
“DIBUJAR, DIBUJAR Y DIBUJAR”

Carlos Plasencia

Universitat Politècnica de València

A partir de la experiencia directa con los estudiantes de Bellas Artes, y del conocimiento y exigencias del mundo profesional de la animación, este artículo reflexiona acerca de una situación disciplinaria y de un entendimiento del dibujo que actualmente lo limita como forma de conocimiento, al circunscribirlo, casi con exclusividad, a un ámbito estrictamente instructivo en las escuelas de arte. Las cuestiones educacionales, su vinculación al desarrollo de la personalidad individual, su insustituible papel en el tratamiento de los procesos de creación como la animación, y su papel a la hora de descubrir el mundo y presentarlo visualmente desde una dimensión personal, se reivindican en este texto desde la autoridad que confiere el dibujo como medio de reflexión que puede convertirse en un fin en sí mismo.

Taking from a direct experience with students of Fine Arts, and from the knowledge and requirements at the professional practice of animation, this paper reflects about a disciplinary context and about the boundaries in the understanding of drawing as a form of knowledge — today circumscribed, almost exclusively, to a strictly instructional area at art schools. Educational issues, their link to the development of individual personality, their irreplaceable role in the treatment of creation processes such as animation, and their undeniable role in discovering the world — to represent it visually from a personal dimension —, are claimed in this text, from the authority of drawing as a means of reflection that may become a goal by itself.



La actividad más profunda de todas es la de dibujar. Y la que más te exige. Es cuando dibujo, cuando me lamento de las semanas, los años, quizás, que he desaprovechado. Si, como en los cuentos de hadas, pudiera concederle un don al nacer al futuro pintor, este sería el de una vida lo bastante larga para llegar a dominar la técnica del dibujo.¹

Estas palabras del encabezamiento, del diario del pintor húngaro Janos Lavin, personaje de ficción de *A Painter of Our Time* —la primera novela que publicó John Berger en 1958—, y con la que inicia, tras un tiempo dedicado a la pintura, un trayecto literario que le convertirá en uno de los escritores y críticos de arte más influyentes de los últimos años, me parecen un adecuado proemio para plantear una serie de cuestiones y alguna reflexión en torno a ellas, así como comentar particularizaciones que entiendo de interés en cuanto a su extrapolación al ámbito de la animación.

El hecho del que parto es que, desde mi experiencia como profesor adscrito al Departamento de Dibujo de una universidad, no termino de ver que se reconozca como debe la exigencia de esfuerzo y dedicación de la que habla el protagonista de la novela de Berger. Ni siquiera que se plantee la instrucción del dibujo, hoy, desde una actualización y/o reformulación lo suficientemente atinada. Algunos dicen que disponemos de otras disciplinas o medios que han venido a auxiliar, e incluso a reemplazar al dibujo —entendido como el “disegno” que en su momento instaurara Miguel Ángel—, aliviando sus requerimientos y optimizando sus resultados. Y ya está; se acabó el diagnóstico. Otros, no tan convencidos, pensamos que, a la vista de la atención que le dan las instituciones educativas

Fig. 1 – Joanna Quinn, fotograma de “The Wife of Bath” (*The Canterbury Tales*, 1998).

Es relativamente habitual que los jóvenes artistas persigan resultados al margen de los requerimientos y exigencias previas que, a poco criterio que se tenga, los procesos de creación reclaman

y a la actitud de los estudiantes de arte que, pese a los loables esfuerzos y aportaciones investigadoras que se han realizado durante estos últimos treinta años, el dibujo se encuentra, diluida en parte su identidad, alelado y confundido, como en una suerte de limbo del que no acaba de salir. Y siendo como es, una pieza básica en cualquier proyecto de diseño, y más si es de animación, donde es evidente la necesidad de visualizar, enmendar, modificar y adaptar ideas y conceptos, es, cuanto menos, preocupante.

Se habla mucho de *la cultura de la comodidad* en la que estamos inmersos y del acceso fácil al que se han ido acostumbrando las generaciones últimas. El caso es que —y eso es verdad— habitamos un tiempo que la velocidad contrae, y las artes, como reflejo de nuestra sociedad, no son ajenas a ello. Es relativamente habitual que los jóvenes artistas persigan resultados al margen de los requerimientos y exigencias previas que, a poco criterio que se tenga, los procesos de creación reclaman. Y los que andamos con las espaldas cargadas, sabemos bien que el camino a la excelencia no conoce atajos.

A lo largo del s. XX, con un evidente cambio de rol claramente justificado por una serie de grandes transformaciones producidas en nuestra cultura, el dibujo abandona los campos de la descripción y previsión de objetos, y pasa a ser un medio para acceder a la tarea más respetable del arte: la *expresión*.² Si antes, *representar* era la ocupación principal, ahora lo es la expresión per-

sonal la que da forma a la práctica del arte. En la segunda mitad del pasado siglo hemos sido testigos de cómo se iba apreciando progresivamente el papel del dibujo dentro de los reajustes que sufría el objeto artístico en lo que a su materialidad de refiere; de cómo se liberaba del papel y sus fronteras para descubrir su efectividad sobre los soportes más variados, de su participación en las provocadoras acciones artísticas o performances de los noventa; de cómo, en el arte conceptual, recuperaba sus medios tradicionales a la hora de desarrollar y concretar ideas; acon-



tecimientos todos ellos que nos llevan a pensar que el dibujo no se ha ido alejando del proceso de creación para adquirir un valor predominante como obra definitiva, completa y autónoma, sino todo lo contrario, ha conseguido ese estatus desde dentro, porque desde su inmediatez, versatilidad y adaptación, ha redimensionado esos procesos descubriéndonos el interés de su disección y el valor estético de su substanciación.

La *expresión* en el arte moderno ha significado, principalmente, *expresión personal*. Y en esto el dibujo tiene mucho que decir: no en vano la evocación de la personalidad individual es algo que puede llegar a advertirse desde el primer dibujo hasta el último. Los gestos que definen las trazas del dibujo son tan propios como las formas particulares de ser, sentir y ver. Paul Valéry decía que “hasta el objeto más familiar a nuestros ojos se vuelve otro cuando se aplica uno a dibujarlo: se da cuenta de que lo ignoraba, de que nunca lo había visto de verdad”.³ Un hecho que, dicho sea de paso, es importan-

tísimo para la formación de individuo, y que abandonamos en la adolescencia porque el sistema educativo obvia cuanto tenga que ver con esta disciplina para el desarrollo integral de los jóvenes, y se dirige hacia otras “más prácticas y útiles para la sociedad” que, se nos dice, revisten mayor interés para nuestro futuro. La práctica del dibujo ya no se recuperará a no ser que uno se instruya en una profesión que se asocie a algún tipo de conocimiento que se defina proyectualmente desde el dibujo, y que solo desde él se alcancen los conceptos claves que hagan posible su resolución.

El animador, director creativo y pieza clave de *Pixar and Walt Disney Animation Studios*, John Lasseter, abrumado por el éxito de sus trabajos, e intentando aconsejar debidamente a cuantos jóvenes se le acercan con la aspiración de ser buenos profesionales de la animación, no deja de decir, hasta con vehemencia, que lo que hay que hacer es “dibujar, dibujar y dibujar”. Piensa que no hay otra escuela que aporte recursos más

Fig. 2 – Luis Cook, fotograma de *The Pearce Sisters* (Aardman Animations, 2007)



fiables para conseguir un hueco en esta competitiva industria. Lógicamente, a los profesionales del ramo, la recomendación les resulta incontestable, sobre todo si se piensa en los doce dibujos por cada segundo de animación, no en vano hay que ser auténticamente obsesivos del dibujo para aguantar estoicamente el envite. Pero, obviamente, la lectura no es esa. El “dibujar, dibujar y dibujar” de Lasseter tiene que ver con la disciplina necesaria para llegar a que la destreza y la habilidad manual se hermanen al servicio de un proyecto tan complejo y exigente como es una película de animación, pero también, estoy seguro, con un sentir propio, con la posibilidad de experimentar una impresión a través de la cual, y más allá de la carga de ADN que puedan llevar los trazos, nos reconozcamos en lo que hacemos. Se trata de algo fundamental a la hora de resolver el trascendente momento germinal del proceso de creación, lo que Miguel Ángel llamaba el “primo pensiero”: la resolución material de la imagen mental, pero también, como ya hemos mencionado, no es menos importante en el proceso de desarrollo siguiente para que el artista siga descubriéndose a sí mismo en el “feed-back” que comporta ese ejercicio.

Me temo, que no sean pocos los que se quedan algo decepcionados cuando escuchan el consejo de Lasseter. No en vano se trata de un animador que ha combinado magistralmente la tradición artesanal con los entornos digitales, uno de los primeros en descubrir el enorme potencial de los gráficos generados por ordenador y de su efecto renovador en las películas de animación. Pues bien, que insista en que solo una actividad como el dibujo genere una disposición de salida con garantías de éxito en la industria de la animación, cuando se espera que remita a un programa informático o a algún recurso mecánico que alivie el esfuerzo, cuanto menos, sorprende. No en vano, el uso de herramientas e instrumentos más o menos complejos, a lo largo de la historia, ha sido algo relativamente corriente por parte de los artistas para superar la dificultad de atrapar fielmente realidades objetivas. Esta tesis, que defiende David Hockney en su archiconocido *Secret Knowledge. Rediscovering the lost techniques of the Old Masters*,⁴ y que, parece ser, ha logrado convencer a bastantes ingenuos de que la *misteriosa* habilidad manifestada por Vermeer, Van Dyck, Ingres, etc., tuvo que ver con eso, es algo que se le puede ex-



El “dibujar, dibujar y dibujar” de Lasseter tiene que ver con la disciplina necesaria para llegar a que la destreza y la habilidad manual se hermanen al servicio de un proyecto tan complejo y exigente como es una película de animación



Fig. 3 – Dibujo de Honoré Daumier (1808-1879).
Fig. 4 – Toulouse-Lautrec, *Dos amigas* (1894).

cusar si nace de un puro ejercicio intuicionista, y que Hockney ignore estudios científicos que demuestran que es un error atribuir este tipo de procederes a algunos notables artistas;⁵ pero resulta irritante cuando lo que se denota al *vender* estos *descubrimientos* no es más que pura incredulidad ante manifestaciones de excelencia que tienen que ver más con la maestría en el manejo de recursos propios que con otra cosa.⁶

Estoy seguro que Lasseter no trata de lesionar la pasión vocacional, sino que pretende reducir en lo posible inexactitudes que pueden ser enormemente perjudiciales. La formación del dibujante debe hacer compatible la enseñanza de la disciplina con el aprendizaje y el producto. Plantear estos modos de concebir la formación como contrapuestos, es un error, siempre y

cuando no desplazemos el centro de interés de la enseñanza de los objetivos a los medios.

Luis Cook, de Aardman Animation, un animador poco convencional, autor de la interesante *The Pearce Sisters* (2007), dice: “a menudo elijo unas cuantas palabras clave y me ajusto a ellas. Feo. Bonito. Lento. Negación. Ambiente. Color. Dibujo y dibujo. La verdad es que no hay atajos. Hay que sentarse y dibujar”.⁷ Y no sin esfuerzo: el mismo Cook recuerda que estudiando en la facultad de arte le tocó en suerte un profesor japonés que obligaba a sus alumnos a dibujar su mano izquierda durante horas, estando apoyados sobre un solo pie. Intentaba con ello que sus alumnos *desaprendieran* a la par que identificarían la acción de dibujar con un gasto energético del cuerpo. “Los resultados finales eran torpes

**dibujar,
dibujar
dibujar**

**dibu
dibu
y di**

—dice Cook—, accidentales, energéticos e inusuales. Había empezado a apreciar el dibujo *mal hecho*.⁸ Más allá del esfuerzo físico debido a la incomodidad postural del ejercicio, presiento que el profesor de Cook perseguía que sus alumnos vincularan el sacrificio a la exigencia de coste en lo que al espíritu se refiere. Cuando esa evocación se percibe, el dibujo puede poner evidencia manifestaciones alejadas de la norma, fuera de lo que podemos considerar lenguaje establecido —“marginales”, dicen algunos—, que no le restan valor; es más, de hecho es todo lo contrario, si es que logran poner de manifiesto categorías expresivas novedosas que terminan por ser estéticamente apreciables.

Y es que todo se desconoce si no se dibuja. “Hay una inmensa diferencia entre ver una cosa sin el lápiz en la mano y *dibujándola* [...] O más bien son dos cosas muy diferentes las que se ven. Hasta el objeto más familiar a nuestros ojos se vuelve otro cuando se aplica uno a dibujarlo: se

da cuenta entonces de que lo ignoraba, de que nunca lo había visto de verdad”, nos dice Valéry en sus notas sobre Degas, pues bien, si se entiende la observación como práctica y se extrapola incluso al estudio de dibujos que se aproximen a nuestra sensibilidad y entendimiento de la disciplina, la *digestión* de esas fuentes resulta altamente provechosa: asimilamos, para mayor rédito nuestro, cuantas influencias nos ayudan a descubrir lo que asumimos como propio. Véase, por ejemplo, el origen gráfico del admirable trabajo de la animadora Joanna Quinn: Toulouse-Lautrec, Daumier o Degas, están detrás del dinámico trazo que surge de la mano de la animadora británica. Paul Wells también encuentra instructivo este ejercicio para la memoria, un ámbito que considera especialmente valioso en el caso de la animación: “Esto [se refiere al modo con el que estos tres artistas plasman la inmediatez de la expresión corporal a través de sus dibujos] implica dos aspectos fundamentales

ujar, ujar bujar

dibu, dibu, y dib

de la memoria: primero la memoria consciente, porque se vale de los conocimientos sobre técnica e historia del arte; y segundo, la memoria sensorial, porque recuerda los sentimientos que hay detrás de la expresión de movimiento y sus placeres, tensiones y dificultades”.⁹

“El dibujo es el lugar donde la ceguera, el tacto y el parecido se hacen visibles, y es también el punto de la más delicada de las negociaciones entre la mano, el ojo y la mente” dice James Elkins en una de las cartas que escribe a John Berger, con el propósito de intercambiar opiniones acerca de esta forma de conocimiento cuyo dominio tiene mucho que ver con la capacidad de detectar los descuidos y las omisiones. Berger, que entiende que más allá de “una indagación en lo visible”, el dibujo es desde el comienzo de los tiempos una manera de dirigirse a lo ausente, de dar presencia a lo que no está, se siente conmovido por la definición de Elkins y le reclama la importancia de

insistir en ello porque “nos hace darnos cuenta de que el *dibujo* es mucho más que una asignatura que se enseña en las escuelas de arte, o un tipo de objeto por el que los coleccionistas empezaron a interesarse en el siglo XVII; el dibujo es tan fundamental para la energía que nos hace humanos como el canto o la danza”.¹⁰

La experiencia del dibujo confiere al ojo una autoridad que permite ver desde la deliberación, convirtiéndose a la vez, en medio y en fin, pero para ejercerlo como facultad, se necesita constancia y ayuda, pues no solo con la voluntad se reflexiona, ni con la autoridad se gobierna: se necesita instrucción, preparación, e incluso pericia.

© Del texto: Carlos Plasencia Climent

© De las imágenes: Joanna Quinn, Aardman Animations.



Biografía

Carlos Plasencia Climent (1951). Profesor de Bellas Artes desde 1977. Doctor en 1986, y Catedrático de Universidad desde 1999. Adscrito al Departamento de Dibujo de la Universitat Politècnica de València, ha impartido docencia en el ámbito del dibujo y del tratamiento artístico de la figura humana, y así también en materias vinculadas a la metodología de la investigación artística. Pintor y dibujante en los inicios de su carrera profesional, ha dirigido grupos de investigación en la Universidad, con proyectos de gráfica y pedagogía del dibujo. Igualmente, ha coordinado o colaborado en Programas de Doctorado tanto en la UPV como en México, Santiago de Chile y Portugal. Profesor de diversos másters relacionados con las artes visuales, ha comisariado exposiciones, publicado libros, textos en catálogos y numerosos artículos. Como director del Dpto. de Dibujo de la UPV (1993-2004) gestionó la creación del área de Animación como ámbito de instrucción en BBAA.

E-mail

cplasenc@upvnet.upv.es

Notas

¹ BERGUER, John. *Un pintor de hoy*, Madrid: Alfaguara, 2002, p. 131.

² “El arte de la pintura es la expresión de ideas y emociones [...] en un lenguaje visual de dos dimensiones. *Enciclopedia Británica*, Ed. 1993.

³ VALÉRY, Paul. “Degas, danza, dibujo”, en *Piezas sobre arte*, La Balsa de la Medusa, Madrid, 1999, p. 37.

⁴ Edición en español: HOCKNEY, David. *El conocimiento secreto. El redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros*, Ed. Destino, Barcelona, 2001.

⁵ Véase ALPERS, Svetlana. *El arte de describir* (1987), por ejemplo, o las consideraciones de BAXANDALL, Michael en *Modelos de intención* (1989), aproximándose al comportamiento de los artistas, o la descripción de posibilidades y limitaciones del uso de artilugios mecánicos en GÓMEZ MOLINA, J.J. (coord.), *Máquinas y herramientas de dibujo* (2002).

⁶ Véase CABEZAS, Lino. “El secreto de la representación objetiva; fabulación e investigación histórica; el “ojo ingenuo” y el *conocimiento secreto* de David Hockney” en *Papers d’Art*, Fundació Espais d’Art Contemporani, 2004, n. 87.

⁷ Véase la referencia al trabajo de Cook que hace Paul Wells en *Dibujo para animación*, Blume, Barcelona, 2010, p. 166.

⁸ Ídem.

⁹ WELLS, Paul. *Dibujo para animación*, Blume, Barcelona, 2010, p. 24.

¹⁰ BERGER, John. “Distancia y dibujos”, en *Sobre el dibujo*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2011, p. 96.