

IL TEST DI RORSCHACH E

IL SOFTWARE PRALP 3



Simona Lovaglio

Tiziana Notaro

Jessica Panizza

Alessandra Santoli

CdL Psicologia Clinica e di Comunità

Introduzione al Test di Rorschach

I test proiettivi sono strumenti di valutazione della personalità che si avvalgono di stimoli standardizzati poco strutturati che lasciano al soggetto ampia libertà nella risposta. Il test presuppone che le persone percepiscano e organizzino, in modo inconsapevole, gli stimoli dell'ambiente, e in particolare quelli ambigui, secondo le proprie memorie, desideri, sentimenti, timori, bisogni, conflitti; per cui le risposte fornite al test sarebbero indicative della personalità dell'esaminando. I test proiettivi sono utilizzati prevalentemente dai clinici di orientamento psicodinamico, perché permettono di evidenziare aspetti della personalità non consapevoli e pertanto non evidenziabili con i questionari di autovalutazione. Presentano tuttavia importanti limiti che riguardano la validità, attendibilità e standardizzazione, e pertanto dovrebbero essere somministrati da clinici con notevole esperienza e specifica preparazione. Tra i test proiettivi più noti e utilizzati nella pratica clinica vi è il test di Rorschach.



Esso fu ideato dallo psichiatra svizzero Hermann Rorschach, inizialmente per studiare la relazione fra percezione e personalità, e successivamente, quando notò che le risposte erano influenzate anche da vissuti personali e dalla presenza di una psicopatologia, per ottenere indicazioni diagnostiche a partire dal modo in cui i soggetti interpretano gli stimoli proposti.

Il test è composto da 10 tavole, in cui, su sfondo bianco, sono riprodotte delle immagini ottenute lasciando cadere delle gocce d'inchiostro su un foglio di carta successivamente piegato in due per ottenere due immagini simmetriche rispetto ad un asse centrale. Sette tavole sono di colore

grigio e nero e in due di queste è presente anche il colore rosso, e tre tavole sono variamente colorate. Le tavole sono di forma rettangolare, con lato superiore ed inferiore prestabiliti. Dopo la prematura morte di H. Rorschach, la mancanza di criteri chiari relativi alla somministrazione, siglatura e interpretazione del test, ha dato luogo a modi diversi di utilizzarlo, e solo negli anni '70 le ricerche di Exner hanno portato ad un sistema di somministrazione standardizzato, ad una siglatura condivisa e ad un database normativo che permette un confronto fra le risposte dell'esaminando e il suo gruppo d'appartenenza (Sistema Comprensivo di Exner). Il sistema di Exner, che propone un'interpretazione del test prevalentemente di tipo quantitativo e ateorico, ha migliorato le caratteristiche psicometriche di attendibilità e validità dello strumento, e per questo negli ultimi anni il suo utilizzo, specialmente nell'ambito della ricerca, si sta sempre più diffondendo. Molti clinici, in particolare quelli ad orientamento psicodinamico, ritengono tuttavia che l'approccio di tipo quantitativo porti ad una

sostanziale riduzione delle informazioni che il test è in grado di dare, e per questo preferiscono usare metodi interpretativi, come quello della scuola svizzera di Passi Tognazzo o quello di Lerner che integra l'approccio quantitativo con una interpretazione qualitativa collegata ad un modello teorico.

Modalità di somministrazione

La tecnica consigliata prevede che la somministrazione del test avvenga in una stanza ben illuminata, con esaminando e psicologo seduti ad angolo retto allo stesso tavolo, sul quale sono preparate capovolte e in ordine prefissato le dieci tavole del test. Una breve istruzione da parte del somministratore ("Ora le mostrerò delle tavole e lei mi dirà cosa potrebbero essere"), accompagna il gesto di porre nelle mani dell'esaminando la prima tavola, e dà inizio alla prova. Exner ha proposto un elenco delle domande più frequenti e delle risposte più opportune.

Durante la somministrazione delle tavole lo psicologo annota, nella prima di tre colonne di un foglio di registrazione, tutte le risposte, la posizione della tavola al momento della risposta, il tempo totale del test (alcuni autori registrano anche il tempo che intercorre fra la presentazione di ogni tavola e la prima risposta alla stessa), ed eventuali commenti ed espressioni del viso dell'esaminando. In caso di non risposta ad una o più tavole, Exner propone di incoraggiare il soggetto a rispondere, mentre altri autori sono dell'opinione di accettare il rifiuto senza commenti.

Al termine della presentazione delle 10 tavole, è prevista un'inchiesta finalizzata a chiarire eventuali dubbi relativi a quale parte della tavola si riferisca una determinata risposta, e a quali siano state le caratteristiche della macchia che hanno determinato la risposta. Le risposte dell'esaminando sono annotate sulla seconda colonna del foglio di registrazione. Infine, una volta congedato l'esaminando, lo psicologo procede alla siglatura delle risposte, che viene annotata nella terza colonna del foglio di registrazione. Viene chiesto al soggetto cosa secondo lui potrebbero rappresentare; questi, nella riorganizzazione di figure percettive, cerca di dare un senso alle figure ambigue ed è ciò che si cerca di decodificare. Il dare senso alle figure ambigue mette in atto tutte le funzioni psichiche cognitive, affettive, sociali ecc.

