

# el juego de hacer dibujos







# *El juego de hacer dibujos*

Dibujo infantil de Efraín Recinos  
1933-1939

José Toledo Ordóñez



FUNDANTIGUA

# El juego de hacer dibujos

## Dibujo infantil de Efraín Recinos

### 1933-1939

Editor

*José Toledo Ordóñez*

Textos

*José Toledo Ordóñez*

Fotografía

*Eduardo Spiegeler*

Corrección estilo

*Jaime Bran*

Arte y diagramación

*Angela Morales*

Digitalización de imágenes

*Eduardo Spiegeler*

*Miriam Ugarte*

Reproducción fotográfica digital

*Eduardo Spiegeler*

Fuentes Históricas

*Irma de Luján*

*José Toledo Ordóñez*

Colaboradores

*Irma de Luján*

Impresión y acabados

*Serviprensa, S.A.*

*Guatemala, Guatemala*

*Primera edición*

Agradecimientos especiales

Paseo de los Museos

Fundantigua

Fundación Mario Monteforte Toledo

Fundación Mario Monteforte Toledo

[www.montefortetoledo.org](http://www.montefortetoledo.org)

ISBN: 978-99939-68-15-3

# Índice

<b>Introducción</b>	7
<b>Capítulo 1</b>	
<b>Origen del dibujo y su enseñanza</b>	11
Origen del dibujo	11
Enseñanza del dibujo en la antigüedad	11
El dibujo y los primeros educadores modernos	12
<b>Capítulo 2</b>	
<b>El dibujo infantil</b>	15
El dibujo infantil	15
Lenguaje gráfico y dibujo infantil	16
Antecedentes del desarrollo del dibujo infantil	16
El desarrollo del dibujo infantil	18
Desarrollo del dibujo infantil según Luquet	18
Desarrollo del dibujo infantil según Burt	20
Desarrollo del dibujo infantil según Lowenfeld	20
Características del dibujo infantil	21
Elementos psicológicos en el lenguaje gráfico	23
Desarrollo de nuestra comprensión de las artes visuales	24
<b>Capítulo 3</b>	
<b>El juego de dibujar</b>	27
La imagen en la psicología	27
El juego y la imaginación en el niño	29
La imaginación y la creatividad	31
Formas en que la fantasía se vincula con la realidad	32
Función de la actividad creadora	33
El juego de hacer dibujos	33
La prueba microgenética	34
<b>Capítulo 4</b>	
<b>Enseñanza moderna del dibujo infantil</b>	37
El dibujo y la educación moderna	37
La educación y la zona de desarrollo proximal	38
<b>Capítulo 5</b>	
<b>Dibujo infantil y pintores famosos</b>	41
Artistas que pintaron como niños	41
El caso de Picasso	44
<b>Capítulo 6</b>	
<b>Dibujo infantil de Efraín Recinos</b>	47
Entorno	47
Cronología	49
<b>Capítulo 7</b>	
<b>Análisis</b>	55
Efraín Recinos. Influencia de su niñez en su obra	60
<b>Conclusiones</b>	63
<b>Bibliografía</b>	65



# Introducción

El concepto de dibujo infantil libre es más bien el resultado de un proceso histórico. El dibujo y la pintura no contaban entre las materias escolares de la tradición europea posterior a la antigüedad. Sólo recibían formación los niños destinados a ser artistas y los nobles. Se les enseñaba a pintar como adultos. En aquel entonces, el dibujo y la pintura debían ser académicos, realistas y de técnica depurada. La representación gráfica infantil se describía en términos de “imperfecciones” y “errores”.

La introducción de las clases de dibujo en las escuelas a finales del siglo XVIII no cambió las cosas. El modelo de Pestalozzi fue el que en su época más respetaba la autonomía del niño. Sin embargo, proponía transmitir lo más temprano posible los métodos de enseñanza de los adultos. Estos niños ya no podían dibujar en forma infantil aunque se lo hubieran propuesto.

Todos sabemos de la importancia de la imitación en el desarrollo del niño. Curiosamente, los niños no imitan las producciones artísticas de los adultos. Este hecho llamó la atención de los psicólogos dedicados al estudio de la infancia. En la segunda mitad del siglo XIX, surge el interés por el dibujo como un proceso de producción simbólica para descifrar ciertos procesos psicológicos que ocurren a lo largo del desarrollo del niño.

No conocemos la verdadera naturaleza de la función simbólica en el hombre. Pero sí sabemos que dentro de ella el dibujo tiene un papel muy importante. También sabemos de la disposición natural que tienen los niños hacia el dibujo. El hecho de que sea fácil inducir a un niño a dibujar es un recurso invaluable para el psicólogo infantil. Con los métodos adecuados puede obtener información valiosa en temas como la evolución de su inteligencia o la naturaleza de sus conflictos internos.

A finales del siglo XIX se publicaron los primeros estudios sobre la expresión gráfica de los niños. Esta actividad infantil comenzaba a ser objeto de análisis sistemáticos, en aquella época en la que también comenzó a desarrollarse la psicología científica.

Para comprender la relación entre el arte del niño y su desarrollo es necesario estudiar las diferentes etapas por las cuales pasa. Es así como surgen diferentes teorías del desarrollo del dibujo infantil. En ellas aprendemos cómo el niño pasa de hacer garabatos o simples marcas en un papel a garabatos controlados. Luego empieza a ver cosas en sus dibujos. Descubre objetos y personas en sus garabatos, que comienzan a ordenarse y se convierten en objetos reconocibles. El niño descubre la relación entre sus pensamientos, sentimientos, ambientes y sus dibujos. El



afán de exploración de las primeras etapas se vuelve secundario ante su necesidad de comunicación pictórica.

Los niños comienzan a dibujar en una etapa que Luquet denomina realismo fracasado. Procuran que sus trazos se parezcan a los objetos o personas que tratan de representar. Sin embargo, a pesar de que se reconocen ciertos aspectos del modelo, sus grafismos son todavía muy deficientes. Luego pasa a la etapa de realismo intelectual, que constituye la verdadera esencia del dibujo infantil. Aquí vemos la oposición entre el concepto de representación gráfica de un niño y de un adulto. El adulto dibuja lo que ve del modelo y el niño lo que sabe de él. Al llegar la adolescencia, el niño empieza a dibujar de acuerdo a cierto punto de vista o a como las cosas se ven. De esta manera pasa a la etapa de realismo visual.

Para el desarrollo de este libro es necesario comprender no solamente las diferentes etapas del desarrollo del dibujo infantil, sino también características. Observaciones de diferentes autores nos permiten aprender cuáles son los elementos que distinguen el dibujo de un niño.

Irma de Luján nos indica que el niño al principio se afana en representar las formas y los detalles para distinguirlos mejor. De aquí se derivan las demás características del dibujo infantil. A continuación mencionamos algunas de las más importantes. El niño no toma en cuenta la perspectiva. Esto es lo que más diferencia la visión del adulto y la del niño. Rara vez representa a un hombre de perfil. Sus figuras son rígidas. Muchas veces presenta los objetos o

paisajes como si fuese visto desde un avión. Ordena y distribuye las figuras de manera que quepan en el papel. Inclusive les cambia de tamaño. Repite formas de manera automática porque se le dificulta realizar esfuerzos de observación. Con frecuencia agrega al dibujo el nombre de la persona o del objeto que dibujó o describe lo que hace. Elimina elementos del dibujo que no considera importantes. Por ejemplo, la omisión del tronco de la figura humana. No emplea el claroscuro y normalmente utiliza solamente un color favorito. Muchas veces los dibujos son transparentes. Por ejemplo, una casa sin paredes donde se ven los muebles. Esta es clara muestra de que el niño pinta lo que sabe de las cosas antes de lo que ve. Es una de las características más curiosas.

La imaginación, según Luquet, es uno de los elementos psicológicos en el lenguaje gráfico que distingue al niño, sobre todo en su infancia. Se manifiesta en los juegos psíquicos cuando el niño, falto de palabras, utiliza las imágenes. Es, entonces, que se pone en evidencia una gran imaginación creadora. Más tarde entra en los campos de la creación estética del dibujo. Algunas veces la imaginación se convierte en un sustituto de la realidad y sirve para satisfacer deseos que en la vida no pueden realizar. Muchos niños leen novelas o dibujan por falta de juegos. De esta manera le dan a su vida un sentido de aventura.

Con los primeros movimientos voluntarios que efectúan los niños, surge la expresión simbólica. El gesto adquiere el valor de un código. Como procesos promotores de esta actividad simbólica tenemos los juegos, los sueños y el dibujo infantil.

Los niños hacen viajes imaginarios y tienen compañeros imaginarios. Pocos psicólogos han incursionado en el campo de la imaginación. La psicología se ha centrado más que nada en los procesos sensoriales y el aprendizaje. Desde el punto de vista psicológico, el juego es la creación de un mundo paralelo.

Hay que comprender el rol del arte en la vida de los niños. Para ellos, trabajar en arte libre es más una actividad espontánea de juego antes que una meta en sí. En realidad, el arte de los niños debería llamarse el juego de hacer dibujos. La actividad de crear se vuelve más importante que el producto creado. Los niños no declaran su obra terminada cuando llegan a una meta preconcebida sino cuando se cansan, se distraen o bien se les termina la pintura.

El dibujo infantil libre se comenzó a perfilar a fines del siglo XIX, y se impuso en épocas modernas. Procura que el niño se manifieste en forma espontánea. El arte no debe entrar en el niño, debe salir de él. El niño necesita la presencia de un adulto para expresarse. El maestro deberá ofrecer al niño su presencia benevolente y se deberá limitar a poner a su disposición técnicas, materiales, ideas y temas. El padre y el maestro tienen que respetar las creaciones del niño; una incompreensión, un desprecio, pueden ser fatales y ocasionar graves perturbaciones. La enseñanza prematura de la técnica expone a la niñez a perder este medio de expresión.

Después de haber establecido toda una base teórica respecto a la historia, el desarrollo del dibujo infantil y todas las disciplinas involucradas, en esta obra se

establece un diálogo. Los niños pueden hablarle al artista adulto por dos razones. Primero, porque no son profesionales. Segundo, porque ambos comparten la misma ocupación: distintas formas de copiar, ambos utilizando la condición humana como medio de expresión.

En este diálogo interactúan diferentes actores. Los niños que pintan como niños. Los artistas que se hicieron famosos pintando como niños, tales como Miró, Chagal, Dubuffet, Malevich y Klee. Los niños que, como Picasso, fueron enseñados a pintar como adultos. Finalmente, Efraín Recinos, quien practicó el dibujo infantil libre desde los cinco años.

Luego estudiaremos el dibujo infantil de Recinos, el entorno en que lo hizo y la influencia que tuvo en su pintura de adulto. Finalmente, procederemos a analizarlo desde tres puntos de vista diferentes: las etapas de la evolución del arte, las características del dibujo infantil y las variables de la prueba microgenética de García González.

En la rama de las artes visuales son raros los niños prodigio, puesto que para transformar la idea en algo lógico y ordenado, se requiere de gran madurez mental. Nuestra tesis es que el dibujo infantil de Efraín Recinos realizado en forma espontánea, carece de las características usuales en los demás niños. Refleja tal madurez que lo hace caer en la excepcional categoría de niño prodigio de la pintura.

*José Toledo Ordóñez*



# Origen del dibujo y su enseñanza

## Origen del dibujo

El dibujo es un medio de expresión común a todos los hombres de todos los pueblos de todos los tiempos. Es anterior a la escritura. Prueba de ello son las pinturas paleolíticas encontradas en la cueva de Altamira en España.

Varios autores nos señalan dos campos de experimentación paralelos: el de los niños y el del hombre primitivo. Los tempranos balbuceos del niño no aparecen en las primeras artes. Pero hay una gran similitud entre los monigotes en ambos campos, unidos por un afán instintivo de representar la naturaleza. Sin duda, la semejanza más grande es la ausencia de perspectiva. Es obvio que ambos consideran sus creaciones gráficas como un medio de expresión antes que dibujo propiamente dicho.

Se ha comprobado que el niño también dibuja para divertirse, como un juego más.

## Enseñanza del dibujo en la antigüedad

Los pueblos orientales como el egipcio –y entre nosotros los mayas– se han revelado como dibujantes natos. Prueba de ello son los jeroglíficos tanto escritos en papiros como tallados en piedra. En ellos se puede notar un trazo seguro y rápido. Este tipo de escritura

exige un profundo dominio del dibujo. Deducimos que los escribas eran jóvenes con disposición especial para el arte que siguieron un aprendizaje sistematizado.

Entre los pueblos helenos el dibujo no tuvo tanto auge como la escultura. En los principios de la civilización griega fue cultivado entre esclavos al servicio de la nobleza. En el siglo IV a.C. los hijos de los nobles se ejercitaron en la escuela en dibujo, música y otras artes. Los niños griegos dibujaban “para comprender la belleza”. Así es como se inicia la educación en el dibujo en la antigua Grecia. En este mismo siglo, Panphile –el más famoso pintor de Licyone– hizo admitir como regla obligatoria que todos los niños aprendieran a dibujar antes de iniciarse en la escritura y cualquier otro estudio. Las generaciones formadas por este sistema dieron como fruto gran número de artistas.

También en la época de los romanos encontramos antecedentes. Al adolescente se le enseñaba dibujo con un fin utilitario, como parte de la enseñanza media a cargo de los gramáticos. En la enseñanza superior a cargo del retórico, exclusiva de la nobleza, el dibujo entraba en los planes de estudio.

En la tradición europea posterior a la antigüedad, la educación del niño no incluía el dibujo. Normalmente sólo recibían

formación en este campo los niños destinados a ser artistas profesionales y los pertenecientes a la aristocracia. Los niños aprendían de acuerdo a las reglas de la enseñanza profesional. En la época feudal el aprendizaje se seguía sólo dentro de los gremios de albañiles y constructores de catedrales góticas. Los canteros que labraban tanta filigrana debían tener una fuerte preparación.

Durante la Edad Media y el Renacimiento, la enseñanza del dibujo fue puramente profesional. Corresponde más a la enseñanza del arte que al dibujo elemental. Vale la pena citar a León Baptista Alberti, que se funda en la geometría para enseñar el dibujo, y el Tratado de la pintura de Leonardo da Vinci.

### **El dibujo y los primeros educadores modernos**

Hasta hace relativamente poco tiempo, a los niños se les enseñaba a dibujar como adultos. La introducción de las clases de dibujo en las escuelas hizo poco por modificar esta situación. El concepto del dibujo infantil libre es más bien el resultado de un proceso histórico.

Así como antes a los niños se les educaba y vestía como pequeños adultos, también les transmitían las concepciones plásticas de los mayores.

Los dibujos de niños pequeños realizados en épocas premodernas despiertan siempre la impresión de ser intentos de expresión más o menos afortunados realizados por adultos.

Naturalmente existe una capacidad de expresión elemental y especial en el

niño que dibuja, pero su exteriorización por medio del dibujo surge sólo bajo determinadas condiciones.

La capacidad de estimación del niño es relativamente nueva, y por ello casi no existen dibujos infantiles "libres" provenientes de épocas pasadas. La mayoría de esos trabajos delata la influencia de una enseñanza escolar del dibujo por parte de adultos.

En el siglo XVII los educadores comienzan a considerar el dibujo como un medio educativo de la infancia. Trataron de apartarlo del carácter profesional.

El pedagogo Juan Amos Comenio expuso sus ideas en su obra Didáctica magna. Consideraba que la enseñanza del dibujo en la niñez debe impartirse sin finalidades profesionales. Su argumento fue que el dibujo tiene un gran valor para los sentidos. Sin embargo, no practicó el dibujo libre sino los dibujos geométricos; no copia del natural sino de reproducciones de éstos.

Juan Locke propuso que los niños aprendieran a dibujar cosas de utilidad de la vida diaria. Las ideas que planteó sobre aprendizaje del dibujo fueron un poco influenciadas por los clásicos.

Jacobo Rousseau (1712-1781) fue el primero que analizó el dibujo en su famoso libro Emilio. No sólo desde el punto de vista de la educación, sino de la psicología infantil. Se ocupó de los fines que el dibujo podía desempeñar en la educación de Emilio, su alumno predilecto. El dibujo le debería servir no por el arte mismo sino para educarse la vista y soltarse la mano. No quería darle

un maestro sino hacerlo copiar objetos tomados del natural.

Ningún otro educador había precisado con tan claros conceptos la enseñanza del dibujo desde el punto de vista de la educación. Llegó a dictar doctrina. Rousseau se adelantó varios siglos a la psicología del dibujo infantil. Sus métodos son bastante aproximados a los de los pedagogos modernos.

El niño seguía prisionero de la academia. La introducción de las clases de dibujo en las escuelas no modificó esta situación.

El pedagogo suizo Johan Heinrich Pestalozzi fue el primero en crear un método. Puramente mecánico y abstracto, su rigor sirvió como martirio de la infancia. Con algunas modificaciones se practicó durante más de un siglo. A pesar de todo, su modelo reformista fue la forma más avanzada de respetar la autonomía del

niño en su época. Sin embargo, proponía transmitir lo más temprano posible los métodos de representación plástica de los adultos.

El método Froebel era bastante perfecto, pero recibió una oposición muy grande de los demás educadores.

A partir de Pestalozzi los pedagogos principiaron a luchar por adaptar sus enseñanzas a la naturaleza del niño. La visión del adulto que dominaba en sus métodos fue desapareciendo y adaptándose más a los intereses infantiles.

El sondeo del talento y el estímulo de una manera de dibujar propia del niño comenzaron a perfilarse a fines del siglo XIX, y sólo lograron imponerse en épocas modernas. Esta filosofía fue adoptada posteriormente por casi todos los sistemas escolares de Europa y Norteamérica.



## Capítulo 2

# El dibujo infantil

### El dibujo infantil

La imitación es de gran importancia para el desarrollo del niño. Se presenta alrededor de los dos años. A esta edad, según Jean Piaget, también aparece la función simbólica. Sin embargo, los niños no buscan imitar los trabajos artísticos de los adultos. Este hecho comenzó a llamar la atención de los psicólogos dedicados al estudio de la infancia.

A lo largo del desarrollo del niño ocurren ciertos procesos psicológicos. El interés de la función simbólica del dibujo como herramienta para estudiar estos procesos aparece en la segunda mitad del siglo XIX.

El niño cumple la evolución de la representación gráfica en una serie de etapas. Se definen tres grandes tendencias que todavía dominan el campo de la interpretación del dibujo infantil.

Enfoque cognoscitivo constructivista: ve el dibujo infantil como un proceso de desarrollo de las estructuras de la inteligencia y la representación.

Enfoque psicoanalítico: considera el dibujo infantil como una forma de expresión y proyección de los conflictos psicológicos que vive el niño a lo largo de su desarrollo.

Enfoque etnológico: retoma de las teorías evolucionistas de la antropología. Encuentra relaciones entre los dibujos de los niños con lo que se llama la mentalidad primitiva. En particular, los aspectos relacionados con el animismo y el pensamiento mágico.

Este último enfoque es muy cuestionado, aunque todavía tiene algunos defensores. Su punto débil es que el concepto "primitivo" es inexacto. Confundimos con este término a diferentes sociedades observadas durante ciertas etapas de su evolución. A los antropólogos actuales les molesta la etiqueta de "primitivo".

Sin embargo, no se puede negar el parecido y la conexión que hay entre estos grupos humanos y las etapas del desarrollo del dibujo infantil. Incluso de algunos pueblos que existen todavía.

Hablamos de parecido. No se necesita ser experto para reconocer el dibujo de un niño. Pero es probable que tanto en el niño como en el hombre prehistórico, las formas de expresión gráfica obedezcan a los mismos patrones de organización de las estructuras mentales. Esto, guardadas las debidas diferencias y proporciones.



## Lenguaje gráfico y dibujo infantil

La escritura es un proceso simbólico que conecta al sujeto con el objeto del conocimiento. Es una herramienta cultural que posibilita la capacidad humana de registro, transmisión y captación de ideas.

Nuestro interés por el dibujo infantil comienza desde el momento en que el niño toma un lápiz y hace trazos incoherentes. A medida que se desarrollan llegan a representar una imagen. Así comienza la primera etapa del dibujo infantil. El dibujo en este período es un lenguaje por signos, por lo que se le llama lenguaje gráfico. A la edad de dos años o antes el niño reconoce a las personas y la mayoría de objetos que le rodean.

Las interpretaciones que hace el ojo humano de las formas geométricas y su ubicación en el espacio pueden ser diferentes. El niño tiene problemas para reconocer una forma en perspectiva. Esto es lo que más diferencia la visión del adulto y la del niño.

El conocimiento de las imágenes le da un mínimo de memoria visual al niño. Antes de hacer los trazos trata de darles un significado. La evolución del lenguaje gráfico es una etapa de enriquecedora experiencia.

Hoy en día el dibujo no es una asignatura aislada sino una valiosa ayuda para la enseñanza en general. Tanto el maestro de dibujo como los de las demás asignaturas deben conocer el dibujo infantil y deben saber leerlo e interpretarlo.

El maestro no debe intervenir en la personalidad gráfica infantil. Debe conocer la diferencia entre lenguaje gráfico y dibujo infantil. El lenguaje gráfico es la fase preliminar del dibujo infantil. El maestro debe procurar la evolución de estas dos etapas. Debe evitar el estancamiento y guiar al niño acertadamente.

## Antecedentes del desarrollo del dibujo infantil

A finales del siglo XIX se publicaron los primeros estudios sobre el dibujo infantil. Esta actividad comenzaba a ser objeto de análisis sistemáticos. En aquella época también comenzó a desarrollarse la psicología científica.

Hacia 1857, Ruskin se interesa en las posibilidades del dibujo en la docencia. Le atraía descubrir artistas entre sus discípulos. Proponía que los niños practicasen el arte voluntariamente.

Hacia fines de 1885, Coke, maestro y el principal psicólogo inglés de la época, publica dos artículos sobre el tema. Así comienza un prolongado proceso de investigación que sirvió de sustento a teorías posteriores. Coke y Sully proponen desarrollar el espíritu, fomentando la expresión, la imaginación y estimulando la actividad mental voluntaria.

Diez años más tarde Sully publica una obra de psicología infantil. En ella trata de explicar de forma teórica, la creciente cantidad de casos individuales que venían apareciendo. En sus *Estudios sobre la infancia* elabora una teoría en donde relaciona los dibujos infantiles con los fenómenos de la cultura primitiva. Además, desarrolla una teoría sobre la relación entre juego y arte, retomada

luego por Herbert Read. Afirma que el impulso lúdico se convierte en impulso artístico. El individuo se involucra cada vez más en la conciencia social. Así realiza que su potencial de creación artística puede llegar a ser valorado por otras personas.

Sully analiza el desarrollo de los dibujos infantiles. Se limita al cuerpo humano y los animales, realizados por los niños entre dos y seis años de edad. Clasifica las distintas etapas comenzando por el garabato, seguido del diseño "lunar" del rostro humano, hasta llegar al tratamiento más complejo de la figura. Su modelo ha sido la base de todas las clasificaciones posteriores.

Luego encontramos a Levinstein, Stern, Burt y Luquet.

En 1913, Luquet define la evolución del dibujo infantil en términos de estadios y etapas sucesivas. Todas tienen como denominador común el concepto de realismo: realismo fortuito, realismo fallido, realismo intelectual y realismo visual.

Sin embargo, se equivoca al considerar que la realidad del niño tiene como modelo la realidad del adulto. Posteriormente Piaget demostró que el realismo infantil tiene que ver con una percepción egocéntrica de la vida. Esto, porque no tiene conciencia de la existencia del yo. Para el niño sólo existe su propia visión de la realidad.

No es de extrañar que en la época en que el dibujo infantil debía ser académico, los adultos se referían a las representaciones de los niños como "imperfecciones" y "errores". Estas características o

supuestas deficiencias constituyen la aportación más interesante de la teoría de Luquet. Afloran en el niño entre los cuatro y los diez años. Los ejemplos que más caracterizan este período son la ejemplaridad, la transparencia y el abatimiento. Posteriormente, otros autores retoman el tema (A. Cambier).

En 1927, Cyril Burt establece su propia teoría de la evolución del dibujo infantil en etapas muy detalladas.

Herbert Read en el año 1959 criticó todas estas teorías por ser eminentemente evolucionistas. Read sostiene que en las primeras expresiones de dibujo infantil tienen diferentes intenciones. No todos los dibujos que representan alguna figura conocida surgen por casualidad del garabato.

Mientras que Luquet se basa en la idea de realismo, Lowenfeld propone la idea de esquema. El esquema es el signo con que cada niño representa su propio concepto de las cosas. Los niños no están interesados en la representación real del mundo. Para ellos la actividad gráfica es un medio especializado de comunicación que nace espontáneamente de la sensación subjetiva interior. Sus representaciones son esquemáticas y cambian cuando poco a poco se impone al niño una visión realista del mundo.

Luquet hizo notar esta duplicidad de estilos desde el comienzo de la actividad gráfica de los niños. El niño dibuja con dos intenciones claramente diferenciadas: Una, para satisfacer sus propias necesidades internas. Otra, para mostrar simpatía hacia otra persona, normalmente un adulto. En este último

caso la intención adquiere un carácter socializante.

## El desarrollo del dibujo infantil

Para comprender la relación entre el arte infantil y el crecimiento físico y mental del niño, es necesario estudiar las diferentes etapas por las cuales pasa. Cada dibujo de un niño es una valiosa fuente de estudio. Aquí exponemos una propuesta para iniciar la discusión o bien comprenderla mejor.

*Garabato.* El primer registro lo tenemos desde que el niño comienza a hacer marcas en un papel. Sus primeros tanteos son puramente musculares, sin ningún propósito. Esta etapa comienza a los dos años y dura uno o dos más.

