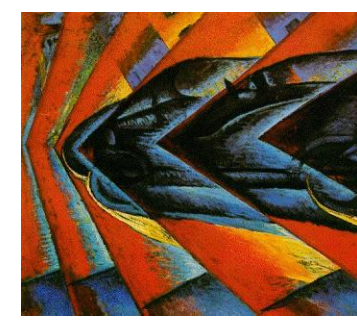


# EL DIBUJO INFANTIL COMO FACTOR DE INTEGRACIÓN DE LA EXPERIENCIA: PRIMER ASENTAMIENTO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICO-PLÁSTICA.

Rosa CUBILLO LÓPEZ. Didier SELLET.

El póster se estructura en torno a Marie (5 años y más de 1500 dibujos) con una selección de sus obras particularmente representativas de la asimilación e interpretación de momentos específicos de su vida. Más allá de las informaciones de toda índole que pueda proporcionar a un espectador *a posteriori*, el dibujo se presenta, ante todo, para el niño como una potente herramienta de integración de sus experiencias. El lenguaje plástico tiene para Marie distintas funciones que, no por casualidad, constituyen la base de la expresión plástico-artística.



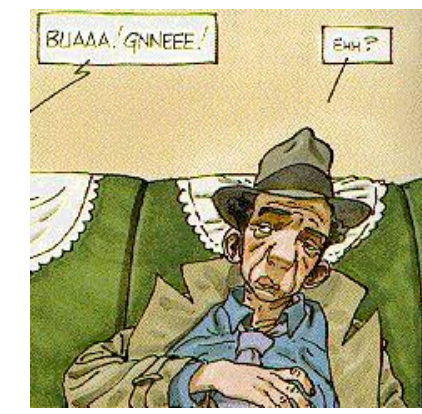
Proyección de una experiencia futura.

El dibujo permite presenciar y experimentar con antelación una situación anunciada.



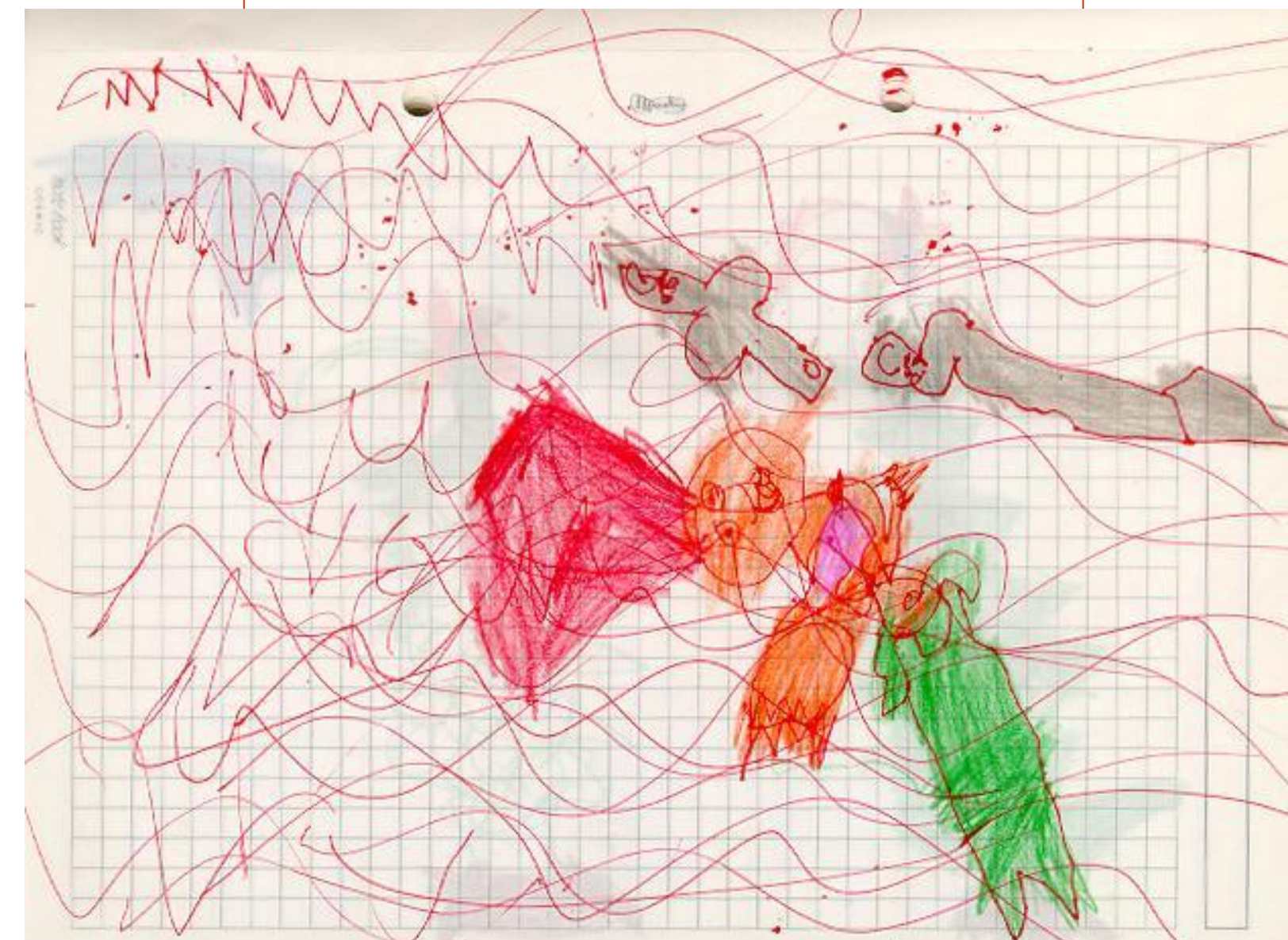
2 años 6 meses.