Le dieci tavole del Test di Rorschach

La **I TAVOLA** suscita risposte normative o volgari, cioè risposte che rientrano nel 70% dei casi e che sono principalmente a contenuto animale (pipistrello, farfalla). Ci permette di vedere come il paziente affronta una situazione nuova. Può suscitare delle inibizioni, in particolare legate all'ansia di prestazione. E' la tavola di presentazione/rappresentazione del



Sé e anche della presa di contatto con l'oggetto sconosciuto.

La **II TAVOLA** è la prima bicromatica e suscita risposte frequenti a contenuto umano. La comparsa del colore rosso la rende una tavola



pulsionale che tira fuori l'aggressività. La macchia rossa crea risposte semivolgari, cioè che rientrano nel 17% dei casi.

La **III TAVOLA** è anch'essa bicromatica e la più dissociata, chiamata anche "tavola del movimento". Ci permette di valutare la capacità di differenziazione e di identificazione. Nel 47% dei casi, le figure nere vengono associate a figure umane, mentre le tre figure rosse, scisse dal resto, sono associate a figure animali o oggetti vestiari.



La **IV TAVOLA** è la seconda tavola nera, è compatta e in genere l'interpretazione è globale, a contenuto umano maschile. A livello di vissuto è molto legata al buio e all'oppressione, a loro volta legati ad aspetti infantili. Viene definita "tavola paterna" ed ha una forte connotazione egoica.

La **V TAVOLA** è la tavola detta "della realtà" ed è una delle macchie più strutturate del test, per tanto dà luogo a percezioni piuttosto standard.



La **VI TAVOLA** è definita "tavola sessuale". Il soggetto può avere manifestazioni fastidiose nei confronti di questa tavola; spesso si può avere un rifiuto d'interpretazione che viene codificato come un blocco nella sfera ideativa.

La **VII TAVOLA** è la "tavola materna" per eccellenza, in quanto le interpretazioni più frequenti sono figure umane femminili. E' la prima macchia aperta e si tende ad interpretare la parte bianca anziché la macchia.



L'**VIII TAVOLA** è una tavola policromatica definita "del sociale". I colori pastello rimandano all'affettività. E' la seconda tavola "della realtà" dopo la V.

La **IX TAVOLA** è definita "tavola dell'inconscio" ed è l'unica a non presentare risposte volgari, perciò di difficile interpretazione. Più la macchia è ambigua e più si fa riferimento a strutture psichiche profonde per interpretarla.



La **X TAVOLA** è una tavola dissociata (frammentata) definita anche "tavola della famiglia", in quanto legata alla difficoltà dei processi d'integrazione. Le uniche risposte frequenti, come "ragni o granchi", sono legate alle macchie blu. L'inibizione che si può avere in questa tavola è relativa alla scissione.

LA SIGLATURA

La siglatura è la classificazione di ogni risposta data dal soggetto secondo tre dimensioni di base, ovvero tre distinte colonne: **localizzazione**, **determinanti** e **contenuto**.

A queste tre dimensioni si aggiunge una quarta colonna rappresentata da **fenomeni particolari**, dove si annotano fenomeni che non possono essere siglati nelle precedenti colonne.

Vi sono comunque divergenze a seconda delle varie scuole di pensiero sul numero delle categorie che fanno parte delle tre dimensioni principali, sulle sigle utilizzate per indicare le singole categorie e su eventuali dimensioni aggiuntive.

Le localizzazioni (dove?)

Nella colonna della localizzazione della risposta si valuta quanto delle tavole è stato preso in considerazione dal soggetto.

G = è presa in considerazione la globalità dello stimolo, ovvero indica la visione d'insieme che l'individuo ha dello stimolo. Le risposte G dovrebbero rimandare ad un funzionamento del pensiero di tipo organizzativo, sintetico.

Si distinguono diversi tipi di localizzazione globale (**G**):

- **G sintetiche**: risposte ricche e complesse arricchite dall'aggiunta di un movimento, una chinestesia (**K**).
- **G superficiali-sincretiche**: risposte poco elaborate, con una funzione adattiva quando sono accompagnate da un buon dato percettivo (**F+**) (Es.: TAV. I = pipistrello).
- **G forzate (DG)**: si riflette una organizzazione difficile da realizzare. È una risposta globale a partire da un dettaglio (Es.: TAV. V = un coniglio a partire dalla testa con le orecchie).
- **G combinate o confabulate**: quando non si considera la forma delle altre parti d'insieme. C'è una tendenza a staccarsi dalla realtà.

Nel tipo di appercezione globale, che realizza immagini con continuità di contorni e di superficie, è proiettata la compattezza del sé; viceversa, nella costruzione di immagini globali ma frammentate che non rispettano il criterio di continuità è proiettata la frammentazione e la disgregazione del sé.