*Garabatos controlados.* Los movimientos se vuelven más controlados, hasta que un día aparecen formas repetitivas como de confeti. Algunos trazos le gustan más que otros y por eso los repite. Esto es señal de que ha adquirido cierto dominio sobre sus movimientos.

*Etapas preoperacional* (según Piaget). El niño empieza a ver objetos y personas en sus garabatos y a contar cuentos de lo que hace. Esa fase ocurre aproximadamente entre los tres y los cuatro años. En ella transita de una experiencia puramente cinestésica a una del pensamiento imaginativo.

*Etapas representativa temprana.* Las formas al azar comienzan a ordenarse y se convierten en objetos reconocibles. El niño ha descubierto la relación entre sus pensamientos, sentimientos, ambientes y sus dibujos.

La naturaleza de exploración de las primeras etapas, se vuelve secundaria ante su necesidad de comunicación pictórica. En la transición de una etapa a la otra quedan residuos de la etapa anterior.

Círculos entre círculos forman una cara. Se le agregan dos palotes y allí tenemos a una persona que parece renacuajo. A esta etapa se le denomina de cabezas pies. Al mismo tiempo descubre que estas formas le sirven para representar una flor y muchas otras cosas.

El enfoque de Luquet se apoya en las tesis de Piaget acerca del desarrollo de las estructuras de la inteligencia. A pesar de que le falta considerar los elementos social y cultural, consideramos que debemos rescatar su propuesta.

## Desarrollo del dibujo infantil según Luquet

De acuerdo a Luquet, antes de que el niño llegue a dibujar como adulto (realismo visual), pasa por tres etapas de producción simbólica gráfica:

### 1. Génesis del dibujo intencional (etapa del garabato)

Cuando el niño comienza a intentar dibujar, lo que hace es apenas un trazo de un lápiz sobre una hoja de papel. Lo importante aquí es el placer que siente de actuar sobre las cosas. Sigue el eje del cuerpo en el garabato: arriba, abajo, a los lados. No busca representar algo en especial. Lo más sobresaliente es la adaptación de la mano a los instrumentos. La coordinación ojo-mano. Por la razón que sea, el niño empieza a realizar trazos a diestra y siniestra. Es fácil convencerlo

de dibujar algo, cosa que hace con gran gusto.

Luquet señala que tal vez el niño esté tratando de imitar al adulto cuando lo ve dibujar o escribir. Como veremos más adelante, esto es dudoso. Lo que le importa al niño en esta etapa es ejercer su función motora. Llega el momento en que empieza a advertir cierto parecido entre lo que acaba de hacer y algún objeto real. Entonces asigna a ese grafismo el nombre del objeto. En este caso se aprecia cierto paralelismo entre la evolución del dibujo y el desarrollo del lenguaje. Ambos pasan de ser un mero juego sensorimotor a constituirse en medios de representación simbólica. A esta etapa se le conoce como la etapa del garabato.

## 2. *Realismo fracasado*

En esta etapa los niños dibujan procurando que sus trazos se parezcan a los objetos o personas que tratan de representar. Sin embargo, sus grafismos son todavía muy deficientes. Luquet denomina a este período "incapacidad sintética". El niño no tiene todavía la habilidad de reunir correctamente todos los elementos del modelo. Su primer obstáculo es la torpeza de la ejecución y la falta de dominio de los movimientos gráficos. No sabe detener sus trazos cuando lo desea ni darles la forma que quiere. Su atención es discontinua y limitada. El niño desde pequeño tiene la capacidad de observar muchos detalles. Sin embargo, la insuficiencia de su atención lo induce a dibujar un número limitado de ellos. Los detalles que no son percibidos se suman a los que han sido olvidados. Las mismas razones explican

también la repetición y la abundancia de ciertos detalles.

## 3. *Realismo intelectual*

Esta etapa constituye la verdadera esencia del dibujo infantil. Aquí vemos con claridad la oposición entre el concepto de representación gráfica de un niño y de un adulto. Para el adulto, el dibujo es parecido al modelo, de acuerdo a su interpretación de lo que ve. Para el niño, el dibujo es parecido cuando refleja lo que sabe del modelo. Deja de representar elementos que deberían ser visibles y añade elementos que no deberían serlo.

Luquet llama a esta característica del dibujo infantil realismo intelectual, por oposición al dibujo del adulto al cual denomina realismo visual.

## 4. *Realismo visual*

Al llegar la adolescencia el niño supera el realismo intelectual y empieza a dibujar las cosas como se ven, desde un cierto punto en el espacio y un cierto momento en el tiempo. Aquí se incluyen tanto los dibujos feos como los bellos, los creativos y los convencionales.

No cabe duda que la división en etapas de desarrollo de la producción gráfica infantil ha sido un gran logro. Sin embargo, el modelo de Luquet deja de lado el problema de la creatividad. Ningún elemento hasta ahora mencionado nos permite establecer la diferencia entre un niño creativo y otro que no lo es. Lo único importante en el modelo es saber que el niño representó o no las cosas de cierto modo. No interesa si es más creativo, más original o más inteligente que otro.

## Desarrollo del dibujo infantil según Burt

Cyril Burt ubica los comienzos de la expresión gráfica en el período del garabato, entre los dos y los cinco años. Enumera mayores diferencias de las que más adelante considerarán Lowenfeld y otros. El garabato sin finalidad, el garabato con sentido, el garabato imitativo y, finalmente, el garabato localizado como transición hacia la línea, a los cuatro años.

Entre los cinco y los seis años se establece el simbolismo descriptivo, como la representación de la figura humana con tolerable exactitud.

Posteriormente, de los siete a los nueve años se da el realismo descriptivo. El niño trata de catalogar y comunicar todo lo que le interesa. La representación es más bien genérica, aunque el esquema se hace más fiel a los detalles.

Hacia los nueve y diez años aparece el realismo visual dividido en dos clases: bidimensional y tridimensional. El niño pasa de un dibujo de memoria a un dibujo producto de la observación de la naturaleza.

Hacia los once años y hasta los catorce, Burt habla de una inevitable represión que considera como parte del desarrollo natural del individuo, para llegar a los quince años con el verdadero despertar artístico. Esto, si el joven es uno de los pocos elegidos que ha logrado superar la etapa anterior.

## Desarrollo del dibujo infantil según Lowenfeld

Lowenfeld describe en detalle las modificaciones que va sufriendo el lenguaje gráfico de los niños, conforme madura en sus aspectos físico, intelectual y afectivo. Las aportaciones de su obra permanecen vigentes, no obstante que posteriormente se han realizado otros estudios.

Es el primero que estudia el dibujo dentro del contexto general de la actividad creadora del niño, que incluye el modelado y las construcciones. Complementan sus investigaciones el estudio del dibujo de niños con dificultades de visión y del modelado en niños ciegos. Su perspectiva trasciende el modelo visual.

Para este autor, al igual que para los anteriores, los dibujos infantiles son la expresión del niño describiéndose a sí mismo. Su individualidad deja huella. Cada dibujo representa los diferentes ámbitos de su persona. En un plano horizontal, su capacidad intelectual, su desarrollo físico, su aptitud perceptiva, el factor creador, el gusto estético y también el desarrollo social del individuo. En un plano vertical, todas las transformaciones que van ocurriendo a medida que crece y se desarrolla.

Los dibujos de los niños comienzan desde un punto de vista egocéntrico. Poco a poco adquieren una mayor conciencia de sí mismo como parte integrante de la sociedad.

Al estudiar este desarrollo, Lowenfeld articula un sistema de estadios o etapas, definidos por la manera en que el sujeto

aprende la realidad. Las clasifica de acuerdo a las características del dibujo infantil que surgen espontáneamente en niños de la misma edad mental. Para hacerlo considera mayor número de elementos que los estudios anteriores, por lo general centrados en la figura humana. Además de esto, toma en cuenta el desarrollo del grafismo, la manera de distribuir en el espacio las formas, el diseño y el uso del color.

Aunque consideramos estas etapas como diferentes pasos en la evolución del arte, a veces resulta difícil decir dónde termina una etapa y comienza la otra. No todos los niños pasan de una etapa a otra en la misma época. Sin embargo, excepto para el caso de los niños discapacitados mentales o el de los superdotados, estas etapas ocurren ordenadamente. Describir las etapas es más fácil que explicar sus causas.

*Etapa del garabato.* Primeras representaciones gráficas infantiles que se producen alrededor de los dos años. El niño hace trazos desordenados en el papel que poco a poco se van organizando. A los cuatro años las figuras comienzan a ser reconocibles.

*Estadio pre-esquemático.* El niño hace sus primeros intentos de representación. Dura hasta los seis años aproximadamente. La característica esencial de esta etapa es el dibujo del ser humano con lo que ha dado en llamarse el monigote. La representación se limita a cabeza y pies. Cualquier otro objeto puede ser representado sin relación de tamaño ni espacio.



*Estadio esquemático.* Entre los siete y los nueve años el niño desarrolla un concepto definido de la forma. Sus dibujos simbolizan partes de su entorno de forma descriptiva. Aparece una interesante disposición espacial: la línea de base.

*Etapa de creciente realismo.* Ocurre desde los nueve hasta los doce años. El niño tiene más conciencia de sí mismo. Se interesa más por los detalles y por su entorno social.

*Etapa pseudo naturista.* Después de los doce años los niños quieren representar el ambiente que los rodea de forma más realista. Es la edad del razonamiento. Se caracteriza por grandes conflictos.

*Etapa de decisión.* Alrededor de los catorce o quince años. Como ya lo dijera Burt, es el verdadero despertar artístico de los adolescentes.

## **Características del dibujo infantil**

Para el desarrollo de este libro es necesario comprender no sólo las diferentes etapas del desarrollo del dibujo infantil sino también de sus características. Las observaciones de diferentes autores nos permiten formarnos una idea de cuáles son los elementos que distinguen

el dibujo de un niño. Irma Lorenzana de Luján nos indica las siguientes:

1. *Ejemplaridad.* El niño trata de representar las formas y los detalles para distinguirlos mejor. De esta nacen las demás características del dibujo infantil. Es lo primero que se observa cuando el niño ya pasó el lenguaje gráfico. No toma en cuenta la perspectiva. Rara vez representa a un hombre de perfil, porque de frente tiene una visión más completa.
2. *Rigidez.* Las figuras permanecen estáticas y rígidas.
3. *Abatimiento.* Consecuencia de ejemplaridad. El niño presenta los objetos y paisajes como vistos desde un avión. Ninguno de los elementos queda oculto. Lo hace por las exigencias del realismo intelectual.
4. *Yuxtaposición.* Se da entre los once y los doce años. El niño ordena los elementos representados para que quepan en el papel al disminuirles su tamaño y repartirlos.
5. *Automatismo.* El niño repite las formas de manera automática. Esto se debe a su incapacidad de realizar esfuerzos de observación.



Para completar el panorama de las características del dibujo infantil enunciaremos las características del realismo intelectual (dibujo infantil) según Luquet.

1. *Figuración de elementos característicos no visuales.* A menudo el niño agrega al dibujo el nombre del objeto o de la persona que dibujó, así como lo que

hace. Por ejemplo: "Éste es un niño que espera a su papá". Asimismo, muchas veces delimita en el dibujo partes que la vista no distingue y les confiere una existencia independiente.

2. *Supresión de elementos visuales no característicos.* El niño elimina ciertos elementos del dibujo que no considera importantes. El típico ejemplo es la omisión del tronco de la figura humana (monigote o cabezas - pies).

Existe cierta independencia entre las interpretaciones ópticas de las formas geométricas y su situación en el espacio. Al niño se le dificulta reconocer una forma en perspectiva. Esto es lo que más diferencia la forma de ver del adulto y la del niño.

3. *Transparencia.* Los elementos de un objeto se hacen visibles aunque se encuentren a través de un cuerpo opaco. Por ejemplo, una casa sin paredes donde se ven los muebles. O bien una persona a la que se le puede ver las llaves que tiene en su bolsa. Es una de las características más curiosas. También la más clara expresión de que el niño sabe más de las cosas de lo que ve de ellas.



4. *Desplazamiento*. Cuando un elemento del dibujo está oculto para el observador, el niño lo desplaza para hacerlo visible. Por ejemplo, al jinete dibujado de perfil se le ven sus dos piernas. Esta característica es muy importante para el niño sobre todo cuando se trata de elementos corporales.
5. *Mezcla de puntos de vista*. En su deseo por dibujar lo que sabe de las cosas, el niño incluye en sus dibujos diferentes planos de perspectiva. Por ejemplo, una mesa está dibujada como si se observara desde arriba. El dibujo no está hecho como si las cosas se observaran desde un punto del espacio, sino más bien como si el sujeto hubiera examinado todas las caras del objeto y las hubiera dibujado una al lado de la otra.
6. *Representación de las relaciones y el abatimiento*. No es raro encontrar en el dibujo infantil que dos paredes adyacentes se representen junto a la fachada (yuxtaposición). Es otra versión de la mezcla de puntos de vista. Lo mismo sucede con el papel del tiempo: el niño dibuja, uno al lado del otro, los diferentes episodios de una historia. Por ejemplo, un indio lanzando una flecha y al mismo tiempo en el animal herido.
2. *Interpretación*. Explicación espontánea que el niño da al terminar su dibujo. Intenta obtener una valoración de su interpretación.
3. *Tipo*. Forma que tiene el niño de representar una misma cosa en los dibujos que ejecuta. Forma personal de dibujar una casa, una flor, un hombre, etcétera.
4. *Modelo interno*. Idea que tiene el niño en su mente de lo que representa. Corresponde a la realidad psíquica de la cual se desprenden los tipos que dibuja. Desde el punto de vista pedagógico este elemento es de gran importancia, pues permite interpretar los dibujos espontáneos de los niños, saber las etapas mentales evolutivas por las que atraviesa y la coordinación de sus aptitudes gráficas con el elemento psíquico.
5. *Colorido*. El niño percibe más el color que la forma. En la etapa del lenguaje gráfico prefiere colorear. Tiene un color favorito. Los de cuatro a siete años prefieren el rojo, el azul o el amarillo. Al igual que la interpretación de las formas, la interpretación del color se manifiesta en tres tipos distintos: a) Los "pintores de cosas". El

## Elementos psicológicos en el lenguaje gráfico

Los elementos psicológicos en el lenguaje gráfico que propone Luquet son los siguientes:

1. *Intención*. El niño va a jugar o interpretar.





niño le da a cada cosa su verdadero color. b) El "impresionista". Pinta cosas que le impresionaron al verlas. c) El "imaginativo". Pinta con los colores que más le agradan sin preocuparle si corresponden a la realidad.

6. *Imaginación*. Es un atributo que caracteriza al niño, sobre todo en su infancia. Se manifiesta en los juegos psíquicos cuando el niño, falto de palabras, utiliza las imágenes. Así evidencia una gran imaginación creadora. Más tarde entra en los campos de la creación estética del dibujo, que además de tener una función creadora es un elemento del dibujo infantil. Algunas veces la imaginación se convierte en un sustituto de la realidad. Sirve para satisfacer deseos que en la vida no pueden realizar. Por ejemplo, muchos niños leen novelas o dibujan por falta de juegos dándole a su vida así el encanto y la novedad de la aventura.

## **Desarrollo de nuestra comprensión de las artes visuales**

Para complementar el estudio del desarrollo del dibujo infantil es importante conocer un poco de las teorías fundamentales del desarrollo de nuestra comprensión de las artes visuales.

Michael J. Parsons en su libro *Cómo entendemos el arte* (1987) propone una tesis que tiene mucho en común con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y con la teoría del desarrollo moral de Kohlberg. Pero Parsons no se limita a aplicarlas en un nuevo campo. Se enfoca

en el carácter estético de las artes y transita por caminos diferentes a los de las ciencias y la moral.

Parsons establece cinco fases del desarrollo de la respuesta estética. Esto es, cómo percibimos el arte. Estas fases abarcan toda la vida humana y suceden en forma secuencial. Cada una de ellas alcanza mayor perfección que la anterior. Su interés reside en estudiar esta evolución, tanto desde el punto de vista estético como del psicológico.

El fundamento de estas fases es nuestra creciente capacidad de adoptar la perspectiva de los demás. De modo que la historia de nuestro desarrollo mental es también la de nuestro desarrollo social. Por más creativos o independientes que seamos para juzgar nuestra cultura lo hacemos desde un punto de vista social.

Fase uno: *Favoritismo*. Esta fase es una especie de cero teórico. Se caracteriza por un deleite intuitivo por las pinturas, una fuerte atracción por el color y despreocupación ante el tema. Sólo somos conscientes de nuestro punto de vista. La transición del garabato al dibujo figurativo ocurre al tercer año de edad.

A los niños les gustan casi todos los cuadros. El color es particularmente importante. Casi todos los niños tienen colores favoritos. Los colores les gustan por ellos mismos. No distinguen entre el placer de lo que se ve y de lo que se piensa. Confunden las consideraciones morales y las estéticas.

Fase dos: *Belleza y realismo*. En esta fase predomina la idea. El objetivo fundamental de un cuadro es representar algo, la experiencia de alguien. Una

obra es mejor si el tema es atractivo y la representación es realista.

Fase tres: *Expresividad*. Cuanto más interesante es la experiencia, mejor es la obra. El sentimiento que se expresa puede ser del artista, del espectador o de ambos. La belleza se convierte en secundaria y el realismo del estilo no es un fin.

Fase cuatro: *Estilo y forma*. La relevancia de un cuadro se encuentra en el medio. Es un logro social más que individual. La obra existe en un espacio público, en el seno de una tradición compuesta por personas que a lo largo del tiempo contemplan y comentan obras. Existen relaciones entre las diferentes obras (los estilos) y una historia para su interpretación. Esta fase permite encontrar utilidad en la crítica del arte.

Fase cinco: *Autonomía*. La persona juzga los conceptos y valores con los que la tradición construye sobre el significado de las obras de arte. Estos valores cambian con la historia y se deben ajustar continuamente para que encajen en las circunstancias contemporáneas. La responsabilidad del juicio es nuestra. Aunque los valores procedan de nuestra tradición, se pueden ratificar únicamente a la luz de nuestro propio sentido del valor. En resumen, el juicio se acepta como una responsabilidad individual, pero hay también un claro sentimiento de la necesidad del debate y de la responsabilidad ante la comunidad de llegar a la verdad. El arte se valora como una forma de suscitar preguntas más que como transmisión de verdades.

*El tema*. En las primeras fases (dos y tres), sobre todo en la dos, nos

preguntamos antes que nada de qué se trata el cuadro. Lo interpretamos y organizamos nuestra respuesta desde la perspectiva del tema. El concepto del tema es un poco impreciso. Las obras representan muchas cosas distintas y tratan de ellas de diferentes formas.

Al iniciar la primaria, comprendemos claramente que los cuadros representan cosas (fase dos). Imaginamos de qué se tratan y luego nos gustan. Como si el cuadro fuera una ventana a través de la cual observamos algo más. El mejor cuadro es el que trata de cosas bonitas y las representa de forma realista. Las ideas de arte y belleza son inseparables para algunos.

Muchas veces equiparamos lo hermoso con lo moralmente bueno. Relacionamos ambas ideas en todas las fases, cada vez de forma distinta. En la fase dos no las distinguimos sino hacemos un juicio único (adolescentes).

El *realismo* es la segunda idea importante de la fase dos. No queremos ver la ventana sino lo que ésta enmarca; no queremos ver el cómo, sino el qué. Durante los años de educación primaria preferimos las obras cada vez más realistas.

Realismo se refiere a una familia de ideas, de las cuales a la fase dos interesan dos versiones.

*Realismo esquemático*. Exige que una obra represente lo que sabemos del tema, que mencione las partes importantes. Las relaciones visuales de las cosas quedan en segundo plano. Por ejemplo, el dibujo de una cara debe tener al menos los ojos y la boca en una relación más o

menos correcta. O bien la persona más importante de un grupo se puede dibujar como la mayor.

*Realismo fotográfico:* La comprensión esquemática de la pintura aparece muy pronto; después aparece la comprensión fotográfica. Ambas ocurren en la fase dos. Se puede entender como una versión especializada del realismo esquemático. La transición es gradual. Se observa mejor en los dibujos de los niños de seis a doce años.

Lo que determina el nivel de la fase dos no es si aceptamos o rechazamos determinadas obras, sino si las comprendemos. Las obras que no se comprenden se consideran malas. Algunos niños continúan como en la fase uno y son reacios a pensar que un cuadro sea malo. Incluso cuando prefieren el realismo, encuentran excusas para que una obra se ajuste a su criterio.

*La expresión.* Al hablar de la pintura hablamos naturalmente de las reflexiones, actitudes y emociones. La conexión entre arte y emociones es lo que hace que el arte sea importante para muchas personas.

En las fases una y dos, buscamos los sentimientos de las personas que se

representan en las obras. En la fase tres le damos más importancia a la expresividad. En la fase cuatro, la expresión tiene un carácter más público.

Ni en la fase uno ni en la dos pensamos que las pinturas sean expresivas por sí mismas. La expresividad de la obra reside en los sentimientos de las personas representadas. Los sentimientos se entienden de forma concreta. Se representan como las personas: se pintan. Podemos ver los sentimientos de las personas de la misma forma que podemos ver su nariz. Las caras tienen importancia particular.

En la fase dos, los sentimientos tienen un carácter más objetivo; se considera que están en la obra y esperamos que los demás los vean también; se atribuyen más a los personajes.

La transición de la fase dos a la tres es larga y consiste en conectar al artista con la obra, relacionando su estado de ánimo.

Hacia el final de la fase dos, podemos emplear términos como "imaginación", "originalidad", "inspiración" o "expresión". En la fase tres, todos ellos se relacionan con la subjetividad del artista.

## Capítulo 3

# El juego de dibujar

### La imagen en la psicología

Hasta fines del siglo XIX las creaciones de los niños carecieron de interés para los psicólogos. Hoy en día forman capítulos aparte en la psicología del niño, aplicada a los problemas pedagógicos.

Es así como nace la necesidad de dividir el dibujo infantil en dos partes:

1. Investigar y conocer lo que llama la atención del niño en su edad preescolar. Este tema es al que más importancia le han dado los psicólogos.
2. El comportamiento del niño cuando dibuja. Es el que se relaciona con la educación. A esto se han dedicado los pedagogos especializados en la psicología infantil.

Nuestro trabajo interpretativo sobre el dibujo infantil se apoya esencialmente en el análisis de imágenes. Por lo tanto, es conveniente revisar lo que éstas significan para la interpretación psicológica.

La imagen no puede separarse del proceso mental que le da origen: la imaginación; y ésta no puede separarse de la interpretación.

No podemos ignorar el mundo que nos rodea. La imaginación nos permite tratar los objetos que percibimos como símbolos. La empleamos en nuestra

percepción ordinaria del mundo. Por esto es necesario educarla.

En 1690, Locke sostiene que tener ideas o pensar y percibir es una misma cosa. Para Hume también son lo mismo, aunque llama impresiones a lo que percibimos. Afirma que “todas las percepciones se reducen a impresiones e ideas”. Lo interesante aquí es que define a las ideas como imágenes. Esto significa que la imaginación, la facultad creadora de las palabras, es el aspecto más decisivo de nuestro pensamiento. La imaginación –añade– no nos da ideas en qué pensar, sino que tiene la capacidad de reproducir las cosas en su ausencia.

Piaget y Vigotski utilizan la orientación constructivista de la Psicología para analizar este problema. Explican los fenómenos mentales no a partir de su observación ni de su medición mediante pruebas. Más bien comienzan con la aplicación del método psicogénético. Éste consiste en estudiar los procesos de formación de las estructuras operatorias de la inteligencia. Considera las diversas etapas del desarrollo intelectual del niño o psicogénesis en forma similar al desarrollo histórico del pensamiento humano o sociogénesis.

La principal incógnita que se pretende resolver es cómo el niño, con base en su actividad sobre las cosas que lo rodean,

es capaz de crear ciertos elementos en forma espontánea que se convierten en un conjunto de conductas dirigidas y organizadas. Es decir, actos inteligentes.

El niño pasa los dedos por el objeto que toca y ve. Partiendo de sensaciones tiene que construir un mundo de objetos. Hace gestos y desplazamientos en el espacio, pero también en el tiempo. Lo que tiene significado es la duración de los mismos. Es así como el cuerpo del niño entra en contacto con los objetos en un espacio y tiempo determinados. Alrededor de los dos años de edad ya será capaz de evocar cosas. Esto significa un gran avance en el desarrollo de su capacidad simbólica.

Los primeros movimientos voluntarios que efectúan los niños tienen sentido para aquellos que lo rodean, especialmente su madre. Es precisamente aquí donde surge la expresión simbólica. El gesto comienza como una reacción espontánea a un estímulo. Luego adquiere el valor de un código. Es por esto que ciertos gestos nuestros son comprendidos por otras personas aunque no nos hayan visto antes.

Como procesos promotores de esta actividad simbólica tenemos los juegos, los sueños y el dibujo infantil. En este último ocurre un proceso similar. Las primeras expresiones gráficas de los niños representan a los objetos como seres esquemáticos. Generalmente se limitan a representar su cabeza y sus piernas. Los niños no copian un modelo sino lo dibujan de memoria. No dibujan lo que ven sino lo que saben de las cosas. En especial lo que consideran más importante. Por ejemplo, cuando dibujan a un hombre lo hacen como si vistieran a una muñeca.

Primero lo pintan desnudo y luego lo van vistiendo, de tal manera que el cuerpo se transparenta. Se ve la bolsa y en su interior las monedas.