Dentro de dos meses nacerá su hermano. Marie dibuja familias (Papá, Mamá, Marie y Pablo), con un trazo que parece abrazar a los cuatro.



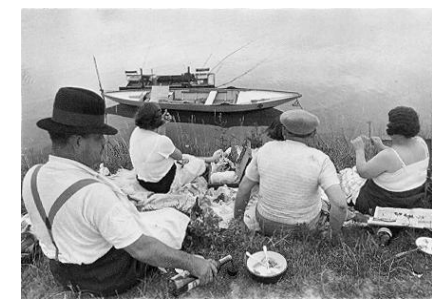
Materialización de una experiencia virtual.

El dibujo es un vehículo que permite la materialización de algunos elementos constituyentes de una fantasía. Es un juego o parte de un juego y se inserta en una experiencia no vivida sino que, a su vez, es integradora.



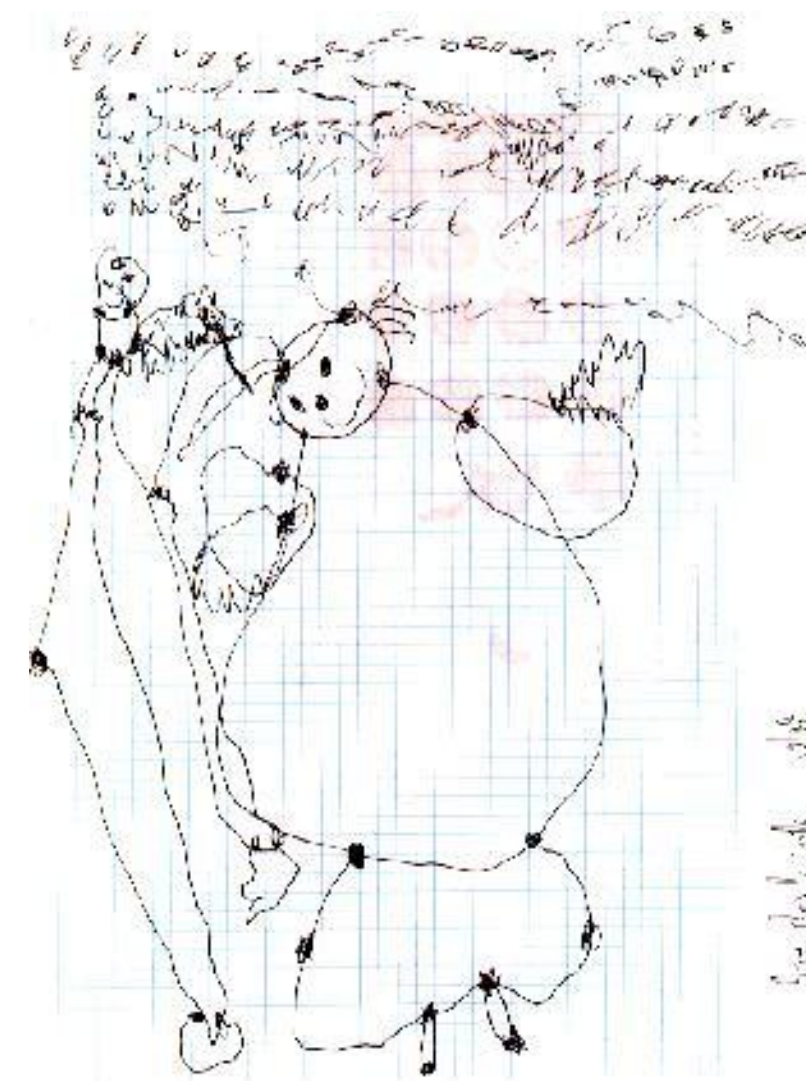
3 años 8 meses.

Desde que ha visto la película, Marie juega a ser la Sirenita Ariel. Dibuja una serie de escenas del fondo del mar. En ésta, Ariel está nadando junto a dos delfines.



Recordatorio de una experiencia pasada.

El dibujo constituye la base desde la cual se revive la experiencia recordada.



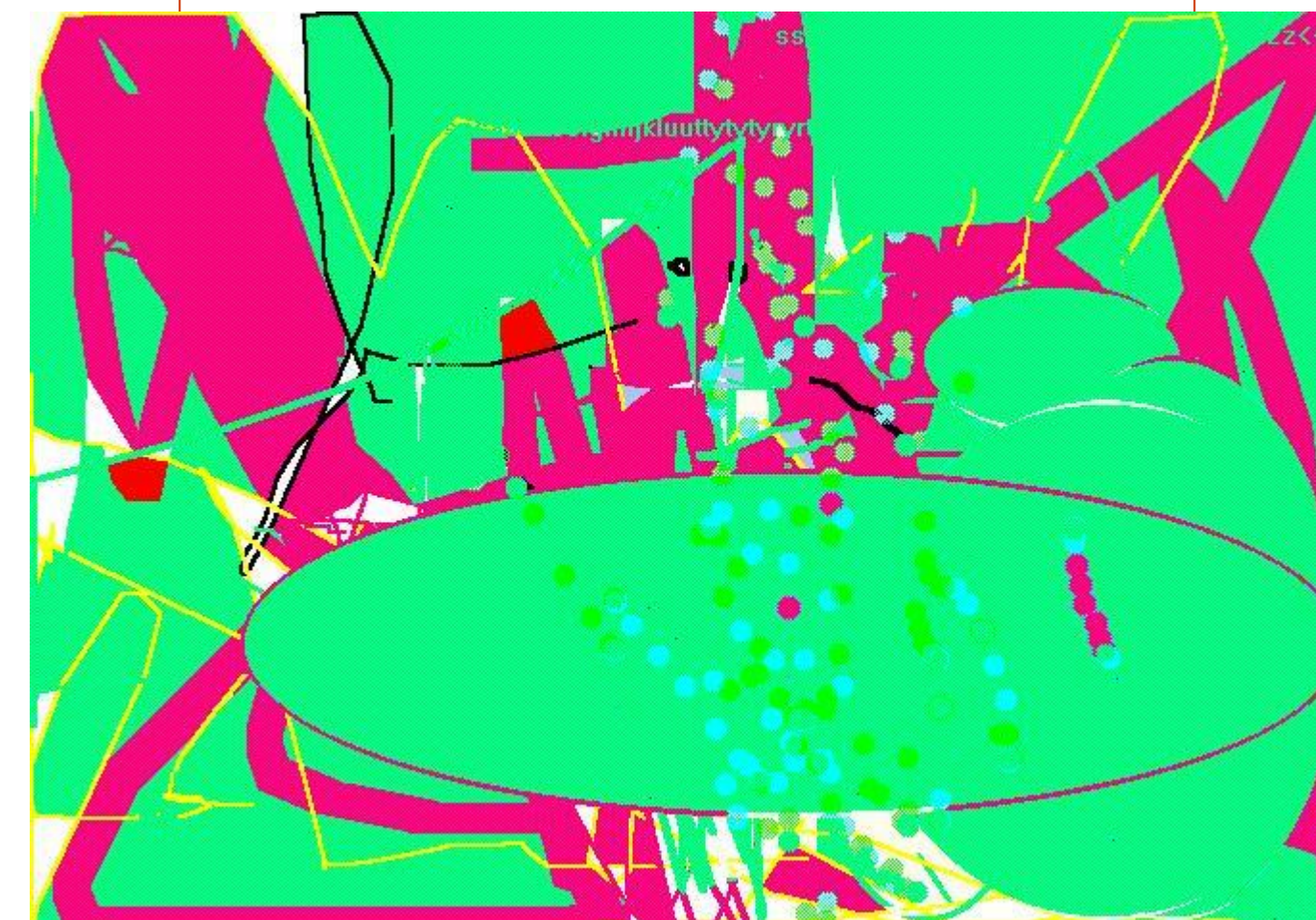
3 años 8 meses.