D = questo tipo di risposte indicano un processo di pensiero più analitico, poiché si basano sulla considerazione di elementi particolari.

Va tenuto in considerazione il fatto che il pensiero analitico è indice di ancoraggio alla realtà nel momento in cui si accompagna ad una buona forma (**F+**). Le risposte **D** che si accompagnano ad un dettaglio analitico impreciso o negativo sono invece problematiche. Le risposte **D** possono riguardare un dettaglio grande che per la sua forma e posizione costituisce un'unità a sé (Es.: TAV. III = farfalla, rosso centrale), o quando un dettaglio piccolo è interpretato molto di frequente.

- **Dd** = interpretazione rara. Riguarda un dettaglio piccolo interpretato poco frequentemente. Può avere significato positivo nel senso di minuziosità del pensiero, ma se questa minuziosità è esagerata e si perde di vista la globalità, può essere indice di personalità ossessiva o paranoide.
- **Do** = dettaglio oligofrenico. Risposta rara, in cui viene vista una parte dello stimolo laddove invece ci si aspetta che venga visto un tutto. (Es.: TAV. III = dove ci si aspetta di vedere figure umane intere, un soggetto potrebbe vedere solo due gambe). Può essere indice di limitazione anche per ragioni di eccessiva emotività o a causa di un deficit intellettuale.
- **DbI** = dettaglio bianco. Vengono utilizzate parti dello sfondo bianco isolate. Può essere indice di oppositività.
- **DbIG, DbID** = dettaglio bianco integrato. Vengono utilizzate parti dello sfondo bianco integrate con la macchia.

G e D sono le localizzazioni prevalenti e le più ricorrenti.

Le determinanti

Nella seconda colonna della siglatura sono riportate quelle che vengono definite determinanti. Queste rispondono alla domanda “cosa rappresenta quell’engramma?”.

Le risposte date scaturiscono da due diversi tipi di attività:

1. la percezione = adesione letterale all’oggetto;
2. la proiezione = reazione davanti ad uno stimolo in funzione di un proprio stato emotivo.

Varie tipologie di determinanti

- forma (F)
- movimento/chinestesia
- colore (C)
- sfumature/estompaggio (E)
- Clob

Determinanti formali (F)

Attraverso le determinanti formali si valuta la qualità dei processi di pensiero preposti a quelle costruzioni e si stabilisce il loro livello di funzionamento. Le F sono legate al ragionamento formale, ovvero se sono immagini condivise con la maggior parte delle persone o meno. Nella pratica si prende in considerazione il contorno dell’immagine. Per le immagini che sono state determinate dalla sola forma, le siglature ipotizzano tre livelli di qualità:

- **F+** = forma qualitativamente buona. Il criterio più forte per definire la siglatura F+ è la condivisibilità della forma di un’immagine. Quindi F+ indica:
 - a. percetti adeguati, semplici, ovvi;
 - b. percetti convincenti, accurati, articolati.

- **F-** = forma qualitativamente non buona. Il soggetto vede qualcosa che non è condivisibile. C'è una inadeguatezza del contenuto.
- **F±** = forma qualitativamente non precisa. Engrammi dai contenuti vaghi. Sono considerate indice di incertezza del soggetto sia dal punto di vista cognitivo che caratteriale.

Risposte chinestesiche

Sono risposte legate al movimento e si possono suddividere in:

- Chinestesie maggiori (**K** o **M**): quando il movimento riguarda le figure umane. Sono le più proiettive. Le chinestesie umane sono gli elementi più originali e creativi e sono considerati gli aspetti equilibratori dell'affettività (Es.: TAV. III = due persone che ballano). Si distinguono due siglature:
 - **K** = chinestesie umane che hanno una buona forma (implica la siglatura F+).
 - **K-** = determinanti chinestesiche che non hanno una buona forma (implica la siglatura F-).
- Le chinestesie minori riguardano animali o oggetti associati ad un movimento esplicito:
 - **Kan** = movimento animale. Rappresenta tendenze nascoste del soggetto. Viene attribuito un significato di predisposizione affettiva infantile: egocentrismo con scarsa attenzione alle esigenze del contesto, ma può significare anche espressione di spontaneità.
 - **Kob** = movimento d'oggetto. Indicano pulsioni interne intense e aggressive (Es.: razzo che sta per partire o trottola che gira). Sono rappresentazioni cariche affettivamente che non trovano una strada migliore per esprimersi.
 - **Kp** = piccole chinestesie rare (Es.: personaggi interni visti in un piccolo dettaglio oppure parti di esseri umani in movimento siglati raramente).

Determinanti colore

Sono risposte determinate non soltanto dalla forma delle macchie, ma anche dal loro colore (TAV. II, III compare il rosso; TAV. VIII, IX, X compaiono colori pastello), oppure dal loro colore soltanto. Esiste una relazione tra colore e affettività: il colore rimanda alla possibilità di esprimere le proprie emozioni, quindi con esso si proietta la sfera emotiva.

