

## LA IMAGEN LATENTE EN EL GESTO

### *Cuerpo y estrategias compositivas en el dibujo infantil.*

#### *El caso de Una mà de contes*

Manuel Barrios, 2021

*Del mismo modo, la secuencia en que se dibujan las diferentes partes de un objeto es significativa para el niño, aunque nada de ello aparezca en el dibujo acabado / ... toda producción manual de imágenes se lleva a cabo secuencialmente, mientras que el producto final ha de ser visto de una vez.*

Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual*, 1954

Este artículo es un intento de poner en valor la aportación que durante más de diez años han venido realizando los espectadores y usuarios del programa *Una mà de Contes*, de Televisió de Catalunya, desde el taller de dibujo de la web del mismo programa. Durante ese periodo, los niños y niñas que han utilizado dicha aplicación han producido más de nueve mil animaciones. Aproximadamente unas veinticinco horas de imagen en movimiento. Un patrimonio de titularidad pública que, dada su dimensión, su peculiaridad y su calidad creo que es importante dar a conocer y considerar para comprender mejor los procesos creativos y en concreto el dibujo como herramienta de aprendizaje y conocimiento. Así, a lo largo del texto que sigue se intentará poner en contexto el material referido, revisando algunos conceptos relacionados con la práctica del dibujo durante la infancia. Una revisión que a su vez nos llevará a preguntarnos si es posible, en un mundo saturado de imágenes, recuperar nuestra propia mirada a través de esa experiencia iniciática.

### **Resumen**

Partiendo de un contexto cultural dominado por el exceso de estímulos visuales, de imágenes, se propone una revisión del dibujo infantil como experiencia integral para recuperar nuestra mirada. Una experiencia donde se encuentra implicado no solo el sentido de la vista, el cuerpo en su conjunto. Especialmente a través del movimiento y la gestualidad, a través de esa imagen latente que se prefigura en el gesto, en la ritualidad del dibujo. Una revisión que parte de las Vanguardias artísticas del siglo XX y que pasando por la aparición los medios audiovisuales y su nueva concepción del tiempo, nos permite rastrear ese vínculo entre la producción de imágenes y el cuerpo hasta llegar a los nuevos dispositivos. Los materiales, las herramientas, las configuraciones técnicas y las condiciones de trabajo implicadas en la producción de una imagen influyen necesariamente en el resultado final, en su significación. El dibujo infantil analizado desde la perspectiva del movimiento puede ser un buen punto de partida para poner en valor esa relación integral, corporal, con la imagen. Pero es necesario documentar el proceso teniendo en cuenta el tiempo de ejecución y las estrategias compositivas. Algo que no es fácil de obtener. Algunos dispositivos técnicos y aplicaciones nos pueden facilitar esa labor. El caso de *Una mà de contes* y especialmente ese patrimonio aportado por sus espectadores se brinda aquí como una oportunidad para seguir indagando en los procesos creativos.

**Palabras clave:** dibujo infantil, movimiento, gestualidad, arte, cine, televisión.

Nos hallamos inmersos en un mundo de imágenes. Un mundo que se sostiene gracias a la tensión entre la constante renovación de ese deseo de poseer, de consumir, que nos reclama desde las innumerables pantallas que nos rodean y el distanciamiento al que nos obliga toda experiencia visual, convertida por saturación de los sentidos en extrañamiento, en enajenación. En el centro de ese mundo, será el cuerpo quien acabará sufriendo las consecuencias de dicha tensión. De esa presencia ausente que constituye toda imagen. De la pérdida de ese vínculo de causalidad que subyace entre sujeto y objeto. De ese vacío que se impone entre lo virtual y lo real, entre el referente y su representación. Un vacío que intentamos llenar dotándolo de sentido y que el cuerpo se esfuerza en salvar, poniendo en juego su propia integridad, agotándose de una acción que nunca llega a su fin. En un deseo que bajo el imperativo del goce nunca se acaba de saciar, en una distancia insalvable, en un sentido que se pierde en el laberinto de lo imaginario. Un cuerpo relegado, desde las penumbras de la caverna platónica, a mero espectador encadenado.

Asentada en la imagen como garante de esa verdad teórica que surge desde el distanciamiento, nuestra cultura ha venido ignorando que toda imagen comporta, más allá de una experiencia sensorial, con todo su despliegue psíquico e ideológico, una realidad física, material<sup>1</sup>. Una imagen es un producto y como tal, susceptible de convertirse en una mercancía mas, aunque se presente bajo la apariencia de una virtualidad inmaterial<sup>2</sup>. Poner en evidencia esa realidad supondría en buena medida desvelar los resortes que nos permitirían entender esa *verdad teórica* como una convención adscrita al lugar y al momento al que pertenecen. Y en consecuencia, poder reconstruir la cadena de causalidades sociales, económicas y políticas que conectan al objeto con su imagen-mercancía. El *pié de foto* necesario para situar a esa *imagen-verdad* en su contexto, ante el *corpus* social al que pertenece. Parafraseando a María Zambrano en su *Claros del bosque*, entender por qué todo vestigio humano debe ser borrado de las imágenes de los dioses que se exhiben en el templo: para que parezcan obras de la misma divinidad<sup>3</sup>. Además de poder ser representado e idealizado, el cuerpo participa de esa materialidad de la imagen de una forma integral y activa. Posicionado y localizado en un espacio espectral determinado: desde los rituales en círculo hasta los simuladores virtuales, pasando por la frontalidad de la perspectiva renacentista o el hieratismo en las salas de cine. Como productor de dichas imágenes en tanto que fruto, ellas mismas, de una actividad corporal, de un trabajo mas o menos reconocido socialmente, en función de su convivencia con las capacidades intelectuales y el esfuerzo físico.

Así, las imágenes se conforman como objetos, ya sea a través del mismo cuerpo como soporte de la máscara, como representación gráfica a partir de la manipulación de determinados materiales, o desde dispositivos capaces de reproducir y recrear unas condiciones lumínicas y perceptivas determinadas. Y en tanto que producto de una actividad humana, en aras de una utilización ideológica, disimularemos toda contingencia material, eliminando cualquier atisbo, cualquier huella que pudiera dar testimonio de una intervención de facto, que pudiera poner en duda su autoridad. Hemos desarrollado dispositivos tecnológicos y sistemas de gestión capaces de reducir el gesto a la mínima expresión: la botonera del mando, el *joystick* del video jue-

<sup>1</sup> La obra de arte es una entidad compleja que prácticamente siempre posee un cuerpo material. Ese cuerpo vehicula el conjunto de acciones cognitivas y creativas y las interacciones contextuales que hacen posible su producción, circulación, aprehensión y recepción. A pesar de ello, consta- tamos que la Historia del Arte a menudo desatiende o ignora el factor de materialidad de la obra, prefiriendo estudiarla casi sin tener en cuenta su presencia física y considerando suficientemente válido un análisis que, en realidad, no va más allá de su superficie, en tanto imagen, y apenas mencionando los elementos que han hecho posible su realización. Esos elementos no son solo sustancias y meros procedimientos de taller, de oficio manual como resumía con ironía Eva Lootz, una artista especialmente consciente de las implicaciones de la materialidad: "Nada de aceites de linaza y cola de conejo, ni gredas al baño María y turbulencias de pigmento en trementina. ¿Acaso no salta a la vista cómo en Occidente en vez de una idea ágil del vacío arrastramos un concepto pegajoso de sustancia?" (Lootz 2007: 105). Bernárdez Sanchis, Carmen. *Historia del Arte contemporáneo y materialidad*. En *La Historia del Arte en España. Devenir, discursos y propuestas*. Molina Martín, Álvaro (coor.) Ed. Polifemo, 2016. Pág. 219

<sup>2</sup> El principio del fetichismo de la mercancía -la dominación de la sociedad a manos de "cosas suprasensibles a la par que sensibles" - se realiza absolutamente en el espectáculo, en cual el mundo sensible es sustituido por una selección de imágenes que existen por encima de él, y que se aparecen al mismo tiempo como lo sensible por excelencia. Devor, Guy. *La Sociedad del espectáculo*, Pre-textos, Valencia 2002 pág. 51

<sup>3</sup> Un templo, más hecho por sí mismo, por "El", por "Ella" o, por "Ello", aunque el hombre con su labor y con su simple paso lo haya ido abriendo o ensanchando. La humana acción no cuenta, y cuando cuenta da entonces algo de plaza, no de templo. Un centro en toda su plenitud, por esto mismo, por que el humano esfuerzo queda borrado, tal como desde siempre se ha pretendido que suceda en el templo edificado por los hombres a su divinidad, que parezca hecho por ella misma, y las imágenes de los dioses y seres sobrehumanos que sean la impronta de esos seres, en los elementos que se conjugan, que juegan según ese ser divino. Zambrano, María. *Claros del bosque*. Ed. Cátedra 2011, Madrid. Pág. 121

go o del robot industrial... Desde el eslogan de Kodak *apriete el botón, nosotros hacemos el resto*, hasta llegar a *Meta*, la aplicación de realidad virtual que nos brinda la posibilidad de acceder a todo un Universo sin tener que movernos del cubículo que habitamos. Y con el decaimiento del gesto, el del cuerpo: reducido a organismo, desterrado de lo simbólico, marginado al territorio del inconsciente, tic convulsivo, síntoma... convertido en dato para la industria médica, abocado a las patologías derivadas de los trastornos musculoesqueléticos o la ansiedad provocada por la saturación sensorial.