Los niños de tres o cuatro años dibujan hombres sin cabello, sin orejas, sin torso y sin brazos. Para Vigotski, esto significa que el niño es mucho más simbolista que naturalista.

Cuando el niño dibuja no está preocupado por la representación misma sino por la acción. Prefiere hacer que imaginar. La actividad simbólica surge cuando se debilita la actividad física externa y se robustece la actividad intelectual. Aparece la percepción. Los órganos visuales desempeñan un papel importante. Esto está ligado a otro aspecto esencial de la expresión simbólica: la palabra, la cual es una extensión del gesto. De este modo surge en el niño la función simbólica. Aparece a partir de los dos años de edad y en cierto modo nunca termina de desarrollarse.

No podemos imaginar los límites de la imaginación humana. El uso de símbolos y representaciones para entender al mundo nos enseña a manejar y entender objetos confrontándolos unos con otros. Las imágenes nos hacen sentido porque hemos sufrido un proceso de desarrollo mental. Una imagen abstracta, por ejemplo, si está bien estructurada desarrolla en nosotros una serie de operaciones mentales que nos ayudan a interpretarla.

Como vimos en el libro Cómo entendemos el arte de Michael J. Parsons, el mundo de lo simbólico empieza por tener un carácter individual y termina

por un mundo de representaciones colectivas y culturales. Éstas juegan un papel importante en nuestra vida social. En especial en la época actual, donde existe una verdadera revolución en el terreno de la comunicación. Hay dos lenguajes paralelos: signo y símbolo. Ambos son representaciones pero tienen características propias. Este punto ha sido ampliamente documentado por la antropología simbólica.

El proceso del desarrollo mental rinde frutos sólo cuando esta capacidad de manejar imágenes se aplica a la producción y al desarrollo de la cultura. La comunicación es la transferencia mediante canales naturales o artificiales de un fragmento del mundo situado en un lugar y en una época determinada, hacia otro lugar y otra época, con el propósito de influir en el desarrollo del ser u organismo receptor. Comunicar es transmitir imágenes y, a la vez, transmitir imágenes es comunicar experiencias vividas y estructuradas de una determinada forma. Entendemos por imagen un sistema de datos sensoriales estructurados que son producto de una misma escena. Pueden ser tan diferentes como las que provienen del tacto y del olfato. Sin embargo, nuestro medio cultural privilegia las imágenes visuales: cine, fotografía y televisión. El hombre es un ser eminentemente visual. El mundo visual es todo un conjunto de datos que al igual que el lenguaje puede utilizarse para transmitir mensajes situados en niveles muy distintos de utilidad. Desde el puramente funcional hasta la expresión artística.

Para poder valorar y entender el significado de una determinada imagen

tenemos que tomar en cuenta aspectos como su color, su tono, su textura, la línea y la proporción. Recursos como la audacia, la simetría, la reiteración y el acento modulan, en gran medida, la forma en que la interpretemos. Así descubrimos su poder comunicativo. Lo que cuenta más es la manera en que se combinan ciertos elementos. Lo que realmente vemos en un cuadro no es lo que está contenido en él, sino las posibilidades que plantea para despertar una respuesta en el observador. Éste de inmediato adopta un punto de vista. Las imágenes son sólo una sugerencia que debe ser completada por el que la ve. Algo similar ocurre con el lenguaje.

El principio de utilidad determina el diseño y la fabricación de objetos en distintas formas. Cada una de ellas responde a ciertas necesidades básicas. El hombre no se contenta con producir. Mediante el diseño y la decoración puede dar una expresión individual a su trabajo. La diferencia entre lo utilitario y lo artístico es el grado de motivación hacia la producción de lo bello.

## **El juego y la imaginación en el niño**

Creemos que lo mejor es abordar el proceso simbólico infantil partiendo de sus características particulares y no mediante modelos reduccionistas.

El *enfoque psicogenético* (piagetiano) es muy claro pero tiene el inconveniente de que no toma en cuenta lo peculiar de cada niño. Analiza el juego en general, sin conocer la originalidad del juego de cada niño.

El enfoque psicoanalítico es más enriquecedor. Estudia los significados del juego infantil a partir de las características de la historia personal de cada niño.

### **Los mundos imaginarios**

A todos nos encantan las historias. Es más, vivimos de ellas. Tal es el caso de nuestra historia personal. Sin embargo, es importante observar a cada narrador. Cuando decimos que un niño “vive en su propio mundo” no lo estamos elogiando. Lo tratamos como a alguien que está apartado de la realidad. Los niños no tienen por qué vivir en el mundo real tanto como los adultos. Pero lo cierto es que elogiamos a los niños cuando son maduros. En general, los dejamos que sueñen despiertos en forma temporal. Al crecer tendrán que dejar atrás sus sueños.

Los niños pueden escaparse de la vida social con mucha facilidad. Hacen viajes imaginarios y tienen compañeros imaginarios. Los padres suelen reprender al niño que pasa demasiado tiempo en estos mundos, aunque no lo consideren algo grave. Pero si un adulto es soñador, la cosa cambia. Lo castigamos o lo idolatramos como a un genio. Por tanto, crear un mundo propio, según las circunstancias, puede considerarse genialidad o locura. Hay que hacer una distinción. El adulto loco considera reales sus creaciones imaginarias. El niño distingue perfectamente una cosa de la otra. El loco tiene un inmenso mundo interior pero no lo controla. Por el contrario, su mundo interior lo domina y lo aparta de la realidad.

### **La imaginación**

Curiosamente, muy pocos psicólogos han incursionado en el campo de la imaginación. Cuando lo han hecho, ha sido de una manera puramente experimental y, en general, como parte de otros procesos. La psicología se ha centrado más que nada en los procesos sensoriales y el aprendizaje.

Por el otro lado, la creatividad se ha estudiado en el campo de la psicopatología. Algunos teóricos sostienen que el arte es consecuencia de la resolución de un conflicto interno y no del desarrollo de potencialidades humanas. Los libros de psicología del arte hacen hincapié en los genios locos como Van Gogh. Desde el punto de vista psicológico, el juego es la creación de un para-cosmos o mundo paralelo.

La imaginación puede ser reproductiva, creadora y constructiva; esta última es la que más interesa al dibujo infantil. La imaginación del niño es más bien pasiva que activa, más objetiva que subjetiva, más reproductiva que creadora. Se inclina a transformar fantásticamente seres y objetos.

En la infancia la imaginación del niño se caracteriza por su riqueza y exuberante fantasía. Es la edad de oro de la imaginación. El juego a los dos o tres años es esencialmente motor y sensorial. Después se complica convirtiéndose en un proceso imaginativo y físico.

Más adelante la actividad gráfica ya no es un simple “garrapateo”. A los siete años es un proceso mental en el que el niño encuentra satisfacción y placer.

El niño tiene más poder imaginativo que las niñas. Los temas bélicos son sus preferidos. La imaginación no exige desarrollo sino más bien encauce y disciplina. La educación consiste en proporcionar a la conciencia el material de que se forman las imágenes.

De acuerdo a Luquet, la imaginación es un atributo que reviste al niño sobre todo en su infancia. Se manifiesta en los juegos psíquicos cuando el niño, falto de palabras, utiliza las imágenes. Luquet afirma: *“Algunas veces la imaginación se convierte en un sustituto de la realidad y sirve para satisfacer deseos que en la vida no pueden realizar; por ejemplo, muchos niños leen novelas o dibujan por falta de juegos dándole a su vida así el encanto y la novedad de la aventura”*.

## La imaginación y la creatividad

Lev Semionovich Vigotski estudió las relaciones entre pensamiento y lenguaje. Además, hizo aportaciones importantes en dos áreas: La influencia de los modelos culturales en los procesos de pensamiento y en la actividad creadora del ser humano. En otras palabras, el arte, la imaginación y su importancia para el desarrollo del niño.

Podemos reconocer en el hombre dos tipos fundamentales de comportamiento: impulso reproductor o reproductivo (ligado a nuestra memoria) e impulso creativo o combinatorio.

El hombre reproduce o repite normas de conductas creadas con anterioridad. Resucita situaciones que ha vivido antes. Un estudiante de dibujo que copia unas frutas lo que hace es

reproducir lo que tiene delante o lo que asimiló con anterioridad. Incluso muchos de los recursos gráficos de expresión, tales como los trazos lineales y circulares, son movimientos mecánicos aprendidos con anterioridad. En estos casos, si bien se requiere de cierta habilidad representativa, en realidad no estamos creando algo nuevo. Nos limitamos a repetir con mayor o menor exactitud algo que ya existe.

Nuestra experiencia anterior es lo que nos permite entender el mundo que nos rodea. Creamos formas de respuesta casi mecánicas para resolver situaciones que ya hemos vivido.

La plasticidad es la propiedad de una sustancia –como la cera– para adaptarse y conservar las huellas de los cambios que ha experimentado. Nuestro cerebro actúa de igual forma. Registra los cambios que ocurren en nuestro ambiente. Basta que las experiencias sean lo suficientemente fuertes o repetitivas para llamar nuestra atención.

Resumiendo, nuestro cerebro tiene la capacidad de almacenar las experiencias vividas facilitando su reiteración en el futuro. Pero si el hombre se limita a repetir las, ¿qué ocurrirá cuando se encuentre ante situaciones completamente nuevas? El cerebro también tiene la capacidad de enfrentarse con éxito a problemas nuevos. Puede reelaborar situaciones utilizando elementos adquiridos en experiencias pasadas.

Anteriormente la psicología tenía la tendencia a considerar todos los aspectos de la actividad psíquica del hombre como algo ya dado. No ocurrían cosas nuevas. Todo era un arreglo de elementos



conocidos. La imaginación no era un tema analizable. Si el hombre se limitara a repetir su pasado, no podríamos hablar de un proceso de evolución humana a través de la historia.

La psicología llama imaginación o fantasía a esta actividad creadora del cerebro basada en la combinación. Comúnmente entendemos por imaginación o fantasía lo que es irreal y como tal carece de valor práctico. Pero la imaginación como base de la actividad creadora se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida cultural. Hace posible la creación artística, científica y técnica.

### **Formas en que la fantasía se vincula con la realidad**

Vigotski nos demuestra que la imaginación no es un capricho del cerebro. Para ello plantea cuatro formas en que la fantasía se vincula con la realidad de la conducta humana.

1. Es imposible crear algo a partir de la nada. Todo proceso de razonamiento parte de elementos extraídos de la realidad vivida en experiencias anteriores.

Lo que tenemos son nuevas combinaciones de los mismos elementos. Entre más rica sea la experiencia, más abundante será la fantasía.

2. Una segunda forma de enlace entre fantasía y realidad se da gracias a la interacción social. Cuando los productos de la fantasía se confrontan de nuevo con la realidad surge la creación. Reproducen en nosotros la experiencia que otras personas han vivido. Existe una

dependencia recíproca entre realidad y experiencia.

3. El enlace emocional. Se manifiesta de dos formas. Por una parte todo sentimiento, toda emoción, tienden a manifestarse por medio de imágenes. Por el otro lado, a todo sentimiento corresponde, además de su expresión externa, corpórea, de gestos y actitudes, una expresión interna. Por ejemplo, el miedo no sólo se manifiesta por síntomas como voz entrecortada sino por una emoción que domina los pensamientos. A esto se debe el valor simbólico de muchas imágenes. El negro representa el luto, el blanco la alegría y el rojo la tensión. Esto lo saben también los que se dedican al cine cuando crean estereotipos. Se han dado cuenta de que cuando la imagen de un paisaje es acompañada de cierta música, por ejemplo, es posible despertar en el espectador cierto tipo de sentimientos.

4. Ciertas imágenes, producto de fantasía, cobran realidad al convertirse en lo que Vigotski llama imágenes cristalizadas. Por ejemplo, cuando decimos "fulano de tal es un Quijote", hacemos referencia a un personaje que no es real pero que tiene un significado cultural y social. Las aventuras de los héroes imaginarios que aparecen en los *comics* cobran vida en la mente de los niños. Lo mismo sucede con el juego simbólico infantil. Los niños ejercitan su fantasía al tomar de su realidad cotidiana elementos para hacer nuevas y audaces combinaciones. Pero siempre saben la diferencia entre juego y realidad.

Los locos, en cambio, llegan a creer que sus fantasías son reales. A esto se le llama delirio.

## **Función de la actividad creadora**

Respecto a la función de la actividad creadora, Vigotski señala que está orientada a buscar una plena adaptación del hombre con el ambiente que lo rodea. Si la vida que lleva una persona no le plantea un qué hacer, le satisface todas sus necesidades y lo equilibra tanto emocional como intelectualmente, no tendrá base para una actividad creadora. Paradójicamente, la base de toda actividad creadora reside en la inadaptación. Ésta es fuente de estímulos como anhelos, necesidades y deseos, que no pueden crear por sí solos. Para poder inventar se necesita algo más: el surgimiento espontáneo de imágenes, que se presentan sin motivo aparente que las impulsen. Estas imágenes siempre están presentes en el momento de crear. No nos percatamos de ellas porque forman parte de una función inconsciente del cerebro.

Tanto la memoria como la actividad creadora operan sobre imágenes anteriores, pero lo hacen en forma diferente. Lo ya conocido no nos sirve para nada si lo repetimos sin ningún sentido. En la actividad creadora se lleva a cabo un reordenamiento y una nueva combinación de estos elementos. Lo que motiva la creación es la necesidad de construir algo nuevo.

Los psicólogos aportaron la idea de que los sentimientos desempeñan un importante papel en la actividad creadora.

Los sueños, según Freud, no son producto del capricho. Están relacionados con nuestras experiencias.

Todo inventor, por genial que sea, siempre es producto de su época y su ambiente. Vigotski sostiene que ningún descubrimiento ni invención científica aparece antes de que se creen las condiciones necesarias para su surgimiento. Si en la ciudad de Samoa naciese un niño con las cualidades de Mozart, ¿hasta dónde podría llegar?

*“Crear es pensar, medir, conectar a la gente con el mundo real...”, nos dice Irma de Luján. Continúa: “En el arte se dirige hacia lo racional. Lo que fue una idea se transforma en medida, color, sonido, palabra. Por esto mismo en las artes visuales existen relativamente pocos niños prodigio, puesto que para transformar la idea en algunos casos desordenada de la mente en algo lógico y ordenado se requiere de gran madurez mental!”*

## **El juego de hacer dibujos**

Hay que comprender el rol del arte en la vida de los niños. Para ellos trabajar en arte libre es más una actividad de juego que una meta en sí.

En realidad el arte de los niños debería llamarse el juego de hacer dibujos. Según Piaget, el juego del niño no es una actividad al azar, sino producto de una experimentación autodirigida.

La actividad de crear se vuelve más importante que el producto creado. Los niños no declaran su obra terminada cuando llegan a una meta preconcebida sino cuando se cansan, se distraen o bien se les termina la pintura.

## La prueba microgenética

Enrique García González tiene una forma muy particular de interpretar el dibujo infantil. Lo hace dentro del marco del desarrollo de la imaginación del niño. La considera el mejor indicador de su nivel de desarrollo intelectual y emocional. Evalúa cómo las experiencias de su desarrollo cultural le capacitan para aplicar la imaginación y la creatividad al modo en que representa a su mundo. Se apoya en propuestas de Vigotski.

García González propone un método, por medio del dibujo, para la evaluación de la capacidad imaginativa de los niños.

Esta prueba consiste en analizar los dibujos de los niños a partir de un conjunto de cinco variables:

1. Diseño convencional versus diseño original.
2. Modelo garabato versus modelo plástico.
3. Trazo inhibido versus trazo con libertad de expresión.
4. Imperceptibilidad versus sensibilidad.
5. Inseguridad versus seguridad.

Este conjunto de variables se desplaza dentro del dibujo analizado en dos planos. El plano de la imaginación reproductora, en la cual la producción gráfica infantil carece totalmente de creatividad. El plano de la imaginación creativa, que refleja un alto grado de originalidad y equilibrio, de colores y de formas.

Se considera que ambos tipos de imaginación son útiles para la adaptación y desarrollo del ser humano. Sin embargo,

un grado mayor de imaginación creativa revela una mayor capacidad intelectual y un mejor equilibrio emocional. Estas cualidades nos permiten hacer una mejor representación de los objetos del mundo que nos rodea.

### **Elementos de la imaginación reproductiva**

1. *Convencionalismo*: Reproducción de las mismas ideas. Ejemplo: En el tema de transporte, la mayoría hace un avión similar al de la muestra.
2. *Imitarideas*: Copiar imágenes. Ejemplo: En el tema del pez, la mayoría hace un pez como el del pizarrón.
3. *Imperceptibilidad*: Incapacidad de percibir su ambiente. Ejemplo: El niño no tiene la capacidad de percibir elementos para hacer sus dibujos. Tarda en comenzarlos.
4. *Resistencia*: Conformismo. No hay esfuerzo por plasmar nuevas ideas. Ejemplo: Los niños retoman ideas de sus compañeros o temas vistos con anterioridad.
5. *Inhibición*: Se sigue un patrón ya establecido. Ejemplo: El niño sigue siempre un patrón establecido de líneas verticales y horizontales para sus dibujos.
6. *Garabato*: Rasgos o rayas mal trazadas.

### **Elementos de la imaginación creativa**

1. *Originalidad*: Presencia de elementos novedosos. Por ejemplo, si se les pide a los niños que dibujen un medio de transporte; todos dibujan autos,

aviones y barcos; uno de ellos dibuja un unicornio.

2. *Idea enfocada* (propia): Percepción propia de una idea original relacionada con un tema específico. Ejemplo, un pez en el mar. El enfoque pueden ser algas, caballos de mar, un tiburón, etcétera.
3. *Sensibilidad*: Capacidad de percibir para crear. Ejemplo: un pez con un moño en la cabeza.
4. *Adaptabilidad*: Tomar elementos del mundo exterior para convertirlos en algo creativo. Ejemplo: dibujos fantásticos.
5. *Libertad de expresión*: No hay límites ni restricción en cuanto al tema, tiempo y espacio. Ejemplo: El niño dibuja un extraterrestre con su platillo volador llevándose un tigre.
6. *Seguridad*: La confianza que tiene el niño al expresar sus ideas sobre el papel. Ejemplo: Cuando el niño tiene una idea clara sobre lo que quiere dibujar no duda en realizarla.
7. *Plasticidad*: Es la capacidad estética para combinar colores y formas.

El análisis del dibujo infantil por medio de estas cinco variables nos permite evaluar el desarrollo intelectual y emocional del niño. Se evalúan en el plano de la imaginación reproductora o el de la imaginación creativa. El resultado obtenido es el indicador de creatividad. Éste debe coincidir con el resultado de otras pruebas aplicadas, ya sea de inteligencia o de tipo proyectivo.

A pesar de su aparente sencillez, esta prueba puede revelar más que otras. El tema debe ser libre. Para lograr mejores resultados, debe ser aplicada en un lugar adecuado.

El test microgenético puede servirnos como una prueba de inteligencia y como un instrumento de apoyo para la educación. Permite detectar las potencialidades de los alumnos. Muchas veces los niños más latosos o distraídos son los más inteligentes.

Además, nos provee de un medio de contacto con otras disciplinas sociales como la sociología y la antropología. Nos permite analizar materiales de tipo arqueológico, tales como pinturas, grabados y esculturas.



## Capítulo 4

# Enseñanza moderna del dibujo infantil

### El dibujo y la educación moderna

Ernesto Fabregat nos dice que educar no es influir, pero tampoco es el dejar hacer; es el obrar. Cuando el niño pinta le da forma a sus emociones. Entra en contacto con el mundo. El padre y el maestro tienen que respetar sus creaciones. Un desprecio puede ocasionar serias perturbaciones en el niño. La expresión libre y espontánea de los primeros días del niño evolucionará hacia una forma voluntaria y reflexiva. La enseñanza prematura de la técnica y la copia de modelos expone al niño a perder este medio de expresión.

Los primeros impulsos creadores del niño aparecen en el dibujo. Este espíritu creador es el que libera al niño de los complejos de inferioridad tan perjudiciales a la infancia.

La educación artística procura que el niño se manifieste espontáneamente. El arte no debe entrar en el niño, debe salir de él. La contemplación de obras maestras de arte es la herramienta equivocada. Debemos incentivar las creaciones libres del niño en condiciones propicias. La eficiencia de un método no radica en la cantidad de conocimientos que imparte, sino de los resultados obtenidos.

Una vez que el niño ha vencido la capacidad sintética, sus dibujos tienden a

manifestarse con un sentido pleno de la realidad. Este realismo es distinto al del adulto. Para el niño, su dibujo es realista cuando representa lo que sabe, o más bien lo que piensa de las cosas. Su realismo es más de carácter intelectual que visual. En ello radica su poder expresivo. Es un realismo subjetivo más que objetivo, pues las cosas se presentan aisladas de toda influencia ambiental. El realismo intelectual es la característica que mejor define el carácter del dibujo infantil.

Entre los dos y los seis años el dibujo parece ser una manifestación espontánea del estado de infancia. La primera expresión de un don artístico que se acabará en esa misma infancia.

En esta etapa la actitud del maestro y el papel que debe desempeñar en el dibujo infantil son críticos. La libertad total del dibujo conducirá rápidamente a la anarquía o al empobrecimiento. Los dibujos espontáneos son a menudo pobres y estereotipados. El niño no sabe observar y difícilmente puede enriquecerse de una observación por sí sola. Su imaginación está limitada y pronto disminuye si no es enriquecida.

El niño ignora las reglas más elementales de la utilización de los colores, del equilibrio de las formas y de las bases de composición. Sólo y confiado en sí mismo, dibuja según sus "modelos

internos”: el monigote, la casa, el barco. También ocurre que se desaprueba o niega su dibujo. Se desespera y puede llegar a retroceder al estado del garabato o incluso al del desaliento.

El maestro no puede ser un simple espectador de los esfuerzos del niño. Su sola presencia en la clase es positiva. El niño necesita estar ante un adulto para expresarse. La primera función del maestro será ofrecer al niño su presencia benevolente. Sin ella tendrá deseos de creación. Solo y totalmente confiado a sí mismo, el niño no siente necesidad de expresarse. Se necesita de una acción inductora a su alrededor.

El maestro de párvulos debe estar bien informado de los problemas psicológicos, físicos y emocionales de sus alumnos. También de los que conciernen a la creación gráfica en particular. Debe ser discreto y estar disponible. Debe dar rienda suelta a la espontaneidad del niño. Esta es la base de toda educación artística posterior. Debe saber acoger positivamente la visión del mundo que los niños tienen.

El papel más activo del maestro será la organización material del aula y de las técnicas y materiales que pondrá a disposición de los niños. El plano psicológico de la clase, las ideas y los temas.

Es difícil separar las condiciones materiales de las condiciones psicológicas de la expresión. El clima de una clase está, en gran parte, condicionado por el marco que la envuelve. Los impulsos más entusiastas de la creatividad

están determinados por los materiales propuestos.

Diego Rivera, en un artículo titulado “El dibujo infantil en el México actual”, nos dice: *“De todas las teorías de dibujo infantil sólo hay algo cierto: mientras mayor libertad se deja a la expresión del instinto y el desarrollo de la imaginación, contienen mayor belleza y son de más grande utilidad los trabajos de plástica. La evolución de la educación ha llevado a los pedagogos a abolir la práctica de copia de la estampa y el dibujo lineal, fuera de la concepción de espacio, como se practicaba en Europa hace unos treinta años y en México hasta que los pintores revolucionarios por el canal de la Secretaría de Educación Pública, desde 1922, empezaron a combatirla.”*

## La educación y la zona de desarrollo proximal

Ilustraremos el debate entre Jean Piaget, suizo (1896-1980) y Lev Semenovich Vigotski, ruso (1896-1934). Sus teorías son versiones opuestas acerca del desarrollo intelectual y los procesos de aprendizaje. Muchos piensan que, lejos de diferir, se complementan. Coinciden en una concepción estructural del desarrollo de los procesos cognoscitivos.

Vigotski propone una visión estructuralista interrelacionada con los factores culturales. Señala que la posibilidad de adquirir ciertas herramientas mentales sólo ocurre gracias a la intervención del mundo social en el desarrollo del niño. Piaget sostiene que la constitución de sistemas estructurales es la clave para entender el estudio de la inteligencia. Considera que la interacción del sujeto con el medio físico es determinante.

Desconoce la influencia de la cultura y la sociedad como tales en el desarrollo de estas estructuras de la inteligencia.

El educador extrae de una teoría instrumentos prácticos para su labor. Al investigador lo que le importa es comprobar las hipótesis de su trabajo. Ambos buscan validar sus propuestas en forma diferente. Por esto, la propuesta de Vigotski siempre va a encontrar tensión entre ambos grupos.

La obra de Vigotski no contiene una propuesta pedagógica sistematizada. Por este motivo, la valoración de los alcances de su teoría al campo de la educación debe encontrarse en otro lado. Uno de sus principales aportes es la idea de que existe una íntima relación entre los procesos de aprendizaje y los procesos de desarrollo. Se aproxima a ella por diversos campos de estudio: el filogenético (desarrollo de la especie humana); el sociogenético (historia de los grupos sociales); el ontogenético (desarrollo del individuo) y, muy importante, el campo microgenético (estudio de los aspectos específicos del repertorio psicológico de los sujetos).

Para comprender mejor este proceso anotemos lo que Vigotski llama estado primitivo infantil. Un niño primitivo es aquel que no ha tenido desarrollo cultural o bien ha alcanzado un nivel muy pobre. Lo que hace la cultura es transformar la naturaleza para adecuarla a los fines del hombre.

