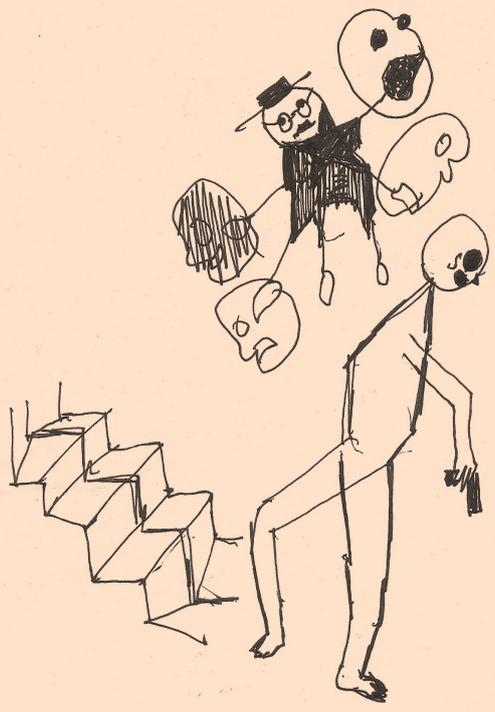
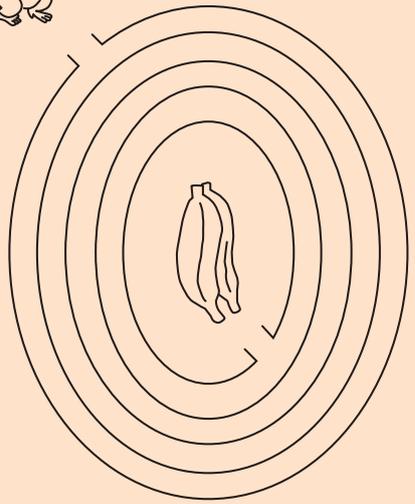


Nuevos
pensamientos
imbéciles

**MORRIS
LEGON**

BARRO







Nuevos
pensamientos
imbéciles
Jul—Ago
2017

Test de Wartegg

INTRODUCCIÓN

La prueba WZT (Wartegg-Zeichen-Test) es un es un método de evaluación psicológica ideado por el psicólogo alemán Erik Wartegg en 1937 y adaptado por C. Biedma y Pedro D.Alfonso en 1960. Representa ocho situaciones vitales que el individuo debe resolver y tiene por principio la complementación de un diseño preestablecido. Se entregan al sujeto una serie de ocho cuadros de 16 cm² con unas pequeñas formas inscriptas que deberán completarse a lápiz. La elección de los temas queda librada al solicitante; el dibujo puede realizarse como se desee, añadiendo siempre el orden de resolución y un título.

El Wartegg, uno de los test denominados *proyectivos*, suele utilizarse hasta el día de hoy como complemento en los procesos de reclutamiento por varias empresas y en diversas ramas. Una investigación de 1998 reveló que esta prueba fue la segunda más utilizada en la selección de personal a nivel mundial durante la década de 1990. En 1999 el Tribunal Supremo Federal de Alemania declaró que el procedimiento no cumple con los criterios necesarios para un análisis con base científica, careciendo por tal de solidez, y recomendó su descarte como prueba diagnóstica o herramienta en el asesoramiento vocacional. Lo mismo concluyó en 2004 el Consejo Federal de Psicología de Brasil al considerarla una evaluación desfavorable para cualquier aplicación según los criterios establecidos.

LECTURA E INTERPRETACIÓN

El entrevistador evaluará la madurez del trazo, el equilibrio en el uso del espacio, el tipo de formas que se representan (paisajes, personas, objetos), la concordancia del título elegido, la capacidad simbólica y de representación de los dibujos. Para quien lo utiliza, el test revela información sobre la posición del individuo frente al mundo, manejo de las relaciones interpersonales, dinamismo y energía vital, capacidad de síntesis y análisis, presencia de ansiedad; capacidad resolutive, de organización, y su creatividad, permitiendo a su vez descartar severos problemas de personalidad.

INSTRUCCIONES DEL TEST DE WARTEGG

- Completar los dibujos partiendo del símbolo que aparece en cada recuadro.
- Numerar el orden en que se hayan realizado.
- Colocar un título a cada uno de los dibujos una vez terminado de dibujar.
- Indicar por orden cual le gustó más y cual le gustó menos.
- Indicar los que resultaron más fáciles de realizar.