Este último verano, Luis, el peluquero de Mamá, ha cortado el pelo a Marie: una experiencia que ella recuerda a menudo.



Experimentación plástica.

En este caso, el dibujo es la propia experiencia. Incluye descubrir y experimentar con materiales y técnicas distintos así como explorar el espacio físico del soporte.



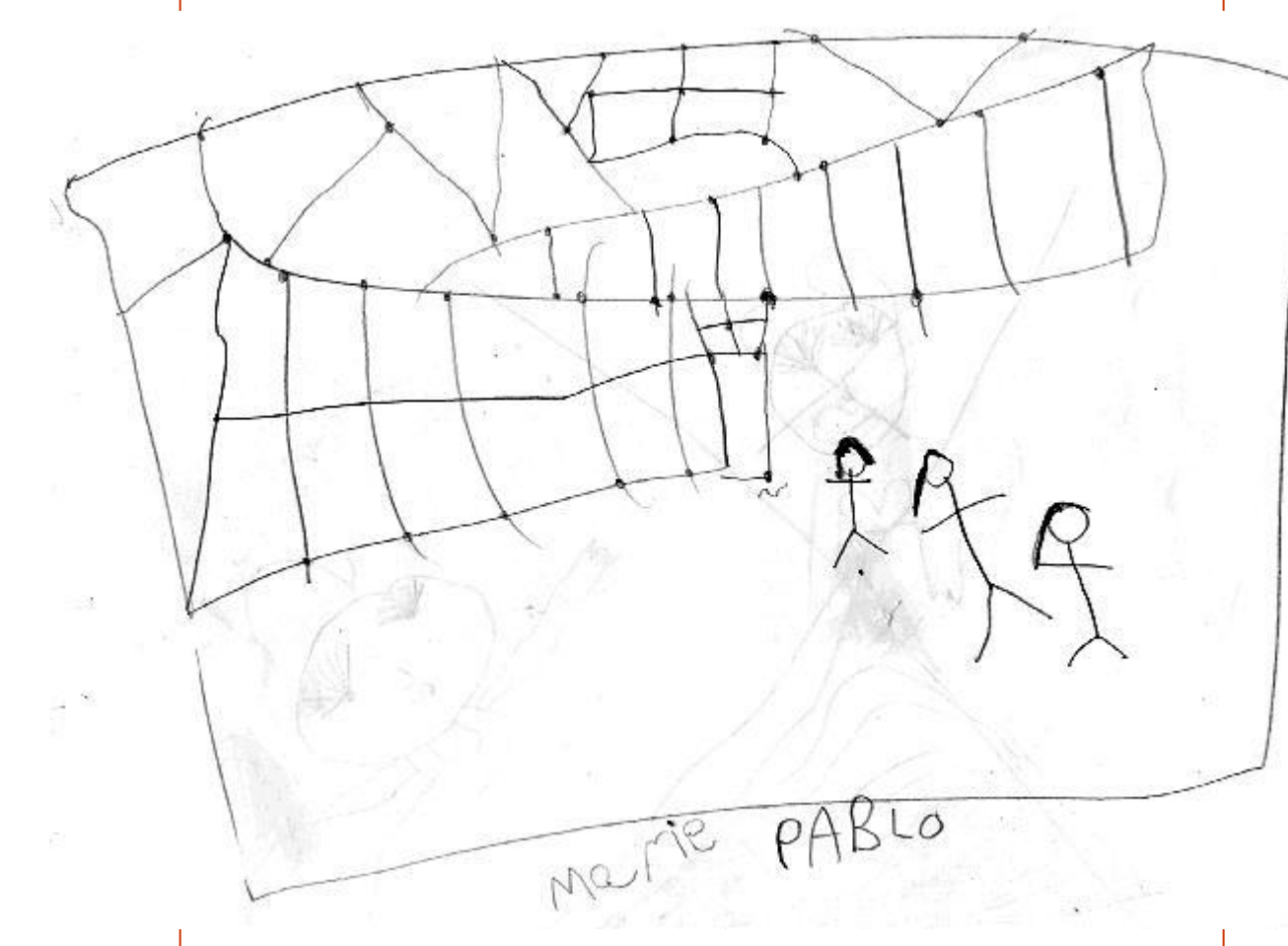
3 años 8 meses.

Durante los primeros tres o cuatro meses que siguieron a nuestra adquisición de un ordenador, Marie pasó casi todos los días largas sesiones de experimentación con el nuevo juguete para dibujar. De su vehemente producción gráfica de estos meses, hemos podido salvar unos sesenta dibujos.



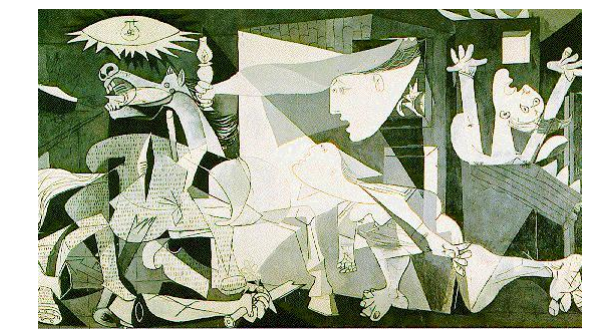
Instrumento de conocimiento.

El dibujo es una herramienta que permite descubrir y explorar el entorno no sólo fijando informaciones en la mente a la vez que en el papel, sino también proporcionando un modelo de reflexión no verbal.