La zona de desarrollo proximal es como un dominio psicológico en constante transformación. En términos pedagógicos, esto implica que el papel del educador es provocar en el alumno avances que no sucederían de forma espontánea. La única enseñanza buena, dice Vigotski, es la que se adelanta al desarrollo. De la misma forma la educación provoca que los procesos de desarrollo se pongan en marcha. A esto se debe la relevancia para el terreno de la educación de este concepto.

En la escuela, el aprendizaje es el objetivo de un proceso encaminado hacia un determinado tipo de desarrollo. Por lo tanto, se privilegia la intervención deliberada.





## Capítulo 5 Dibujo infantil y pintores famosos

### Artistas que pintaron como niños

*“El dibujo infantil preparó el camino para el surrealismo. Algunos críticos de arte comprendieron que la creación infantil tiene muchos puntos en común con el automatismo ya encaminado por el surrealismo, el onirismo, pero sobre todo se proclama la libertad creadora.*

*La proliferación del dibujo infantil cobró gran amplitud. Por ejemplo, le enviaban obras a Dubuffet de tal forma que este pintor exclamó: ‘Qué curioso, ahora son los niños los que me imitan’.*

**Irma de Luján**

Hubo una cantidad considerable de artistas que se hicieron famosos pintando como niños. Entre ellos podemos mencionar a Miró, Chagall, Dubuffet, Malevich y, principalmente, Klee. Incluso Dalí reveló con cierto orgullo que en sus diseños existe algún grado de inspiración de los dibujos infantiles (Figs. 1, 2, 3 y 4).



Figura 1. Joan Miró. Una bella ave atravesando la ternura del fulgor de la luna al alba



Figura 2. Marc Chagall. El mito de Orfeo



Figura 3. Jean Dubuffet. La gran banda de jazz



Figura 4. Malevich. Yendo a la cosecha  
Marta y Vanka

En los dibujos de la niñez de Paul Klee vemos dones tempranos de distinta índole. En su Mujer con parasol (Fig. 5), hecha entre la edad de cuatro y seis años (1883-1885), no demuestra ninguna habilidad técnica. Observemos la interpretación de



Figura 5. Paul Klee. Mujer con parasol

la mano y la ausencia de articulación del espacio. Su espontáneo dibujo fue hecho acomodando la figura a la forma del papel. Resalta el poco espacio dejado por la sombrilla en el momento en que el joven artista llegó a esa parte.

Sin embargo, el dibujo muestra una graciosa excentricidad. En él se adivina la personalidad de esta dama con su sombrilla. Esta cualidad está presente en la pintura de adulto de Klee. Establece un diálogo con la dama tratando de representar su figura al mismo tiempo que observa su naturaleza humana.

Los niños pueden hablarle al artista adulto por dos razones. Se diferencian en que el niño no es profesional. Se parecen porque ambos desempeñan la misma ocupación: distintas formas de copiar, valiéndose de su condición humana como herramienta para la representación artística.

Las diferencias entre las intenciones del artista y de los niños son más evidentes mientras más se parece la representación. Veamos la figura femenina de este grabado de Miró (*Fig. 6*). Es difícil que alguien la pueda haber hecho sin haber visto nunca el dibujo de un niño. Tanto Miró como los niños reducen la forma humana a su simetría frontal más simple.

Pero el parecido termina allí. La diferencia entre lo primitivo y lo sofisticado comienza con el uso de espacios vacíos. En los dibujos infantiles simplemente son espacios que no fueron tomados en cuenta. Miró usa este mismo vacío para expresar soledad. La cabeza se detiene un momento antes de asentarse sobre la nuca. Los huecos entre los brazos se

unen al cuerpo como pechos. El torso es adelgazado con la ayuda de una bola de fuego. Lo frontal y rígido de la figura se suaviza con el empleo de tres colores. Los ojos y pies tienen colores cruzados. El rojo une la bola, el ojo izquierdo y el pie derecho en un triángulo.



Figura 6. Joan Miró. A toda prueba

Este ejemplo de Miró nos sirve de referencia para los dibujos infantiles donde los elementos geométricos son usados explícitamente para definir la forma de los objetos. Paul Klee aprovecha la misma cualidad. En un juego cubista, interpreta la naturaleza con formas abstractas.

Recordemos que una característica del dibujo infantil es el realismo esquemático, cuya característica esencial es el dibujo del ser humano. Comienza con el monigote y luego en una forma más definida, los dibujos infantiles simbolizan partes de su entorno de una forma más descriptiva. Las relaciones visuales de las cosas pierden importancia. Por ejemplo, el dibujo de una cara debe tener al menos los ojos y la boca en una relación más o menos correcta. Klee utiliza como vehículo esta característica para sintetizar

sus dibujos La señora ángel, 1939 (Fig. 7) y Retrato barroco. Señora con peluca, 1920 (Fig. 8)



Figura 7. Paul Klee. La señora ángel



Figura 8. Paul Klee. Retrato barroco. Señora con peluca

El niño usa elementos abstractos para comprender objetos. Klee los desarrolla en adornos que separaran sus sujetos de la realidad.

En El Santo, por ejemplo (Fig. 9), los mechones de pelo y los pliegos de la ropa son transformados en rollos caligráficos.

Esta estilización está compensada en las pinturas de Klee por otras características del dibujo infantil. Una de ellas es el humor. Causa gracia ver el tamaño excesivo de la cabeza de esta figura, sobre todo cuando vemos que se llama El Santo.

Hay dos formas de percibir las desviaciones al representar la realidad. Las desproporciones en el dibujo del niño son el resultado de tratar de representar la naturaleza lo más fielmente posible. Lo mismo podemos decir de Klee. Sin embargo, el adulto mira estas desviaciones como falta de habilidad en el niño.

Es precisamente este contraste que constituye la base psicológica del humor. El niño no lo percibe pero el adulto sí.

Otra característica de las figuras de los niños es que se apegan a lo esencial. Dibujan figuras humanas sin ropa. Un regreso a la desinhibida inocencia del paraíso. Lo que aquí lee el adulto es desnudez. Klee captura este concepto infantil en su obra Deja que suceda, realizada en 1932, donde podemos apreciar a dos permisivos compañeros de juego (Fig. 10).

Una de las características más curiosas del dibujo infantil es la transparencia. Los elementos que están adentro de un objeto se hacen visibles. Aquí se demuestra que el niño sabe más de las cosas de lo que mira. Marc Chagall aprovecha esta característica en su pintura El nacimiento (Fig. 11). Las paredes de la casa son eliminadas, lo cual permite observar el interior de la misma. En una



Figura 9. Paul Klee. El Santo

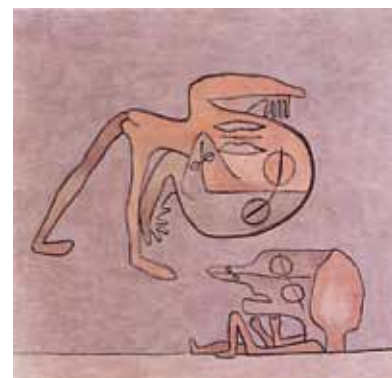


Figura 10. Paul Klee. Deja que suceda



Figura 11. Marc Chagall. El nacimiento

habitación se encuentra la parturienta. El niño recién nacido es llevado para que lo vean parientes o familiares que esperan ansiosos el desenlace. Otros no pueden esperar y saltan por la pared para ser los primeros en verlo. En la habitación contigua dos pacientes personajes esperan acompañados de un animal doméstico. Mientras, una mujer parece pedirle a Dios por la feliz llegada de la criatura.

Siempre sentí una gran atracción y simpatía por los dibujos de los niños. Cuando mi nieta Nicole me regaló una sirena que había dibujado, me pareció extraordinaria. No pude resistir la tentación de interpretarla (Figs. 12 y 13). Quien mira mi versión de la sirena por separado inmediatamente nota la influencia infantil en la figura. De aquí en adelante solamente vemos discrepancias. La sirena de Nicole carece de escenario. Está rodeada de espacios vacíos. En mi versión, los espacios vacíos sirven para delimitar una franja de agua que transporta a la sirena suavemente. El uso de los colores, el manejo de los contornos y la técnica en general completan la diferencia.



Figura 12.



Figura 13.

### El caso de Picasso

Pablo Ruiz Picasso inició su aprendizaje de pintura con su padre, que era profesor de Bellas Artes. Comenzó a asistir a la escuela de Málaga en 1886, a los cinco años de edad. No se conservan dibujos suyos de esa época. Los más tempranos son de 1890, cuando tenía nueve años. Su familia conservó la mayoría de dibujos. El artista los donó al Museo Picasso de Barcelona en 1970.

Picasso recordó haber realizado espirales en la escuela. Esto demuestra que fue educado con el método de Pestalozzi. Este modelo fue desarrollado más adelante por Friedrich Fröbel y modificado por pedagogos de muchos países. En esencia todos eran muy parecidos e igualmente esclavizantes. Se partía de un dibujo puramente lineal y se enseñaba a los niños a componer por medio de modelos geométricos. Les hacían copiar figuras lineales una y otra vez. Luego, formas naturales esquemáticas abstractas. Finalmente practicaban el dibujo a pulso de figuras geométricas (círculos, óvalos, espirales, etc.). Así se les inculcaba una visión esquemática. Lo primero que hacían era eliminar el garabato, que es la forma natural de representación del infante. Estos niños ya no podían dibujar de una forma infantil, aunque quisieran. Al respecto, Picasso comentó: *“Es realmente extraño que yo no haya realizado nunca dibujos típicamente infantiles, ni siquiera cuando yo era muy pequeño”*. Se refiere al hecho de que el niño, bajo la presión de los adultos, pierde la espontaneidad que caracteriza sus trabajos. Estos sistemas que martirizaban a los niños provocaron una reacción. El concepto de dibujo infantil libre comenzó a propagarse. Así se dio rienda suelta a la creatividad infantil.

Entre los dibujos de Picasso realizados a los nueve años está una silueta de Hércules que no tiene nada de especial. Hay otro llamado Pelea de toros y pichones que es digno de atención. En la misma hoja hizo dos dibujos distintos: una corrida de toros y una serie de palomas. A pesar de haber sido educado como adulto, es evidente que una escena



tan compleja como una pelea de toros era superior a sus habilidades. Los personajes, su movimiento y el efecto escénico tienen un pobre desempeño. Las palomas fueron, por mucho, mejor realizadas. El dibujo se basa en un conjunto de óvalos que forman el cuello, el buche y el tronco del animal. Estos son propios de los modelos geométricos del método Pestalozzi. John Richardson, biógrafo de Picasso, acepta la pelea de toros como un trabajo hecho cuando el artista era niño. Pero encuentra mucha diferencia con los pichones, que están muy bien logrados. Piensa que su padre los hizo o al menos participó en la producción.



Figura 14. Pablo Picasso. Hércules

Los dibujos de niño de Picasso eran lo que se podía esperar de un niño dotado de ciertas habilidades. Está claro que siempre dibujó como adulto. Pero no hay base para argumentar la presencia de un intelecto superior a lo normal en su niñez. Es muy probable que si hubiese tenido la oportunidad de dibujar en forma libre tendríamos a cambio los dibujos de un precoz genio. Sin embargo, a pesar de que los trabajos realizados en su niñez tienen cierta calidad, no podemos considerar a Picasso como un niño prodigio.



Figura 15. Pablo Picasso. Pelea de toros y pichones



## Dibujo infantil de Efraín Recinos

### Entorno

Enrique Efraín Recinos Valenzuela nos relata los hechos que determinaron su niñez: *“Mi papito dijo que yo no iba a estudiar en ninguna escuela porque los niños me iban a enseñar malcriadeces y malas costumbres. Por eso pasé de los cinco a los once años sólo en mi casa. No jugaba con ningún niño. La pasé haciendo de haragán, dibujando y leyendo salvajemente lo que fuera”*.

Nació en la ciudad de Quetzaltenango, Guatemala, el 15 de mayo de 1928.

Su padre, José Efraín Recinos Arriaza, era músico, inventor, fabricante de instrumentos musicales y, además, pintor. Tal vez por eso motivó a su hijo a dibujar y guardó cuidadosamente los trabajos de su infancia.

Siendo pintor pudo fácilmente caer en la tentación de enseñarle a su hijo a pintar como adulto. La temprana enseñanza de la técnica o la copia de modelos pudieron haber acabado con la libertad y espontaneidad del niño. Sin embargo, no lo influyó. Respetó su creatividad infantil. Sabemos que el arte no debe entrar en el niño, sino salir de él. Padre y maestro deben tener absoluto respeto por las creaciones del niño. El maestro debe ser un espectador que motiva al niño y pone a su disposición toda clase de facilidades posible. Por otro lado, cualquier desprecio

puede afectar al niño y alejarlo de la pintura irremisiblemente. El padre de Efraín supo manejar sabiamente este delicado equilibrio. Si a esto sumamos que no lo dejó ir la escuela, el resultado fue un dibujo suelto y producto de sus impulsos naturales. En ningún momento, ni en casa ni en la escuela, hubo contaminación.

Cuenta Efraín: *“Lo bueno de mi papito es que trataba de fechar todos mis dibujos, ponerles de qué tema eran y los guardaba. Regresaba de su trabajo cansado a comer y lo primero que hacía era chequear mis dibujos sin decirme nada. Ni que estaban mal, ni que estaban bien. Ningún juicio estético”. Luego añade: “Eran dibujos porque en ese tiempo lo único que conocí fueron crayones de color y sobre todo lápiz, que era lo más barato. La primera vez que me acuerdo fue en el año 33 en que yo tenía cinco años y llevé una cajita de crayones para que dibujara lo que fuera. Mi papito a veces tenía recursos para comprar cajas de crayones y a veces no. Por la tanto, esta primera tanda de dibujos disfrutaron de una caja de colores. Grotescamente echado, infantilmente echado, pero eran de color”*.

Los altibajos de la economía del padre de Efraín Recinos se reflejaban en la presencia o ausencia de color de sus dibujos. Después de un 1933 lleno de color, 1934 comenzó con dibujos de lápiz y terminó con crayón. Aquí comenzó la época de escasez más prolongada que



duró hasta finales de 1936. Efraín recuerda: *“Otra vez, no había crayones. Eran épocas difíciles. Para poder alimentarnos mi papito nos llevaba un pan grande y lo partía en tres, un pedazo para cada uno de los tres hijos. Siempre nos quedábamos con hambre, pero esa era la situación”*. 1937 comienza con crayones y termina con lápiz. 1938 fue el año de más altibajos: lápiz, color y lápiz. Como un cuento de hadas con final feliz, su niñez termina en 1939, a los once años, a pleno color.

Sus temas recurrentes fueron grandes batallas, monstruos, héroes y, por supuesto, bellas damiselas que merecían ser rescatadas.

La guerra dejó marcada la vida de Efraín Recinos. En 1936, cuando tenía ocho años, estalla la Guerra Civil Española. Las noticias del conflicto ocupan los diarios. Estando en su apogeo, un año más tarde, inicia la II Guerra Chino-Japonesa. La atmósfera bélica que precede la Segunda Guerra Mundial se hace cada vez más pesada. En 1939 finaliza la Guerra Civil Española. La paz dura poco tiempo. Apenas cinco meses después estalla la II Guerra Mundial.

Los niños tienen gran poder imaginativo y normalmente prefieren los temas bélicos. Según el estadio pseudo naturalista de Lowenfeld, después de los doce años los niños entran en la edad del razonamiento, que se caracteriza por grandes conflictos. Efraín alcanzó esta etapa a la corta edad de cinco años.

A todos los acontecimientos mundiales debemos añadir que Recinos creció en Guatemala durante el régimen autoritario de Jorge Ubico. Esto explica su

recurrente inquietud por los dictadores. Podríamos decir fascinación. El propio Ubico y además Napoleón, Hitler y Mussolini, fueron representados en sus pinturas de niño y luego en diferentes épocas de su vida.

A los cinco años de edad el pequeño Efraín representa la figura del dictador como un personaje con corona, con una candidez extraordinaria que, a la vez, raya en lo poético. Basta leer el título, *El presidente rey*, para entenderlo. En otras palabras, un presidente que hace lo que quiere. No por gusto en Guatemala decimos que los dictadores, o bien los presidentes dictatoriales, ven el país como si fuese una gran finca de su propiedad.

El temor reverencial a Jorge Ubico dejó su huella en el pequeño. No se podía hablar del gobernante ni en casa, porque entre las paredes podía haber espías a su servicio. Hacer un dibujo del general era un compromiso. Existía la posibilidad de que uno de estos espías lo hiciera llegar a sus manos y no fuese de su agrado.

Recordemos lo afirmado por Luquet: *“Algunas veces la imaginación se convierte en un sustituto de la realidad y sirve para satisfacer deseos que en la vida no pueden realizar; por ejemplo, muchos niños leen novelas o dibujan por falta de juegos dándole a su vida así el encanto y la novedad de la aventura”*. Estas palabras se cumplieron en Efraín Recinos, aunque él fue mucho más allá. Escribió cuentos de niño y más adelante hizo historietas donde sensuales heroínas –ahora de moda– luchaban contra el mal. A menudo se representa él mismo como héroe en sus fantásticas pinturas. Un sueño transportado desde su infancia.

A los once años recuerda Efraín que dejó de pintar como un niño. En realidad jamás lo hizo. Su dibujo infantil carece de las características usuales en los demás chiquillos.

Continuó pintando con crayones toda su vida haciendo extraordinarias obras que dejan sin argumentos a aquellos que no le confieren la categoría de pintura a esta técnica.

## Cronología

En este capítulo presentamos una selección de los dibujos hechos por Efraín Recinos entre 1933 y 1939. Los comentarios entre comillas son del propio Recinos.

1933, cinco años de edad. Prevalece el color. "Está el tema de lo que yo veía pasar por la calle. Recuerdo ver un camión que llevaba muebles de una casa a otra –que era muy típico en aquellos tiempos. Aquí está el tema. Un camión que lleva muebles y una culebra que se le encaramó. Además hay un detalle: ya le echó veneno a uno. La pregunta es porqué en una situación tan sencilla como un transporte de muebles tiene que surgir algo peligroso como una serpiente. Y además trágico, que le echó veneno a uno. Lo que parece conveniente resaltar aquí es el pasar de una escena común y tradicional a lo trágico.



En este otro dibujo vemos un personaje, que es El Presidente Rey. En mi casa mi papito nos advertía de que no se debía hablar del Señor Presidente para nada. Eran los tiempos del presidente Ubico. Cuidadito con don Jorge. De él no se debe hablar. La máxima autoridad fue creándose para mí como un personaje jefe.

Y luego un zepelín, que es algo que pude haber visto en el cine.

Entonces tenemos al presidente, cosas tradicionales como el transporte de muebles, peligros como la culebra y cosas de otros países que pueden volar como el zepelín".

1934, seis años de edad. "En este año encontramos un tema característico: Naturaleza muerta con culebra. Otra vez lo peligroso, ahora al lado de la naturaleza muerta. ¿Cómo supe yo que varios objetos reunidos se llaman naturaleza muerta? Seguramente mi papito pintó cacharros y dijo: "Naturaleza muerta". ¿Por qué una culebra? Pues es el tema. ¿Y por qué sólo de negro, con lápiz? Porque en esa época no hubo para comprar crayones".

A fin de año hay un fugaz regreso al color. "Siempre la persistencia del personaje terrible. Este dibujo se llama Espanto de la cabeza negra. Posiblemente algún oír de los mayores de espantos que existen en todas partes y allí está el personaje".





1935, 7 años de edad. "Tampoco hubo recursos para comprar crayones así que todo era hecho con lápiz. Este dibujo, desordenado para una imagen infantil, fue hecho cuando me acercaba a los 7 años. Una mujer en peligro rodeada de toda clase de formas "serpentescas". Persistía la onda del peligro siempre cerca de lo natural".



es de hombre, no como estos monstruos cuyo cuerpo humano no se distingue, son una masa, con solo las manitas tenebrosas tipo vampiro. En medio de eso va un enorme barco. En lugar de dibujar un barco con dos velas, lateralmente visto, no, lo hice de frente, para que se viera la enorme batería de los cañones en erección. Creo que la bandera está al revés, pero era de Francia. Este era uno de los países que yo admiraba porque a mi "mamita" le gustaba Napoleón y alguna vez



1936, siete años de edad. El 1 de julio de 1936 estalló la Guerra Civil Española. "Todo es guerra, guerra y guerra. Hambre en casa. Un cuento. Trescientos barcos. Toda una historia. Este año continuó lleno de guerra y falto de color.

1937, nueve años de edad. "Ese fue el año de los monstruos. Ya había crayones de color. La situación económica de mi papito había mejorado. Monstruos y más monstruos. Entre ellos héroes tipo Buck Rogers. Lo más notorio son los colores téticos. Negro con rojo sanguinoliento, cuernos sanguinolientos, puñales en el cinto, cuernos que dan vuelta. Ni en animales de la prehistoria había visto yo cuernos enrollados como estos. Es el énfasis que un niño quiere hacer en algo que es terrorífico. El porqué puede deberse a que estábamos a dos años de la Segunda Guerra Mundial y en plena Guerra Civil Española. Era un ambiente de miedo y de rumores de guerra. En ese tiempo compramos un radio, en donde se oían noticias. Como el problema económico ya era un poco menor teníamos crayones e información. No había otro tipo de información porque en ese tiempo todavía en mi casa no se recibían periódicos, pero sí tiras cómicas. Por eso están allí Buck Rogers y una mezcla de héroes, tipo príncipe. Continúan los héroes. Este ya un poco menos fantasmagórico, porque es prácticamente un héroe homérico, bien feo, por supuesto, con esa barba. Pero su cuerpo



me contó de él. Y por eso ha de haber surgido en mí el interés por este héroe. Continuamos en al año 37 con lápiz. Historia de temor, fantasmas tipo calavera, una soga, un murciélago, un esqueleto, otros que vienen con antorchas, puñales en las manos. Era





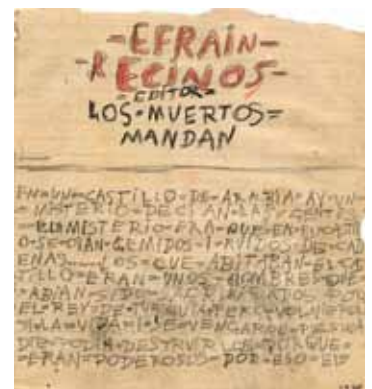
terrible el clima de temor que había en toda esa historia. Los muertos mandan. ¿Por qué los muertos? Y aquí está toda la historia: Efraín Recinos, Editor. Ni siquiera sabía que se podía decir autor. Y entonces llegamos a lo que es la guerra, ahora en color. Un enorme cañón disparando. ¡Chas!, una explosión gigantesca tipo bomba atómica en chiquito. Y al final de toda esa violencia siempre había algo que en el fondo balanceaba lo trágico. Una casita arquitectónica, ahora en lápiz, como quien dice: 'El niño va a ser arquitecto'. O la ilusión de un vehículo veloz y bien brillante. Dos años antes de la II Guerra Mundial, entre monstruos, héroes ilusorios, cañones, cuentos terroríficos, surge la casita y el auto reluciente."



1938, diez años. "En esa época fue cuando mi papito me enseñó a jugar ajedrez. De vez en cuando se dejaba ganar porque si yo le ganaba me regalaba libritos de diversos temas. Los más comunes en el comercio guatemalteco en pequeñito eran los 'tarzanoscos' y por eso yo me llené de toda la literatura de Edgar Rice Burroughs. Al

ir a ver películas de Tarzán me daba miedo. Me dolía el estómago sólo de pensar en todo lo terrible que iba a pasar. Pero hay una en donde una mujer está amarrada a un árbol y viene una terrible pantera que se le está acercando para comérsela. Al lado de éstos estaban animales inventados. En este caso, un macabrodonte, o sea un monstruo especial. En el mes de noviembre, la premonición de la guerra. Mi papito llegaba del trabajo a mediodía y ponía las noticias, que yo oía.

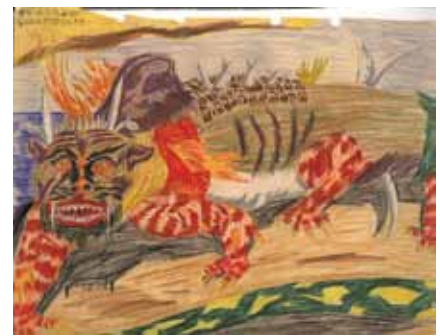
De vez en cuando llegaba algún periódico olvidado, lo cual me dio chance de saber quiénes son los dictadores de ese tiempo. Hitler, Mussolini y Ubico en Guatemala. Cuando dibujé a Ubico mi papito me dijo: 'Ah, no. Hacelo que se vea más como más brillante, porque si un 'oreja' o guardia judicial mira ese dibujo y lo ve feo, nos podemos ir presos'. Y tuve que dibujar bien bonito al presidente Ubico. A los demás los dibujé como copias tal y como se veían en aquel tiempo. El único no dictador del grupo es el presidente Franklin, pero como era muy importante... Como pueden ver los dibujé al mismo tiempo. Por eso es que la misma polilla hizo el mismo trabajo en las mismas caras. Las atravesó totalmente.





Grupos luchando, héroes tremendos como Robin Hood. Continúa la violencia. Surge un paréntesis de tranquilidad en medio de tanta guerra. Un paisajito lindo y otro no tan tranquilo, premonitorio, con nubes un poco terribles. Paisajes terribles pero seguían siendo paisajes. De repente un intervalo, de relación hombre a mujer que sugería la atracción por la cosa bella de parte del hombre. Eran los tiempos infantiles en donde empieza uno a acercarse a ya no ser niño sino adolescente. A los diez años para mí la mujer se volvió absolutamente importante. Una princesa, por supuesto inventada. Pero luego quería retratarlos en la realidad. Entonces dibujé una copia de Diana Durban, alternando con una indígena de Tonicapán de vestidos increíbles. No pude hacer los colores como eran, pero sí recuerdo que me impresionó la vestimenta. Y una heroína de las que verdaderamente me gustaban: Danielle Darrieux. Aquí ya tenía la habilidad para dibujar con esfumino y hacer rasgos suaves.

