



“IL SIGNIFICATO DEL DISEGNO IN ETA’ EVOLUTIVA” di Eva Lucchesi Tagliabue

Ogni disegno è espressione della persona che lo esegue.

Quando un bambino ti mostra un foglio scarabocchiato , ti sta rivelando parte del suo mondo e di se stesso.

I bambini che sono messi in condizione di scarabocchiare e di disegnare saranno meno impacciati nei movimenti e avranno maggiore facilità a esprimersi.

Lo scarabocchio è l’origine della scrittura , dell’esistere come essere separato dall’altro , come atto primitivo universale simile in tutte le culture, presso ogni razza e a tutte le latitudini.

La mano libera del bimbo, percorrendo il foglio in lungo e in largo, lascia una traccia, un’espressione che codifica e rappresenta gli avvenimenti vissuti

NASCITA DEL GRAFISMO

1° fase : 18 / 20 mesi

Livello vegetativo / motorio

Stadio orale

2° fase : 20 / 36 mesi

Livello percettivo/rappresentativo

Stadio anale

3° fase : 36 / 48 mesi

Livello comunicativo /sociale

Stadio genitale

L’età delle diverse fasi sono generali e indicative.

Ogni bambino, poiché persona unica e irripetibile, manifesta nei confronti del disegno interessi e attitudini che comprendono influenze genetiche, caratteriali, ambientali (economiche, culturali) e psicologiche.

Che cosa è importante osservare :

L’occupazione dello spazio

L’impugnatura

Il punto di partenza

Il tratto

La pressione

La forma

Il materiale

La composizione

I legamenti

La dimensione

Il dinamismo

IL DISEGNO

Nell’attività rappresentativa il bambino trae grande piacere dalla triade “occhio , cervello, mano”.

Due processi fondamentali stanno alla base della maturazione percettiva :

- Identificazione
- Differenziazione

Il processo d’identificazione

L’attenzione del bambino è attratta verso ciò che di comune c’è tra l’oggetto stimolo e i suoi schemi mentali (le esperienze di vita vissute).

Il processo d’identificazione è molto usato dal bambino piccolo che senza alcun problema, “sistema” il nuovo stimolo tra i propri schemi mentali, senza preoccuparsi se coesistono differenze rilevanti.

Al bambino non interessano le corrispondenze, ma si accontenta delle somiglianze e delle analogie.

I tratti che rappresentano l’oggetto sono pochi ed essenziali.



Il bambino vede solo gli aspetti della realtà che hanno qualche attinenza con i suoi bisogni e le sue correnti affettive.

Fin verso i 10 anni il bambino non disegna quello che “vede”, ma quello che “sa” delle cose.

Il disegno non riproduce la realtà, ma esprime una definizione di significati.

La grammatica del disegno infantile risiede in gran parte negli “errori” che il bambino compie.

Comprendere il significato di tali “errori” è importante per conoscere quali sono i bisogni, le richieste e gli interessi del bambino.

In questo contesto s’inseriscono:

La trasparenza (il bambino al di là di ciò che è possibile, disegna quello che per lui è significativo e che gli suscita reazioni emotive)

Il ribaltamento (il bambino si colloca all’interno delle situazioni che va a rappresentare e se ne lascia coinvolgere)

I rapporti di grandezza (il bambino tende a enfatizzare, aumentando le dimensioni di ciò che per lui ha un significato affettivo importante)

La collocazione spaziale (il bambino tende a posizionare nel centro del foglio ciò che per lui riveste maggior importanza. Il centro è il filo conduttore del disegno).

Il processo di differenziazione

L’attenzione è centrata sulle differenze che oggetti e situazioni percepite presentano rispetto a oggetti e situazioni note.

Verso i 10 anni i bambini tendono a tenere sempre più conto delle proporzioni metriche degli oggetti e della loro disposizione secondo un piano d’insieme.

Il bambino rinuncia a rappresentare ciò che sa a vantaggio di ciò che vede.