Pero la imagen, como producto de la actividad humana, como capacidad de representar el mundo y expresar nuestras emociones no se agota en la mercancía, ni en esa sombra que vela nuestra mirada o en ese destello que nos deslumbra desde el interior de esa caverna platónica en la que permanecemos encadenados. Hans Jonas, en su texto *Homo Pictor*<sup>4</sup>, refiriéndose a esa capacidad de producir imágenes como un distintivo de lo humano, donde *homo faber* y *homo sapiens* se unen, nos dice que para que la imagen sea posible es necesario un *control eidético de la motilidad, es decir actividad muscular, regida no por esquemas fijos de estímulo y respuesta, sino por una forma, libremente elegida, imaginada interiormente y proyectada deliberadamente*. Así las imágenes pueden ser entendidas como una emanación del cuerpo en su integridad, capaz de trascender lo estrictamente visual. Nuestro sentido del equilibrio, la sensación de continuidad y profundidad, el tacto como fuente de nuestra imaginación... junto a la experiencia y el conocimiento de las cualidades de los objetos y la materia, comprometen a nuestro cuerpo y permiten, a través de los códigos y metáforas que utilizamos en una representación, conformar una imagen. Conformarla desde el cuerpo y percibirla con el cuerpo como apunta Maurice Merleau-Ponty en su *Fenomenología de la percepción: El cuerpo es propio del mundo como el corazón del organismo. Mantiene continuamente vivo al espectador visible, lo anima y lo nutre interiormente. Forma con él un sistema... (...) La percepción exterior y la percepción del cuerpo propio varían juntas porque son las dos caras de un mismo acto*<sup>5</sup>. Pero como venimos apuntado, dicho compromiso entre lo corporal y lo material, habría quedado latente a lo largo de la historia, soterrado por la sublimación del objeto-imagen en tanto que idea, en tanto que abstracción, y en última instancia en tanto que valor de cambio, como un producto más para el consumo en una sociedad de mercado. Será necesario que el análisis materialista llevado a cabo por la filosofía marxista, a partir de la racionalización de la actividad productiva derivada del desarrollo tecnológico durante la Revolución Industrial, reivindique el trabajo y los procesos de producción como un valor histórico y político. Será entonces cuando aquella latencia empiece a aflorar a través del arte. La imagen, en tanto que objeto, en tanto que mercancía, se desplaza hacia lo matérico en favor de los procesos de elaboración, tanto psíquicos como físicos, que la hacen posible. El trazo del pincel, el dibujo como esbozo, como apunte, la obra inacabada como evidencia del mismo proceso de elaboración adquirirá protagonismo. Las imágenes invaden el entorno y se vuelven cada vez más efímeras: ya no importa tanto la sustancia de la obra como su procedimiento y la mirada del espectador. La pintura empieza a desentenderse del soporte para preocuparse de los efectos de la luz o de la multiplicidad de un punto de vista; la fotografía se desprende del aura que vinculaba al objeto con su representación gracias a su capacidad reproductiva y el cine descompone el tiempo en instantáneas ensambladas en la cadena de montaje.

Aquel sujeto transparente a través del cual podíamos ver el producto de su trabajo en forma de imagen inspirada por los dioses, aquel exiliado de la *República ideal* por engañar a las gentes<sup>6</sup>, empieza a significarse y a poner en evidencia el propio sistema de producción. Empieza a defenderse de la codificación gestual que impone la asepsia tecnológica en pos de la raciona-

---

<sup>4</sup> Lo que tenemos aquí ante nosotros es un estado de cosas trans-animal, peculiarmente humano: control eidético de la motilidad, es decir actividad muscular, regida no por esquemas fijos de estímulo y respuesta, sino por una forma, libremente elegida, imaginada interiormente y proyectada deliberadamente. El control eidético de la motilidad, con su libertad de ejecución externa, completa así el control eidético de la imaginación, con su libertad del proyectar interno. *Homo Pictor*, op. cit., p. 174.

<sup>5</sup> Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. París, 1945. Citado en Popper, Frank. *Arte, acción y participación*. El artista y la creatividad hoy. Editorial Akal, Madrid 1989. Pág. 234

<sup>6</sup> Platón. *República*. Libro X. Editorial Gredos, Madrid 1992. Por lo tanto, es justo que lo ataquemos y que lo pongamos como correlato del pintor; pues se le asemeja en que produce cosas inferiores en relación con la verdad, y también se le parece en cuanto trata con la parte inferior del alma y no con la mejor. Y así también es justicia que no lo admitiremos en un Estado que vaya a ser bien legislado, por que despierta a dicha parte del alma, la alimenta y fortalece, mientras hecha a perder a la parte racional, tal como el que hace prevalecer políticamente a los malvados y les entrega el Estado, haciendo sucumbir a los más distinguidos. 605b

lidad y la eficacia productiva<sup>7</sup>. Empieza a reivindicarse como un ser humano condicionado por su propia historia y por el momento que le ha tocado vivir. El producto de su trabajo es una huella, un testimonio, un síntoma de algo innombrable que no se agota en el objeto-imagen y donde su cuerpo también está implicado. La frontera que antes separaba el teatro de las imágenes del mundo real se abre de la mano de las vanguardias artísticas de la primera mitad del siglo XX. Y especialmente del Dadaísmo que plantea una nueva gestualidad y con ella *una autoconciencia de la realidad corporal del sujeto hasta entonces inédita en la historia del arte*<sup>8</sup>. Con la irrupción de la sociedad de consumo tras superar la Segunda Guerra Mundial, aquel cuerpo ceñido a los límites del marco, se expande en un mundo sumergido en imágenes. Un mundo que necesita como apunta Susant Sontag en 1977 de *una ecología no sólo de las cosas reales sino también de las imágenes*<sup>9</sup>.

-----

Andrea Soto Calderón en *La performatividad de las imágenes: Sin duda hay un exceso visual, pero de una hegemonía que no cesa de repetir las mismas imágenes. Con todo, el mayor problema tal vez sean todas esas realidades que no tienen imágenes, esto es, que carecen de capacidad para ser imaginadas. (...) En este sentido podemos afirmar que hay una escasez de imágenes, es decir, de operadores de diferencia. En las industrias visuales prevalece el modelo de consumo colapsando cualquier praxis que introduzca un dinamismo conflictivo. La inflación visual es al mismo tiempo un empobrecimiento del significado, de la creación y multiplicación de sentidos. Así, el problema no es tanto el exceso de imágenes sino precisamente lo contrario. Su escasez. Quizás una de las mayores dificultades que tenemos para desarrollar un pensamiento crítico de la cultura visual es que, en las sospechas ante su abundancia y en los peligros de sus excesos, hemos desconfiado tanto de las imágenes que nos hemos quedado sin herramientas para explorar sus potencias, sus intervalos, sus capacidades para unir diferencias, ese doble juego sobre su analogía y desemejanza*<sup>10</sup>.

Quizás una manera de seguir indagando en las potencias de la imagen sea abrir o quizás mejor, integrar al dibujo infantil. No como un territorio separado y relegado a la psicología y a la pedagogía, si no como una herramienta más para romper con el monopolio y poder desarrollar ese pensamiento crítico respecto a la cultura visual. Y quizás uno de los puntos de apoyo a partir del cual poder iniciar esa tarea sea esa naturaleza corporal que subyace en toda imagen, en tanto que producto fruto de un trabajo, que constituye la auténtica génesis de la experiencia visual en el sujeto y que durante la infancia resulta tan evidente. A la postre una reivindicación del contexto como corpus integral de cualquier producción de contenido.

El caso que aquí se presenta con la colección de animaciones generadas por la propuesta digital del programa Una mà de contes, sería un material de estudio propicio para investigar en este sentido.

-----

---

<sup>7</sup> Debord, Guy. *La Sociedad del Espectáculo*. Pre-Textos. Valencia, 2002. *El espectáculo mantiene la inconsciencia acerca de la transformación práctica de las condiciones de existencia. Es su propio producto, y es él mismo quien establece sus reglas: es algo seudósacros. Exhibe lo que él mismo es: el poder separado que se desarrolla por sí solo gracias al aumento de la productividad por medio del incesante refinamiento de la división del trabajo como parcelación de los gestos, dominados ahora por movimientos independientes de las máquinas y trabajando para un mercado ampliado*. Pág. 47

<sup>8</sup> Cruz Sánchez, Pedro A. *Arte y performance. Una historia de las Vanguardias hasta la actualidad*. Editorial Akal. Madrid 2021. Pág. 41

<sup>9</sup> Sontag, Susan. *Sobre la Fotografía*. Editorial Alfaguara. Bogotá, 2005. *Si acaso hay un modo mejor de incluir el mundo de las imágenes en el mundo real, se requerirá de una ecología no sólo de las cosas reales sino también de las imágenes nos dice Susan Sontag*. Pág.251

<sup>10</sup> Soto Calderón, Andrea. *La performatividad de las imágenes*. Ediciones Metales pesados. Santiago de Chile, 2020. Pág. 13-14





## II

Y especialmente a partir de los primeros dibujos: los garabatos. A pesar de la falta de referentes más o menos realista, más o menos abstracta, para un adulto resulta inevitable contemplar esas expresiones gráficas que empiezan a realizar los niños y las niñas entre el primer y el segundo año, como imágenes en sí mismas. Líneas y colores presentados sobre una superficie plana de dimensiones discretas y casi siempre rectangular, papel, tela, cartulina... Una suerte de laberinto en el que nuestros ojos ya cultivados buscarán representaciones, analogías, parecidos: rostros, personajes, objetos, paisajes.... En la mayoría de casos se suele preguntar al niño o la niña qué es lo que quiere representar, conformándonos con cualquier comentario extemporáneo de la criatura. Aunque no haya una alusión directa, el adulto tendrá suficiente con que lo salven de ese vacío que representa la falta de significación, asignando una palabra o un comentario a lo que acaba de hacer el niño sobre el papel, lápiz en mano. La mirada del adulto está ya moldeada por la cultura, por las costumbres, por los tópicos: papel manchado de trazos y colores igual a imagen, a representación, a significado. Es el precio que pagamos por nuestra dependencia a ese modelo que, de una forma más o menos consensuada, denominamos *realista*: dejarnos por el camino otras maneras de ver y de entender las imágenes. Ese prejuicio impedirá entonces que el adulto contemple el dibujo infantil, el garabato y sus variaciones, como algo diferente. Por ejemplo como una *huella* o como un *gesto*. En este sentido es sintomático que después de realizado el dibujo muchos niños no den demasiada importancia a lo que han hecho, lo olviden o cambien con el tiempo el título, la palabra o ese comentario que en un principio le había asignado. De alguna manera, el dibujo es para una criatura que hace poco que habita el mundo, un presente en el que las experiencias todavía no están fijadas por el lenguaje. E fruto de un gesto que ya pasó, de una acción que ya se consumó. Así mismo, desde la etimología, es interesante revisar el uso que se hace en diferentes contextos de las palabras *dibujar* o *diseñar*. La primera, *dibujar*, entre otras acepciones hace referencia a la acción de *devastar*, de desgastar una superficie dejando una marca, un sesgo. La segunda, *diseñar*, hace referencia directa a la acción de señalar, al signo, al símbolo, a la representación. Así pues, en tanto que acción, en tanto que intervención, el gesto de un niño dejando una huella de color sobre una superficie, rasgando un lápiz sobre una hoja de papel, sería antes un dibujo, un devastar, que un señalar, que un diseño, puesto que todavía no tiene intención de referir, de representar. La mirada del adulto todavía no tiene lugar en él. Ese dibujo infantil inicial, esos garabatos son pura acción, un deseo de expresar antes que de expresar algo. Pura interacción entre su cuerpo, los objetos y el mundo que lo rodea y en el que se halla inmerso descubriendo, buscando su lugar.