1939, once años. El año comienza a lápiz y termina a color. El 1 de abril terminó la Guerra Civil Española, y cinco meses después, el 1 de septiembre, estalló la II Guerra Mundial. "Ya de once años, con la II Guerra Mundial encima. Terrible. Dejé de ser niño en 1939. ¿Qué dibujos hacía? Con todas esas noticias y los periódicos, monstruos y más monstruos. Guantodonte. A saber de dónde salió ese nombre. Personajes increíbles de alguna guerra extra galáctica en alguna parte. Y en medio de eso sigue la violencia, pero ahora gente con gente, hombre a hombre, luchando desesperadamente en todas partes. Este dibujo se llama A diestra y siniestra. ¡Qué nombrecito! Cuando mi papito llegaba con una caja de crayones esa era fiesta. En medio de toda esta violencia surge la presencia de una mujer



interviniendo en la lucha para defender su pareja. La guerra, a seis meses de distancia. En cualquier época, en cualquier momento, siempre la violencia".



Este es el año en que termina la niñez de Efraín. Lleno de color y fantasiosas fieras prehistóricas. El tema de la violencia sale del ámbito de la II Guerra Mundial y toma diversas formas. Batallas entre contrincantes tan disímiles como pieles rojas y vaqueros, caballeros medievales, naves intergalácticas y luchas entre gánsters de Chicago y de monstruos contra monstruos. El tema del bien contra el mal está en su apogeo. Surgen grandes



villanos como el monstruo mecánico que bota aviones. También héroes como Robin Hood y superhéroes de todo tipo.

Hay un dibujo tipo Los Tres Mosqueteros titulado En casa de tócame Roque. Una casa misteriosa en donde se acuña moneda. Los falsos monederos aparecen amenazantes disfrazados de espectros. Está basado en un cuento de Callejas, aquellos pequeños libros



de bolsillo que hacían soñar a los niños. Lamentablemente fueron sustituidos por la televisión y el *Game Boy*.

*“Y al final tenemos esta construcción, un castillo romántico elevado en una colina. Equivocadamente la escala infantil le da la misma importancia a estos ladrillos de abajo que a aquellos que están arriba, lo cual establece que no había una conciencia arquitectónica. Este fue el final de la infancia que terminó con un castillo en lo alto de una colina que me parece que tiene que ver algo con este otro edificio (El Gran Teatro), también en lo alto de una colina”.*





En este capítulo se analiza el dibujo infantil de Efraín Recinos desde tres puntos de vista diferentes: Las etapas de la evolución del arte, las características del dibujo infantil y las variables de la prueba microgenética de García González. Todos estos temas ya los hemos estudiado con anterioridad. Luego comentaremos un singular dibujo a lápiz. Finalmente, resaltaremos elementos poéticos encontrados en la obra infantil de Recinos.

Comencemos por evaluar la pintura infantil de Recinos desde el punto de vista de las etapas en la evolución del arte.

Lowenfeld propone un sistema de etapas en la evolución del arte. Éstas han sido clasificadas de acuerdo con aquellas características del dibujo infantil que surgen espontáneamente en niños de la misma edad mental.

Sus estudios están centrados en la figura humana, pero también considera el desarrollo del grafismo, la manera de distribuir en el espacio las formas, el diseño y el uso del color. No todos los niños pasan de una etapa a otra en la misma época.

La etapa del garabato se produce alrededor de los dos años. A los cuatro, las figuras comienzan a ser reconocibles. Sigue el estadio pre esquemático, cuya característica esencial es el dibujo del

ser humano. En estos primeros intentos de representación el niño dibuja monigotes que por lo general se limitan a cabeza y pies. Dura hasta los seis años aproximadamente. Entre los siete y los nueve años el niño pasa por el estadio esquemático. La obra representa las partes importantes. Por ejemplo, el dibujo de una cara debe tener al menos los ojos y la boca. En esta etapa aparece ya la disposición espacial en forma de la línea base. Según el estadio pseudo naturalista de Lowenfeld, después de los doce años los niños entran en la edad del razonamiento, que se caracteriza por grandes conflictos. Los niños tienen gran poder imaginativo y normalmente prefieren los temas bélicos.

Efraín alcanzó esta etapa a la temprana edad de cinco años. De esta época datan sus dibujos más tempranos. Ninguno de ellos encaja en las etapas anteriormente descritas. No encontramos monigotes ni dibujos esquemáticos. Sus obras más bien encajan en la etapa de creciente realismo, que comienza a los nueve años y termina a los doce. En ésta, el niño tiene más conciencia de sí mismo. Se interesa más por los detalles y por su entorno social. A finales de los ocho años el joven Recinos entra en la etapa pseudo naturalista, propia de los niños de doce años. A los once años Recinos deja de ser niño. Entra de lleno en la etapa de





decisión, propia de jóvenes de catorce o quince, cuando se da el verdadero despertar artístico de los adolescentes. En los paisajes que realiza Recinos a esta edad no se contentó con representar el paisaje tradicional tranquilo, que produce paz. Llama la atención que en algunos de ellos hay lo que él llama nubes premonitorias y terribles, preludio de una tormenta.

En la etapa del lenguaje gráfico, entre los cuatro y los siete años, el niño percibe más el color que la forma. Normalmente tiene un color favorito, que por lo general es rojo, azul o amarillo.



Parsons coincide en el favoritismo desde un punto de vista diferente: Cómo entendemos el arte y las fases de desarrollo de la respuesta estética. Según dice, a los niños les gustan casi todos los cuadros. El color es particularmente importante. Casi todos los niños tienen un color favorito, normalmente el rojo.



Contrario al resto de los niños, Efraín no se conformaba con un color favorito. Usaba con avidez prácticamente toda la gama de colores que le ofrecía cada caja de crayones que le compraba su papito, tal vez pensando que podría ser la última. En sus primeros dibujos a los cinco años, pinta con los colores que se le antojan no importando si corresponden a la realidad. Luego pasa a pintar las cosas con su verdadero color. Esto, aparte de las ocasiones en que no había dinero para gozar de una caja de crayones y se conformaba con dibujar a lápiz. Sin embargo, a la edad de diez años realiza varios paisajes con colores irreales que podrían pasar por pinturas *fauvistas* hechas por un adulto.

Él mismo recuerda. “*Cuando mi papito llegaba con una caja de crayones esa era fiesta.*” Refiriéndose al año 1939, comenta: “*Ese fue el año de los monstruos. Ya había crayones de color. La situación económica de mi papito había mejorado. Monstruos y más monstruos. Lo más notorio son los colores tétricos, negro con rojo ‘sanguinolento’.*”

Ahora analizaremos los dibujos de Recinos desde el punto de vista de las *características del dibujo infantil*. Aquí veremos que las diferencias son más impactantes.

Comencemos por resumir las características que normalmente están presentes en el dibujo de un niño, de acuerdo a Luquet. Con frecuencia el niño agrega al dibujo el nombre de la persona o del objeto que dibujó. Elimina ciertos elementos del dibujo que no considera importantes. El ejemplo más demostrativo es la omisión del tronco de la figura humana (monigote cabezas pies). Todos los elementos de un objeto se hacen visibles aunque se encuentren a través de un cuerpo opaco (transparencia). Cuando un elemento del dibujo está oculto para el observador, el niño lo desplaza para hacerlo visible. Por ejemplo, el jinete dibujado de perfil sigue teniendo sus dos piernas. En su deseo por dibujar todo lo que sabe de las cosas, el niño incluye en sus dibujos diferentes planos de perspectiva. Por ejemplo, una mesa está dibujada como si se observara desde arriba. El niño dibuja, uno al lado del otro, los diferentes episodios de una historia. Ejemplo: Un indio lanzando una flecha que aparece en el arco y al mismo tiempo en el animal herido. Ninguna de las características del dibujo infantil enunciadas por Luquet se encuentra

presente en los dibujos de Recinos. Como excepción, varias veces encontramos el nombre de la persona o cosa que dibujó. Por ejemplo, El presidente rey y El espanto de la cabeza negra. También encontramos descripciones de escenas, como la descripción de un camión de mudanza que realizó a lo cinco años: *"Aquí está el tema. Un camión que lleva muebles y una culebra que se le encaramó. Además hay un detalle: ya le echó veneno a uno"*.

Para completar el panorama de las características que están presentes en el dibujo infantil, enunciaremos las que nos indica Irma Lorenzana de Luján. Coincide con Luquet en la yuxtaposición, pero adicionalmente nos muestra las siguientes peculiaridades: Ejemplaridad. El primer afán del niño es presentar no sólo las formas sino los detalles para distinguirlos mejor. Abatimiento. El niño presenta los objetos e inclusive el paisaje como visto desde un avión. Automatismo. Las formas que el niño emplea son repetidas en manera automática. Esto se debe a su incapacidad de realizar esfuerzos de observación. Rigidez. Las figuras permanecen estáticas y rígidas.

Al igual que en el caso de Luquet, no encontramos ninguna de estas características propias del dibujo infantil en el joven Recinos. Lo que es más, en el tema de la rigidez, los dibujos de Recinos desde los cinco años tienen movimiento y pronto pasan a ser tremendamente dinámicos.

Otro aspecto característico de las figuras de los niños es que se apegan a lo esencial. A menudo dibujan cuerpos desprovistos de ropa. Lo que para ellos es un regreso a la desinhibida inocencia del paraíso, para los adultos es desnudez. Nos

cuenta Clemencia, hermana de Efraín, que *Quiquito*, como le llamaban en su casa, ya de niño dibujaba mujeres desnudas. Su lectura de la desnudez era la de un adulto. Ninguno de estos dibujos sobrevivió. Su "papito" los destruyó todos. Con esta anécdota podemos ver que la precocidad del niño Recinos no se limitaba al dibujo.

Los niños tampoco manejan el claroscuro ni las luces. Recinos dibujó un reluciente automóvil a la edad de nueve años. A los diez años comenzó a copiar retratos de diferentes personajes, como el de Danielle Darrieux. Comenta el propio Recinos: *"Allí ya tenía la habilidad para dibujar con esfumino y hacer rasgos suaves en el dibujo"*.

Hablemos ahora de las características que no están presentes en el dibujo infantil. Tanto Luquet como Luján mencionan la perspectiva. Este es un elemento que no se encuentra ni siquiera en las pinturas de las cavernas realizadas por adultos. La principal diferencia entre la visión de un adulto y un niño es la dificultad que tiene este último en reconocer la perspectiva. Esto se debe a que la interpretación de las formas geométricas del ojo y su situación en el espacio son relativamente independientes.

En los dibujos de Recinos encontramos dos excelentes ejemplos de perspectiva. Un barco con su batería de cañones vistos de frente, realizado a los nueve años. Y el más extraordinario, A diestra y siniestra, realizado a los once años. Luján añade otra característica: el niño rara vez representa a un hombre de perfil, porque de frente tiene una visión más completa. Los cinco primeros dibujos que encontramos de Recinos a la edad de cinco años



son exactamente lo contrario: todos los personajes están representados de perfil.

Es interesante observar la evolución del manejo del espacio en los dibujos de Recinos. Los primeros a la edad de cinco años, carecen de escenario. Apenas podemos observar la línea base. A los nueve años comienza a llenar los escenarios de sus superhéroes y las escenas de explosiones y cuentos terroríficos. A los diez años ya vemos escenarios completos y a los once algunos magistralmente realizados.

Hagamos un esfuerzo adicional analizando el dibujo infantil de Recinos desde el punto de vista de la *prueba microgenética* de García González. Éste considera que la imaginación y la creatividad del niño son el mejor indicador para saber su nivel de desarrollo intelectual y emocional.

García González propone un método, por medio del dibujo, para la evaluación de la capacidad imaginativa de los niños. Utiliza un conjunto de cinco variables en dos planos. El plano de la *imaginación reproductora*, en la cual la producción gráfica infantil carece totalmente de creatividad. El plano de la *imaginación creativa*, que refleja un alto grado de originalidad y equilibrio de colores y de formas. Esta última revela una mayor capacidad intelectual. Ambos tipos de imaginación son útiles para el desarrollo del ser humano. Sin embargo, un grado mayor de imaginación creativa revela una mayor capacidad intelectual y un mejor equilibrio emocional.

Realizar una prueba microgenética de cada uno de los dibujos infantiles de

Recinos supera los alcances de este libro. Queda la referencia para quien desee profundizar en el tema. Proponemos a cambio analizar en forma general las variables de ambos tipos de imaginación y relacionarlas con los dibujos de Recinos.

Recordemos los elementos de la *imaginación reproductiva*. 1) Reproducción de las mismas ideas. Copiar imágenes. Incapacidad de percibir su ambiente. 2) Conformismo. No hay esfuerzo por plasmar nuevas ideas. 3) Inhibición; se sigue un patrón ya establecido. 4) Garabatos. Rasgos o rayas mal trazadas. No encontramos ninguna de estas variables en el dibujo infantil de Recinos.

Revisemos ahora los elementos de la imaginación creativa y veamos con ejemplos concretos si están presentes en el dibujo infantil de Recinos.

1. Originalidad o Presencia de elementos novedosos. El elemento peligro representado por dos culebras. Una en el camión de mudanza y otra en el dibujo *Naturaleza muerta con culebra*.
2. Ideas enfocadas y propias. Percepción propia de una idea original relacionada con un tema específico. El monstruo metálico como personaje central de una batalla en el dibujo *Botando aviones*.
3. Sensibilidad: Capacidad de percibir para crear. La casita realizada a los nueve años, como un paréntesis de tranquilidad en medio de tanta guerra. Los detalles del dibujo llaman verdaderamente la atención. Desde columnas en la entrada hasta un delicado balcón en el techo.

4. Adaptabilidad: Tomar elementos del mundo exterior para convertirlos en algo creativo, como por ejemplo dibujos fantásticos. Dibujos de animales fantasiosos como el *Macabrodonte* y el *Guantodonte*, ambos inventados por él.

5. Libertad de expresión sin límites en cuanto al tema, tiempo y espacio. El mismo dibujo *Botando aviones*. Personajes amorfos con colores tétricos y cuernos “sanguinolientos” que dan vuelta. El personaje de la carátula del cuento *Los muertos mandan*.

6. Seguridad o confianza que tiene el niño al expresar sus ideas sobre el papel.

El niño Efraín no dudaba. Muchos niños no tienen una idea clara de lo que quieren realizar. Por el contrario, Efraín dibujaba salvajemente, como él mismo lo recuerda.

7. Plasticidad o capacidad estética para combinar colores y formas. Zepelín dibujado a los cinco años. Paisajes e incluso escenas de guerra realizadas a los nueve años.

Contrario al caso anterior, encontramos sin dificultad suficientes ejemplos con elementos de imaginación creativa en los dibujos de Recinos cuando niño. De aquí se deduce que Recinos tiene una imaginación, creatividad y un nivel de desarrollo intelectual y emocional poco comunes.

Ahora analizaremos el dibujo Naturaleza muerta con culebra. Sabemos que el padre de Efraín no lo influenciaba. El he-

cho de que el niño viera las pinturas de su padre no lo afectó. Esto no es de extrañar.

Como ya mencionamos, la imitación es de gran importancia para el desarrollo de los niños. Éstos no buscan imitar las producciones artísticas de los adultos. La naturaleza muerta era uno de los temas favoritos de la pintura del padre de Efraín. Lo que el pequeño Efraín hizo es otra cosa. Le añadió una culebra, un elemento de peligro. Recordemos también que el niño no pinta lo que ve, sino lo que sabe de las cosas. Sólo la imaginación de un niño que a la vez tiene la mente de un genio pudo haber producido semejante combinación.

Recordemos lo que Efraín comentó sobre este cuadro: *“Otra vez lo peligroso, ahora al lado de la naturaleza muerta. ¿Cómo supe yo que varios objetos reunidos se llaman naturaleza muerta? Seguramente mi papito pintó cacharros y dijo: “Naturaleza muerta”.*

El niño Efraín maneja elementos terroríficos en la constante representación del bien y el mal. Igualmente utiliza ciertos elementos poéticos que surgen en forma espontánea en su creación. Volvamos a la cronología de sus obras infantiles, en donde el propio Recinos nos cuenta: *“En este otro dibujo vemos un personaje, que es El Presidente Rey. En mi casa mi papito nos advertía de que no se debía hablar del Señor Presidente para nada. Eran los tiempos del presidente Ubico. Ciudadito con don Jorge. De él no se debe hablar. La máxima autoridad fue creándose para mí como un personaje jefe”.* Esta ingeniosa metáfora describiendo a un dictador no puede ser más elocuente. El presidente rey. En otras



palabras, un presidente que hace lo que se le da la regalada gana.

Regresemos al cuento Los trescientos barcos, cuando Efraín narra cómo el príncipe "... *desenvainó su espada, empezó a luchar ganándoles a los bandidos, el emperador lo colmó agasajos y la princesa se hizo su mamá y vivieron cien mil años*". En forma otra vez espontánea el niño hace una exquisita alusión al matrimonio, diciendo que "*la princesa se hizo su mamá*".

Igualmente prefiere decir que vivieron cien mil años y no el tradicional "vivieron felices para siempre".

### Efraín Recinos. Influencia de su niñez en su obra

No es ninguna novedad afirmar que las vivencias de la niñez de una persona tienen una influencia determinante en el desarrollo de su personalidad. El entorno en que creció Efraín Recinos dejó claramente su huella en su vida de adulto, que quedó especialmente marcada por la guerra, o dicho de una forma más amplia, la lucha del bien contra el mal. Esta y otras experiencias fueron y siguen siendo fuente de inspiración de la obra artística de Efraín Recinos.

La guerra, los personajes épicos y la lucha del bien y el mal han sido la constante en la obra de Recinos. Al respecto nos comenta: "*Entre el mal y el bien está la clave de lo que hice después. Esculturas de la violencia de nuestros años de guerra interna, las peores guerras que puede haber en la historia de cualquier país. En ese tiempo hubo trabajos que no eran de protesta ni de crítica sino de amargura en torno a lo que estaba pasando, como la marimba que no suena, Música grande, allá*

*en el museo, o el Caballero quetzal vestido de guerra. Éstas indican que en realidad nos estamos destruyendo a nosotros mismos. El mal y el bien en el conflicto de quién va a ser el que destruye al otro y la amargura de muertos inocentes.*

*Esperamos que nunca más volvamos a esos regímenes en que todo se resolvía con Estado de sitio, toque de queda, usted no salga de su casa. Pero en realidad estos soldados no tienen la culpa de lo que hacen. Por eso tienen esas vendas en sus cabezas. Sólo reciben órdenes. Y además están de rodillas frente a sus víctimas como los antiguos cañones de antes que para balancear el enorme peso del cañón tenían estas enormes piezas de madera. Aquí hay por supuesto una foto de un gran prócer, aquellos que arma en mano hicieron conquistas. Y entre todo ese público siempre aparece el turista típico inocente, que nos viene a tomar la foto."*

En el fondo Efraín Recinos es moralista. De allí su última serie de pinturas, casi monocromáticas, titulada Los que aman y los que odian. Los que aman, en color blanco sobre grises, se equilibran sin esfuerzo sobre los que odian, en color negro sobre rojos. También es idealista. En su utopía todos viviremos de una manera artística, bellamente, en un mundo sin cárceles.

Queda como punto de reflexión la responsabilidad que tenemos los adultos, ya seamos padres, maestros, políticos, líderes y los diferentes grupos que influyen en la sociedad de dejar un mundo mejor y legado de valores morales que sirvan de ejemplo a nuestros hijos. Las experiencias de la niñez marcan a los hombres para siempre.



Música grande



Caballero quetzal



Estado de sitio (1988)



Entre el legajo de dibujos infantiles que le guardó su papito, encontramos dos cuentos ilustrados realizados con un estilo sin igual. El primero se titula *Trescientos barcos*. Volvamos a leer las palabras de Efraín, comentando este cuento. *"Trescientos barcos. Toda una historia. No sabía escribir bien. Se ve la letra toda torpe. Tal vez alguna película que había visto –iba muy poco al cine– en donde alguna mujer estuvo en peligro. Eso a un hombre, aún siendo niño le tiene que llegar como algo tremendo. Pero que tiene una solución feliz, porque el príncipe dijo: "...que si eran bandidos les vencería, se levantó él, y desenvainó su espada, empezó a luchar ganándoles a los bandidos, el emperador lo colmó agasajos y la princesa se hizo su mamá y vivieron cien mil años". Eso de "se hizo su mamá" es porque yo veía en mi papá y mamá, la pareja hombre y mujer. Es como tenía que ser, "mamaes" y "papaes". Nunca pensé novia, "traida", o cosas por el estilo. No había oído ese concepto."*

El segundo cuento fue hecho a la edad de nueve años con el nombre de *Los muertos mandan*. Comenta Efraín: *"Los muertos mandan. ¿Por qué los muertos? Aquí vemos una especie de muerto con alas diabólicas, negro y colorado. Y aquí está toda la historia: Efraín Recinos, Editor. Ni siquiera sabía que se podía decir autor. No sabía separar las palabras unas de otras; entonces usaba dos rayitas. Era un tema espantoso, típico del año 37"*

Efraín Recinos es multifacético. Con formación de ingeniero, toca la marimba y además es pintor, escultor, muralista, escenógrafo y conocedor de cine, música y letras. Fue corredor olímpico, ajedrecista y profesor de una carrera que no existía en Guatemala: arquitectura. Realizó

uno de lo más importantes proyectos arquitectónicos de Guatemala: El Gran Teatro.

Sin embargo, pocos sabemos de una faceta relativamente nueva en su vida: últimamente se ha dedicado a escribir cuentos, todos inéditos. La vena de cuentista le viene desde niño. También trabaja en el guión de una película titulada *Los visitantes*, que él mismo quiere dirigir. Una producción de Fundación Mario Monteforte Toledo.

Es probable que no muy lejos del momento en que este libro salga de la imprenta, podamos disfrutar estas nuevas facetas del incansable Efraín Recinos.

Volvamos una vez más al cuento *Los trescientos barcos*, en la parte en que Efraín narra cómo el príncipe *"...desenvainó su espada, empezó a luchar ganándoles a los bandidos, el emperador lo colmó agasajos y la princesa se hizo su mamá y vivieron cien mil años"*. Aquí podemos ver los fundamentos del delicado humorismo que Recinos maneja en su obra artística. Igualmente, de las historietas que hizo de adulto, donde sensuales heroínas –ahora de moda en el cine– luchaban contra el mal. Estas heroínas tienen su génesis en los superhéroes que comenzó a dibujar Efraín a los nueve años.

Los elementos conmovedores que el niño Recinos utiliza en este cuento ilustrado *Los trescientos barcos* y en el dibujo *El Presidente Rey*, son precursores de personajes poéticos recurrentes en sus obras. Tal es el caso de Mona Lisa, la musa inspiradora; La Esperancita, una inocente niñita siempre balanceándose en forma despreocupada sobre el peligro; y La



Los que aman y los que odian



Guatemalita, un encantador personaje que representa a nuestra querida patria.

Uno de los pocos temas que Efraín tocó de niño y no fueron proyectados a su pintura de adulto fueron los paisajes. Igualmente sucedió con sus fieras prehistóricas y otras inventadas como el “macabrodonte” y monstruos que son una mezcla de fieras y humanos amorfos.



Pocos admiradores de la pintura de Efraín Recinos conocen su faceta de retratista. De niño realizó varios retratos, probablemente copiados de fotos o pinturas. A los nueve años retrató a Napoleón de cuerpo entero, sentado en una silla inexistente. A los diez años retrató a los dictadores Jorge Ubico, Benito Mussolini y Adolfo Hitler; también al presidente Franklin Delano Roosevelt, a Diana Durbán y Daniela Darrieux. Recinos promovió la reconstrucción del Conservatorio Nacional de Música y enriqueció sus paredes con 89 retratos de artistas de diversos países, razas y géneros realizados entre 1992 y 1996. Esta obra es un tesoro escondido, por lo que la mayor parte de admiradores del maestro Recinos no conocen su faceta de retratista. Para revelar este tesoro, Fundación Mario Monteforte Toledo produjo una película y un libro, ambos con el título *Difusores acústicos*. Quien quiera realizar un recorrido por esta fantástica obra puede hacerlo desde la comodidad de su casa.



Con los retratos de Durbán y Darrieux la mujer se vuelve verdaderamente importante en la vida de Efraín Recinos, como él mismo lo cuenta. La escena de un caballero besándole la mano a una bella dama realizada a los once años nos indica que la galantería que caracteriza

a Efraín Recinos le viene desde niño. En otros dibujos, representa bellas damas que merecen ser rescatadas. Estas mujeres dan origen a uno de los personajes recurrentes en la pintura de Recinos: la musa inspiradora, cuya favorita es la Mona Lisa.

Otros personajes repetitivos son los “estorbos”, diferentes monstruos que se nutren de nuestros temores y una pequeña y despreocupada niña caminando siempre al borde del peligro.