Esistono tre siglature:

- forma-colore (**FC**) = sono risposte date primariamente dalla forma e poi dal colore (Es.: farfalla rossa). Le risposte FC rimandano ad una affettività più adattata. Maggiore è il numero delle risposte FC rispetto a quelle CF e C più stabile è l'affetto e maggiore è l'adattabilità e la capacità di instaurare rapporti empatici; diversamente la persona risulta essere più suscettibile, labile ed egocentrica.
- colore-forma (**CF**) = sono risposte date primariamente dal colore e poi dalla forma (Es.: macchia di sangue). Indicano vivacità affettiva, instabilità affettiva, tendenza alla spontaneità.

- colore (**C**) = interpretazione data esclusivamente dal colore (Es.: sangue). Indica affettività espressa in modo incontrollato, rappresenta qualcosa di impulsivo. Rispetto ai colori acromatici (bianco, nero, grigio) si distinguono:
 - **FC'** = buona forma e interpretazione del bianco/nero/grigio (Es.: farfalla nera).
 - **C'F** = prima il colore acromatico e poi la forma (Es.: macchia d'inchiostro).
 - **C'** = risposta dove c'è esclusivamente il colore acromatico e totale assenza di forma (Es.: inchiostro).

Determinanti sfumatura

I contrasti di luminosità e ombra sono considerati indicativi di adattamento affettivo prudente e ansioso in presenza di sentimenti di inadeguatezza. Le sfumature sono caratterizzate dal contrasto tra luci e ombre oppure dalle diverse tonalità del grigio legate a impressioni di profondità, trasparenza, prospettiva, inconsistenza, morbidezza tattile; esse sono differenziate tra di loro dalla presenza o meno dell'elemento formale, come primario o secondario:

- forma-sfumatura (**FE**) = predomina una buona forma;
- sfumatura-forma (**EF**) = predomina la sfumatura (Es.: TAV. VII = nuvola);
- estompaggio puro (**E**) = totale assenza di forma (Es.: fumo).

Determinanti Clob

Il *Clob* viene preso in considerazione quando la risposta indica un carattere imponente, cupo, di grande superficie dovuto alla compattezza dello stimolo cromatico scuro che si impone a livello conscio come emozione provata (Es.: un gigante enorme). Connota un'emozione di angoscia. Essi si distinguono:

- **FClob** = forma buona con successiva aggiunta di un elemento di paura;
- **ClobF** = elemento di paura in primo piano rispetto alla forma;
- **Clob** = espressione di paura con assenza di forma (Es.: TAV. V = un incubo).

I contenuti

Il contenuto è il corpo della risposta e rivela diversi aspetti della personalità proiettati. Le risposte al test possono essere riunite in tre grandi classi:

- umana (H);
- animale (A);
- non H-non A (mondo vegetale, inorganico, evanescente).

Le risposte sono gerarchizzate secondo il criterio "grado di integrità". Ciascuna classe rappresenterebbe livelli diversi di proiezione (dal più maturo al più primitivo).

Il criterio di ordinamento gerarchico è quello del grado di strutturazione: le prime posizioni esprimono maggiore strutturazione e quindi integrità del sé; nelle posizioni espresse con numeri più elevati sono collocati contenuti con progressiva destrutturazione, esprimenti un difetto crescente nei processi di integrazione del sé.

Riportiamo questa gerarchizzazione dei contenuti in quanto è utile non solo per la siglatura, ma anche per l'interpretazione del Rorschach:

MONDO UMANO

1. Contenuto umano intero.
2. Contenuto umano infantile.
3. Contenuto umano definito per la funzione (re, cown, indiani...)
4. Umano irreale.
5. Testa umana.
6. Parti del corpo (precisate, Hd).
7. Umano non intero (manca un braccio, una gamba..)
8. Hd irreale.
9. Parti della testa umana (denti, occhi)
10. Mescolanza dei regni umano e animale; umano divenuto animale e viceversa (contaminazione).
11. Parti del corpo intese come anatomiche (stomaco, polmoni, cuore...)
12. Anatomia per lo scheletro intero
13. Anatomia ossea
14. Anatomia sessuale
15. Feto
16. Sangue, vene, arterie
17. Anatomia viscerale (intestini...)

MONDO ANIMALE

1. Animale intero e precisamente determinato (pipistrello, aquila...)
2. Pelle di animale intero
3. Cucciolo di animale
4. Animali preistorici
5. Animali irreali e dotati di potenza
6. Animali di Walt Disney, fumetti.
7. Animali genericamente determinati (uccello, pesce...)
8. Testa di animale.
9. Animale non intero (anche pezzo di pelle) e contenuti diversi da : testa, bocca, denti corna, chele...
10. Bocca, denti, corna, chele, artigli, unghie...
11. Animale o Ad del tutto indeterminato
12. Ad irreale
13. Mescolanza di diversi animali o animale che si trasforma in altro animale
14. Anatomia per lo scheletro intero
15. Anatomia ossea
16. Sangue, arterie, vene
17. Anatomia viscerale

NON H, NON A

Oggetti

1. Oggetto denominato
2. Particolare di oggetto

3. Oggetto rappresentante l'umano (maschera, marionetta, statua, spaventapasseri...)
4. Indumenti e accessori (occhiali...)
5. Oggetto segno di potenza (scettro, oggetti araldici, corona, blasone, totem...)
6. Oggetti cavi (vaso...)
7. Oggetti appuntiti o taglienti (pinze, cesoie, armi, frecce, tacchi a spillo, bastoni...)
8. Oggetti a motore (vetture, missili, astronavi...)
9. Oggetti fantastici (disco volante...)
10. Oggetti imprecisato, bizzaro (qualcosa di strano...)