La duración del *Test de Wartegg* es de, aproximadamente, 20 minutos.

MODELO INTERPRETATIVO

El fondo negro sobre el que se sitúan los recuadros blancos incita a la proyección; el fondo blanco limita esa proyección a un espacio concreto de representación que

funciona como generador de ansiedad. Los símbolos presentes son básicos y representan los cuatro elementos típicos de los movimientos gráficos: ángulo, recta, curva, punto. Sobre ellos se proyecta.

Según los criterios de diseño, habría para la evaluación y análisis cuatro campos orgánicos que inducen a la representación de dibujos animados o paisajes de la naturaleza y cuatro campos inorgánicos que inducen a la representación de dibujos inanimados u objetos.

ORGÁNICOS: 1, 2, 7 y 8

Se los relaciona con la afectividad y lo emocional.

INORGÁNICOS: 3, 4, 5 y 6

Se los relaciona con lo racional y lo pragmático.

Resolver campos orgánicos como si fueran inorgánicos puede interpretarse como frivolidad o como un exceso de pragmatismo, tendencia a la objetividad. Resolver los campos inorgánicos como orgánicos puede simbolizar una excesiva preocupación por las emociones y las relaciones interpersonales, con tendencia a la conflictividad.

Sin embargo, todo esto (dibujar objetos donde debería haber escenas de personas o animales, y al contrario) es considerado dentro de los parámetros de normalidad, aunque nos da una imagen de la tendencia de la personalidad del individuo, siempre y cuando no se reflejen en su totalidad imágenes sólo orgánicas o sólo inorgánicas.

CAMPO N°1:

Representa el autoconcepto; cómo la persona se ve a sí misma en relación con el exterior. Se puede dibujar lo que se quiera, pero teniendo en cuenta que:

- Repintar el estímulo o agrandarlo, significa una tendencia hacia la histeria y la necesidad de llamar la atención.
- Camuflar el estímulo multiplicándolo puede significar baja autoestima y necesidad de pasar desapercibido.

Ejemplos adecuados: Punto como centro de Sol, Rueda, Diana, Nariz de una cara.

Ejemplos inadecuados: Punto como extremo de un ángulo, espiral, estrella, dos ojos, tela de araña, ojos muy grandes.

CAMPO N°2:

Representa la afectividad y lo emocional.

- Se considera positivo dibujar rostros o personas, cosas de la naturaleza (pájaros), si se dibuja un animal se deberá tener en cuenta qué animal, puesto que nos representa en nuestras relaciones con los demás (evaluar por ejemplo si se dibujaran lobos, leones, etc). Anular o repintar el estímulo puede considerarse tendencia a la frivolidad o al cinismo.
- Dibujar objetos en este recuadro puede indicar una marcada tendencia a evitar las relaciones interpersonales.

Ejemplos adecuados: rostros (ceja, bigote, pelo) representación de ondas (nubes, pájaros), paisajes naturales y personas.

Ejemplos inadecuados: objetos cerrados (taza, ala, curva de una calle).

CAMPO N°3:

Es el campo de las metas, los objetivos y la proyección de la vida.

- Prolongar las líneas y darles crecimiento en forma de edificio, árboles, etc, de diferente tamaño puede interpretarse como ser poco organizado.
- Dibujar escaleras que terminan en plataforma, indica conformidad con lo obtenido hasta ahora.
- Si se tacha o se anula el estímulo, significa tendencia a sentirse estancado.
- Si se unen las tres líneas indica pocas ambiciones.

Ejemplos adecuados: Escaleras, barras estadísticas hilera de árboles (mujeres), casa con tejado.

Ejemplos inadecuados: Edificios irregulares, marcada tendencia hacia abajo.

CAMPO N°4:

Es el cuadro de los contenidos inconscientes, es decir, cómo nos comportamos frente a nuestras represiones, nuestras ansiedades. Algunas cosas que deben considerarse en la resolución de este cuadro son las siguientes:

- Es bueno que este sea el último cuadro, puesto que es el que más dificultades plantea en su resolución.
- Sombrear el cuadro o nularlo puede indicar bloqueo, falta de resolución ante situaciones de presión.
- Dibujar objetos infantiles, puede simbolizar inmadurez.
- Dibujar un tablero de ajedrez significa que la persona es calculadora y racional.