Nuevamente nos referimos a la casita que a los nueve años el niño Efraín dibujó. Dejemos que él mismo haga los comentarios: *“Y al final de toda esa violencia siempre había algo que en el fondo balanceaba lo trágico. Una casita arquitectónica, ahora en lápiz, como quien dice: ‘El niño va a ser arquitecto’.*

Su obra maestra es el Gran Teatro, donde conjuga arquitectura y escultura en armonía con los volcanes y el resto del entorno. De igual forma que la casita, un comentario de Efraín lo relacionará con un dibujo realizado a la edad de once años. *“Y al final tenemos esta construcción, un castillo romántico elevado en una colina. Equivocadamente la escala infantil le da la misma importancia a estos ladrillos de abajo que a aquellos que están arriba, lo cual pues establece que no había una conciencia arquitectónica. Este fue el final de la infancia que terminó con un castillo en lo alto de una colina que me parece que tiene que ver algo con este otro edificio (El Gran Teatro), también en lo alto de una colina.”*



## Conclusiones

Nuestra experiencia anterior es lo que nos permite comprender el mundo que nos rodea. Todo proceso de razonamiento parte de elementos extraídos de la realidad vivida. Lo que tenemos son nuevas combinaciones de los mismos elementos. Por tanto, entre más rica sea la experiencia, más abundante será la fantasía.

Podemos limitarnos a repetir lo más realmente posible nuestras vivencias, o bien reelaborar situaciones usando elementos adquiridos en experiencias pasadas. A esta actividad creadora del cerebro basada en la combinación, la psicología le llama imaginación o fantasía. Dos palabras que normalmente asociamos con lo que es irreal y carece de valor práctico.

La imaginación creadora se evidencia cuando al niño le faltan palabras y utiliza las imágenes. Al mismo tiempo incursiona en el terreno de la creación estética del dibujo. Los niños no se limitan. Cuando no pueden hacer algo en la realidad lo imaginan. A falta de juegos dibujan o leen, inmersos en un mundo de aventura. Su mundo. Los niños no tienen por qué vivir el mundo real igual que los adultos. Equivocadamente elogiamos a los niños cuando sus actitudes se parecen a las de los adultos. Los dejamos soñar temporalmente y conforme crecen los

presionamos para que dejen de soñar despiertos.

El padre de Efraín Recinos hizo todo lo contrario. Sabemos que no lo dejó ir a la escuela. Confinado en casa, falto de juegos, lo motivaba a leer y dibujar, sin interferir en sus creaciones. Lo que hizo al final fue encauzar al niño en una disciplina que creó un campo fértil que hizo desbordar su imaginación. Lo que no podía hacer lo soñaba.

Los niños escapan con facilidad del mundo de los adultos. Hacen viajes imaginarios y tienen compañeros imaginarios. Pero si un adulto es soñador, la cosa cambia. Lo castigamos o lo idolatramos como a un genio. Por tanto, crear un mundo propio, según las circunstancias, puede considerarse genialidad o locura. Hay que hacer una distinción. El adulto loco considera reales sus creaciones imaginarias. El niño distingue perfectamente una cosa de la otra. El loco tiene un inmenso mundo interior, pero sabemos que no lo controla; por el contrario, su mundo interior lo domina y lo aparta de la realidad. El apodo "Macho Loco" le fue acomodado a Efraín Recinos desde su juventud. Un claro ejemplo de genio incomprendido.

Todo genio es producto de su época y su ambiente. Lo que Recinos percibía afuera de casa era una atmósfera de



guerra. Adentro, una vida de constante aventura. Esta extraordinaria experiencia hizo volar su fantasía. El resultado de este entorno poco común fue la formación de un artista que difícilmente se puede comparar con ningún otro.

Me apoyo en las palabras de Irma de Luján, citadas anteriormente: *“Crear es pensar, medir, conectar a la gente con el mundo real... en las artes visuales existen relativamente pocos niños prodigio, puesto*

*que para transformar la idea en algunos casos desordenada de la mente en algo lógico y ordenado se requiere de gran madurez mental”.*

Si a lo anteriormente expuesto sumamos los argumentos expuestos en el título Análisis del capítulo 7, no tenemos duda alguna en colocar a Efraín Recinos Valenzuela en la extraña categoría de niño prodigio de la pintura.

# Bibliografía

- ACERETE, D.: 1974, **Objetivos y didáctica de la educación plástica**, Kapelusz, Buenos Aires.
- EQUIPO DE EDITORIAL CINCEL.: 1989, **Características y función de una maestra de arte - La educación preescolar; teoría y práctica**, Tomo I.
- Editorial Cincel, S.A..
- FABREGAT, ERNESTO.: **Arte Infantil, El dibujo infantil - Metodología de la enseñanza del dibujo**, Fernández Editores.
- FINDEBERG, JONATHAN.: 2006, **When we were young - New perspectives on the art of child**, University of California Press Foundation, Berkely, Los Ángeles, Philips Collection, Washington.
- GARCÍA GONZÁLEZ, ENRIQUE.: 2005, **La imaginación y el dibujo infantil**, El test microgenético.
- LOWENFELD, V. y BRITAIN, W.: 1972, **Desarrollo de la capacidad creadora**. Kapelusz, Buenos Aires, [1ra. ed., 1961].
- LOWENFELD, V.: 1958, **El niño y su arte**, Kapelusz, Buenos Aires.
- LUJÁN, IRMA DE.: 15 de agosto de 2006, **La creatividad (I)**, Prensa Libre, Guatemala.
- LUJÁN, IRMA DE, **Psicología del dibujo infantil**, Guatemala.
- PARSON, MICHAEL J.: 2002, **Cómo entendemos el arte**, Paidós, Barcelona, [1ra. ed., 1987]
- READ, H.: 1959, **Educación por el arte**, Paidós, Buenos Aires, [1º ed., 1943].
- RIVERA, DIEGO.: 1926, **El dibujo infantil en el México actual**, Mexican Folkways, México.

TOLEDO ORDÓÑEZ, JOSÉ.: 2006, ***Difusores Acústicos*** - *El Extraterrestre*, Servi Prensa, S.A., Guatemala, [1ra. ed., 2006].

WALLON, P. y Otros.: 1992, ***El dibujo del niño***, Siglo XXI, Madrid, [1ª ed., 1990].

WALTHER, INGO F. : 2002, ***Picasso***, Taschen.

WIDLÖCHER, D.: 1988, ***Los dibujos de los niños***, Herder, Barcelona, [1a. ed., 1965].



El presidente rey (1933)

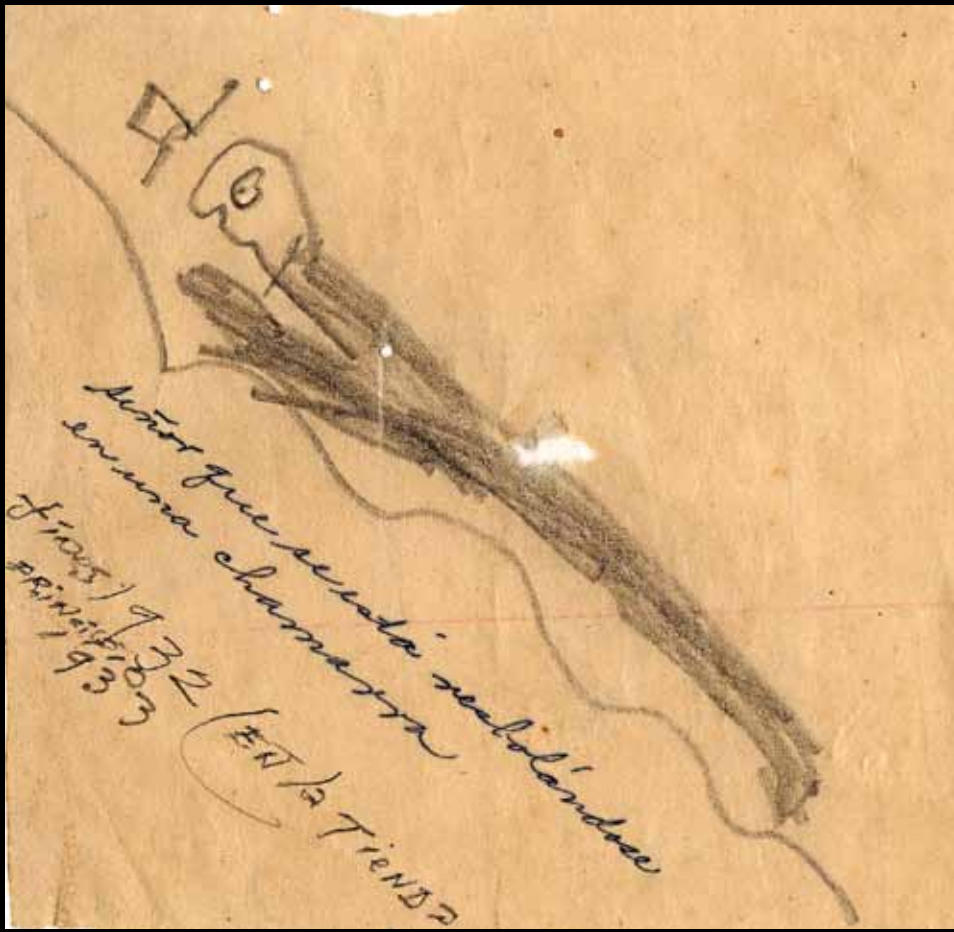




Camión que lleva muebles y una culebra que se le encaramó (1933)

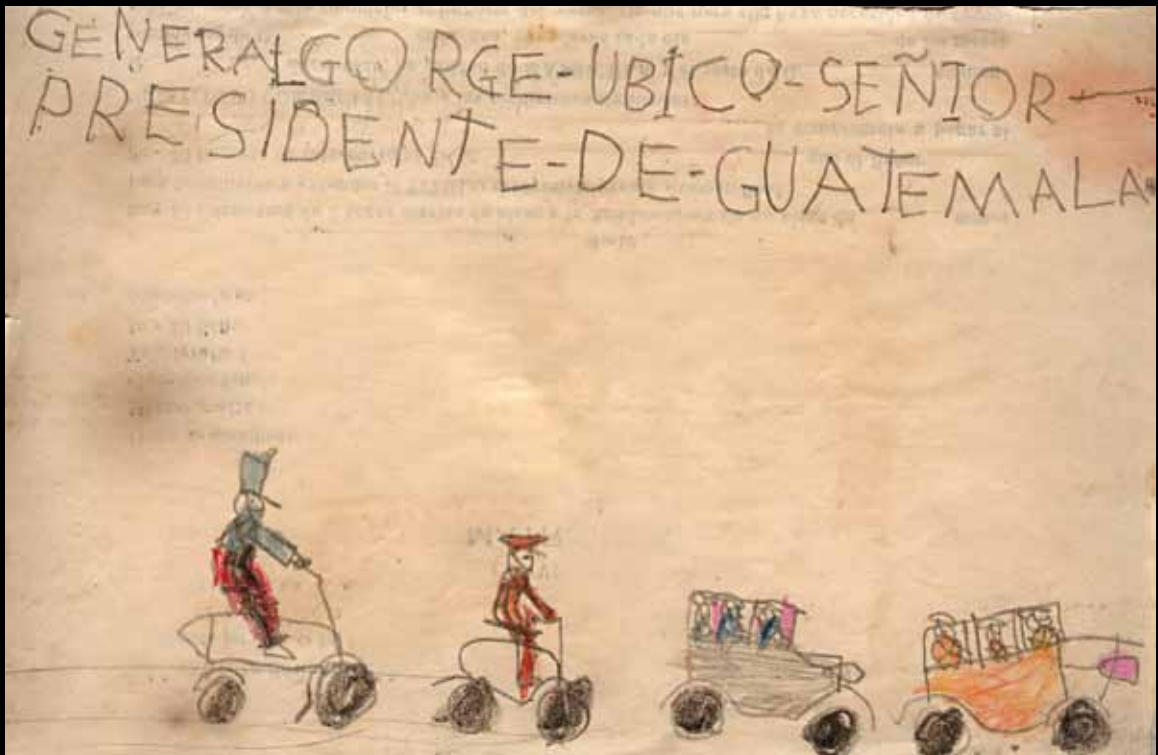


Zeppelin (1933)



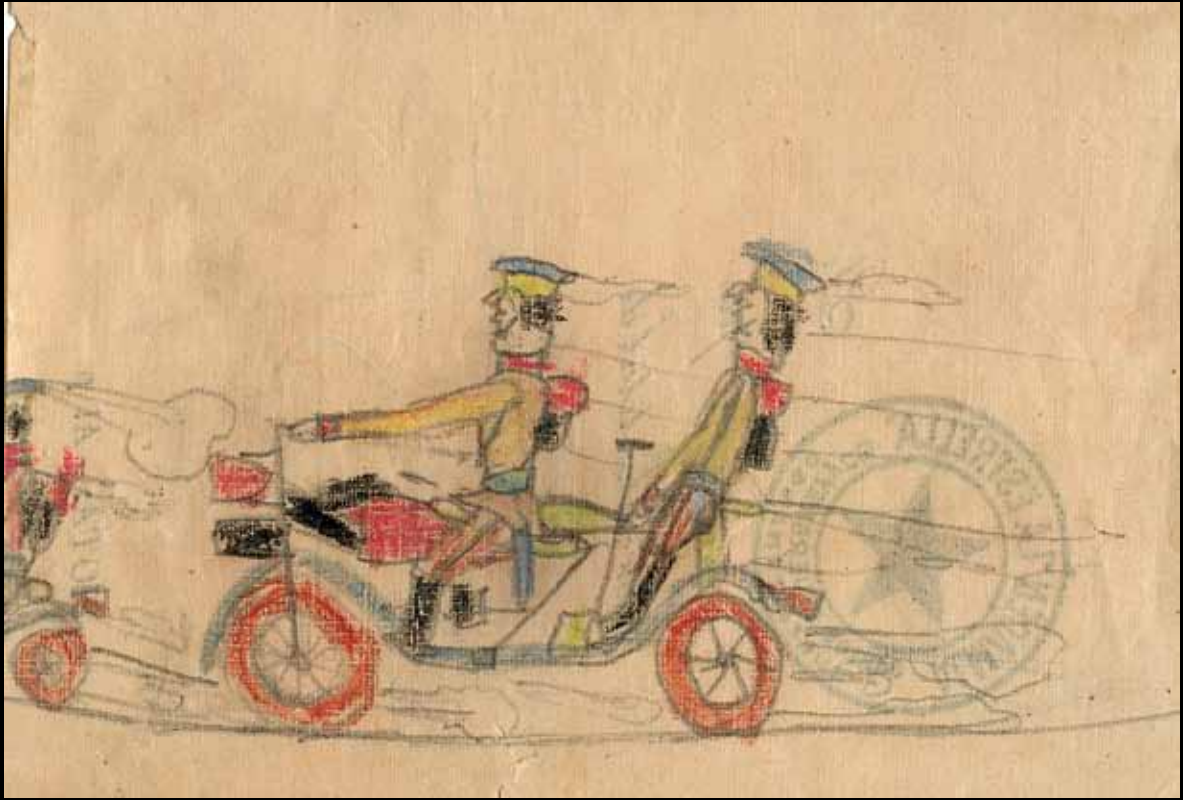
Señor que se está resbalando  
en una chamarra  
Fines 932  
Prim 933  
(EN LA TIENDA)

Señor que se está resbalando  
en una chamarra (1933)

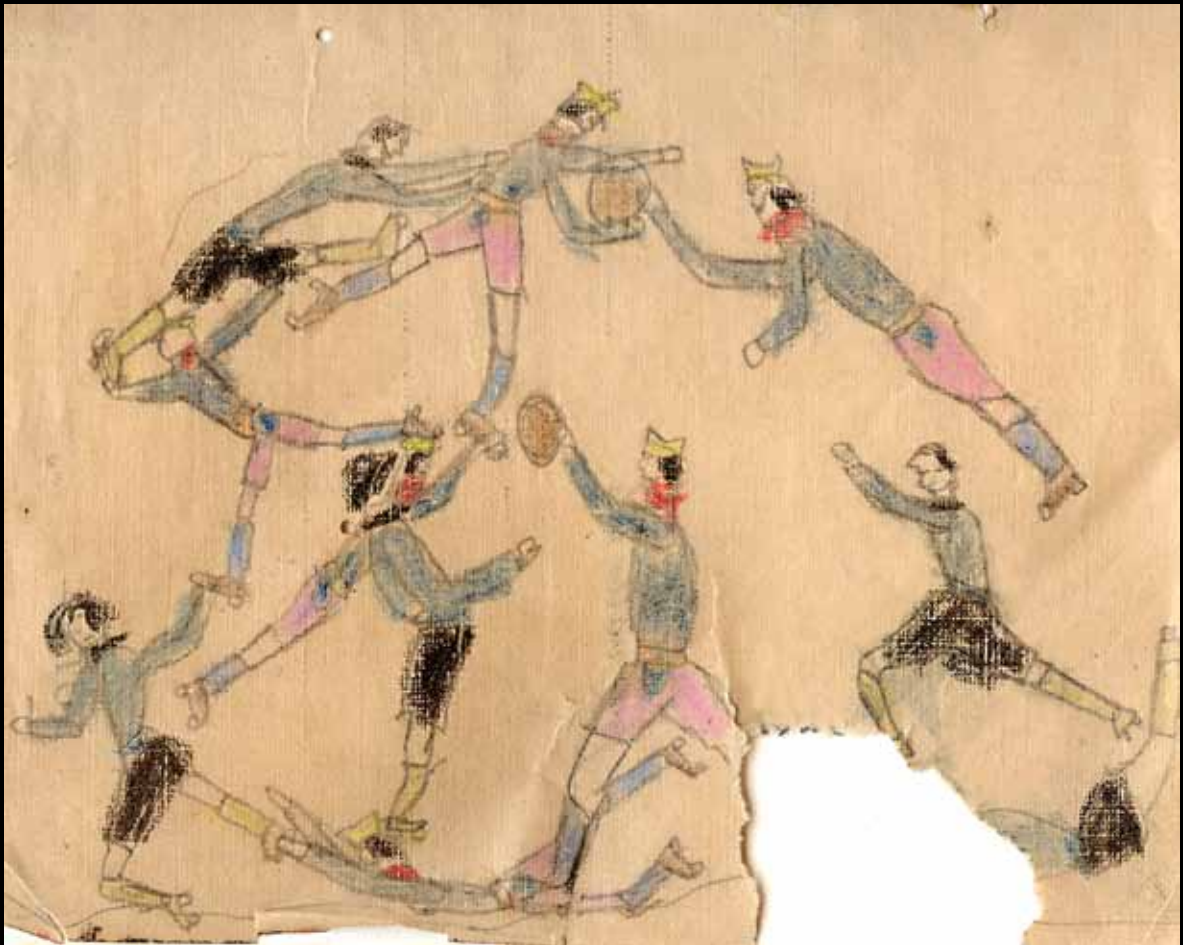


General Jorge Ubico (1933)





Sin título (1933)



Sin título (1933)



Sin título (1933)



Sin título (1933)





Espanto de cabeza negra (1934)

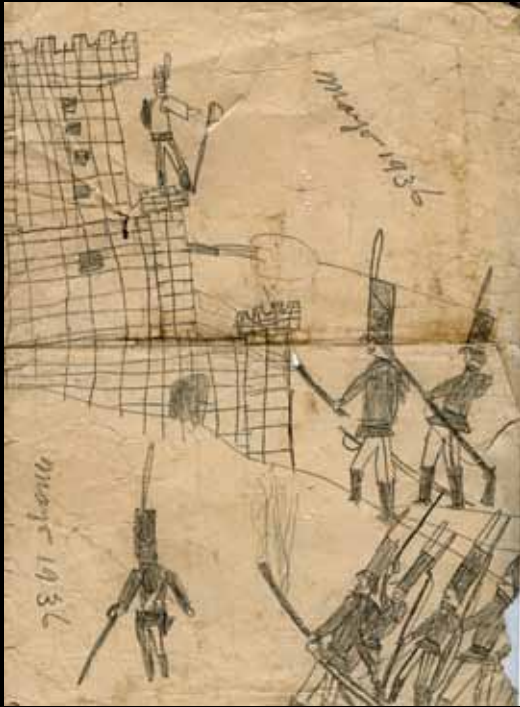


Naturaleza muerta con culebra (1934)

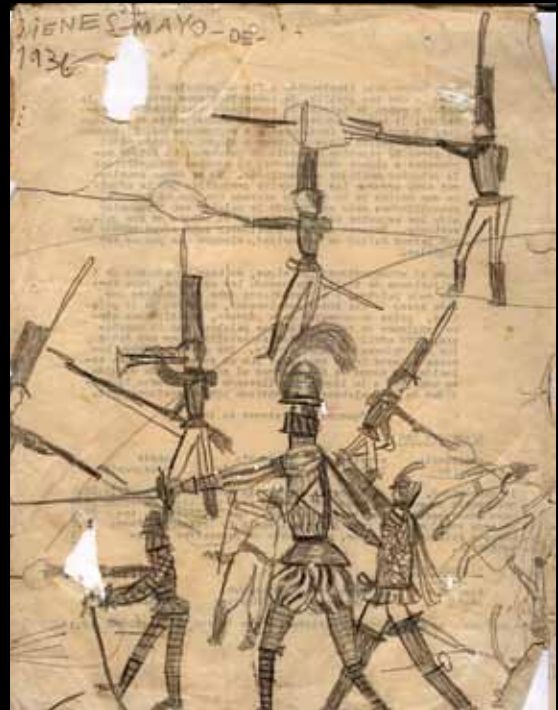


Sin título (1935)





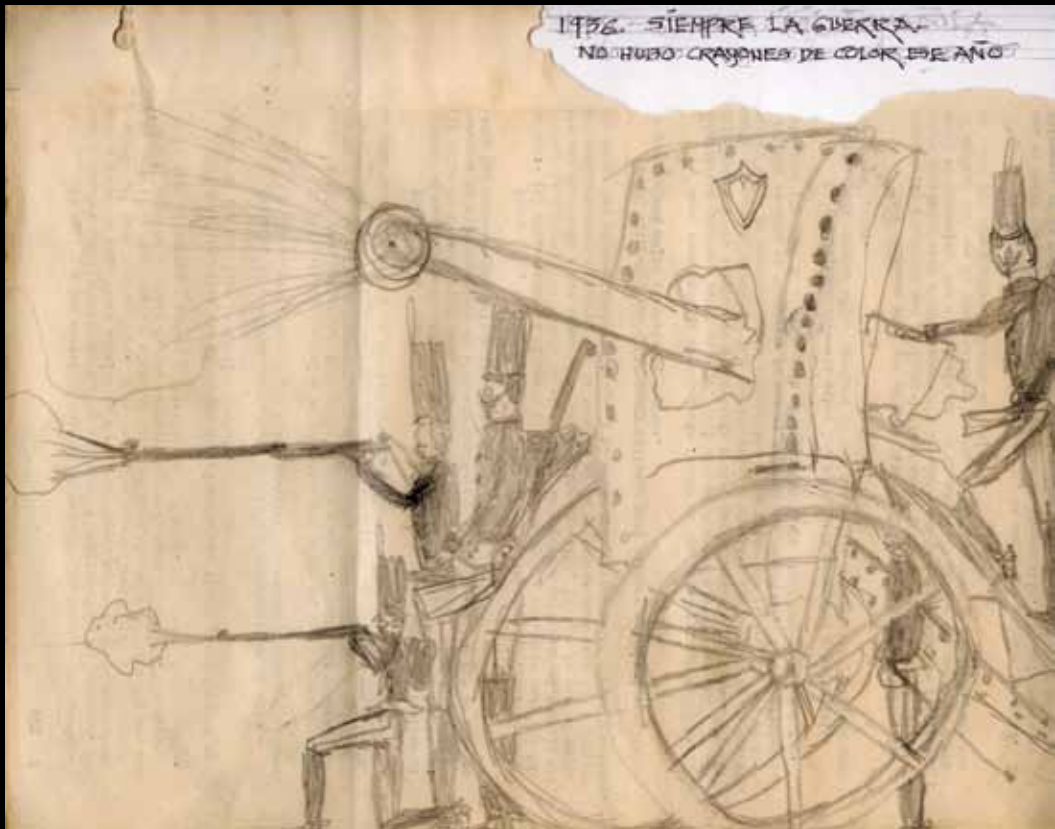
Sin título (1936)



Sin título (1936)



Guerra por todas partes (1936)