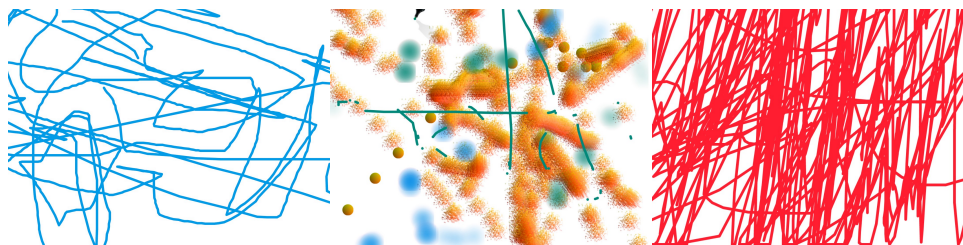
*Cuando los niños son muy pequeños, un buen día cogen un lápiz o un bolígrafo con la mano y lo agitan ante sus ojos. Es algo que ya han hecho antes con otros objetos, con cosas que hacen ruidos o de las que se sirven para dar golpes nos dice Arno Stern en *Feliz como un niño que pinta*. El papel y el lápiz antes que materiales y herramientas, antes que una configuración técnica dispuesta para obtener una producción llamada dibujo, son dos objetos más entre tan-*

tos otros poblando su entorno. Es lo que Piaget denomina período *sensorio-motriz*, donde el niño empieza a descubrir los objetos y las posibles relaciones entre éstos tomándose a sí mismo como centro. Un descubrimiento alentado en la mayoría de los casos por un adulto, en su afán por formar y educar, por significar. Durante este período el papel, en tanto que objeto, también puede servir para envolver, para tapar.... también se puede romper, arrugar, doblar... o cualquier otra acción no codificada, no normalizada: chupar, comer, pisar, tirar... En el mismo sentido el lápiz puede desplegar toda un universos de acciones en el que la de dibujar sería solo una posibilidad. Añade Stern en el mismo texto: *Lo hacías girar, violenta, rápida, interminablemente. A veces tu indómita presión rasgaba el papel.* El encuentro entre lápiz y papel es una cita obligada. Podría no darse, no tener lugar. De la misma manera en que hubo una época anterior a la nuestra en la que el papel y el lápiz no existían como objetos y sin embargo las criaturas aprendían a simbolizar utilizando otras vías. Desarrollaban la interrelación entre el ojo, la mirada, y la mano, la acción, de otra manera. El garabato en particular y el dibujo infantil en general no fue considerado en la historia del aprendizaje artístico hasta que no irrumpen las vanguardias y ponen en valor la espontaneidad y el primitivismo en el arte. En 1921 el pintor Paul Klee escribe: *Nos olvidamos de que el arte tiene sus orígenes en los museos etnográficos y en las habitaciones de los niños de nuestras propias casas.* Pero antes de todo eso fue necesario implantar la escuela, universalizar la enseñanza. Y aún así el garabato tardó en ser considerado como algo más que un mero trámite, algo que había que superar, como pura inmadurez ante el objetivo de la representación gráfica.

Así, cuando papel y lápiz se encuentran en las manos de un niño o una niña por primera vez estamos asistiendo a todo un acontecimiento. Un acontecimiento del que ellos no son conscientes inicialmente y que por el momento quedará enmarcado como un encuentro más entre los objetos que tienen a su alcance. Ahora lo importante es la motricidad y el control que pueden ejercer sobre esos objetos: tamaño, peso, textura, color, olor.... y su posible acoplamiento mutuo: cómo interactúa un objeto sobre otro. Y en este juego de reconocimiento será todo el cuerpo el que estará implicado. El movimiento será un factor imprescindible. Colocar la punta del lápiz sobre la superficie del papel con la presión necesaria para que éste quede manchado de color solo sería un momento en esa danza que el niño despliega compensando con las piernas y el torso los movimientos de los brazos y ajustando la posición de la cabeza para que la vista aprenda a gobernar sus manos: sobre la mesa, sentado en el suelo o de pie ante una pared por ejemplo. Como en tantas otras ocasiones en las que se ponen en juego diferentes objetos, de la interacción entre éstos surge un producto. En este caso será un dibujo. O mejor dicho, una mancha. Algo que el niño ya conoce. Pero en un contexto diferente. Habitualmente la mancha es un producto no normativo, marginal, a evitar. Es un exceso. Pero en este caso, como resultado de la interacción entre papel y lápiz, la mancha es justamente lo que se persigue, lo que el adulto admitirá como legal. La acción de dibujar será entonces liberadora ante las numerosas prohibiciones asociadas a la mancha en tanto que indicativos de suciedad, dejadez, descuido...

El dibujo, el garabato, surgirá así sobre el papel, no tanto como el fruto de una pulsión visual, y más como una acción corporal en interacción con el entorno. Dibujar no se reduce a la obtención de un producto: el dibujo, el papel marcado. Es en toda regla un ritual, una *performance* que tiene valor por sí misma. Y donde el cuerpo no sólo está presente como productor de ese objeto que llamamos dibujo. En una etapa donde el lenguaje todavía está en pleno desarrollo, será directamente ese cuerpo quien gestione las experiencias que vive el niño. Así, a la hora de dibujar, será éste quien actuará también como resonancia de dichas experiencias, inspirando las composiciones sobre el papel. En cierto sentido la representación podría venir más dada por el gesto, por la acción del trazo que por la imagen resultante. Prueba de ello son esos dibujos donde el niño, lápiz en mano, emula movimientos repetitivos que tienen que ver con otras actividades o fenómenos: el zigzagado de las llamas en el fuego, los círculos de una cucharilla removiendo la leche en una taza, las tachaduras insistentes de una plancha que va y viene alisando la ropa... *Cualquier acción representada en un cuadro aparecerá como escena de batalla, esto es, como teatral, hecha necesariamente para el gesto* dice Lacan en su Seminario 11. Ese teatro de la representación será delimitado por el adulto cuando indirectamente estipule la tipología de los gestos corporales al definir variables como el formato y el tamaño del papel, el área de trabajo, el tipo de mesa, el asiento... La superficie del papel será entonces un lugar de encuentro entre el cuerpo del niño y ese espacio, ese teatro, donde tendrá lugar la mancha, la representación. Sobre él repetirá los gestos que propiciaron dicho encuentro. Los

límites de la mesa, de la hoja de papel, la resistencia del lápiz, la extensión de sus brazos irán cerrando el foco de acción, modulando sus gestos hasta descubrir ese control que le llevará al detalle surgido de un leve movimiento de muñeca, de los dedos, de su cabeza orientando la mirada ... aprendiendo así a actuar dentro del marco. *Ver a un niño dibujar es observar un pensamiento en acción, su búsqueda de soluciones sobre un material inédito* nos dice Luisa M. Martínez en su *Arte y símbolo en la Infancia*. Así, el papel presentado sobre la mesa será entonces como una metáfora del espacio en torno. El garabato surgido de la pura gestualidad es un recorrido, una acción, una investigación en un territorio desconocido. Aunque en un principio las trayectorias del lápiz salgan y vuelvan a entrar en la superficie del papel, los límites reducidos de éste respecto al cuerpo del niño y el ángulo de su campo visual, harán que dichas trayectorias tiendan a concentrarse volviendo sobre su recorrido, girando alrededor de las esquinas del papel. En algún momento deambularán buscando nuevos caminos pero siempre sobre ese polo de atención, sobre ese abismo blanco, sobre ese centro entorno al cual gira todo el espacio y en el que habita una imagen todavía latente y primigenia. El despertar de la conciencia. Llegada la ocasión la situación se invertirá cuando el gesto alcance la categoría de *destreza* y los garabatos, los círculos, las espirales y las radiaciones solares dejen de ser simplemente el fruto de la gestualidad para convertirse en símbolos de esa unidad perdida, de esa individualidad que va emergiendo en forma de imagen. Ampliando el foco del papel sobre la mesa a la mesa entera, el arquitecto y diseñador finlandés Alvar Aalto no lo podría expresar mejor al rememorar el taller de su padre cuando escribe *La mesa blanca: La Mesa Blanca es enorme, posiblemente la más grande del mundo, al menos del mundo y de las mesas que conozco (...) Aquél era el centro del trabajo; pero, como ya he dicho, la mesa tenía dos niveles. Yo fui el habitante del nivel inferior desde que comencé a gatear a cuatro patas. Parecía una espaciosa plaza, dominada tan sólo por mí. Después alcancé la madurez suficiente para mudarme al nivel superior, al mismo tablero de la Mesa Blanca. (...) La Mesa Blanca de mi niñez era grande; ha continuado creciendo y sobre ella he realizado el trabajo de mi vida.*



Entendida como una emanación del cuerpo interactuando con su entorno, la imagen parece algo más que mera virtualidad. Algo más que esas sombras y fantasmas que alguien proyecta en la pared de la caverna platónica para mantenernos quietos, extasiados y pasivos. Algo más que esa medusa convertida en pantalla que nos atrapa a través de la mirada para convertirnos en piedra, para inmovilizarnos. Tal vez si cerramos los ojos podremos liberarnos, reencontrarnos con esa otra imagen que permanece latente en nosotros como una simple mancha, como un baile de trazos inconexos que van y vienen. Como un lugar donde confluye la sinestesia, el eco de nuestras sensaciones espaciales. *Propioceptivas* y *exteroceptivas*: el control postural, la tensión muscular, el oído, el olfato, el tacto... El garabato, como *protoimagen*, como pura gestualidad, como representación sin representación, aparece entonces como la expresión de una conciencia que empieza a despertar. Como una fuente de la que, trazo a trazo, mancha sobre mancha, de una u otra manera, surgirán el resto de imágenes que seamos capaces de producir en adelante. Cuando hablamos de puntos de vista casi siempre nos referimos a las diferentes facetas que puede presentar un motivo, un objeto ante un dispositivo que cambia de posición. Cuando no, al enfoque ideológico, filosófico, estético, intelectual en suma, desde el que se observa o se representa algo. Pero pocas veces nos referimos a la posición del cuerpo mientras se elabora una representación. Esas imágenes que habrán de surgir de los primeros garabato, esa conciencia que empieza a conformarse, también están condicionadas por la ergonomía: pupitre, caballete, trípode, visor, pantalla... Desde Jackson Pollock rompiendo la frontalidad para poder rociar con pintura un lienzo extendido en el suelo desde cualquiera de sus lados, a Miguel Ángel tumbado en un andamio a gran altura para pintar el techo de la Capilla Sixtina, *El hombre de la cámara* de Dziga Vértov colgado en el exterior de un tren en marcha para filmar el movimiento, Van Gogh caminado solo por los campos de Arlés cargando con caballete y pinturas, o Marina Abramovic sentada en una silla durante más de setenta horas en su pieza *La artista está presente...* Las tecnopatías derivadas del uso de las nuevas tecnologías de la imagen están al orden del día. En cierta medida, el cuerpo dicta el tipo de imagen que se va a producir antes de que ésta brote del soporte. Y cada una de esas imágenes guardará bajo la última capa de pigmento, de emulsión, tras el pixel iluminado, un primer momento en el que el artista, su cuerpo, toma posición ante los materiales, pone en marcha el ritual. Un instante previo en el que el lápiz, el pincel, los anillos de una óptica fotográfica o el puntero del ordenador giran sobre el vacío, inconscientemente, como en un automatismo, buscando esa imagen latente. Un giro que nos conecta con el garabato, con esa primera forma arquetípica que, encarnada ya en la imagen de un círculo, de una espiral o de un sol radiante, se convierte en metáfora de la unidad, de la identidad, marca el centro por el que pasarán las sensaciones y las emociones de ese Narciso que es el niño.

