улыбкой на лице, которая может быть интерпретирована как выражение смущения, лукавства или неопределенности.

КАРТА 3. Красная Шапочка - маленькая девочка с выражением некоторой печали на лице, что может быть интерпретировано как выражение тревоги, страха, вины, печали или озабоченности.



Все три фигуры одеты в одинаковые платья и расположены на траве с разбросанными цветами. Все карты выполнены в цвете.

**Волк**

В образе волка комбинируется страх и разрушение. Томас (Thomas, 1989) сравнивает волка с мачехой и великаном. Он умен и хитер, как мачеха, и каннибалистичен, как великан. "Характер волка как антагониста основывается на ненасытном аппетите, оральности великана" (р. 111). Инстинкт голода определяет его поведение и жизненный стиль. Как и великан, волк объединяет в себе страх всей асоциальной, бессознательной и уничтожающей силы (Ид). Согласно психоаналитической интерпретации, волк в сказке о Красной Шапочке репрезентирует сексуальность в наиболее примитивной форме. Волк рассматривается как экстернализация страха, переполняющих ребенка эдиповых чувств (Bettelheim, 1976).

Фейберн (Faibairn, 1972) устанавливает интересную связь между историей о Красной Шапочке и предсознательной оральной стадией развития. Он описывает четыре основные характеристики этой стадии: 1) тенденция либидинозной ориентации к частичному объекту (материнской груди); 2) превалирование тенденции "брать" над тенденцией "давать"; 3) тенденция инкорпорации или интроекции; 4) тревога относительно разрушения объекта. Он утверждает, что тревога возрастает, когда младенец испытывает эмоциональную депривацию в соединении с агрессивным качеством либидинозной тенденции. Фейберн считает, что история Красной Шапочки выражает такой тип тревоги, при котором потребность героини в инкорпорации соответствует образу жадно пожирающего волка.

Юнгианские психологи приписывают другое значение волку в истории о Красной Шапочке. Согласно Каст (Kast, 1995), волк символизирует инстинктивную/примитивную натуру Красной Шапочки: "Она встречает в волке часть своей натуры, часть себя, которую она отвергала: Красная Шапочка, мечтательная, агрессивная, отчаянная и страстно жаждущая жизни... В волке она узнает часть самой себя, которая была утрачена, ту часть личности, которая не заботится о долге или о том, что думают о ней другие" (р.14).

Колетт Чайленд (Chiland, 983) пишет: "Сказки и мифы дают ребенку сокровище, посредством которого облегчается психологическое исследование: если страх волка позволяет ребенку меньше боятся отца или матери, тогда семейные отношения улучшаются с условием, что волк контролирует психологический объект, который он репрезентирует". Сходную точку зрения выражает и Пьер Лаффорг (Lafforgue, 1995): "Волк появляется, чтобы репрезентировать негативный внутренний объект. Сказки с волками позволяют им появиться, психологически их контролировать и ликвидировать" (р. 80).

Хотя карты с волком следуют за картами с Красной Шапочкой, некоторые дети относят волка к другим сказкам, таким, как "Три маленьких поросенка" или "Волк и семеро козлят". Согласно автору теста, фигура волка в наиболее популярных сказках (перечисленных выше) символизирует архаические страхи и сепарационную тревогу, когда все протагонисты - Красная Шапочка, три поросенка и семь козлят - временно оставлены матерью.

Попытаемся сформулировать, какие мысли и чувства, возможно, имеет волк в сказке о Красной Шапочке. Существуют два основных момента сказки, когда волк наиболее активен:

1. Когда волк встретил Красную Шапочку в лесу, чувствовал ли он голод, или он жалел Красную Шапочку, или беспокоился о том, какой будет ее реакция, или сомневался, удастся ли ее съесть?

2. Когда волк съел Красную Шапочку и ее бабушку, чувствовал ли он себя виноватым, беспокойным?

Основываясь на этих моментах, были созданы три карты с волком.

КАРТА 1. Очень худой волк, испытывающий чувство голода.

КАРТА 2. Волк, сидящий спокойно, с отсутствием какого-либо выражения. У него нет никаких видимых признаков голода или злости.

КАРТА 3. Свирепый волк, бо2льших размеров, нежели два предыдущих, его рот открыт, видны зубы и язык, он готов к атаке.



Все три карты черно-белые. Фон на картах один и тот же - каменистая местность.