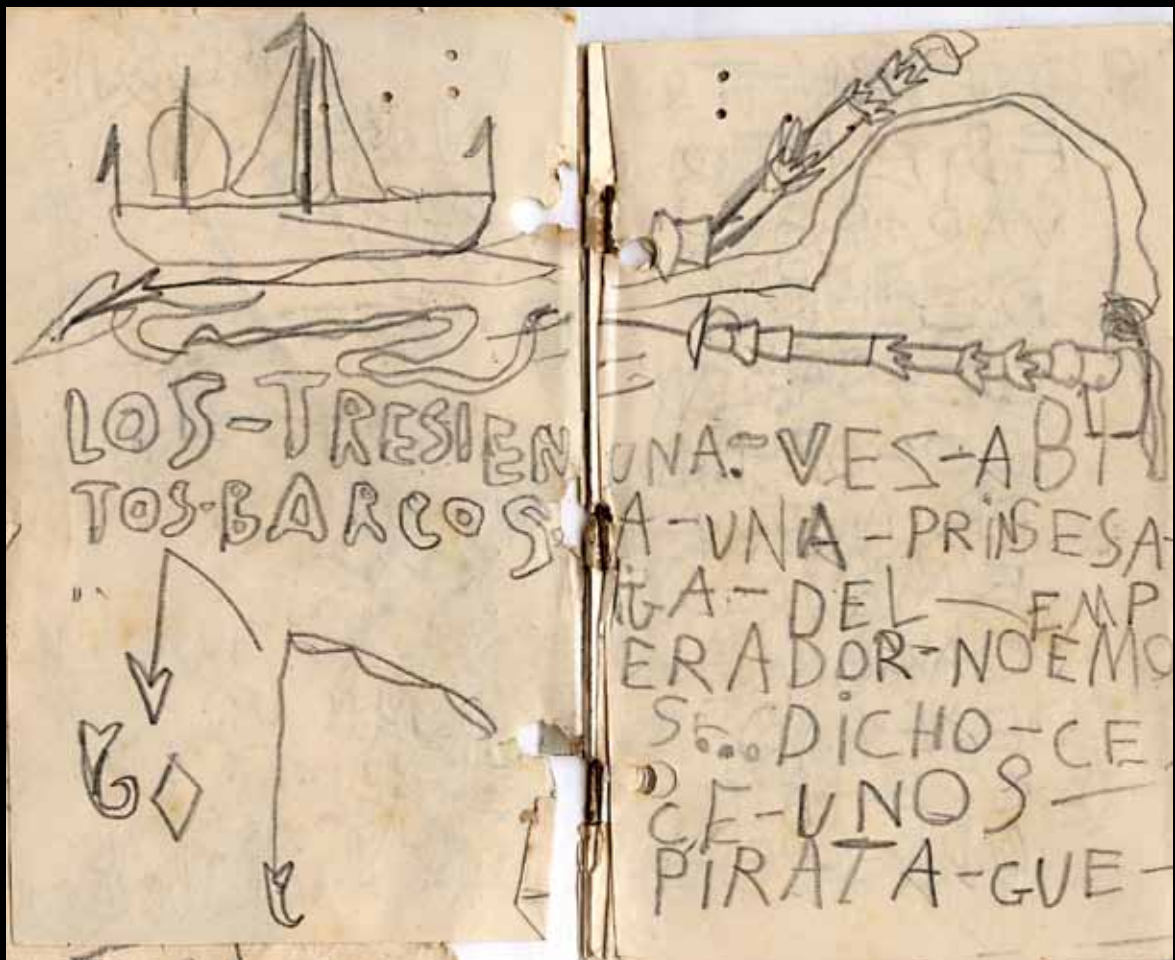


Siempre la Guerra (1936)



El Diablo (1936)





POSEIAN-TR  
ESIENTOS  
VARCOS -  
DEGERA-  
QUE-SABIEN  
DO-DE-LA-  
PRINCESA-  
EMBAR-  
CARONSE-  
EN-BAR-  
COS-QUE  
NDO-GUE -

LA-MATARIAN  
PERO-EL-  
PUEBLO-DE-  
LA-PRINSES  
A-GUEDO -  
DESTRUIDO -  
POR-LOS -  
PIRATAS -  
SALVANDOSE-  
TODA-LA-CO-  
RTE-TAMBI  
EN-EL-EMPER

A DOR-I-LA  
PRINSESA -  
-LA-EMPERTI  
Z-UN-PRINSA  
PE-GUE-DICE  
GUE-SALVARIA  
A-LA-PRINSESA  
I-LES-ECHO  
ESCRIMA-MATAN  
DO-A-LOS-MA  
RINOS-I-LA-  
PRINSESA -

QUE-DO-LIBRE  
VOVIO-A-PALAC  
IO-DONDE-SE-  
ENCENTRO -  
CON-UN-BAILE  
GUE-SELEBRA-  
EL-EMPERAD  
OR-PIDIERON-  
PERMISO -  
A-LOS-GUARDIAS  
PENETRAR -  
LES-DIERON-  
PERMISO -



I-AV-ENTRAR  
 SE-ENCON  
 TRARON-  
 CON-  
 EMPERADOR  
 QUE-IVA-EN-  
 SU-BUSCA-  
 LE-DIGERON  
 A-DONDE-  
 IVA-ESTE-  
 LES-DIGO-



GUE-IVA-EN-  
 SU-BUSCA  
 ENTRARON-  
 EN-  
 EL-SALON  
 DE-BAILE-  
 I-EMPESARON-  
 A-  
 BAILAR-  
 DESPUES-  
 SE-SENTA-

RON-ENEL-  
 SALON-A-  
 SEMAR-  
 CUANDO-  
 LLA-ABIAN-  
 ACAVADO-  
 EL-EMPERAD-  
 OR-DIGO-¡ALTO!  
 DIGO UN-RUIDO-  
 DE-ESPADAS-  
 I-LANZAS-

DIJO-EL-  
PRINSIPE-  
GESIERANO  
-BANDIDOS-  
-LES-VEN-  
SERIA-  
SE-LEVAN-  
TO-EL-PR  
INSIE-  
DESVAINO-  
SU ESPADA.



EMPEZÓ- SE-IZO-SU-  
A-LUCHAR- MAMA-VIE-RO  
GANADOLE- N-SIEN-MIA-  
ALOS-BAND- ANOS-  
DIDOS-EL-  
EMPERADO  
R-LO-CAL-  
MO-AGAS  
AÑOS-  
LA-PRIN-  
SESA-

FIN





Buck Rogers (1937)



Sin título (1937)



Sin título (1937)



Sin título (1937)





Sin título (1937)





Sin título (1937)



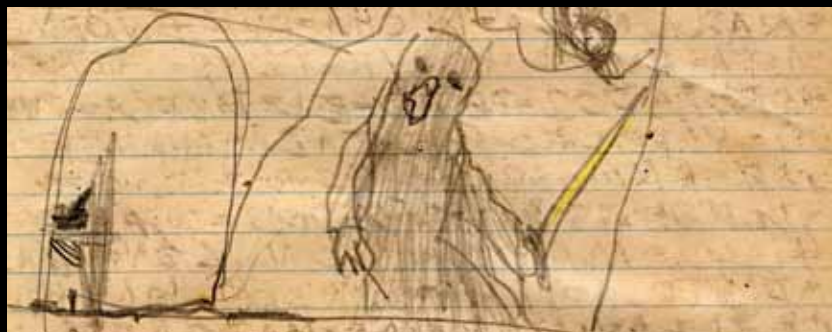
-EFRAIN-  
-RECINOS-  
=EDITOR=  
LOS-MUERTOS=  
MANDAN

EN=UN=CASTILLO=DE=ARABIA=AY=UN=  
=MISTERIO=DECIAN=LAS=GENTES=  
=ELMISTERIO=ERA=QUE=EN=EL=CASTILLO=  
O=SE=OIAN=GEMIDOS=I=RUIDOS=DE=CADENAS...  
LOS=QUE=ABITABAN=EL=CASTILLO=ERAN=VNOS=HOMBRES=QUE=  
=ABIAN=SIDO=SACRIFICADOS=POR=EL=REY=DE=TURQUIA=PERO=VOLVIERON=  
=A=LA=VIDA=I=SE=VENGARON=PUES=NA=DI=PODIA=DESTRUIR=LOS=POR=QUE=  
=ERAN=PODEROSOS=POR=ESO=EL=

1937



= MANO = EN = LA = MES = A = DONDE  
= LA = O = RA = DE = LA = VENIDA  
ONADO = TODO = EL = SUBTE  
ESTREMECIO = LOS = ENCAP  
ALIERON = DISPUESTOS  
ARCE = ESPEREN = DIJO =  
= TODAVIA = NO = YO = IRE  
CON = VSTEDS = VEN = PUES  
= LOS = MUERTOS = ENTONC  
ON = DE = EL = CASTILLO = MI  
= I = SE = DIRIGIERON = AL

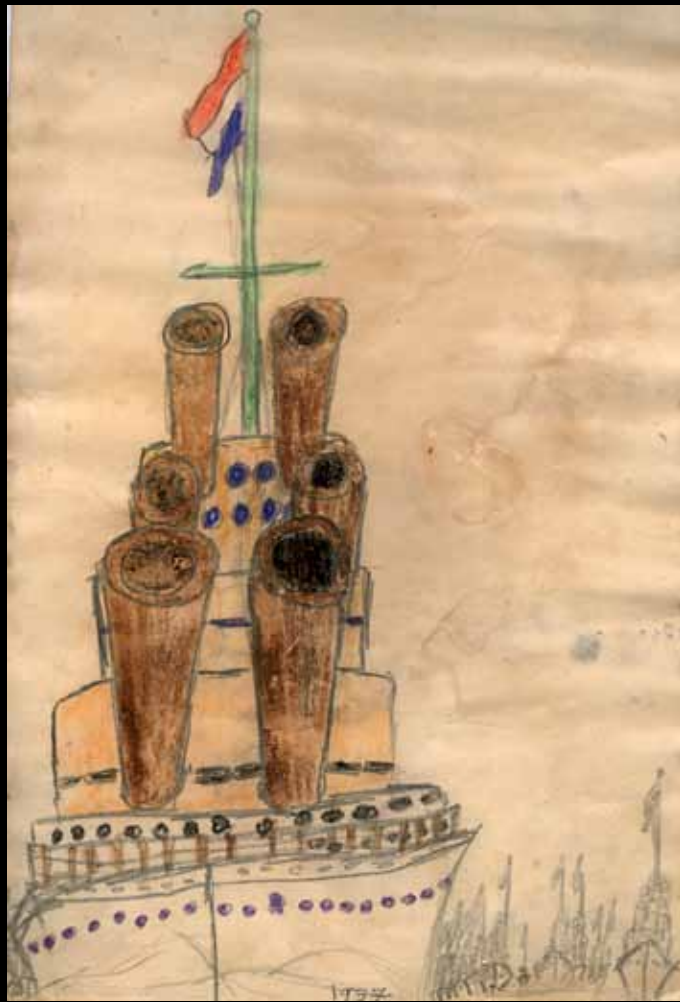


i = EL = ES = PIA = LLEGO =  
= AL = CUARTO =  
= MATO = I = LUEGO = SE = ISO = REY =  
= I = VIVO = MUCHOS = AÑOS =

FIN

FIN = DE = CIENTO = NUBO

8



Barco (1937)



En la casa (1937)





Sin título (1937)

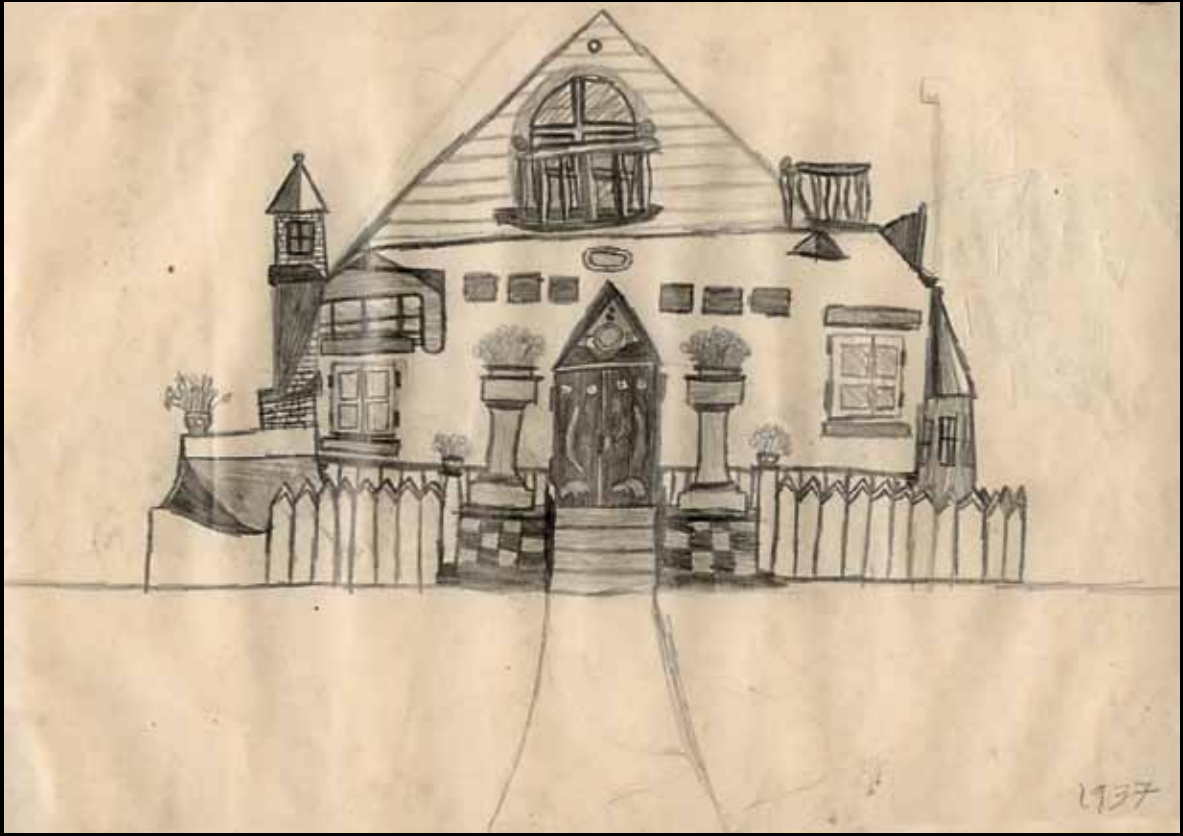


Sin título (1937)

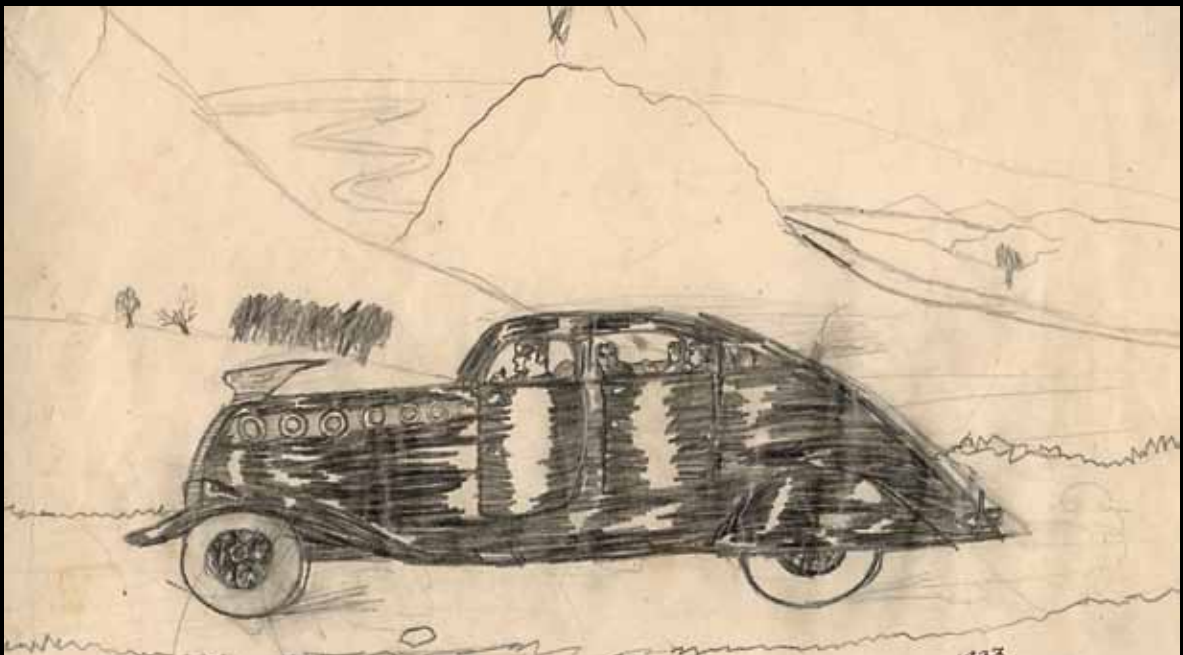


Sin título (1937)





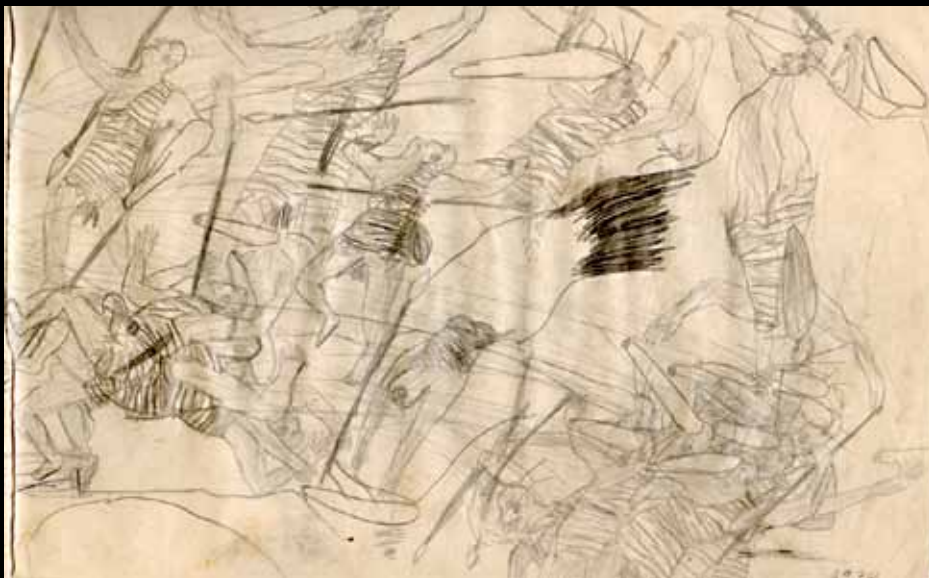
Sin título (1937)

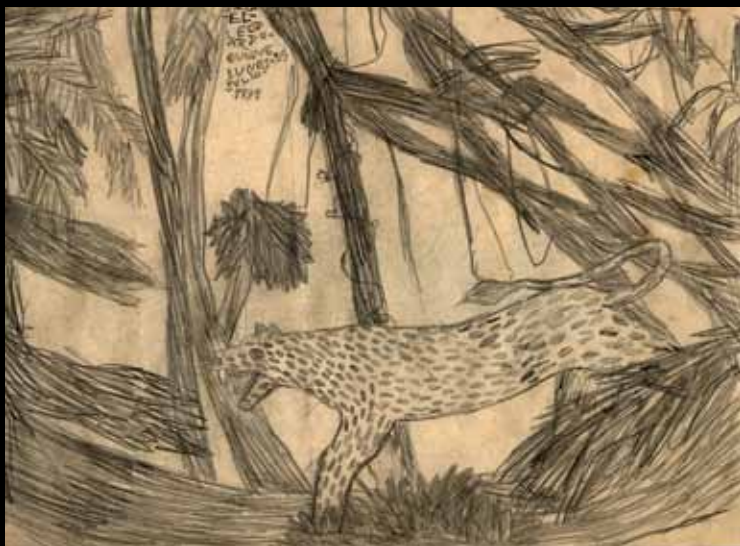


Sin título (1937)



Sin título (1938)





Sin título (1938)



Sin título (1938)



Sin título (1938)



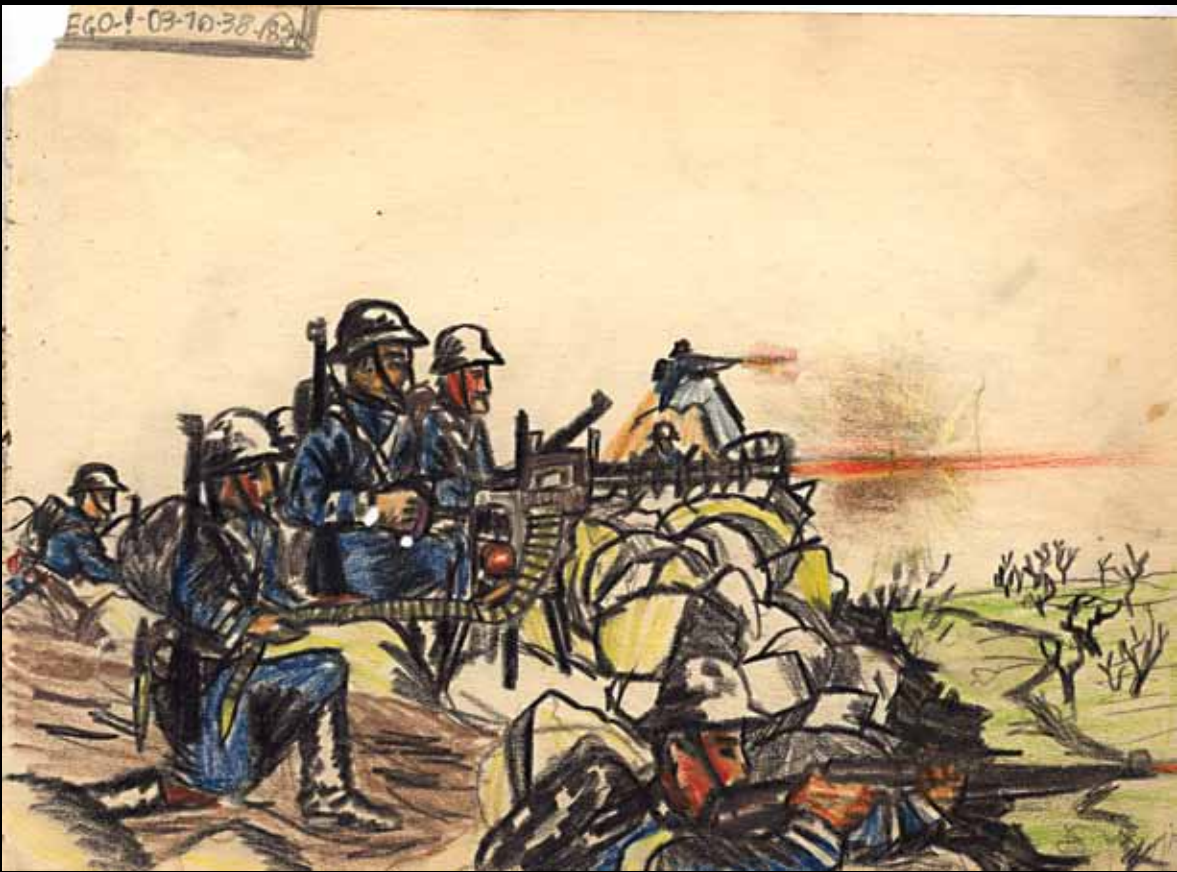


Macabrodonte (1938)



Atacando (1938)





Fuego (1938)



Artilleros de hoy (1938)





Señor Presidente Jorge Ubico (1938)



Presidente Franklin Roosevelt (1938)



Adolfo Hitler (1938)



Benito Mussolini (1938)





Paisaje 64 (1938)



Paisaje 65 (1938)





Paisaje 133 (1938)



Robin Hood (1938)



Princesa (1938)





Danielle Darrieux (1938)



Deana Durbin (1938)





Totonicapense (1938)



Dragón (1939)

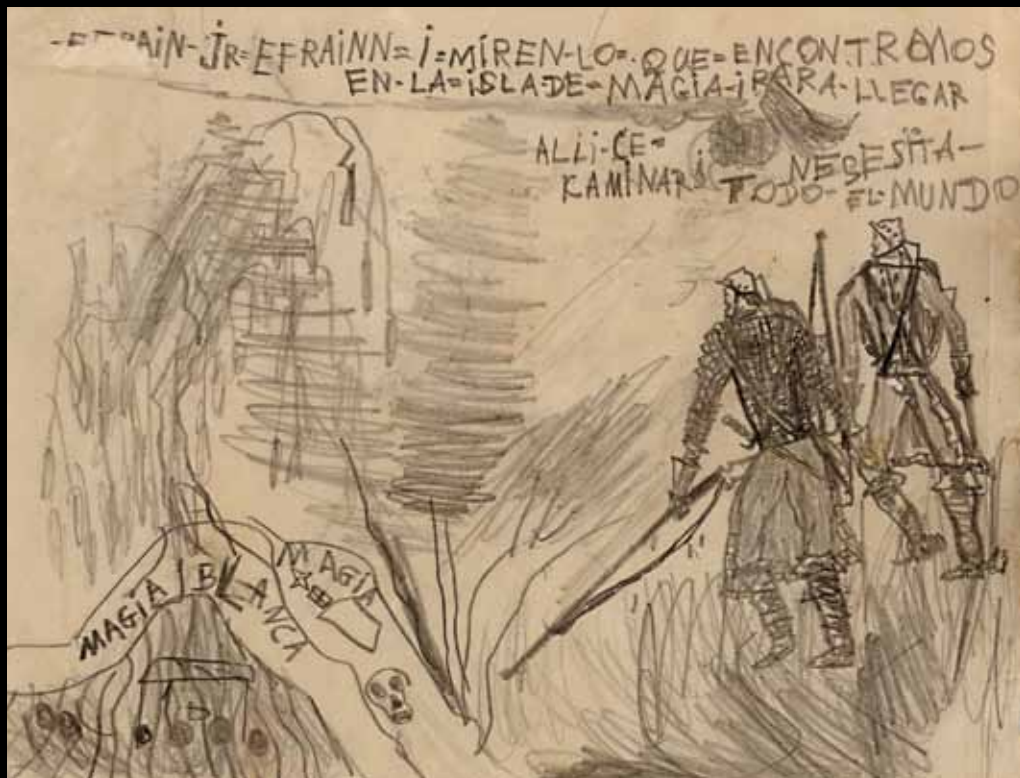


Yo y mi papá 1 (1939)