En 1955 el crítico de Arte Herbert Read publica un libro titulado *Education through art*. En su estudio abarca todos los medios de expresión artística y entre ellos hace referencia al dibujo infantil. Read, siguiendo a Carl Gustav Jung, reconoce en los dibujos de los niños formas arquetípicas y entre ellas los *mandalas*. Unos años más tarde, en 1969, Rhoda Kellogg, psicóloga y maestra de educación infantil publicará *Analyzing childrens' art*, un texto de referencia en los medios educativos y que parte de un corpus de cientos de miles de dibujos infantiles, hasta llegar al millón, como material de trabajo. Kellogg se apoya en la teoría *gestáltica* y subraya la importancia de los patrones y de la organización en la percepción. Siguiendo los pasos de Herbert Read, Kellogg acude a Jung para reconocer en los dibujos infantiles símbolos arquetípicos haciendo alusión explícita a los *mandalas*. El trabajo de esta autora es pionero en la clasificación y reconocimiento de patrones en el dibujo infantil. Descrito como combinaciones formadas por un círculo o un cuadrado dividido en cuatro partes por una cruz o en disposición concéntrica, Kellogg considera los mandalas como un patrón frecuente en los dibujos infantiles y el eslabón fundamental en la evolución de lo abstracto a lo figurativo. La representación del Sol como círculo o espiral sería un elemento de tránsito en este sentido. Algunos autores encuentran la idea de los *mandalas* sugerente en lo que supone de conexión con los patrones *gestálticos*. Sin embargo y a pesar del ingente material de análisis del que se parte, no hay una comprobación rigurosa que corrobore ese uso frecuente al que se refiere Kellogg. Al menos como lo entiende la autora. La cruz sobre el círculo, efectivamente se presenta como una ruptura, como un fraccionamiento de esa unidad que representa el círculo o la espiral. Mucho más habituales en los dibujos infantiles. Y las disposiciones concéntricas implican un control tal vez

prematureo cuando no intencionado. Sin embargo si entendemos la idea de *mandala* de una forma más abierta, como lugar donde confluye o del que emana una constelación circular de formas en relación y adjudicamos al marco del soporte la capacidad de representar esa distribución espacial en cuatro -delante, detrás, derecha, izquierda, norte sur, este, oeste- la propuesta de Rhoda Kellogg podría ser un buen punto de partida para entender el garabato infantil como una experiencia integral en la toma de conciencia de la propia individualidad y como iniciación a los procesos representativos. Tal vez eso innato que parece apuntar Kellogg y que palpita en la imagen del garabato, del círculo inicial del niño, pueda hundir sus raíces en el eco de una experiencia motriz previa, una experiencia que se da en las fronteras de la conciencia, anterior al dominio del lenguaje.

#### IV

Un proceso representativo que no se agota en la consecución de una imagen, de una virtualidad. Los materiales, las herramientas, los procedimientos y las técnicas también intervienen en ese proceso, en ese ritual. Dibujar con un lápiz o con un pincel, con las manos, con arena o en una pizarra, sobre una tablilla o sobre papel, con pinturas o con ceras, con tiza, con agua, en un formato cuadrado o irregular, grande o pequeño.... conforma en cada caso esa imagen que obtendremos y también modula nuestra conciencia en la medida en que cada una de esas configuraciones técnicas hace posible una forma determinada y no otra. El aire, la tierra, el agua, el fuego, lo elástico, lo rígido, lo suave, lo rugoso... cada material tiene su propia poética. El papel y su tersura, el olor de los lápices de madera, de las acuarelas... también la tienen. Y crean universos, constelaciones, conexiones... como si de un campo semántico se tratara, dando lugar a enunciados diferentes según la época y el lugar. A penas hace un siglo que nos hemos empezado a interesar por los dibujos infantiles. Ese interés coincide, como apuntábamos al principio, con la valoración de lo inconsciente pero también con la aparición de la enseñanza reglada y con el uso generalizado del papel como soporte gráfico. Así, cuando nos hemos estado refiriendo a los garabatos y a los dibujos infantiles en general, hemos estado hablando sobre todo de producciones gráficas sobre papel. Sobre un papel que por lo general no excede en tamaño a la distancia que pueden recorrer su brazos en una posición más o menos estática -por lo general sentados- ni de la mesa o pupitre sobre la que suelen realizar sus dibujos. Producciones éstas, elaboradas con marcadores de grafito, pinceles, rotuladores, barras de ceras de diferentes colores y un extenso catálogo de utensilios diseñados a propósito. Una configuración técnica en fin, que nos permite fijar, guardar y transportar la imagen obtenida sobre el soporte. Lo que entendemos normalmente por una imagen fija. Un objeto susceptible de ser estudiado, clasificado, analizado, relacionado.... Algo que difícilmente podríamos hacer si dicha configuración técnica estuviera formada por materiales y herramientas efímeras: pizarras, tizas, agua, arena... disposiciones que nos pueden parecer exóticas o casuales y que sin embargo resultan habituales en otras culturas. Una imagen fija, una expresión gráfica, en tanto que objeto, nos permitirá así testimoniar y documentar, más allá de su significado, una acción: la de dibujar o la de pintar. Volviendo a Lacan: *No olvidemos que la pincelada del pintor es algo donde termina un movimiento*. Así pues, el dibujo infantil se puede entender también como una acción convertida en documento. El documento de alguien, el niño, que está en pleno proceso de descubrimiento de su entorno, de toma de conciencia de su posición en él. Y sin embargo, dada su naturaleza gestual, esos documentos gráficos que constituyen colecciones como las de Rodha Kellogg, suelen obviar una variable importante a la hora de tomarlos en consideración: *el movimiento*. Una variable que se puede obtener por inferencia a partir de lo hecho, de la imagen ya fijada después de haber cerrado la actuación, como sugiere Luisa M. Martínez: *La lectura de la imagen no transcurre, así, a lo largo de un solo vector, sino en la interpretación de los múltiples recorridos que presenta simultáneamente la estructura*. O en el mejor de los casos por observación directa. Como hizo la psicóloga francesa Liliane Lurçat que empezará a estudiar la psicomotricidad gráfica siguiendo la evolución de sus propios hijos. Lurçat, en colaboración con el también psicólogo Henri Wallon, introducirá en el estudio del dibujo infantil variables como los movimientos branquiales en relación con la simetría, los movimientos proximales y distales asociados a determinadas formas gráficas, o la maduración del flexor pulgar, indispensable para la fragmentación del trazo que mas tarde habrá de facilitar la escritura. Tendremos que acudir a los medios audiovisuales para poder observar con preci-

sión el movimiento, la gestualidad y con ella las estrategias compositivas que tienen lugar en la producción de una imagen gráfica.

¿Por dónde empezó a tomar forma este dibujo? ¿Desde el centro hacia los márgenes? ¿En sentido inverso? ¿Cuánto se tardó en realizarlo? ¿Qué demora o intervalos hubo entre la realización de los diferentes elementos, diagramas, detalles...? ¿Cuántas veces se rectificó y qué se rectificó? ¿Son relevantes estas preguntas ante una forma tan simple y primordial como un garabato? Desde su aparición, el cine y los medios audiovisuales nos han permitido diseccionar el tiempo más allá de nuestro umbral perceptivo. Como dice el antropólogo Manuel Delgado *El cine nació para ponerse al servicio de una aproximación antropológica inédita a ciertos aspectos de la actividad física y social del ser humano, precisamente en aquellas circunstancias en la que otros métodos de registro, como la anotación escrita o la fotográfica, se antojaban insuficientes o incluso contraindicados*. Sin tener que retroceder hasta Muybridge y sus *cronografías*, para lo que nos ocupa aquí vale la pena referirnos a los comentarios que Maurice Merleau-Ponty hace en su texto *Signos* a propósito de un documental sobre Henri Matisse: *Aquel mismo pincel que a simple vista saltaba de un acto a otro, se le veía meditar en un tiempo dilatado y solemne, en una inminencia de principio del mundo emprender diez posible movimientos, bailar ante la tela, rozarla varias veces y abatirse por fin como el rayo sobre el único trazado necesario...* Así, la fotografía, el cine o el video, nos han permitido observar procesos, fenómenos y acciones que antes se nos escapaban a la vista. Merleau-Ponty lo hace sobre una toma ralentizada de Matisse pintando. El denominado *Film sur l'art* constituye todo un género cinematográfico. Aquel taller donde Gustave Courbet representa al artista pintando un paisaje rodeado de sus musas, empieza a abrir sus puertas cuando los *impresionistas*, además de ofrecer a la vista sus trazos sobre la tela, se lanzaron a la calle sin pudor de mostrarse al público mientras trabajaban. Efectivamente, la experiencia estética, el arte, ya no se da necesariamente en el objeto sino en la actitud del propio artista, en su mirada y en la del espectador. El procedimiento, la técnica, tenderá a ser transparente. Y en algunos casos hasta el extremo de la inacción, como en algunas obras de Marcel Duchamp, a quien le basta señalar o enmarcar un objeto para elevarlo a la categoría de arte. Cuando no, a rozar lo teatral como ocurre en el *Action Painting*, el *Happening* o la *Performance*, donde precisamente la aparición del video portátil, hacia la década de los sesenta, juega un papel importante como testimonio de lo efímero en este tipo de expresión artística. Teniendo en cuenta que la fotografía, el cine y los medios audiovisuales son máquinas de tiempo, capaces de desgranar cualquier acción, ya sea la salida de una fábrica, el asalto a una diligencia o la pincelada de un pintor, éstos no tardaron en erigirse en testigo de los procesos de producción artística. Fuera sobre obras ya realizadas, con documentales o dramatizaciones a partir de autores clásicos, como el *Racconto da un affresco* a partir de la obra del Giotto, o en *performance* como *La Pluie*, con el artista Marcel Broodthaers en plena creación. Un título emblemático será el film de Henri-Georges Clouzot *Le Mystère Picasso* de 1955. Un documental de setenta y ocho minutos donde podemos ver al artista realizando obras con diferentes técnicas y desde diferentes puntos de vista. Un ejemplo más cercano y tanto o más notorio sería *El Sol del membrillo* de Victor Erice. Producido en 1992, este documental nos muestra la historia de un supuesto fracaso, donde lo importante no es tanto el resultado como el proceso, el contexto, la relación del artista con el modelo, su constante reubicación ante éste y las acotaciones que se superponen inútilmente con la pretensión de capturar el tiempo, el movimiento. Es evidente que, con o sin intención, el observador condiciona aquello que se quiere documentar. El acto de crear necesita de cierta intimidad. En el teatro el público está a oscuras, los actores quedan en la mayoría de los casos aislados sobre el escenario. Los errores y los aciertos son parte de la obra siempre y cuando el artista tenga libertad para escoger sin ser juzgado por nadie. Un maestro del borrado, de la corrección, del *pentimenti* y de la tachadura, a caballo entre la pintura y el cine, capaz de convertir el mismo proceso de rodaje en metodología de trabajo para elaborar sus cuadros y sus dibujos, filmándose así mismo en el estudio, a solas con sus errores y aciertos es el artista sudafricano William Kentridge. En su magnífico libro *Seis lecciones de dibujo*, en el apartado *Tiempo olvidado (Se exhiben el trazo de un arco y su animación)* nos dice: *Con un amplio movimiento de muñeca, trazo un arco sobre la hoja de papel. Lleva un segundo y medio realizar el movimiento. Un segundo y medio equivale a treinta y seis cuadros. Divido la línea del arco en treinta y cinco secciones; dibujo y filmo cada sección consecutivamente: el trazado de una marca, la caminata hacia la cámara, la filmación, el regreso hacia el dibujo, el trazado de la siguiente marca*. Kentridge convierte la corrección constante en narración, la acción de dibujar en un acontecimiento. El verdadero dibujo ya no está sobre el papel, por mucha calidad que