Elementi naturali

11. Botanica
12. Elementi naturali (grotte, rocce, nuvole, acqua, sole, luna...)
13. Vulcano, fuoco esplosione
14. Paesaggi, geografia
15. Alimentazione
16. Biologia, pelucchi (non pelliccia)
17. Buchi, precipizio, vuoto

Mondo evanescente (senza dimensione)

18. Linee, tratti, punti
19. Materia (pittura, carta, inchiostro, macchia...)
20. Ombre, tracce, impronte
21. Simboli
22. Astrazioni e impressioni.

E' interessante rilevare come molte risposte considerate "degradate" e "destrutturate" siano proprio quelle presenti in protocolli patologici e quasi assenti in protocolli normali.

Le risposte facenti parte della categoria animale sono le più frequenti (il range normativo è compreso tra il 30% e il 45 %) e tendono a modificarsi nel corso dell'età. La frequenza di risposte "animale" indica una semplicità di pensiero e la capacità di rappresentarsi le relazioni con non troppa difficoltà. Se però la percentuale è troppo elevata potrebbe denotare una iperadesione conformista e un evitamento delle relazioni profonde. Inoltre la corrispondenza di risposte "animale" con risposte banali (frequenza superiore al 17%) indica anche se c'è possibilità, da parte del soggetto, di utilizzare gli automatismi del pensiero: meccanismi immediati, automatizzati che non richiedono sforzo, riflessione, creatività associativa o impegno per entrare in relazione con gli altri. Tali automatismi permettono di tenere aperto un canale comunicativo e ci aiutano a stare al mondo.

Nel caso in cui il numero delle risposte "animale" fosse esagerato (A% superiore al range normativo), avremmo un uso eccessivo degli automatismi e si parlerebbe di "inclinazione al pensiero stereotipato", cioè un pensiero che passa attraverso luoghi comuni. Più il mondo psichico del soggetto è "povero", più il pensiero è

automatizzato; al contrario più il mondo psichico è “ricco”, più il pensiero sarà dinamico e le risposte diversificate (A% basso o nella media).

In un soggetto depresso l’A% sarà alto, invece in un paziente confuso e disorganizzato le risposte saranno sotto il range normativo.

E’ importante ricordare che un numero di risposte inferiore a 11 invalida il protocollo, mentre un totale di risposte tra 11 e 15 non lo invalida, ma fornisce già indicazioni sul funzionamento del pensiero del soggetto.

Le risposte umane (H) indicano invece la capacità relazionale del soggetto, ovvero la capacità di entrare in contatto con gli altri attraverso le identificazioni. Ci aspettiamo una rappresentazione umana abbastanza frequente, tra il 15 % e il 20% delle risposte totali.

Le verbalizzazioni devianti o fenomeni particolari

La presenza di verbalizzazioni devianti o di fenomeni particolari permette di verificare se l’approccio alle tavole è di tipo autocentrico o allocentrico. L’approccio dovrebbe essere allocentrico, ossia il paziente deve centrarsi sulla macchia, sulle sue caratteristiche e darle un contorno ben definito, permettendo al mondo interno di venire fuori. Il soggetto che utilizza un approccio autocentrico, all’opposto, perde di vista le caratteristiche della macchia e mette fuori in prima battuta i propri bisogni personali, fa uscire qualcosa di suo. Queste risposte sono quelle in cui il soggetto parla a ruota libera, allontanandosi da ciò che inerisce al compito e allo stimolo.

I principali fenomeni particolari sono: il rilievo di un contenuto banale o originale, il rifiuto di una tavola, la devitalizzazione di un contenuto animato, la perseverazione e la ripetizione di uno schema interpretativo, la precisazione di un’interpretazione, la frammentazione di un’immagine, la risposta negata, la perdita di memoria, la contaminazione (riflette problemi di separazione tra due immagini), la confabulazione (è eccessivamente esteso l’arco temporale dell’interpretazione), risposte fabulate (idiosincratiche o comunque con un arricchimento emotivo, ad esempio “volto diabolico”; indicano identificazione proiettiva), le risposte di autoriferimento (il soggetto riporta esperienze personali, ad esempio “la mia maschera di halloween”).