- Dibujar paisajes naturales puede implicar un alto grado de subjetividad.

Ejemplos adecuados: abstracciones simétricas, ventanas, dados, tableros de juegos.

Ejemplos inadecuados: cometas, trenes vistos desde lejos, tiro al blanco.

CAMPO N°5:

Representa el control de los impulsos y la energía vital. Se considera positivo equilibrar el dibujo hacia la derecha, puesto que representa dinamismo y tendencia a la actividad. Por el contrario no hacerlo significaría pasividad. Es bueno representar una acción, y no solamente objetos inertes.

Ejemplos adecuados: Pala, martillo, cono de helado, espada.

Ejemplos inadecuados: Foco de luz, letra t, techos, antenas.

CAMPO N°6:

Representa el raciocinio.

Se considera positivo integrar las dos líneas dentro de un mismo dibujo, en vez de hacer dos figuras independientes. La integración da muestras de equilibrio y coherencia. Lo que dibujemos determinará nuestra forma de análisis. Por ejemplo si dibujamos una ventana, puede indicar que somos observadores.

Ejemplos adecuados: Casas, carros, televisión, figuras geométricas integradas, ventana, marco de un cuadro.

Ejemplos inadecuados: dibujos irregulares, objetos abiertos, cruz, horca, objetos separados e inconexos.

CAMPO N°7:

Puede representar la madurez sexual, pero sobre todo se va a prestar atención a las relaciones interpersonales en el trabajo.

Se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Respetar el estímulo (no pintar encima ni tacharlo o colorearlo) indica respeto y calidad en las relaciones interpersonales, por el contrario si se repinta o se colorea puede significar inmadurez.
- Si lo que se dibuja representa una función real, un objeto real, significa madurez y equilibrio.

Ejemplos adecuados: Adornos, flores, frutas, huellas de hormigas.

Ejemplos inadecuados: Objetos pesados, llanta de un coche, tren, huevo, nariz, pelota.

CAMPO N°8:

Representa el ámbito laboral propiamente dicho.

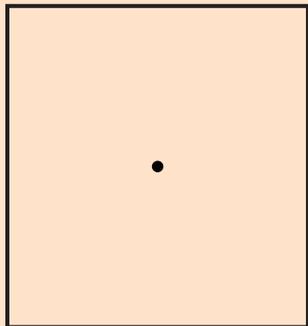
También representa la figura paterna, la autoridad.

- Si lo dibujado está por debajo indica sumisión, pasividad.
- Si lo dibujado está por encima, indica un alto nivel de crítica y dificultades para asumir la norma.
- La mejor opción es equilibrar el dibujo, representando cosas tanto por debajo como por encima.

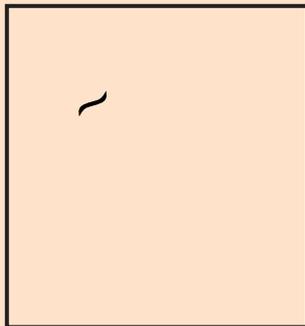
Ejemplos adecuados: Sombrero, paraguas, sombrilla, arco iris.

Ejemplos inadecuados: Casco, objetos cerrados, portón, reloj.

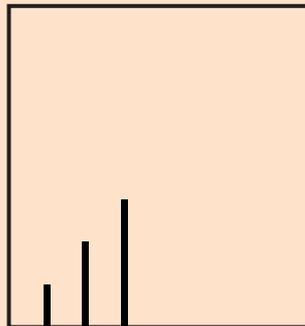
N°1



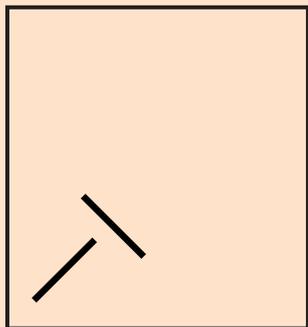
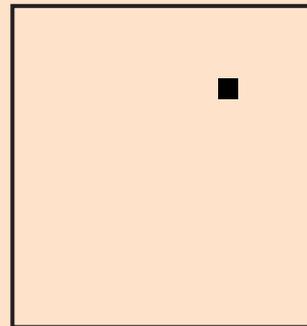
N°2