**Гном**

Природа гномов неопределенна. Они принадлежат к тому же семейству, что феи и эльфы. Гномы, как правило, коренастые, некрасивые, часто горбатые или с деформированными фигурами (Thomas, 1989). Гном часто изображается как жадный и материалистичный. Интерес гномов к материальным ценностям и безразличие к любви соответствует предэдиповой стадии. Их миниатюрный размер и профессия, связанная с горным делом (проникновение сквозь темные дыры), рассматривается психоаналитиками как фаллическая символика (Bettelheim, 1976). Гномы являются героями таких сказок, как "Белоснежка и Красная Роза", "Белоснежка и гномы". Однако только в последней сказке гномы добрые, защищают героиню и помогают ей. Согласно автору теста, гномы представляют позитивные аспекты матери.

В фильме "Белоснежка и семь гномов" каждый гном имеет свое собственное имя, которое отражает его наиболее характерную черту: Соня, Ворчун, Весельчак, Робкий, Чихун, Простачок и Доктор. Диснеевский фильм был основан на сказке братьев Гримм, но с некоторыми изменениями. Основные приемы в фильме - это анимация героев, впечатляющие эффекты некоторых сцен, таких, как трансформация королевы в злую колдунью. В фильме, так же как и в сказке, гномы - уже немолодые мужчины, а Белоснежка - девочка. Однако Белоснежка принимает на себя материнскую роль хозяйки дома. Гномы, как Белоснежка и подозревает, входя в дом, становятся "детьми".

Белоснежка - это героиня, с которой чаще что-то случается, нежели она сама что-либо делает. Ее заставляют что-то делать. Но ее пассивность или наивность - это не обязательно знак слабости, скорее это симптом силы ее доброты. Отвергнутая и преследуемая мачехой, Белоснежка находит убежище в домике гномов. Ее отношения с гномами основаны на том, чтобы давать и получать. Она предлагает и получает взамен дружбу. Это долговременные отношения, которые она, однако, легко прекращает, когда принц делает ей предложение. Белоснежка должна испытывать разнообразные чувства, такие, как тревога, отвержение, страх, угроза, принятие, зависимость и забота.

В сказке существует пять основных моментов, важных для выявления мыслей и чувств гномов:

1) Когда гномы вернулись домой с работы и поняли, что кто-то был в их доме, были ли они напуганы или тревожны, заинтересованы, удивлены или раздражены?

2) Когда они нашли Белоснежку, спящую на их кроватях, это испугало их, или они были удивлены, рассержены, смущены, или впечатлены ее ростом и красотой?

3) Когда они услышали ее историю, проявили ли они сочувствие, защиту, были ли они в замешательстве относительно того, что делать, или они тревожились относительно колдуньи, были неспособны помочь Белоснежке?

4) Когда они нашли Белоснежку, лежащую на полу, было ли им грустно от мысли, что она умерла, тревожились ли они о том, как ей помочь, испытывали ли они гнев по отношению к колдунье или они испытывали фрустрацию в связи со случившимся?

5) Когда принц забрал Белоснежку, что чувствовали гномы: ревность, печаль или радость?

С учетом этих моментов на картах были представлены три версии изображения гномов:



КАРТА 1. Фигура старого гнома изображена наподобие карикатуры. У гнома наивное/удивленное лицо.

КАРТА 2. Фигура гнома нарисована подобно фигуре человека, молодого мужчины. На лице не обозначено никакого выражения.

КАРТА 3. Фигура гнома нарисована подобно фигуре человека. На лице нет никакого выражения.

Все три фигуры гномов похожи своими пропорциями, позой и одеждой. Фон также один и тот же на всех трех картах: большой гриб, чтобы подчеркнуть маленький размер гнома. Рисунки разукрашены, выражены живость, дружелюбие, веселый нрав гнома, который ведет естественный и здоровый образ жизни в лесу.

**Колдунья**

Колдунья-мачеха - антагонист как женского, так и детского протагониста (Thomas, 1989). Часто мотивация, которая приписывается колдунье, - это ненависть, как в "Белоснежке", где навязчивые тщеславие и зависть королевы направляют ее дьявольские замыслы. Унификация мачехи-колдуньи наиболее полно продемонстрирована в сказке "Ханзель и Гретель". Родительский дом и дом с едой представляют два аспекта одного и того же дома - оба удовлетворяющие и фрустрирующие детей. "Изображенные в различных формах, разделенные во времени и по месту угрозы, они тем не менее представляют одного врага, cоединяющего в себе общие характеристики такого антагониста, как колдунья или мачеха" (Thomas, 1989, р. 63). Такие характеристики сочетают самое плохое в образе матери. Колдунья как архетипический образ представляет собой угрозу Эго и его развитию. Она может быть рассмотрена и как фигура, воплощающая наихудшие качества матери.