éste tenga desde el punto de vista gráfico, si no en la película: *En la cámara, la película graba la modificación y también el fantasma de la historia de esa modificación. Y así quedan integrados en la cámara.* En este sentido Kentridge es honesto, sabe que el observador también interviene en la obra y no puede conformarse con registrar sus acciones en el estudio. Integra la cámara al mismo proceso. Volviendo al dibujo infantil y en concreto a la posibilidad de documentar el movimiento durante su factura, hemos de admitir que aquí también debe darse una relación especial entre las partes. No tanto por los condicionamientos técnicos como por el hecho de que para los niños no hay mucha diferencia entre estar o no grabando. La distinción entre esa actuación ante la cámara que pretendemos registrar y la actuación ante los adultos que lo acompañan en el rodaje es difícil de establecer. Los videos familiares dan buena cuenta de todo ello. Por más sencillo que sea, un equipo de rodaje es algo muy abstracto para un niño. El circuito cerrado de video utilizado como espejo, cámara mas monitor, suele ser el modelo más operativo para estos casos. La situación tendría más que ver con una performance. Todo debe formar parte de un juego en el que participa todo el mundo: los profesionales, los técnicos, incluso los familiares. Y por supuesto la criatura que, sentada ante la mesa muestra a la cámara la realización de un dibujo, por ejemplo.



Así, no resulta fácil encontrar documentación audiovisual sobre la actividad gráfica infantil. Colocar una cámara en el punto de vista del niño para ver el proceso en su integridad comporta un dispositivo especial a base de transparencias y también un comportamiento especial por parte de la criatura. Dos ejemplos notables serían el cortometraje *Heidi's Horse*, realizado en 1987 por la animadora británica Sheila Graber, donde podemos ver, en plena ejecución, la evolución del dibujo infantil en un caso particular y registrado a través de una mesa de transparencias. El segundo ejemplo, especialmente notorio, vendría dado por el trabajo que vienen realizando desde 1999 los investigadores Dieter Maurer y Claudia Riboni desde la Universidad de Zurich, donde, bajo el título *Cómo se crean las imágenes, proceso y producto*, podemos acceder a una colección de hasta 184 filmaciones combinando la imagen del niño dibujando y el mismo proceso del dibujo a través de una transparencia. Más cercano a nuestro entorno vale la pena citar también a la arquitecta Clara Eslava, interesada en los procesos creativos de la infancia. En su trabajo *Territorios de la infancia*, Eslava incluye el dibujo como una experiencia también corporal, y se sirve del registro de video para documentar lo gestual como una proyección en el espacio. En cualquier caso y a pesar del extraordinario desarrollo de los medios audiovisuales y digitales, seguimos utilizando imágenes fijas, obras acabadas, a la hora de hablar sobre dibujo infantil. Algo que nos podría sorprender si tenemos en cuenta que las pantallas táctiles de los dispositivos móviles y las terminales informáticas empiezan a desplazar al papel. De hecho cada vez son menos los artistas que utilizan el dibujo a mano y más lo que se hacen servir de aplicaciones que les permiten configurar el trazo, la presión, el color... acariciando, desplazando directamente el dedo sobre el dispositivo. Incluso es posible guardar, almacenar el historial de nuestras acciones sobre dichas pantallas en una sucesión temporal, como si se tratara de una película. Podemos revisitar así nuestros gestos convertidos en grafismos en pleno movimiento. Es decir, podemos desvelar la estrategia compositiva. El *pentimenti* de los clásicos, que en su momento nos reveló la radiografía, esto es, los *arrepenti-*



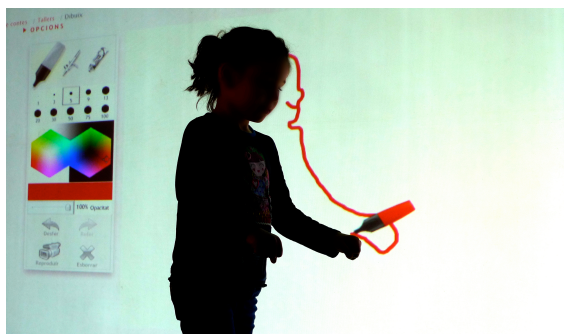
*mientos* que se esconden bajo la última capa del acabado de una obra, así como las equivocaciones, las rectificaciones, el borrado como desajustes entre mano y ojo, ya no son material de desecho. Ahora quedan documentados en el historial y forman parte del proceso de producción. El gesto así ya no es categórico en la medida en que puede ser revisado, en que podemos volver hacia atrás para desvelar ese momento de pura intuición en el que nuestro cuerpo, nuestra mirada, nuestras manos dan a la luz una imagen. Un dibujo donde cabe todo, lo correcto y lo incorrecto, los aciertos y las equivocaciones, los lugares comunes y los descubrimientos, esa pura intención donde no se hace necesaria la revisión, ese *undo* que nos ofrece el menú de la aplicación de turno, es el garabato. La rapidez e inmediatez con que es resuelto en el caso del dibujo infantil, como apunta Lacan al referirse a Matisse, no puede ser fruto de una mera elección. Es entonces cuando cabría preguntarse si a la hora de observar un dibujo, además de la imagen que se nos presenta, del resultado final, es también relevante tener en cuenta los vectores, las líneas de fuerza, la direccionalidad y temporalidad de los gestos, el movimiento. Y si es así, con qué herramientas contamos para analizar esas estrategias compositivas.

## V

Tarde o temprano estos nuevos dispositivos técnicos a los que acabamos de referirnos y que ya han invadido el espacio familiar como un producto de consumo, como parte del proceso de digitalización en el que estamos inmersos, acabarán también normalizándose en la escuela. Y el resultado ya no serán esos dibujos que guardamos como un recuerdo de infancia o formando parte de una colección peculiar para que lo estudie un especialista. Ese gesto sobre la pantalla, además de quedar registrado para el usuario, también podrá compartirse con todo el mundo a través de la red. Ese gesto que antes era íntimo y quedaba cerrado sobre la composición de un todo orgánico, podrá ser desmenuzado en el tiempo y en el espacio. La pregunta que nos podríamos hacer entonces sería ¿Qué tipo de sujeto, de conciencia puede surgir a partir de estos nuevos dispositivos? Dieter Maure en su trabajo *Cómo se crean las imágenes, proceso y producto* se interesa especialmente por las posibles variantes culturales en dibujos realizados por niños de diferentes continentes. Buscando posibles referentes colectivos y formas innatas previas a la conciencia de la imagen, de la representación. No en vano, este autor también está implicado en la digitalización del archivo de Rodha Kellog, la psicóloga y maestra que situaba los mandalas como punto de referencia para estudiar los dibujos infantiles. Pero lo interesante de la labor de Maure es que en su metodología, en los descriptivos de los documentos audiovisuales que ha registrado, ya introduce las variables de tipología del gesto y temporalidad. Duración, cambios de dirección, movimientos en péndulo, circular, golpes, secuencialidad, cambio de mano, repetición... En resumen orden, frecuencia, direccionalidad y duración. Un orden y una duración que vale la pena revisar respecto del referente objetivo, acotado y mensurable técnicamente: el que nos ofrece el reproductor de video, el reloj. Un orden y una duración subjetivos si partimos de la experiencia del niño en lo concerniente al tiempo. Variables como la secuencialidad, es decir, aquel gesto continuado que empieza y termina sin interrupción; la repetición de un motivo y por tanto de un gesto o la corrección de una trayectoria, nos dan noticia sobre esa noción de tiempo que experimenta el niño ante la ejecución de su dibujo. Algo parecido a un suspiro, a una inhalación, a una contención puede dar lugar a esa secuencia que transcurre sin interrupciones. Algo que busca, que indaga, que pregunta, que prueba o que proporciona placer podría amagarse tras la repetición de un motivo. Algo desconocido, una nueva sensación, una limitación podría empujar a un cambio de dirección en el gesto. Clara Eslava nos recuerda en su *Territorios de la Infancia*, refiriéndose al ritmo, que cada acción cambiante es una actualización emotiva y añade: *Las variaciones, los cambios, las alternancias, las rupturas, los quiebres y bisagras entre acciones, las zonas de ajuste o desajuste de sus procesos vitales, van configurando los ritmos que están en la base del carácter autónomo y creativo de la cognición en los seres vivos*. La danza de la mano ejecutando un dibujo o una pintura no dista mucho de esa misma mano marcando el ritmo sobre el teclado de un piano. Hoy, todas estas variables temporales pueden ser ya captadas por aplicaciones informáticas capaces de configurar un perfil de *usuario*. Es importante tener en cuenta que aquel dibujo sobre papel del que partíamos se ha convertido conceptualmente en



una película, en una colección de gestos codificables ordenados en el tiempo y en el espacio. Ya no somos los mismos.