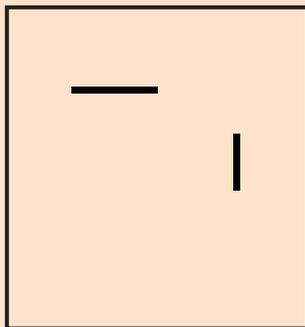
N°3



N°4



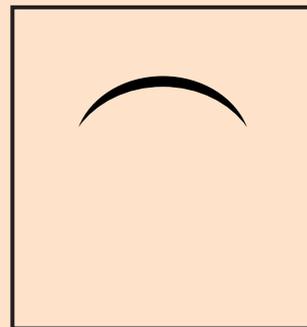
N°5



N°6



N°7



N°8

OTRAS COSAS A TENER EN CUENTA

Seguir el orden 1-8 representa una fuerte tendencia a lo metódico, a la organización. Si no se sigue el orden, el primer cuadro que se dibuja será el preferido, y por lo tanto marcará la tendencia del individuo. El campo con el que se termina indica lo que más difícil resulta.

Es recomendable que los dibujos se equilibren y se centren. Si se tiende hacia la izquierda es signo de pesimismo, inactividad. Si se tiende hacia la derecha indica acción, pero exageradamente puede parecer falta de control o juicio. Lo mejor es intentar centrar el contenido y presentar algo armónico y a ser posible estético y original.

Si predominan los objetos en la parte alta, indica fantasía, creatividad, pensamiento. Si predominan los objetos en la parte baja, realismo, rutina, alto contacto con la realidad. El tamaño del dibujo es importante. Si es pequeño significará timidez, baja autoestima, escasa resolución. Si es demasiado grande, egocentrismo, desequilibrio, fuerte carácter, problemas para asumir límites y normas.

El trazo también es importante. Si es excesivamente fuerte denota impulsividad, si es fuerte y preciso indica equilibrio, si es débil y rápido indica agilidad mental, adaptación al medio, si es excesivamente débil, inseguridad, temores, conflictos no resueltos.

FACTORES DE REPRESENTACIÓN

El dibujo pone en evidencia las preocupaciones, las preferencias y los deseos del que lo realiza. Lo que cada individuo dibuja completando los estímulos del *Test de Wartegg* no obedece solamente a factores conscientes sino también a motivos inconscientes que le hacen elegir una figura por sobre otra infinidad de ellas. Estos son los tipos de figuras o ideogramas y la interpretación correspondiente que recogen Biedma y D'Alfonso en la década del 60:

IDEOGRAMAS / INTERPRETACIÓN

AGUA:

Río, torrente, arroyo, lago, pozo, mar. Deseo de una actividad física más intensa y de cambio de medio.

ANIMALES:

Según el animal escogido.

Compasión, don de sí (animal benigno). Defensa, impulsividad (animal dañino). Agresividad, apetito.

ANTEOJOS:

Deseo de armonía, de conciliación. Prudencia. Diplomacia.

ÁRBOL:

Impulsos inconscientes, luchas interiores.

ARMAS:

Agresividad, lucha interior, deseo de venganza, complejo de postergación.

ASTROS:

Deseo de aumentar la energía física, deseo de claridad y de un conocimiento más profundo.

AVES EN VUELO:

Deseo de cambio, huida.

AVIÓN:

Deseo de cambio, de despojarse de lastres.

BALANZAS, PESAS Y MEDIDAS:

Sed de justicia, deseo de ponderación y de orden.

BANDERA: *Inclinada hacia la izquierda*

Culto del pasado, miedo de responsabilidades, huida.

BANDERA: *Inclinada hacia la derecha*

Patriotismo, deseo de llegar.

BARCO:

Deseo de cambio, huida.

BOMBAS, GRANADAS, ETC.:

Agresividad, rebeldía.

BOSQUES Y ÁRBOLES:

Impulsos inconscientes. Lucha interior, angustia.

CASA: *Aislada*

Deseo de paz, de tranquilidad y gusto por la vida de hogar.

CASA: *Cocina*

Preocupación económica o doméstica y afectiva.

CASA: *Fachada*

Deseo de aparentar, ambición, vanidad.

CASA: *Salón*

Preocupación íntima, aspiración al reposo y a la paz.

CASA: *Sótano*

Angustia, temores

CAMPO:

Aspiración a la libertad y a la expansión.

CARTA:

Estado de expectación, ansiedad, inquietud por una decisión.

CASTILLO, TORRE, FORTALEZA:

Actitud defensiva, deseo de aparentar, complejo de casta.