Si entra nella fase del realismo visivo, in contrapposizione al realismo intellettuale dell’età precedente.

Dai 10 ai 14 anni, il ragazzo consolida questa modalità d’espressione, perfezionando la sua tecnica grafica.

LA FIGURA UMANA Evoluzione del disegno

3/4 anni

Il bambino rappresenta “la persona”. In un unico schema rappresenta chiunque.

- CERCHIO (la testa molto grande) da cui si dipartono le braccia e le gambe. L’omino “cefalopode” universale per tutte le razze del mondo.
- Ben presto all’interno del cerchio compaiono due occhi grandi. Successivamente compaiono la bocca e il naso.

4 anni e mezzo

- Primo abbozzo di tronco, a cui spesso è aggiunto l’ombelico che affascina molto i bambini. A volte lo posizionano al di fuori della figura.

5 anni

- L’omino è riconoscibile, le braccia e le gambe sono collocate in modo corretto al tronco. Compaiono le orecchie spesso di dimensioni eccessive. L’occhio acquista un contorno più preciso, nel centro compare la pupilla (che rimarrà anche nelle figure di profilo). Il tronco si allunga e si allarga e diventa più grande della testa. Braccia e gambe sono bidimensionali e a volte compaiono accenni di vestiario. L’omino è posto sempre in verticale.

6 anni

- L’omino è proporzionato, compare il collo, le braccia “acquistano” le mani. Ci vuole un po’ più di tempo affinché le braccia diventino una prosecuzione delle spalle e la testa si sollevi sul collo. L’omino è inserito in un contesto e personalizzato.

Il cammino per arrivare alla figura completa di organi e abiti in corretti atteggiamenti di quiete e di moto dura almeno 10 anni e in alcuni casi non si conclude mai.

CENNI SULL’INTERPRETAZIONE



DEL DISEGNO DELLA FIGURA UMANA

L'assunto che sta alla base del disegno della figura umana è che in tale figura il soggetto proietta il proprio vissuto corporeo, l'immagine del suo Io e del suo mondo affettivo.

Fino all'età di circa 12 anni può essere uno strumento utile nella valutazione dello sviluppo mentale del bambino.

Che cosa è importante osservare :

1. Successione delle figure
2. Espressione e/o atteggiamento
3. Confronto tra le due figure
4. Dimensione della figura rispetto al foglio
5. Collocazione del disegno sul foglio
6. Movimento
7. Tracciato del disegno
8. Ombreggiatura
9. Trasparenza
10. Figura schematica / stilizzata
11. Presentazione (fronte – profilo – schiena)
12. Ambientazione
13. Omissioni

L'interpretazione e l'analisi del disegno della figura umana, deve essere utilizzato solo da studiosi che hanno un bagaglio teorico-scientifico approfondito e consistente, e che comunque partono dal presupposto che ogni test, per essere utilizzato nel modo più adeguato, è solo uno strumento che ha bisogno di essere avvalorato da un'indagine molto complessa e articolata.

IL DISEGNO DELL'ALBERO

Il disegno dell'albero è considerato un valido aiuto per comprendere gli aspetti più autentici ma nascosti, della personalità.

In termini psicanalitici, l'albero è il simbolo del Sé, cioè di quell'energia che investe l'intera persona e ne rivela la vera essenza.

Che cosa è importante osservare :

1. Collocazione del disegno sul foglio
2. Dimensione del disegno
3. Ambientazione
4. Proporzioni tra le parti (radici, tronco, chioma)
5. Omissioni
6. Inserimenti
7. Antropomorfizzazioni
8. Tratto grafico
9. Ombreggiature
10. Stereotipie

Anche per il disegno dell'albero valgono le stesse considerazioni sopra esposte.

La simbologia dell'albero è molto interessante e affascinante, infatti il suo ciclo naturale ricorda l'evoluzione di un essere vivente.

La nascita e lo sviluppo della vita all'interno di un nucleo protetto (radici); la crescita e l'evoluzione con tutti i "pericoli" e le problematiche a esse legate, la carica energetica entusiasmante e vitale necessaria alla crescita; la maturazione e il lento degrado (il tronco e la chioma).



La vita dell'albero, legata al ciclo delle stagioni, simbolicamente rappresenta la vita dell'essere umano, che in base a situazioni naturali e/o esistenziali, "impara" a dosare e utilizzare al meglio le proprie risorse e potenzialità. Come nell'albero, il ciclo periodicamente si ripete.

IL DISEGNO DELLA CASA

La casa è uno dei temi più rappresentati dai bambini. La casa simboleggia il rifugio, il calore familiare, il nucleo originario amato o sofferto.

Può essere accogliente ma anche respingente.

Può essere reale o immaginaria.

In ogni caso, il disegno della casa esprime un importante contenuto emotivo del bambino e in esso il bambino proietta se stesso.

Che cosa è importante osservare:

1. Evoluzione del disegno rispetto l'età del soggetto
2. Dimensione della casa
3. Tipologia della casa
4. Omissioni
5. Ambientazione
6. Collocazione del disegno
7. Utilizzo e scelta dei colori

A 4/5 anni il disegno della casa presenta tratti semplici : un quadrato con sopra un triangolo.

Dai 5 ai 6 anni il disegno si arricchisce di particolari (porta, finestre, camino, etc.)

Verso i 7 anni la casa è inserita in un ambiente ricco di altri elementi : sole, alberi, strade, prati, fiori, nuvole, etc.

Casa accogliente

Segni che denotano un bambino aperto, spontaneo, estroverso, curioso, sicuro dei suoi rapporti affettivi :

Casa grande

Finestre aperte con tendine colorate

Porta con maniglia ben visibile

Comignolo con il fumo

Presenza di una strada lineare che va verso il basso

Presenza di un sole non oscurato da nuvole

Presenza di alberi e/o di altri elementi distanti dalla casa

I bambini introversi, timidi, molto sensibili, che hanno bisogno di continue conferme da parte dei familiari tendono a disegnare una casa piccola, sulla base inferiore del foglio e con meno elementi rappresentati. I colori sono più tenui, il tratto più leggero.

Casa respingente

Segni che denotano situazioni problematiche:

Finestre assenti , sbarrate , chiuse, minuscole e/o sotto il tetto

Porte assenti, sbarrate, con presenza di chiavistelli

Presenza di due porte

Tetto schiacciato o molto allargato, non proporzionato al resto della casa

Comignolo senza fumo o assente

Strada tortuosa – strada che va verso l'alto – strada che s'interrompe bruscamente – strada che si biforca

Presenza di recinti e di palizzate

Presenza di alberi attorno alla casa

Casa disegnata in lontananza inserita in un paesaggio molto vasto (collina, monti, prati)

Presenza di sole coperto da nuvole



Mancanza di colori

Quando un bambino disegna un castello solitamente esprime una grande fantasia e creatività, anche in questo caso ciò che importa osservare è il messaggio emotivo del disegno.

Può essere il “rifugio ideale”, oppure una “prigione”.

Secondo Ribaud, i bambini allevati in orfanotrofio (ricerca) quando disegnano una casa tendono a riempire il foglio di tantissimi oggetti. Per loro la casa non è un rifugio emotivo.

I bambini adottati che hanno vissuto in istituto solitamente disegnano due case e due strade.

Le case inoltre, tendono a avere poche e piccole aperture verso l'esterno.

Per i bambini nomadi la casa è il carrozzone e spesso anche quando si adeguano a modelli di vita stanziale, permangono dei particolari tipici delle roulotte (tetti piatti, scalette).

Per i bimbi nomadi comunque la casa ha poca risonanza emotiva, infatti per loro la vita affettiva e sociale si svolge all'aperto.

IL DISEGNO DELLA FAMIGLIA

Con il disegno della famiglia, reale o immaginaria, il bambino / ragazzo, esprime le dinamiche relazionali intrafamiliari.

Ogni bambino ha un particolare modo di vivere i rapporti con gli altri membri della famiglia che dipende, oltre che dal suo temperamento anche dal sesso e dalla posizione che occupa nella gerarchia familiare.

Nel disegno della famiglia è fondamentale conoscere la realtà socio / culturale e economica del soggetto a cui è somministrato il test.

Cosa è importante osservare:

1. Livello grafico e formale
2. Rapporti spaziali tra i personaggi
3. Personaggio valorizzato
4. Personaggio svalorizzato
5. Personaggio aggiunto
6. Personaggio omesso
7. Movimento / staticità
8. Ambientazione
9. Dimensioni dei personaggi
10. Uso e scelta dei colori

Come sempre, quando si studia un disegno, è importante osservare:

La forza, il ritmo, l'ampiezza del tracciato, la zona del foglio occupata dal disegno, la direzione della strutturazione del disegno.

Nel disegno della famiglia queste voci rivestono un'importanza interpretativa molto forte.

Altri fattori importanti da considerare sono:

Il grado di perfezione del disegno (livello di quantità e qualità dei particolari disegnati),

struttura formale dei personaggi disegnati (prevalenza di forme tondeggianti – quadrate- spigolose),

postura dei personaggi,

differenziazione di sesso e di ruolo,

grado di dinamicità e d'interazione, presenza o meno di un'ambientazione,

vicinanza (intimità realmente vissuta o desiderata),

lontananza (distacco emotivo, isolamento, separazione effettiva, gelosia edipica, competizione tra fratelli),

valorizzazione di un personaggio (disegnato per primo, più particolareggiato, dimensioni maggiori, posizione centralizzata),

svalorizzazione di un personaggio (disegnato per ultimo, lontano dal gruppo, con pochi particolari, dimensione più piccola),



omissioni (personaggio non disegnato, rimosso, disegnato e poi cancellato, parti del corpo non disegnate e/o eliminate),

personaggi immaginari aggiunti (animale, mostro, bambino, uomo, donna).

USO E SCELTA DEI COLORI

Il colore usato dai bambini ci dà delle indicazioni sulla loro personalità ed anche sul loro stato psicofisico.

I colori rappresentano il mondo emotivo del bambino e come si relaziona con la realtà.

Un bimbo che usa colori vivaci, caldi, con i quali ricopre tutto il foglio, esprime un carattere estroverso e bisognoso di spazi. Userà tutti i colori e i pastelli necessari per comunicare la sua creatività.

Un bimbo sofferente o triste utilizzerà pochi colori, probabilmente delicati e stesi sulla carta con leggerezza. Colorare può attivare un processo di benessere che stimola la fantasia e la fiducia in se stessi e verso gli altri.

Molti bambini che non sono stati abituati a colorare, usano con molta parsimonia e timore i colori, specialmente gli acquarelli e le tempere, perché ciò che prevale è la paura di sporcare e di sbagliare.

Ciò potrebbe far perdere interesse e motivazione nei confronti di tutto ciò che è nuovo e diverso dal solito.

Esiste un parallelismo tra enfasi del colore e emotività.

I bambini tra i 3 e i 6 anni, hanno per il colore un forte interesse che precede l'interesse per la forma.

Le tonalità sono tanto più forti quanto più il bambino è piccolo. Con la crescita subentrano le sfumature e i toni si fanno meno netti e violenti.

L'assenza del colore in un disegno infantile può rivelare un vuoto affettivo e a volte una tendenza antisociale.

In media i soggetti bene adattati utilizzano almeno cinque colori nei loro disegni; i bambini particolarmente insicuri e/o con problemi relazionali ne usano in media due.

Solo con la crescita un bambino utilizza colori adeguati agli oggetti disegnati.

Fino agli otto anni il bambino usa il colore sotto la spinta delle sue emozioni.

Oggetto e colore che piacciono hanno la stessa risonanza emotiva.

SIMBOLOGIA DEI COLORI

Colori caldi : rosso – giallo – arancione

Colori freddi : verde – blu – violetto

Effetti /valenze psicologiche dei colori

I colori caldi esprimono, suscitano, provocano, ispirano:

attività, eccitazione, serenità, gioia, impulsività (positiva/negativa)

I colori freddi esprimono, suscitano, provocano, ispirano:

passività, calma, inerzia, tristezza, malinconia, riflessione

Secondo la teoria cromatica di Kandinsky (1940) il colore possiede particolari caratteristiche di sonorità e di movimento.

Per es. un cerchio colorato di giallo dà l'impressione che il giallo si espanda all'infuori e si "avvicini" a chi guarda, mentre un cerchio colorato di blu sviluppa un movimento centripeto, allontanandosi.

L'occhio è colpito dal giallo e affonda nel blu.

Per Kandinsky **il giallo** guardato direttamente, soprattutto inglobato in una forma geometrica, rende inquieti, pungente, eccita in modo esasperante. E' il colore della follia e del delirio.

Il blu tanto più diventa profondo, tanto più invita l'uomo verso l'infinito, e ciò può destare nostalgia.

Il verde assoluto è il colore più tranquillo, non ha movimento, nè risonanze emotive; se prevalgono tonalità di giallo prende vita, viceversa se prevale il blu diventa riflessivo.

Il rosso è vivace, possiede energia e determinazione. Rappresenta la vita ma anche la morte.

L'arancione (rosso /giallo) ha in sé il movimento del giallo e la forza del rosso, esprime gioia e allegria.

Il marrone (rosso- nero) esprime inibizione e carenza di energia.



Il violetto (rosso – blu) esprime un senso di lontananza , di tristezza e di solitudine.

Il bianco è la somma dei colori, è un non suono, un silenzio che nasconde in sé infinite possibilità. Il bianco è il simbolo della giovinezza, della purezza, della pace.

Il nero è “un nulla” senza possibilità, senza avvenire, né speranza. Musicalmente è la fine del suono.

Sul nero qualsiasi colore risalta e si precisa, mentre sul bianco i colori si offuscano e s’indeboliscono.

L’equilibrio tra nero e bianco dà origine **al grigio** che non ha né sonorità , né movimento.

Questa mancanza di movimento è inconsolabile ed è diversa da quella del verde che nasce da colori vivi.

La simbologia dei colori assume significati diversi nella storia dei popoli.

Per es. in Cina il bianco è il colore del lutto; in alcune tribù dell’Africa Orientale il nero è il colore della gioia; per i giapponesi , i tibetani, e anche per diversi occidentali il rosso è il simbolo del male.

Ricercatori

Apple (1931) Traube (1937) pionieri – test famiglia

Porot (1952) Minkowska (1952) prime applicazioni sistematiche (test famiglia)

Luis Corman (test proiettivo a indirizzo psicanalitico, test famiglia)

Florence Goodenough (test di intelligenza figura umana)

Karen Machover (test proiettivo figura umana)

Karl Kock (test albero)

BIBLIOGRAFIA

Evi Crotti – Alberto Magni

“Come interpretare gli scarabocchi”

Edizioni Red

Evi Crotti – Alberto Magni

“Colori”

Edizioni Red

Marthe Bernson

“Dallo scarabocchioni al disegno”

Armando Editore

Anna Oliverio Ferraris

“Il significato del disegno infantile”

Bollati Boringhieri

Karen Machover

“Il disegno della figura umana”

Organizzazioni Speciali - Firenze

Karl Koch

“Il reattivo dell’albero”

Organizzazioni Speciali – Firenze

D. Passi Tognazzi

“Metodi e tecniche nella diagnosi della personalità”

Giunti Barbera

Franca Mediolì Cavara

“Il disegno nell’età evolutiva – esercitazioni psicodiagnostiche”

Boringhieri