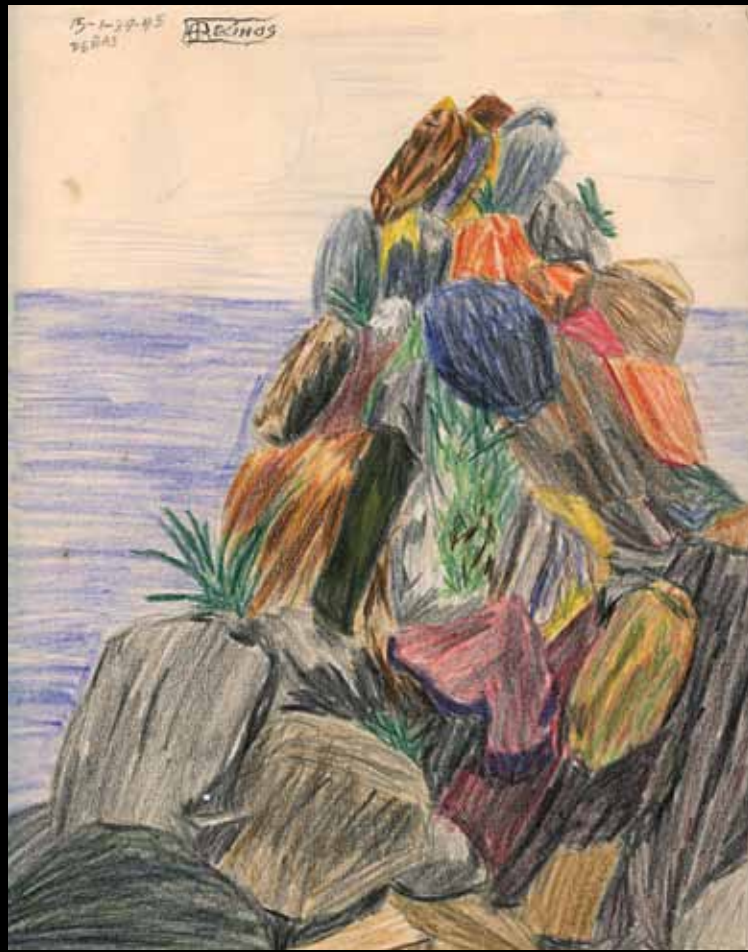




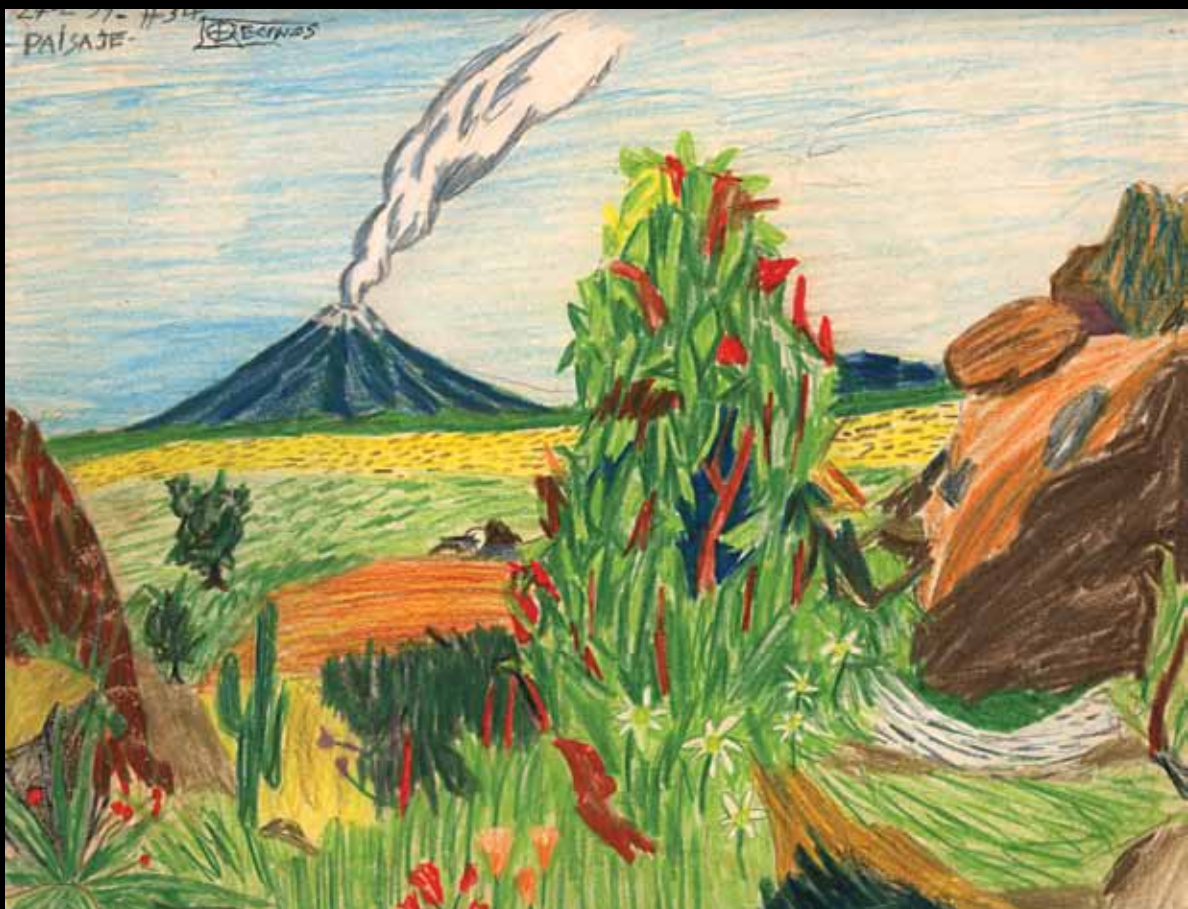
Yo y mi papá 2 (1939)



Yo y mi papá 3 (1939)



Peñas (1939)



Paisaje 34 (1938)





Avanzando (1939)



Avanzando (1939)





Artillería de Napoleón (1939)



La carga de los 600 (1939)





Montruos (1939)

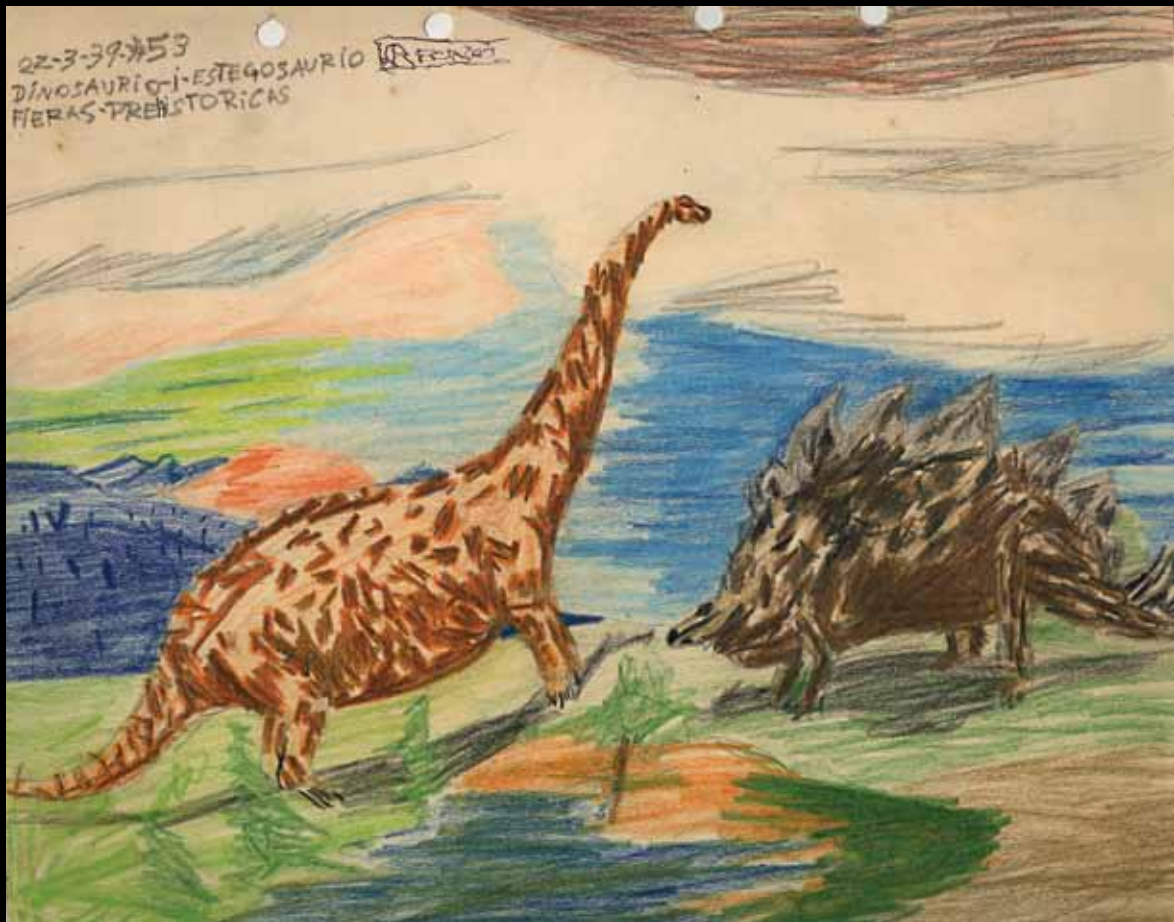


Guantodonte (1939)





Botando aviones (1939)

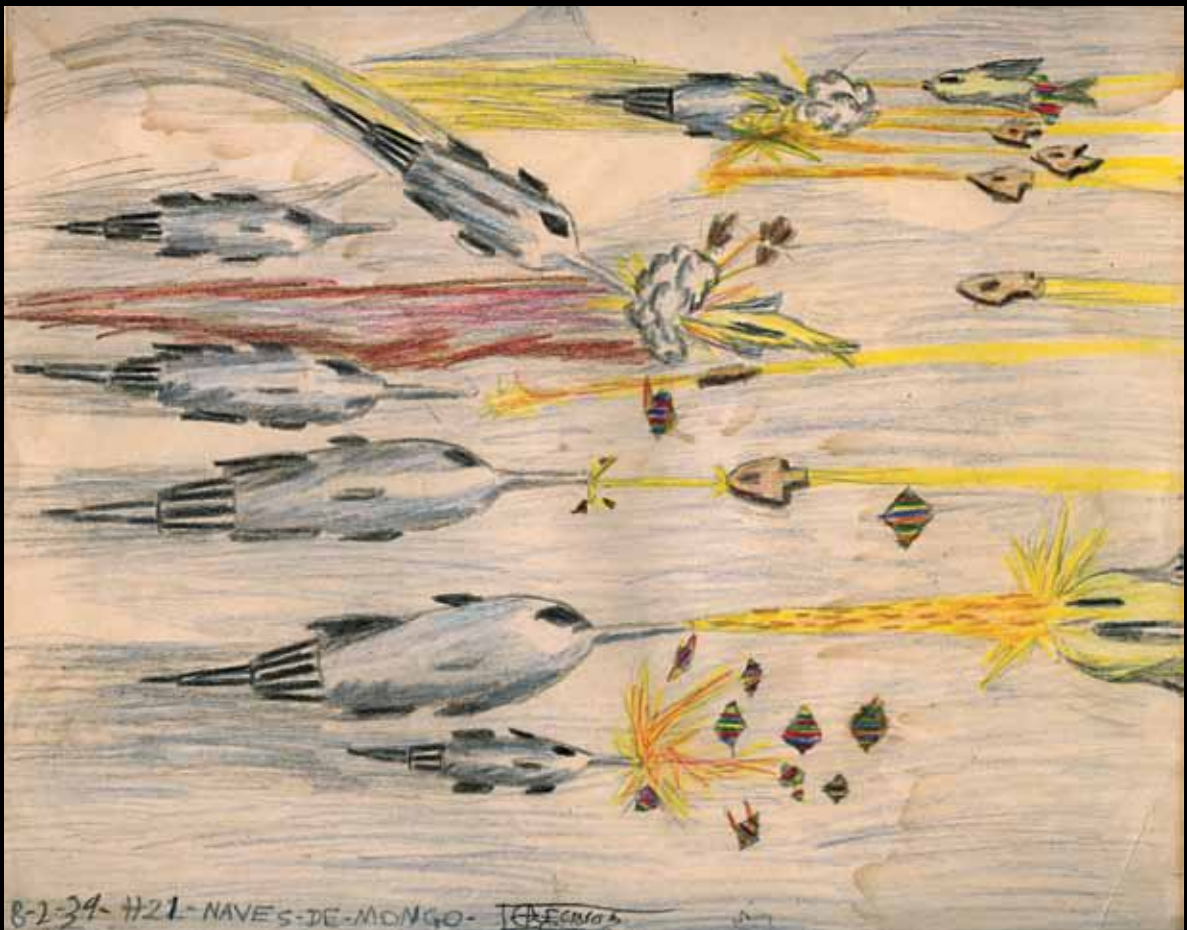


Fieras prehistóricas (1939)



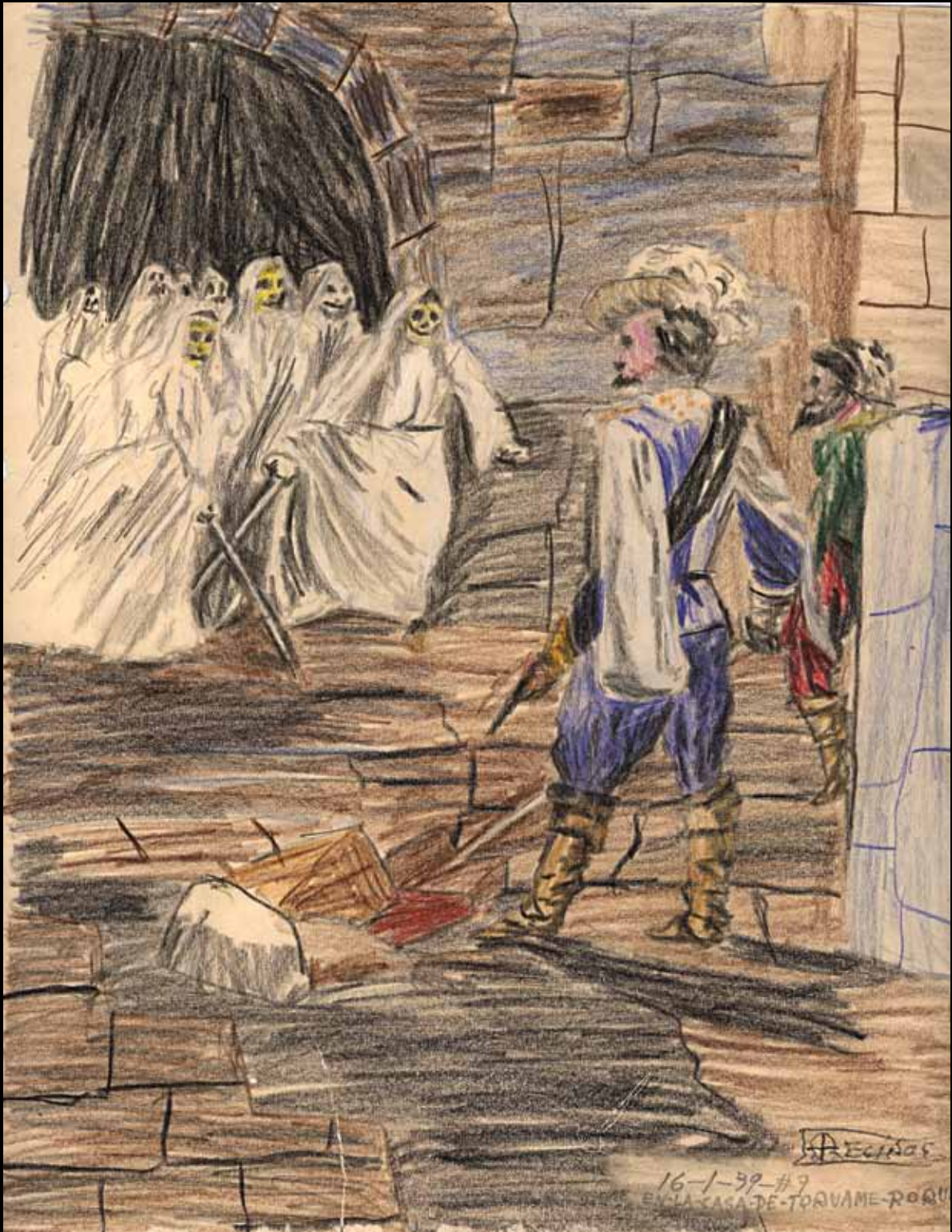


Lucha en Chicago (1939)



Naves de Mongo (1939)





En la casa de Tócame Roque (1939)





Napoléon Bonaparte (1939)



Sin título (1939)





Lucha romana (1939)



En el oeste (1939)





A diestra y siniestra (1939)



Sin título (1939)



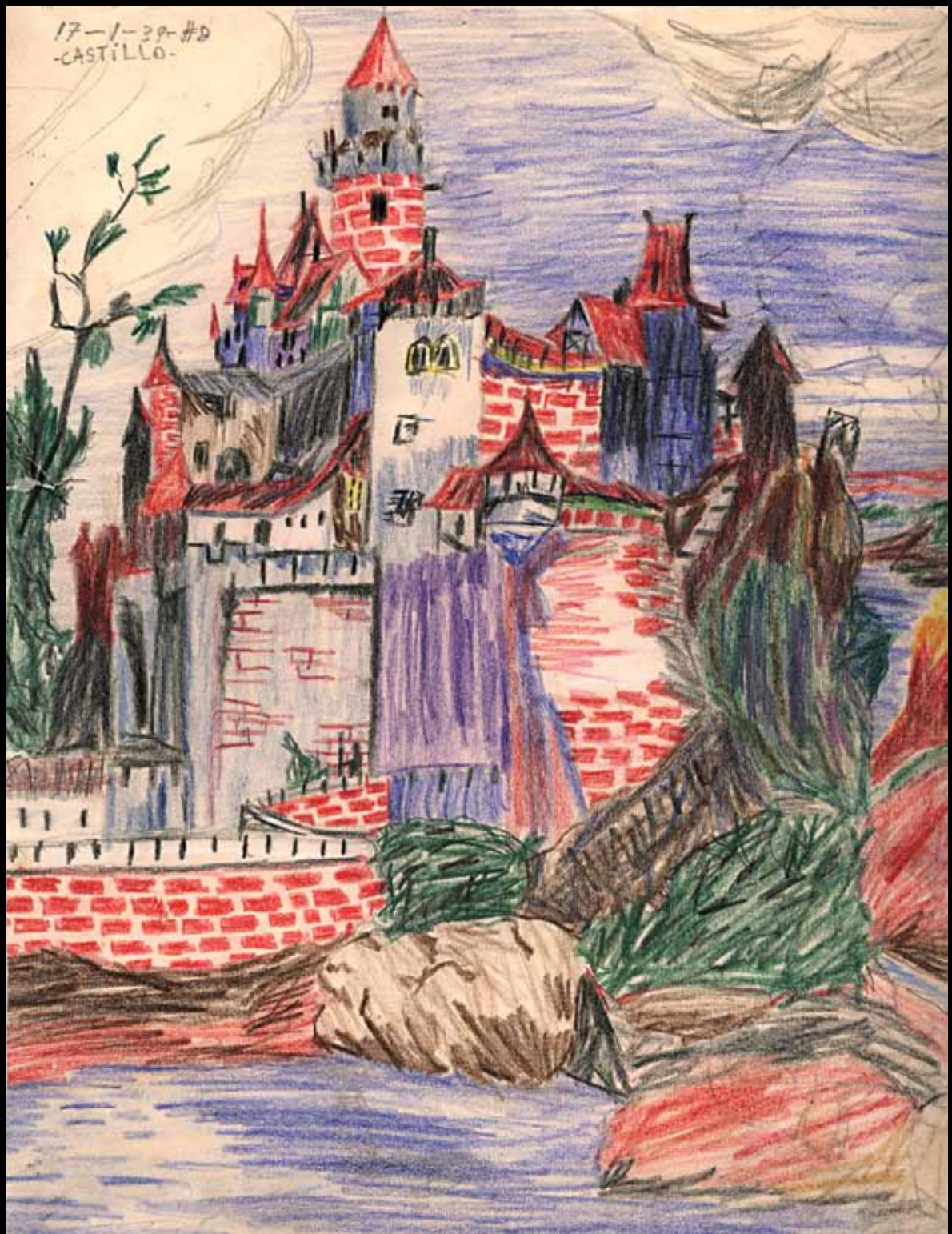
Sin título (1939)





Nobles (1939)





Castillo (1939)





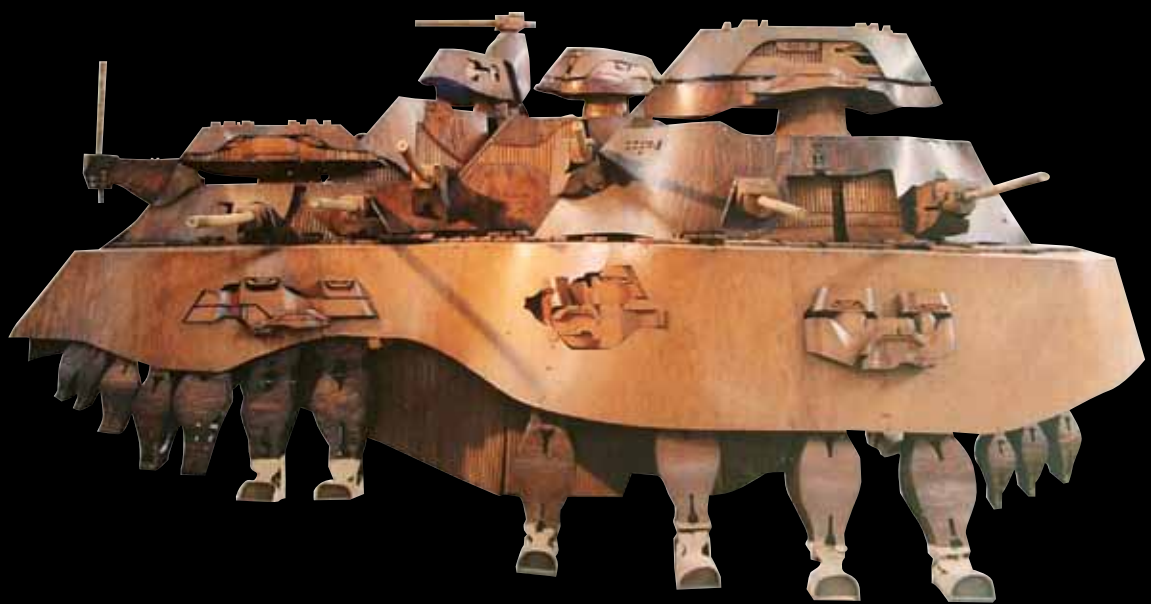
Castillo (1939)





Caballero Quetzal (1968)



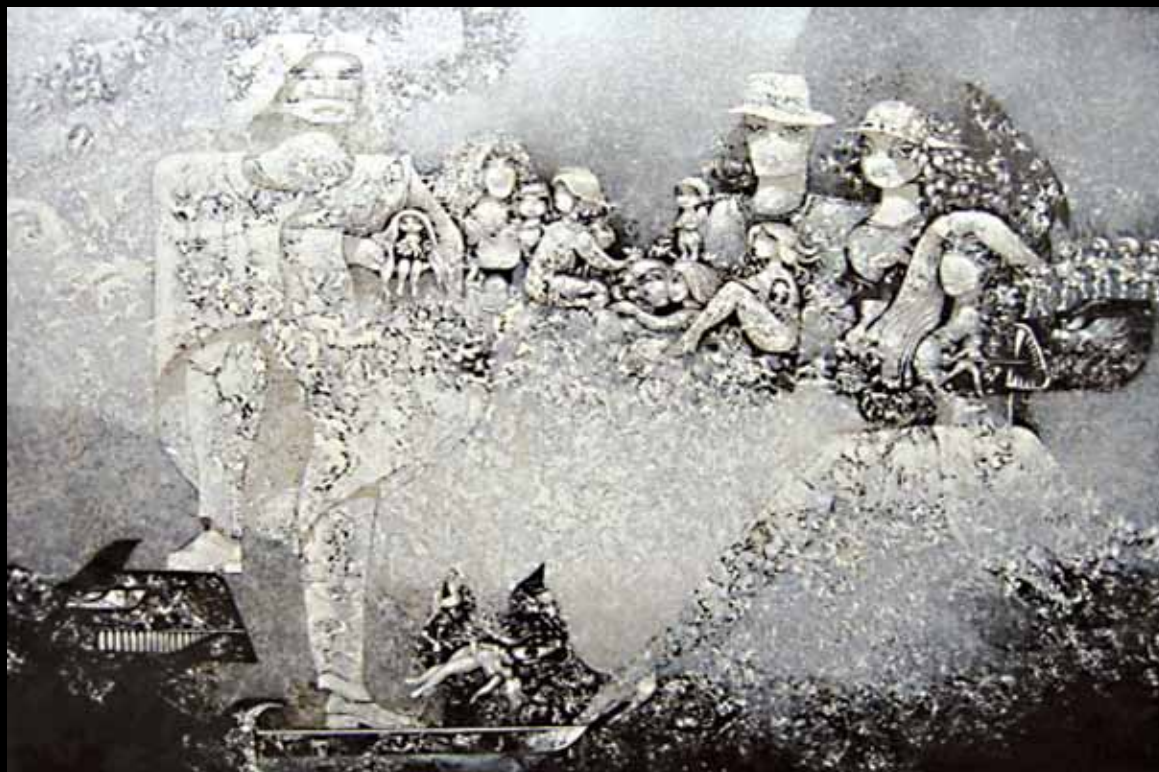


Música Grande (1969)



Estado de sitio (1988)













producción ejecutiva: José Toledo Ordóñez  
narraciones y dibujos: Efraín Recinos  
dirección: Eduardo Spiegeler Szejner  
[www.fundacionmonteforte.org](http://www.fundacionmonteforte.org)

Fundación  
Mario  
Monteforte  
Toledo