En el año 2012, en el contexto de una celebración infantil organizada por la televisión pública de Catalunya, se realizó un taller de dibujo para niños muy peculiar, en relación con el tema que estamos tratando. La propuesta consistía en proyectar sobre una pantalla mural lo que se dibujaba con un ratón ante un ordenador de mesa. Acabada la composición el mismo autor podía contemplar todo el proceso de realización del dibujo como una animación en la misma pantalla mural. El motivo de los dibujos era una propuesta igual para todos los usuarios: el cuerpo humano. Un niño se situaba pegado a la pantalla en la posición que estimara más oportuna y otro perfilaba la silueta del primero desde la mesa donde estaba el ordenador. Así las dimensiones, el marco de acción y las referencias ya no eran las del papel sobre el pupitre y la mirada sobre las manos. La luz emanaba directamente del soporte de la imagen: la pantalla; no hay roce entre los materiales: un mínimo contacto constante y regular es suficiente para activar el dispositivo; las herramientas ya no pasan por las manos: el puntero es el mismo aunque cambiemos de aplicación; si nos equivocamos podemos retroceder y revisar nuestros actos; si queremos podemos romper el eje ojo-mano-soporte/pantalla a través de una extensión o un ratón pasando a ojo-pantalla directamente, dejando la mano fuera del eje y reduciendo sus movimientos a un mínimo gesto: a un clic. Un gesto, acotado a las dimensiones de la mesa de trabajo, se amplificaba en este caso sobre una pantalla mural capaz de enmarcar a una persona real. Visto en movimiento todo el proceso de composición se podía llegar a estipular qué parte del cuerpo se tomaba como punto de partida para perfilar la silueta y por dónde se terminaba. Y lo más importante, cómo, en la mayoría de los casos, cerrado el contorno de la figura, se complementaba la imagen con formas y colores añadidos al margen del modelo, producto directo de la imaginación. Efectivamente, las tecnologías de la imagen no apelan únicamente a nuestro sentido de la vista. La pérdida del aura a la que se refería Walter Benjamin en su texto *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* tenía que ver ya con esa relación física del sujeto ante la imagen, ante la falta de contexto respecto al original. El cuerpo por completo está implicado, ya sea desde la inmovilidad de la butaca, encadenado en la cueva platónica, deslumbrado, como en la interactividad hiperactiva de los juegos virtuales. Los dibujos de las criaturas, ya sea sobre papel, en una pared, sobre la tierra del parque o en la pantalla de un ordenador, nos lo recuerda. Nos lo recuerda cuando, sorprendidos, les preguntamos qué han querido representar, como quien pide ayuda para recuperar nuestra propia mirada. En cualquier caso, una cosa sí parece clara, tanto el niño como el adulto, cuando toman por primera vez en sus manos un lápiz, un pincel, un puntero o un ratón de ordenador, casi siempre hacen lo mismo: moverlo en el aire durante un instante. Aquel instante que admiró a Maurice Marleau-Ponty al ver ralentizado, pincel en mano, el gesto de Matisse. Como en un saludo, sujeto y dispositivo se toman las medidas, se tantean, toman conciencia mutua para dar lugar, en primera instancia, a esa forma de la que parecen surgir todas las imágenes: el garabato. O si se prefiere, un *mandala*.

En el año 2001 se estrenó en televisión un programa infantil dedicado a los cuentos. Lo peculiar del formato era que mientras se oía en voz en off la narración de una historia acompañada con música, en pantalla se podía ver cómo una mano dibujaba las escenas y personajes que daban lugar a la acción del cuento. Inspirado en las vanguardias artísticas de la segunda mitad del siglo XX, donde el proceso de creación es tanto o más relevante que la obra misma, en pioneros de la animación como Winsor McCay, en programas de televisión como *Las manos mágicas* y en películas como *El misterio Picasso*, el título del programa juega con los vínculos que se establecen entre la mano y el ojo a la hora de dibujar. El programa va dirigido precisamente a esa franja de edad en la que los niños empiezan a introducir elementos narrativos en sus propias composiciones gráficas. Producido por *Televisió de Catalunya*, su título original en catalán es *Una mà de contes*, traducido al castellano sería *Un manojo de cuentos* y en su versión internacional *Draw me a story*. Manos, ojos, historias... El hecho de que el espectador pueda contemplar a través de cada capítulo cómo diferentes autores ilustran una historia, le permite tomar conciencia del proceso creativo y de la estrecha relación que hay entre imagen y palabra. Por el programa han pasado más de cien artistas de diferentes estilos y técnicas, incluidos niños y niñas de primaria que han participado, dibujando sus propios cuentos, a través de convenios de colaboración con las instituciones docentes. Se han producido hasta la fecha doscientos setenta capítulos, a través de los cuales se puede documentar la metodología y el modo de hacer de casi una generación de ilustradores. Sus manos recorren la pantalla sobre el papel en blanco buscando esa imagen que abrirá la narración encarnando la palabra. La metodología de trabajo del programa se fundamenta especialmente en las sesiones preparatorias, donde el artista plástico, el ilustrador, el diseñador o cualquiera que sea su disciplina, desglosa su propia técnica, sus propios procedimientos, para convertir el mismo proceso técnico en proceso narrativo. Esa imagen que vemos terminada en una ilustración tiene por sí misma una historia: ha sido boceto, posiblemente ha sufrido correcciones, se ha perfilado con el lápiz o con un marcador, se le ha aplicado color, se ha retocado... por citar sólo un ejemplo de secuencia. Desglosando en paralelo la diégesis de la historia que queremos contar, con el orden de las acciones que hay que realizar para dar forma a las imágenes, se acaban desplegando aquellos vínculos que hacen peculiar el formato del programa. No en vano, el lenguaje está repleto de metáforas técnicas. Y la misma técnica no deja de ser una serie de acciones ordenadas en el tiempo para obtener un resultado que, en nuestro caso, puede coincidir muy bien con la resolución del conflicto dramático. Cada uno de esos vínculos puede corresponderse con un momento de la acción: presentar a un personaje como boceto que acabará perfilándose en lápiz cuando se le presenta el primer reto y que termina coloreado cuando soluciona el conflicto, por citar un caso estándar. No es lo mismo desde el punto de vista narrativo dibujar un fondo y situar al personaje sobre éste, que dibujar un personaje para después situarlo en un fondo. En un caso el personaje llega a un lugar y en el segundo el personaje ya estaba sobre la página en blanco antes de saber cuál será su destino. Los capítulos donde se utilizan técnicas culinarias son esclarecedores en este sentido. El plato cocinado como resultado de un procedimiento que se corresponde con una narración dramática. Por poner un ejemplo cotidiano, el avioncito que se utiliza en muchas ocasiones para disuadir a los niños para que coman y que no es más que una patata frita o un trozo de pan.