CIUDAD Y CALLES:

Aspiración a la comodidad, inquietud por orientarse.

COMIDA Y BEBIDA:

Satisfacción de los sentidos. Inseguridad. Deseo de comprensión.

CUERPO HUMANO: *o sus partes*

Temor de enfermedad corporal o psíquica.

DADOS Y JUEGOS DE AZAR:

Véase Dinero.

DEPORTES Y JUEGOS:

Deseo de expansión, de dinamismo, de cambio.

DIENTES:

Preocupación sexual.

DINERO:

Anhelos de poder. Complejo de inferioridad.

EDIFICIOS: *o sus partes*

Influencia del sexo contrario.

EQUIPAJE:

Planes y proyectos de vida, huida.

ESCALERA:

Deseo de perfeccionamiento.

ESTRELLA:

Conflicto entre la realidad y el ideal.

FIGURAS HUMANAS:

Preocupaciones relativas a sí mismo o a su prójimo

o a su familia. Preocupación por su propia edad.

Inquietud de orden afectivo o social. Inseguridad.

FIGURAS U OBJETOS PROFESIONALES:

Aspiración y deseo de perfeccionamiento profesional.

FLORES Y PLANTAS:

Deseo de complacencia de los sentidos o de la afectividad, Romanticismo. Preocupación sentimental.

FRUTOS:

Deseo de complacencia de los sentidos.

FUEGO:

Deseo de olvidar, huida.

GUERRA Y COMBATES:

Espíritu agresivo, destructivo, anhelo de rebelión, lucha interior.

HERIDAS:

Preocupación fisiológica, nosofobia, dificultades psíquicas, dolor moral.

IGLESIA, TEMPLO Y OBJETOS DE CULTO:

Preocupación religiosa o moral.

INSECTOS:

Preocupación por problemas íntimos, por molestias sociales, por enfermedades.

JARDÍN:

Anhelos de paz interior, deseo de comprensión.

JUEGOS:

Véase Deportes y juegos

LÁPICES Y PINCELES:

Véase Figuras y útiles profesionales

LETRAS DEL ALFABETO:

Inquietud afectiva, preocupación del formalismo externo.

LIBROS Y OBJETOS DE ESTUDIO:

Deseo de perfeccionamiento y de ilustración.

LOCOMOTORA:

Deseo de expansión, dinamismo, deseo de cambio.

MAPAS GEOGRÁFICOS, MAPAMUNDI:

Deseo de viajes, anhelo de cambio, proyectos, preocupación por el futuro.

MANO:

Temor de intrigas o de dificultades.

MARTILLO:

Deseo de realización.

MÁSTIL:

Véase Bandera.

MECANISMOS:

Deseo de expansión, cambio y movimiento.

MONTAÑA:

Deseo de huida o de cambio.

MUEBLES Y OBJETOS DE**ADORNO DE LA CASA:**

Deseo de aparentar, ambición social.

Preocupación íntima.

MUERTE, CEMENTERIO**O CALAVERA:**

Deseo de rebelión, de agresión, de destrucción;
desilusión, abandono.

MÚSICA E INSTRUMENTOS MUSICALES:

Preocupaciones afectivas.

NÚMEROS:

Preocupación por la edad o fechas. Inquietud económica.

OBJETOS DE ADORNO:

Vanidad, deseo de aparentar.

OJO:

Actitud exasperante, desengaño o temor.

OREJAS:

Temor de la crítica. Respeto humano.

PAISAJE:

Proyección del estado anímico.

PARAGUAS,**PARACAÍDAS:**

Timidez, huída social.

Si están abiertos, necesidad de protección.

PELIGRO:

Dificultades físicas o morales, temor, agitación.

PIES Y PIERNAS:

Inquietud en lo que concierne al curso de la vida,
actitud de expectativa por decisión o cambio.

POSTES TELEGRÁFICOS**O TELEFÓNICOS:**

Deseo y necesidad de cambio de ambiente social.

PUERTA CERRADA:

Necesidad de búsqueda de un ideal.

RASTRILLO:

Deseo de acumular.

RECIPIENTES:

Abiertos: Preocupación por ver claro dentro de sí.
Cerrados: temor a la indiscreción, reserva.