Il soggetto modifica a suo uso e consumo psichico ciò che gli proviene dal mondo esterno. Le verbalizzazioni devianti indicano che vi è stato uno “scivolamento” del pensiero, un tentativo fallito di organizzazione dell’esperienza. Tali risposte sono generalmente presenti nei protocolli delle personalità psicotiche e borderline, ma anche, talvolta, in quelli delle personalità di stampo nevrotico e particolarmente sensibili alla sollecitazione emotiva.

IL SOFTWARE PRALP 3

Pralp 3 è un programma che semplifica la siglatura del test di personalità Rorschach e permette di organizzare i dati di diversi soggetti in un database facilmente consultabile. Il software inoltre contiene 254 regole che permettono di interpretare in automatico il livello di diversi indici, che consentono di ottenere un resoconto del profilo del soggetto, sia numerico che narrativo.

Breve guida all'utilizzo

PASSO 1:

Eseguire il programma.



PASSO 2:

Si aprirà il pannello comandi; cliccare su "Test".



PASSO 3:



Cliccare sul tasto

Inserire i dati anagrafici del soggetto esaminato, il nome dell'esaminatore, la data, il luogo in cui è stato somministrato il test e la durata totale.

Quindi cliccare su "Siglatura".

Anagrafico

Cognome	Rossi	Professione	Pensatore
Nome	Mario	Stato civile	Sposato
Data di nascita	12/12/1955	Data test	10/02/2004
Sesso	M	Esaminatore	Dr. Dario De Fidio
Luogo di nascita	Roma	Luogo esame	Fis - Roma
Titolo di studio	Laurea	Tempo Totale	60'

PASSO 4:

Selezionare la tavola I dal menù a tendina e inserire le parole testuali del soggetto alla presentazione della tavola nel campo "Risposta".

Siglatura

Tavola I Risposta Farfalla

Localizzazioni G Shock 0

Determinanti F+ Fenomeni Nessuno

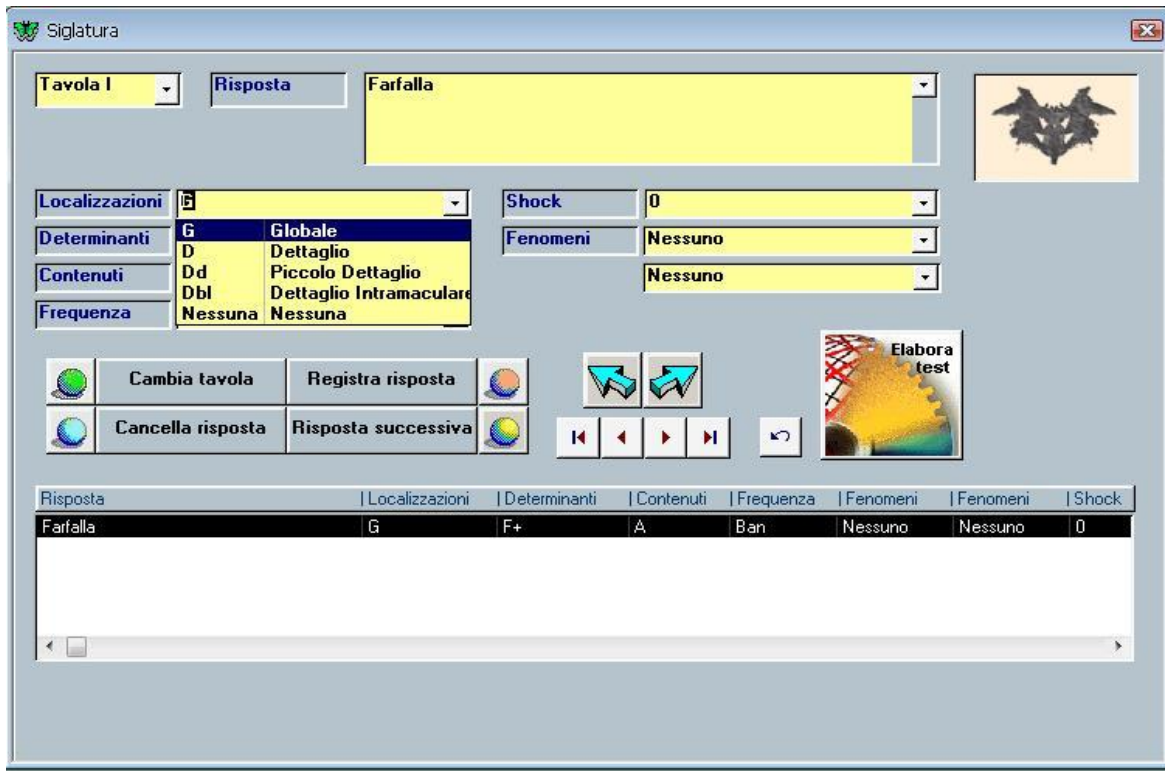
Contenuti A Nessuno

Frequenza Ban

Risposta	Localizzazioni	Determinanti	Contenuti	Frequenza	Fenomeni	Fenomeni	Shock
Farfalla	G	F+	A	Ban	Nessuno	Nessuno	0

PASSO 5:

Scegliere la tipologia di localizzazione dal menù a tendina.