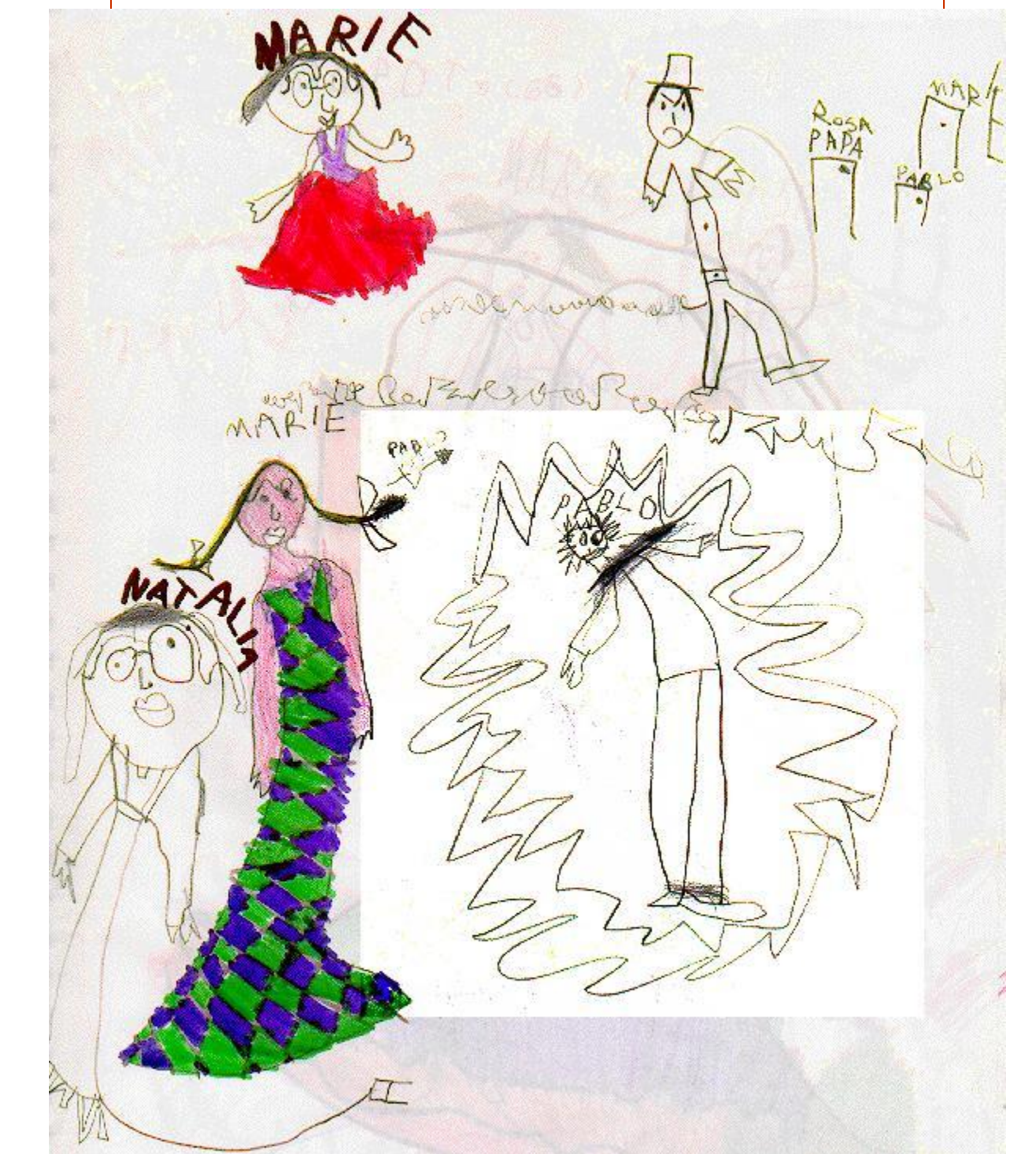
4 años 9 meses.

Los abuelos paternos de Marie pasan dos semanas con nosotros. Sobre un mapa de la isla nos muestran el recorrido que han hecho y las localidades que han visitado y planean la próxima excursión. Marie les dibuja un plano del camino para llegar a casa.



Prolongación de una experiencia.

El dibujo posibilita prorrogar la experiencia y concluir la de la forma más conforme a la percepción individual de la situación vivida.



5 años.

Acabamos de reñir a los niños porque se han estado molestando y peleando. Los dos han llorado mucho. Marie, enfadada todavía, dibuja a Pablo atado y en el fuego porque se ha portado mal.