RELOJ:

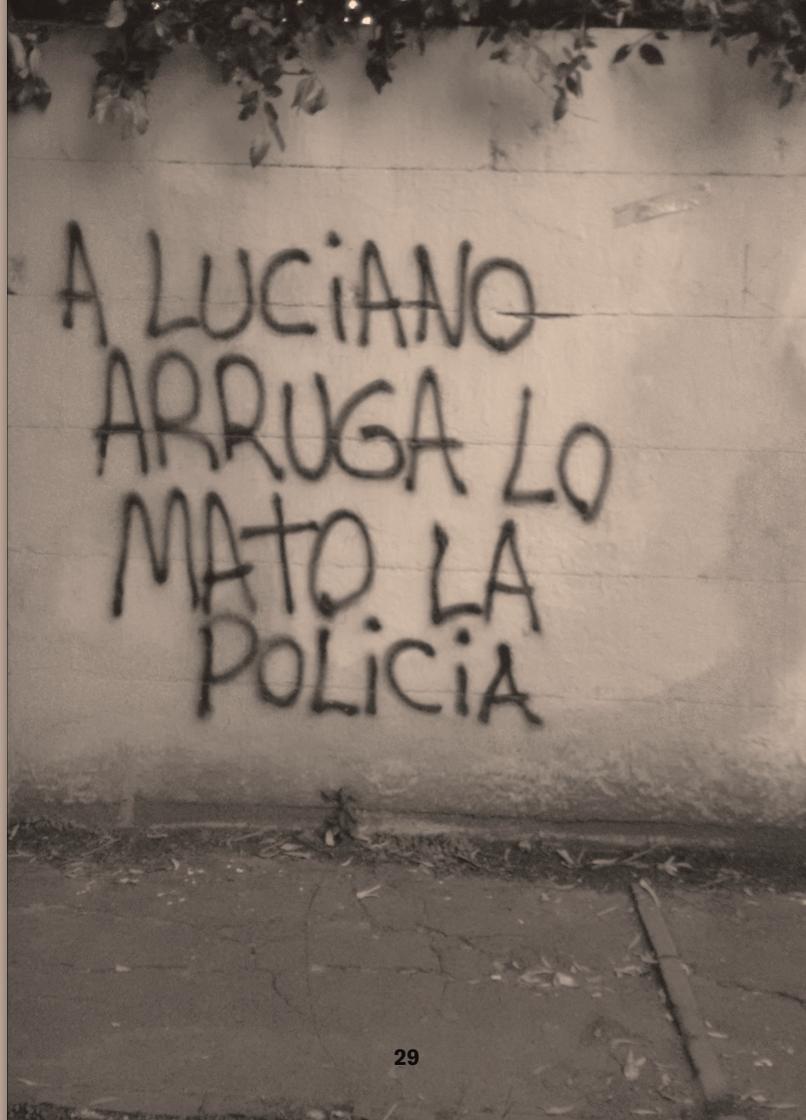
Angustia. Inquietud por encontrar tiempo y
organizarlo. Inquietud por la propia edad.

SERPIENTE:

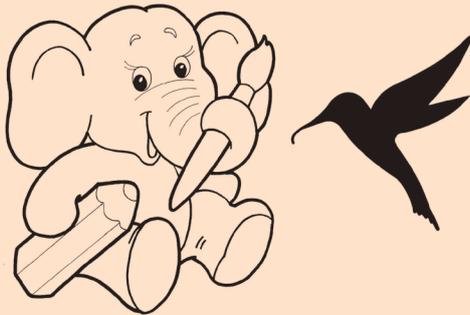
Angustia y lucha contra los instintos.

SOLDADOS:

Deseo de aparentar, pulcritud orden, disciplina,
cumplimiento del deber, complejo de mando.



Martín Legón
Nuevos pensamientos imbéciles
Jul—Ago 2017
www.barro.cc



*Forum / Tres cartas de la serie
Correspondencia con Bruce Nauman*

| | | | |
|---|--|---|---|
| 5 | <i>Writing Test (C3)</i> | <i>Museo de Cera (C2)</i> | 4 |
| 6 | <i>Maïacovski (La barca del amor se estrelló/ contra la vida cotidiana) (D1)</i> | <i>Test de Wartegg (C1)</i> | 3 |
| 7 | <i>Puentes levadizos (D2)</i> | <i>Pedagogía de los pájaros (B1)</i> | 2 |
| 8 | <i>90's (60-90) (E)</i> | <i>Los excluidos votando por sus excluidores (A1)</i> | 1 |

Nuevos pensamientos imbéciles