PASSO 6:

Scegliere le determinanti dal menù a tendina.

F+	Forma positiva
F-	Forma negativa
F+-	Forma indeterminata
FC	Forma-Colore
CF	Colore-Forma
C	Colore puro
Fclob	Forma-Chiaroscuro
ClobF	Chiaroscuro-Forma
Clob	Chiaroscuro puro
ko	Movimento oggetti
Ka	Movimento animale
K	Movimento umano
Nessuna	Nessuna

PASSO 7:

Scegliere la tipologia dei contenuti dal menù a tendina.

A	Animale
Ad	Dettaglio animale
H	Umano
Hd	Dettaglio umano
Hf	H "Fantastica"
Alim	Alimento
Altri	Altri contenuti
Anat	Anatomica
Antrop	Antropomorfo
Arald	Araldico
Arch	Architettura
Artis	Artistico
Astr	Astrazione
Bot	Botanico
Expl	Esplosione
Fuoco	Fuoco
Geo	Geografico
Macch	Macchia
Masch	Maschera
Mitol	Mitologia
Morte	Morte
Mostro	Mostro
Natura	Natura
Nuvole	Nuvole - fumo
Occhi	Occhi
Ogg	Oggetto
Ossa	Ossa
Ostetr	Ostetrico
Pelle	Pelle
Radiog	Radiografia
Relig	Religione
Sanque	Sanque
Scena	Scena
Sex	Sessuale
Vest	Vestito
Nessuno	Nessuno

PASSO 8:

Scegliere la frequenza della risposta dal menù a tendina.

Ban	Risposta Banale
Orig+	Risposta Originale posi
Orig-	Risposta Originale neg
Nessuna	Nessuna

PASSO 9:

Scegliere il grado di shock dal menù a tendina.

0	Nessuno
1	I Grado
2	II Grado
3	Rifiuto

PASSO 10:

Infine scegliere uno o due eventuali fenomeni particolari dal menù a tendina.

IN	Insicurezza
IC	Incapacità
IQ	Irregolarità Qualitativa
DZ	Deterioramento
DV	Devitalizzazione
CB	Confabulazione
CT	Contaminazione
SI	Simbolica-Astratta
AU	Autoriferimento
RP	Risposta Posizione
PA	Risposta Proiettiva
PR	Perseverazione
MD	Descrizione Macchia
SV	Stereotipia Verbale
CN	Denominazione Colori
Nessuno	Nessuno

PASSO 11:

Cliccare sull'icona a fianco alla scritta "registra risposta".

Registra risposta



Ora la risposta comparirà nell'elenco in basso e farà parte del nostro database: alla risposta testuale il software farà corrispondere d'ora in avanti la nostra siglatura, semplificando e riducendo i tempi della compilazione.

PASSO 12:

Cliccare sull'icona a fianco alla scritta "Risposta successiva" per effettuare la siglatura su un'eventuale seconda risposta relativa alla stessa tavola e ripetere i passi dal 4 all'11 riferendosi alla seconda risposta.

Risposta successiva



PASSO 13:

Passare alla siglatura della tavola successiva cliccando sul tasto



Cambia tavola

Compilare i campi risposta e selezionare i menù a tendina per ciascuna tavola.

Tasti nella finestra di siglatura



Cancella risposta

per cancellare una risposta dopo averla selezionata dall'elenco in basso;



per spostarsi da una tavola all'altra una volta registrate le risposte (primo record – record precedente – record successivo – ultimo record);



annulla immissione;



tavola precedente/successiva, da usare per visualizzare le risposte dopo averle registrate.

PASSO 14:



Cliccare sul tasto “Elabora test” per ottenere la scheda di sintesi.

PASSO 15:

Visualizzare le diverse parti della scheda cliccando su “Contenuti”, “Fenomeni di Shock” e “Fenomeni Particolari”.

Scheda di Sintesi

Scheda di sintesi Rorschach-Pralp3

Cognome **Rorschach** Nome **Pralp3**

Localizzazioni		Frequenza			
	%		%		
G	8	47	Ban	6	35
D	9	53	Orig+	0	0
Dd	0	0	Orig-	0	0
Dbl	0	0			

Determinanti					
	%		%		%
F	8	47	FC	0	0
F+	5	63	FClob	0	0
F-	3	38	CF	4	2
F/	0	0	ClobF	2	1
			C	0	0
			Clob	0	0
			K	2	0
			KA	1	0
			k	0	0



Contenuti Associati		
	%	
A+Ad	4	24
H+Hd	2	12

Tipo Risonanza Intima 2 / 4,0 **Indice Affettivo** 0,41 **Indice Lambda** 0,89
Formula Secondaria 1 / 2,0 **Indice di Realtà** 6,00 **Indice Autocontrollo** 0,50