Королева в "Белоснежке" действует на трех уровнях: она обычная мачеха, состязающаяся с настоящей матерью; она мать, которая состязается с дочерью; она выступает как колдунья во многих сказках. "Зеркало транслирует ее одержимость собственной красотой, ее компульсивный нарциссизм в материализованную форму, наиболее часто ассоциированную с красотой и самолюбованием" (Thomas, 1989, p. 70). Ее могучая энергия зла позволяет ей продолжать недоброе дело, и она использует свои нечестные средства, чтобы гарантированно достичь результатов. Она конфронтирует с девочкой прямо, один на один, хотя и маскируется. Ее каннибалистическое намерение (съесть сердце Белоснежки) является своеобразным эхом ее "коллег" в других сказках, например, в "Ханзеле и Гретель". У. Дисней описал ее как смесь леди Макбет и Большого плохого волка. Если тщеславие является явным источником злодейских планов королевы, оно также является средством, с помощью которого ее планы реализуются, по крайней мере временно - ее тщеславие убивает Белоснежку.

Колдунья изображается отдельно от образа мачехи, и ее характер является самостоятельным, это ярый противник всего доброго и светлого. Хотя она имеет человеческий облик, ее действия по достижению целей носят сверхъестественный характер. В популярных сказках "Ханзель и и Гретель" и "Рапунцель" она действует как суррогат матери. В первой сказке ее каннибализм, соединенный с материнским образом, напоминает образ матери из ночных кошмаров. В последней сказке ее материнское собственничество приобретает удушающую, опасную для жизни пропорцию (Thomas, 1989, p. 74). Хотя традиционная колдунья - это женский характер, она обладает маскулинными чертами: усами, отсутствием женственности, агрессивностью, недостатком сензитивности, что нейтрализует ее половую идентичность. Она чаще всего исполняет материнскую или квазиматеринскую роль в сказках. "Ужас, вызываемый ею и являющийся ее сущностью, основан на ее извращенном материнстве" (Thomas, 1989, p. 74).

Три версии изображения колдуньи в тесте соответствуют наиболее характерным типам колдуний в сказках:



КАРТА 1. Волшебница, молодая и прекрасная, одетая в красивое платье, в руке у нее волшебная палочка. Ее лицо выражает решительность и власть (как в сказке "Спящая Красавица" или как лицо королевы в "Белоснежке").

КАРТА 2. Мачеха-колдунья, среднего возраста, обычной внешности. Ее одежда выглядит скорее старомодной. Хотя на лице нет особого выражения, ее рот сморщен, что делает лицо жестоким, суровым и беспощадным. Одна рука ее поднята, как будто хочет ударить, что усиливает негативное впечатление (как мачеха в "Золушке" или в "Ханзеле и Гретель").

КАРТА 3. Традиционная старая и страшная колдунья. Ее сморщенное, страшное лицо, непричесанные волосы, старая, поношенная одежда делают ее особенно пугающей. Это впечатление усиливает поднятая рука с палкой (как превращенная королева в "Белоснежке" или колдунья в "Ханзеле и Гретель").

Все фигуры выполнены в черно-белом цвете. Фон отсутствует.

**Великан**

Великаны, тролли и людоеды представляют один и тот же характер. Некоторые мифы о сотворении мира свидетельствуют об архаичности этого образа. Массивная фигура великана свидетельствует о том, что он был создан из самой Земли (так же, как Атлант) или из отдельных частей Земли (Thomas, 1989). Великаны живут в скалах или на вершинах высоких гор, их оружие сделано из камня или из дерева, наподобие дубины. Одиссей во время своих странствий встречает великана-циклопа:

Муж великого роста в пещере той жил; одиноко

Пас он баранов и коз и ни с кем из других не водился;

Был нелюдим он, свиреп, никакого не ведал закона;

Видом и ростом чудовищным в страх приводя, он несходен

Был с человеком, вкушающим хлеб, и казался лесистой,

Дикой вершиной горы, над другими воздвигшейся грозно.

(*Гомер*. Одиссея. Книга девятая, 187-192)

Великаны являются наиболее типичными стереотипами антагонистов в сказках. Их характерные черты - огромный размер и сила - определяют великана как противника человека (например, маленький Давид, стоящий перед Голиафом). При первом взгляде человек не имеет ничего общего с великаном. Однако явный физический контраст находится в противоречии со скрытыми чертами. Этот контраст становится явным в таких сказках, как "Мальчик-с-Пальчик" и "Галантный портной". Великаны известны своим ненасыщаемым аппетитом, обжорством. Легковерность и глуповатость великанов несколько смягчает их физическую мощь: "Великан является воплощением избыточности, простирающейся от грубой силы и огромного размера до обжорства, каннибализма и скупости, бессмысленного накопления материальных ценностей" (Thomas, 1989, p. 82).

По половой принадлежности большинство великанов - мужчины. Согласно Bettelheim (Bettelheim, 1976), эта идентичность есть что-то промежуточное между отцом и сыном, отражающее их антагонизм и психологическое напряжение. Примитивная, поучающая и неукротимая натура великана делает его сопоставимым с Ид или юнгианской тенью.

Три версии изображения великана в тесте представляют его наиболее типичные черты: огромный рост, силу и глупость.

КАРТА 1. Великан, похожий на молодого мужчину, сильный и мужественный, одетый в обычную одежду и обувь. Его лицо не имеет особого выражения. Его рука поднята, как если бы он хотел ударить или поприветствовать кого-то. Его облик такой, что его можно отнести к любому возрасту или культуре ("Путешествия Гулливера").

КАРТА 2. Великан, похожий на человека с необычной внешностью. У него наивное или даже глупое выражение лица. Его одежда напоминает наряд клоуна: она порвана, а ботинки незашнурованы.

КАРТА 3. Великан, похожий на человека с примитивной внешностью. Можно сказать, что он, как и третья колдунья, представляет собой типичного великана из сказок. Его одежда выглядит старой и поношенной. На лице нет никакого выражения, но спутанные волосы и борода в соединении с дубиной в руке делают его явно опасным ("Синяя борода").



Все фигуры черно-белые. Фон на всех картах один и тот же: маленькое дерево и забор, которые подчеркивают огромный рост великана.

**Сцены из сказки о Красной Шапочке**

Сцены из этой сказки воспроизводят характер отношений между Красной Шапочкой и ее матерью с точки зрения самой Красной Шапочки.

КАРТА 1. Мать сидит на стуле, наставительно подняв палец, у нее суровое выражение лица. Красная Шапочка стоит рядом с матерью с опущенной головой. Эта картинка обычно выражает высшую степень строгости матери.

КАРТА 2. Красная Шапочка сидит в одиночестве, подперев голову руками. Фон неопределенен и сумрачен. Эта картинка, следуя за предыдущей, отражает интенсивность чувств после того, как мать отослала Красную Шапочку от себя. Картинка может также стимулировать мысли, субъективный опыт или глубоко укорененные страхи, связанные с одиночеством или чувством брошенности.

КАРТА 3. Мать и Красная Шапочка сидят на земле, держатся за руки, счастливо улыбаясь. Эта картинка позволяет предположить, могут ли испорченные отношения быть восстановлены и как много времени на это потребуется, основаны ли они на твердом или на неустойчивом фундаменте? Другими словами, до какой степени эти отношения явлются безопасными.



Рисунок черно-белый.

**Сцены из сказки о Белоснежке и семи гномах**

Эти сцены были выбраны для того, чтобы отразить формирующиеся, открытые для будущего отношения с принцем; амбивалентные отношения Белоснежки с отцом; стабильные и безопасные отношения с гномами.

КАРТА 1. Принц и Белоснежка стоят близко друг к другу, принц держит Белоснежку за руку. Их одежда имеет праздничный вид. Эта картинка была нарисована, чтобы выявить способность признавать зрелые сексуальные отношения.

КАРТА 2. Отец Белоснежки сидит в кресле, Белоснежка рядом с ним на полу. Выражения их лиц нейтральные. Эта картинка позволяет анализировать качество отношений Белоснежки с отцом.

КАРТА 3. Окруженная гномами, как в хороводе, Белоснежка хлопает в ладоши. Эта картинка позволяет увидеть степень зависимости в их отношениях, а также степень выгоды или пользы, которые получает каждая сторона.



Все рисунки черно-белые.