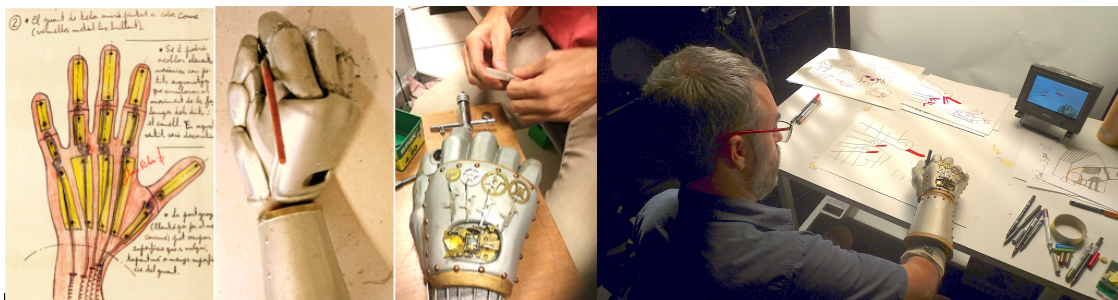


Pero ese desglose al que nos referimos no se agota en lo estrictamente técnico. La mayoría de las veces los artistas tienen interiorizado sus propios procedimientos hasta el punto de aplicarlos de una forma inconsciente y como algo ya dado, incluso natural, no adquirido. Como en el caso del dibujo infantil de las primeras etapas, se trata de una experiencia preverbal. Aunque las herramientas y los materiales tengan nombre y estén catalogados los estilos, en el momento de trabajar podríamos decir que el profesional habla directamente con el lenguaje de las sensaciones y los gestos sin mediación de la palabra. Es cuando tenemos que convertir su trabajo en una producción audiovisual y tiene que planificar e informar por anticipado de cuáles serán sus gestos ante la cámara, que tiene lugar una especie de *transferencia*. Será en ese desglose donde se pondrá en evidencia que la relación del artista con su material y sus herramientas va más allá de lo funcional. Y será entonces donde podremos comprobar que en esos gestos a los que se refería Lacan, efectivamente hay *algo más que voluntad* dada su inmediatez y automatismo. Finalmente, sobre la mesa de trabajo, bajo la fría mirada de la óptica de la cámara, en medio de un espacio técnico despersonalizado como un plató de televisión, quien decide cuando y dónde empieza y termina el recorrido del gesto que dará lugar a un trazo, a una mancha, será el equipo de realización. Y en esa decisión se deberá valorar y tener en cuenta el estilo de cada autor, su propia metodología, su manera de configurar materiales y herramientas... Y por su puesto, algo difícil de verbalizar y controlar: su relación corporal con el dispositivo, su sensibilidad y su gestualidad. Parafraseando a Baudrillard en *El sistema de los objetos*: *El hombre está entonces ligado a los objetos con la misma intimidad visceral, sin dejar de advertir las diferencias, que a los órganos de su propio cuerpo*. Así, en el momento de la producción, en medio del plató, ante la cámara, el artista, el ilustrador está más cerca de un actor que de un creador gráfico escondido en su estudio lejos de la mirada de los demás. Una experiencia que nos ayudó a entender esa dimensión teatral del gesto artístico, vino dada por una serie de capítulos que se realizaron en colaboración con Lluís Ribas, responsable del *Museo de Autómatas del Tibidabo de Barcelona*. Inspirados en el film de Martin Scorsese *Hugo* de 2011, la intención era recoger la tradición de los ingenios mecánicos que desde finales del siglo XVIII, con piezas como *Le dessinateur* de Pierre Jaquet-Droz, venían reproduciendo el gesto de escribir o dibujar. Y con ello plantearnos una reflexión de fondo sobre la gestualidad y la práctica del dibujo. Para la ocasión, Lluís Ribas diseñó un guante que el ilustrador debía enfundarse, emulando una especie de de brazo articulado. El uso de dicho guante, construido con escayola y adornado con supuestos engranajes mecánicos, limitaba la movilidad y dificultaba la conexión mano-ojo al no permitir una visibilidad completa del recorrido del pincel sobre el papel. El punto de atención, el centro de gravedad para poder controlar el gesto debía trasladarse de la zona mano-muñeca, que quedaba prácticamente rígida, a la de antebrazo-hombro. El flexor pulgar que permite la fragmentación del trazo quedaba inmovilizado. Necesariamente, dichas limitaciones hacían que el dibujante tomara conciencia de esos movimientos que de una u otra forma tenía interiorizados. Sobra decir que el estilo de cada uno de los participantes en esta producción se vio alterado y en consecuencia la metodología de trabajo, la estrategia compositiva y por ende la imagen resultante. Quien pretendió mantener los detalles de sus composiciones habituales, donde la gestualidad estaba más depurada, tubo que esforzarse más a la hora de componer las escenas, vio limitada su acción, incluso llegó a sufrir rozaduras con la parte interior de la *prótesis*. Quien optó por modificar su estilo buscando la sencillez y la síntesis a través de un gesto claro, decidido y resolutivo pudo controlar mejor el resultado. Pero lo sorprendente de la experiencia no estuvo tanto en una puesta en escena mas o menos convincente, como en posterior tratamiento del material registrado. A pesar de la calidad de las imágenes obtenidas y del sobre esfuerzo que los ilustradores realizaron interpretando el papel de autómatas, en la mesa de edición, en los monitores de control, parecía inevitable reconocer la humanidad que se escondía bajo aquel supuesto brazo mecánico. Efectivamente, se trataba de actores que simulaban ser una máquina. De actores que, una vez asumida su naturaleza ficticia, convertidos en material expresivo, en imágenes, en registro... pasan de ser personas para convertirse en *personajes*. Unos personajes que representaban a una máquina, a un autómata. Si el gesto es una acción humana inscrita en el tiempo y el autómata recrea ese gesto previamente codificado, para emular a un autómata lo que tenemos que hacer es alterar los parámetros de esa codificación. Por ejemplo, variando los tiempos y el ritmo de ejecución de una acción: acelerando, ralentizando, deteniendo o substrayendo fotogramas de una toma. Transgrediendo aquella gestualidad que en las tomas directas todavía mostraba trazos de ambigüedad, titubeos sutiles, palpitaciones casi inapreciables... humanidad. Fue entonces cuando apareció en pantalla el verdadero autómata, la máquina, lo inhumano. Visto el resultado pudimos constatar hasta qué punto la gestualidad del artista gráfico

está vinculada a su cuerpo y hasta qué punto lo que damos por innato, aquello que reconocemos como estilo, como nuestra firma, puede ser un gesto adquirido por nuestro cuerpo antes de ser codificado, medido, verbalizado.



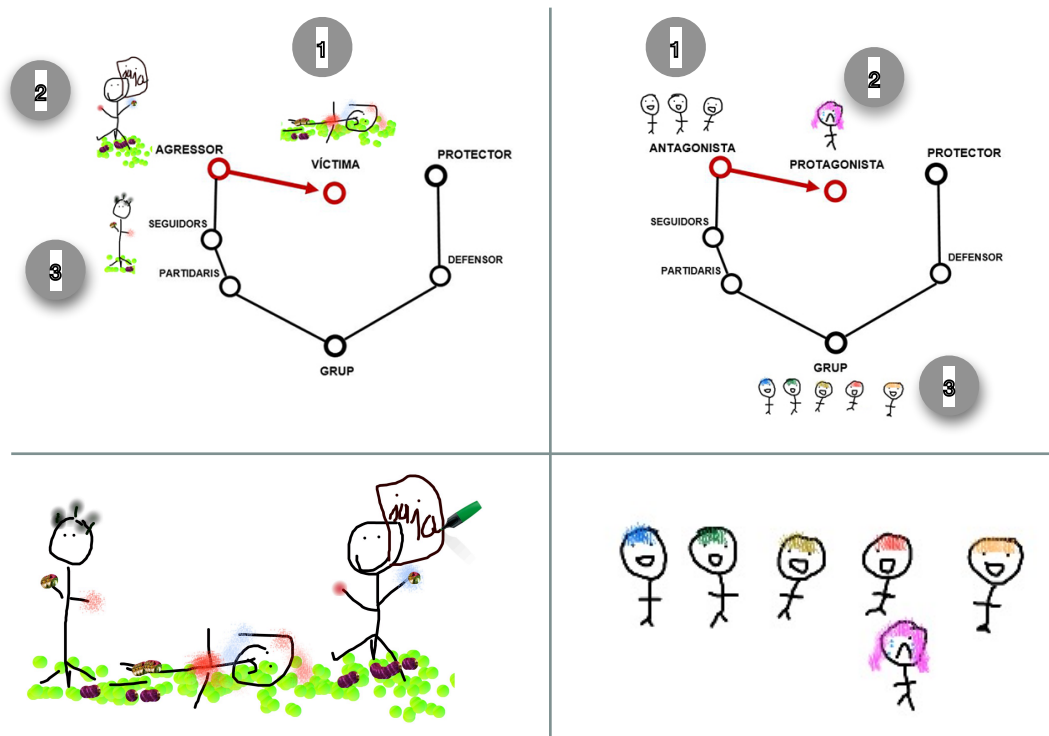
A lo largo de estos veinte años de experiencia trabajando con artista e ilustradores de diferentes estilos y técnicas, el programa ha conseguido acumular un patrimonio inédito de más de treinta horas de rodaje donde podemos ver a esos creadores en plena acción conformando sus imágenes. Acuarelas, ceras, óleos, cartulinas, papeles, lápices, rotuladores, pinceles, brochas, punteros de ordenador, objetos cotidianos, elementos culinarios... diestros, zurdos, a dos manos... adultos, niños, autores consagrados, profesionales, estudiantes... Algunos llegaron a presentarse en el plató ataviado con un elegante traje para que el espectador apreciara a través de sus antebrazos que el dibujante era una persona elegante. Otros pedían música de fondo como solían hacer en sus estudios. Los hubo que saltaban o corrían por el plató antes de sentarse a dibujar y después de cerrar una escena. Sentados en un sillón, en un taburete, de pie... Como las marcas que se ponen en el suelo de un escenario para indicar las posiciones a los actores, rodeado de acotaciones fuera de cuadro, indicando las posiciones por donde la mano debe iniciar el trazo para abordar los diferentes elementos de la composición, una de las limitaciones más molestas que exige la grabación ha sido siempre el tener que mantener la cabeza erguida, para no invadir el encuadre de la cámara vertical que capta el dibujo. Esta posición de cabeza en alto, dificulta el control ocular del trazo y pone en evidencia un fenómeno curioso. Cuando se dibuja con ordenador miramos directamente el cursor en la pantalla. La mano de quien dibuja se transfigura en puntero y puede trabajar rompiendo el eje *ojo-mano-lápiz-papel* para pasar al eje *ojo-pantalla*. Para poder salvar la dificultad de tener que mantener la cabeza erguida, para así evitar entrar en el encuadre, sobre la mesa se coloca un pequeño monitor de video con la señal de la cámara cenital. Esto es, con el encuadre ajustado sobre el dibujo en la misma mesa. Esta disposición podía permitir, al igual que ocurre cuando trabajamos con ordenador, acudir al eje *ojo-pantalla*. Pantalla de video en este caso. Con la diferencia de que en lugar de ver el puntero de una aplicación informática, podemos ver el lápiz o el pincel sobre el soporte y mejorar así el control visual sobre el trazo. Curiosamente, a ningún artista le ha sido posible dejar de mirar su mano para atender al monitor de video. El retorno sensorial que le devuelve el soporte y la herramienta en uso, el papel y el lápiz por ejemplo, dando cuenta de su elasticidad o de su resistencia, sin duda forma parte de ese vínculo orgánico al que se refería Baudrillard.



Siete años más tarde de la creación del programa y ante la gran aceptación del formato en las escuelas, se pone en marcha la página web. Lejos de ser un simple visor de los capítulos que se van produciendo, la página le ofrece al espectador la posibilidad de participar a través de los diferentes talleres que se proponen. Sonorización, subtítulo, edición en papel, recorte y composición y el más utilizado: un taller de dibujo. Un taller de dibujo que reproduce la filosofía del programa y pone en valor lo expuesto hasta aquí en torno a la gestualidad y a la implicación del cuerpo en la producción de imágenes. Esto es: poder recrear en animación el propio proceso de composición una vez realizado el dibujo. Un sencillo software programado con Flash y con una paleta de herramientas muy particular. Diseñada por un artista, a las clásicas opciones de grosor, color, intensidad del trazo, Leo Mariño introduce opciones aleatorias de texturas, motivos minimalistas, sombreado de trazo.... y pocas posibilidades de rectificación sobre lo ya hecho. Una invitación a entender el fallo y la equivocación como un reto para buscar soluciones inesperadas, para investigar. Hoy, pasados veinte años desde la creación del programa y doce desde que se puso en marcha la página web con su taller de dibujo, se ha generado un patrimonio documental de más de nueve mil animaciones realizadas, en su mayoría, por niños y niñas de todas las edades. Este material no cuenta con un acceso inmediato a los metadatos necesarios para poder realizar una investigación rigurosa. Especialmente por lo que respecta a la edad. Inicialmente se trata de una propuesta lúdica en un entorno mediático de titularidad pública y su destinatario es un público que se corresponde con la franja de edad a la que va dirigido el programa. Esto es, entre los seis y los diez años. Sin embargo, dada la cantidad de documentos y lo peculiar del formato, en tanto nos permite analizar el dibujo infantil desde la perspectiva de la gestualidad en el trazo y sobre todo, de poder visualizar en el tiempo el desarrollo de las estrategias compositivas que dan lugar a esas imágenes primigenias, creemos que se trata sin duda de un material digno de consideración. Valga como muestra la experiencia antes citada en torno a la imagen corporal y entro otros muchos talleres organizados con diferentes entidades, escuelas y museos el que tubo lugar en 2018 en la escuela pública Josep Maria Madorell de Molins de Rei. Con motivo de la producción de una serie de cuentos dedicados al acoso escolar, se invitó a alumnos de primaria de esta escuela, que previamente habían trabajado el tema con sus profesores, a realizar una serie de dibujos utilizando la aplicación de la web del programa. Nuestra intención era generar suficientes participaciones como para animar a los usuarios de la web y espectadores del programa, a enviar sus propios dibujos en relación con el tema y a partir del visionado de los cuentos que habíamos producido para la ocasión. Hablar de acoso no es fácil y el dibujo es una manera de expresar sensaciones y sentimientos difíciles de expresar con palabras en esa franja de edad. El número de dibujos a penas superó la cincuentena y las propuestas no eran del todo explícitas: dibuja a una persona en la que confías, a tu mejor amigo, dibuja algo que te da miedo, una broma pesada... y entre dichas propuestas algo relacionado con el acoso. Podríamos decir que no llegaban a la mitad los que representaban situaciones de acoso, dolor o tristeza de forma explícita.

Visto el material y en relación a lo que aquí nos estamos planteando sobre la relevancia o no de poder valorar el dibujo infantil en movimiento, quizás sería interesante analizar esa escasa veintena de animaciones a la luz del *Círculo de Dan Olweus*. Este psicólogo Noruego, pionero en el estudio del acoso escolar, propone un esquema a partir del cual identificar e interrelacionar los diferentes agentes que intervienen en una situación de acoso: víctima, agresor, seguidores y partidarios de éste, espectadores falsamente neutrales, posibles defensores de la víctima y defensor de ésta. Este esquema fue el que utilizamos para elaborar los guiones de los cinco cuentos que habíamos producido. Como se podrá comprobar, es fácil trasladarlo a un esquema dramático: el héroe, el villano, sus secuaces y partidarios, la plebe que se deja manejar, los defensores y protectores del héroe... Tratándose de contenidos para niños, en los cuentos era importante relativizar y contextualizar cada personaje en su rol, de manera que al final todo el mundo termine por encontrar su lugar sin necesidad de agredir a nadie. De alguna manera el villano también es una víctima. Aplicado el *Círculo de Olweus* a las animaciones realizadas por los asistentes a aquel taller, podemos comprobar, como si se tratara de una puesta en escena teatral, cómo en diferentes casos los personajes entran en escena, esto es, son dibujados siguiendo un orden diferente.





Dibujos realizados por alumnado de primaria de la Escuela Josep Maria Madorell de Molins de Rei a finales del curso 2017-2018, en un taller sobre Acoso Escolar y utilizando una aplicación de animación. Sobre cada composición el orden de aparición de los personajes de la escena ubicados sobre el Círculo de Olweus. El círculo de la izquierda según la nomenclatura original y el de la derecha trasladando dicha nomenclatura a los roles típicos de un modelo literario. Para ver la animación de estos dibujos y algunos similares clicar [aquí](#).

Aunque no es una muestra significativa, vale la pena resaltar, aunque solo sea para plantear la posibilidad y un posterior análisis más exhaustivo, que en los dos casos que aparecen en la imagen, el cambio de orden coincide con el hecho de que en un caso solo intervengan dos personajes en la agresión, mientras que en el otro se representa a un grupo. Sin querer ahondar en un tema tan complejo como el acoso escolar, el ejemplo nos sirve para para plantearnos la posibilidad de analizar un dibujo infantil como una puesta en escena teatral, con personajes que entran y salen durante la realización del dibujo, en función del rol que interpretan y de su importancia en el desarrollo de la trama. Personajes que por supuesto no se agotan en los referentes figurativos. Un trazo, una mancha, con su trayectoria y su velocidad de ejecución. El ritmo de una reiteración, el orden de aparición, la corrección o el borrado de un motivo, entre otras variables, podrían ser también entendidos como personajes, como agentes que interpretan un rol, un papel, un drama gráfico.

Uno de los primeros intentos de clasificación para intentar salvar esta colección inédita, ha venido dado por este autor a partir de las tablas que propone Antonio Machón en su excelente estudio *Los dibujos de los niños*. Partiendo de imágenes fijas, resulta interesante contrastar y comprobar cómo los ejemplos que Machón propone se desarrollan en el tiempo. Qué aparece antes o después y cómo se abordan, sobre el lienzo de la pantalla, algunas formas y motivos gráficos teniendo en cuenta su significación en el desarrollo de la expresión gráfica infantil.

Más allá del esfuerzo personal, este artículo se presenta como un intento de poner en valor y salvar del *olvido digital*, estos documentos generados por los espectadores del programa y que son patrimonio público.



*Cualquier acción representada en un cuadro aparecerá como escena de batalla, esto es, como teatral, hecha necesariamente para el gesto.*

Jacques Lacan. Seminario 11. Los cuatro Conceptos Fundamentales del Psicoanálisis.

## BIBLIOGRAFÍA

Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*, Alianza Editorial, 1954

Baudrillard, J. El sistema de los objetos. Ed. Siglo XXI, 1999

Bernárdez Sanchís, Carmen. *Historia del Arte contemporáneo y materialidad*. En *La Historia del Arte en España. Devenir, discursos y propuestas*. Molina Martín, Álvaro (coord.) Ed. Polifemo, 2016

Eslava, Clara; Cabanellas, Isabel. *Territorios de la infancia*. Editorial Graó, 2005

Debor, Guy. *La Sociedad del Espectáculo*. Pre-Textos. Valencia, 2002

Delgado, Manuel. *El animal público*. Ed. Anagrama, 1999

Flusser, Vilém. *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Herder, Barcelona 1994

Herbert, Read. *Educación por el Arte*. Ediciones Paidós, 1982

Kellogg, Rhoda. *Analyzing childrens' art*, Girard & Stewart, 2015

Kentridge, William. *Seis lecciones de dibujo*. Ed. El hilo de Ariadna, 2018

Klee, Paul. *Die Ausstellung des modernen Bundes im Kunsthaus*, Zürich, "Die Alpen", anno VI, n° 12, Bern 1921.

Jay, Martin. *Ojos Abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Ediciones Akal, Madrid 2007.

Lacan, Jacques. *Seminario 11. Los cuatro Conceptos Fundamentales del Psicoanálisis*. Ediciones Paidós, Buenos Aires 1995

Lootz, Eva. *Lo visible es un metal inestable*. Árdora, Madrid 2007.

Lurçat, Liliane. *Pintar, dibujar, escribir, pensar*. Ed. Cincel, 1980

Machón, Antonio. *Los dibujos de los niños*. Cátedra, Madrid 2009

Martínez García, Luisa M. *Arte y Símbolo en la Infancia*. Ediciones Octaedro, 2004

Maure, Dieter. *Wie Bilder «entstehen» Produkt und Kode*. Editorailo Peter Lang, 2018

Merleau-Ponty, Maurice. *Signos*. Editorial Seix Barral, Barcelona 1964

Nancy, Jean-Luc. *Noli me tangere. Ensayo sobre el levantamiento del cuerpo*. Editorial Trotta. Madrid 2006

Olweus, Dan. *Bullying at school*. Blackwell Publishers Ltd, 1993

Platón, *República*. Editorial Gredos, Madrid 1992

Piaget, Jean. *Seis estudios de psicología*. Editorial Labor 1991



Schildt, G. Alvar Aalto: de palabra y por escrito. Ed. El Escorial, 2000

Sontag, Susan. *Sobre la Fotografía*. Editorial Alfaguara. Bogotá, 2005

Soto Calderón, Andrea. *La performatividad de las imágenes*. Ediciones Metales pesados. Santiago de Chile, 2020

Stern, Arno. *Feliz como un niño que pinta*. Trampa Ediciones, Barcelona 2019

## FILMOGRAFÍA

Broodthaers, Marcel. *La Pluie (Projet pour un texte)*, Cinéma Modèle y Rendez-vous mit Jacques Offenbach 1969

Clouzot, Henri-Georges. *Le Mystère Picasso*. Documental, 78 minutos. Producción: Henri-Georges Clouzot, 1955

Emer, Luciano. *Racconto da un affresco*. Documental, 9 minutos. Dolomiti Film, 1941

Erice, Victor. *El Sol del membrillo*. Documental, 139 minutos. Producción: Igeldo P.C, María Moreno P.C, ICAA, 1992

Graber, Sheila, *Heidi's Horse*. Animación, 17 minutos. Producción: EXELROD, California 1987

Barrios, Manuel. *Una mà de contes*. Programa de televisión. En emisión. CCMA, 2001

## ENLACES INTERNET

Barrios, Manuel. *En torno a un centro. Una mà de contes*. <https://www.youtube.com/watch?v=GwQ88C89nfQ>

Barrios, Manuel. *El garabato como mandala 1. Una mà de contes*. <https://youtu.be/z7bEXxsfv-s>

Barrios, Manuel. *El garabato como mandala 2. Una mà de contes*. <https://youtu.be/8fHfienwc-GE>

Barrios, Manuel. *El garabato como mandala 3. Una mà de contes*. <https://youtu.be/gODnYa-ECw5c>

Barrios, Manuel. *Sesiones de trabajo. Una mà de contes*. <https://youtu.be/3yMR0gWcR-Q>

Barrios, Manuel. *Making off plató. Una mà de contes*. <https://youtu.be/-RJO9WoW-Dw>

Eslava, Clara. *Entrevista con Clara Eslava: huellas de la infancia*. Fronterad, revista digital <https://www.fronterad.com/entrevista-con-clara-eslava-huellas-de-la-infancia/>

CCMA, *Una mà de contes*. Web, CCMA <https://www.ccma.cat/tv3/super3/una-ma-de-contes/>

CCMA, *Una mà de contes*. Taller de dibuix. Web CCMA <https://contes.twentic.com/contes/crear#>

Kentridge, William  
<https://www.kentridge.studio/>

Roda de premsa de l'exposició «William Kentridge. El que no està dibuixat» al CCCB  
<https://youtu.be/DtXmurxZRdE>

Maurer, Dieter VV.AA. *Bildprozess Filmarchiv. Wie Bilder entstehen. Prozess und Produkt.* Forschung an der Zürcher Hochschule der Künste.  
<http://www.early-pictures.ch/process/archive/de/query?all=1>

## **AGRADECIMIENTOS**

A riesgo de desaparecer, esta colección ha sido rescatada por los equipos técnicos del Departamento de Ingeniería de Televisió de Catalunya. Gracias a ellos por su interés y su esfuerzo. Especialmente a Daniel Trullen.

Manuel Barrios  
Esplugues de Llobregat, Julio de 2021