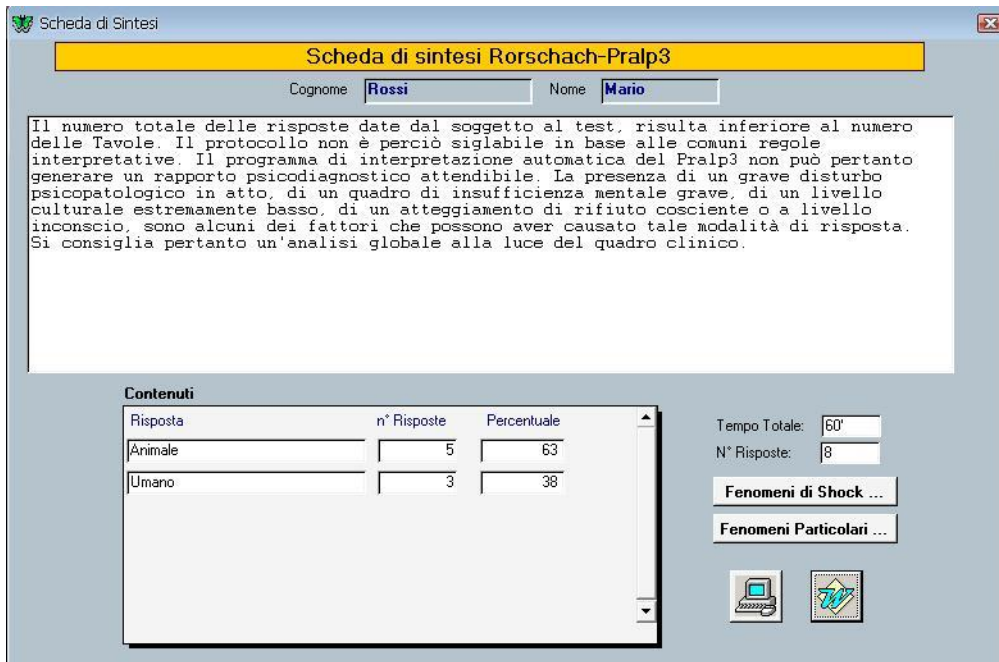
Contenuti		
Risposta	n° Risposte	Percentuale
Animale	3	18
Dettaglio animale	1	6
Anatomica	3	18
Botanico	1	6
Fuoco	1	6
Umano	1	6

Tempo Totale: 60'
N° Risposte: 17

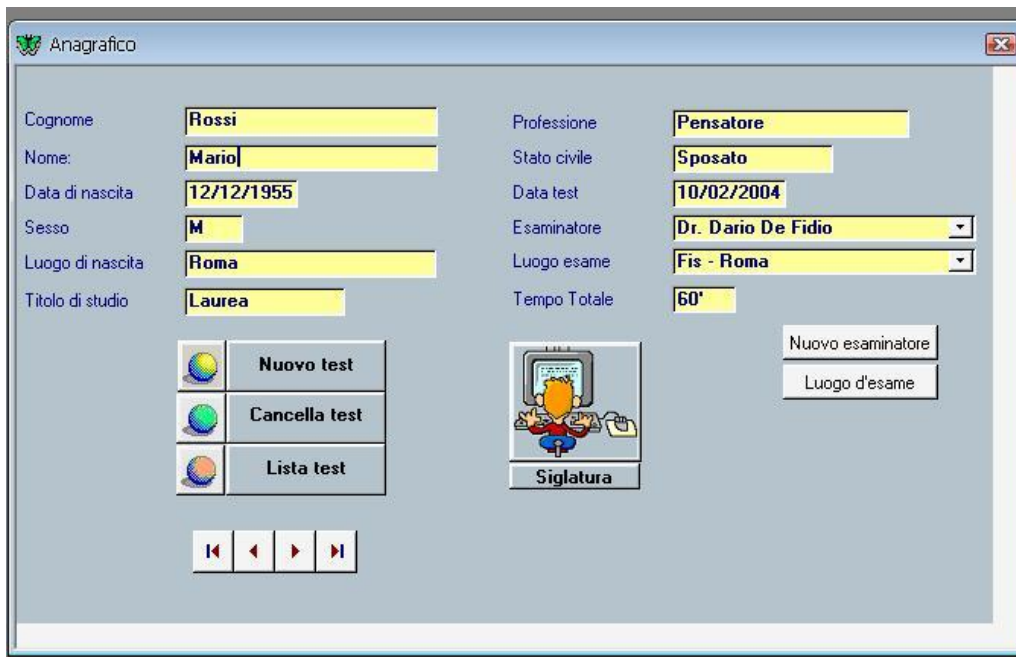
Fenomeni di Shock ...
Fenomeni Particolari ...



PASSO 16: Per visualizzare il rapporto in forma narrativa cliccare sul tasto
A questo punto si aprirà una scheda di sintesi in cui è possibile modificare il testo:



PASSO 17: Stampare il rapporto cliccando sul tasto
Per visualizzare in un secondo momento la siglatura registrata
 Eseguire i passi 1 e 2, comparirà la finestra con i dati anagrafici:



Scorrere i record (profili registrati nel database) con i tasti



Raggiungere il profilo interessato e cliccare sul tasto Siglatura:

