



El cos humà com a model (I)

Lliurament 3

Dibuix artístic II, Bloc 2. Departament d'Arts

Xavier Belanche Alonso

Curs 2016-2017

Aquests **continguts** han estat redactats i estructurats en el llenguatge de marques [Markdown](#), de John Gruber i exportats a $\text{\LaTeX}$, sistema originalment desenvolupat per Leslie Lamport i basat en el sistema $\text{\TeX}$ creat per Donald Knuth, gràcies a [Pandoc](#), la meravellosa navalla suïssa de la documentació de John MacFarlane.

Sobre **la tipografia** cal remarcar l'esplèndid treball de Robert Bringhurst, *The Elements of Typographic Style* que ha servit de gran ajuda i inspiració per a una millor decisió en l'elecció de la font que, en aquest text, ha estat escollida com a font del cos del text la fantàstica Bergamo Pro a 12pt i, en el cas de la portada, es combina amb l'Helvetica.

La **imatge de la portada** correspon a una representació 3D de l'escultura *El púgil en repòs*.

Concepció, recerca, disseny, desenvolupament i publicació a càrrec de
Xavier Belanche Alonso

Barcelona, 31 de gener de 2017

Advertiment de l'autor

Els continguts de la matèria de Dibuix Artístic estan extrets del llibre *El manual de dibujo* de Juan José Gómez Molina, Juan Bordes i, especialment, Lino Cabezas. L'autor creu que, en l'àmbit dels estudis artístics, hi ha un buit pel que fa al seu coneixement conceptual i, per tant, limitant-la generalment a un aprenentatge clarament instrumental. Amb la voluntat de corregir aquesta situació, l'autor ha trobat en el recorregut proposat per Lino Cabezas un punt de partida per a establir el que podria ser un *manual de dibuix* actual i crític amb molts dels tòpics que, fins al dia d'avui, han configurat i determinat el seu aprenentatge. Punt de partida per a definir uns continguts que, en la mesura del possible, es faran modificacions i ampliacions fins que cristal·litzin en una obra completament nova.



Índex de continguts

El cos humà com a model (I)

El perfecte manual de dibuix del cos humà	5
L'estudi de les proporcions	6
El canon del cos humà	8
Antropometria i ergonomia	8
Anatomia artística	10
El maniquí articulats	12
La representació del moviment	13

El cos humà com a model (I)

Els cos humà ha estat el tema més important al llarg de la història de l'Art. En aquest sentit, és lògic que, dins de l'aprenentatge del dibuix, aparegui com una qüestió principal i inevitable. No és casual que el dibuix del model del cos humà nu és un referent dins de les institucions acadèmiques en el procés d'aprenentatge de l'art. Des de l'època del Renaixement el cos humà nu, femení o masculí, s'ha fet servir com a referent i l'assoliment o grau d'èxit d'assoliment del dibuix depenia d'una representació que girava al voltant de diferents temes. Els temes o teories es concretaven en:

- una **teoria de les proporcions del cos humà** que simbolitza la cerca d'unes lleis de la bellesa que s'expressen a través de la geometria i del nombre.
- un coneixement de l'**anatomia humana** que té per objectiu conèixer en profunditat l'estructura del cos i cadascú dels seus membres compartint artistes i científics els mateixos ideals cognoscitius que es materialitzaran en una ampla història de tractats i atalàs anatòmics.

Si bé el dibuix del cos humà arriba a fins avui en dia com el capítol central en l'aprenentatge del dibuix, aquest ha anat patint diferents canvis i modificacions al llarg del temps, especialment pel que fa al temps de les primeres Vanguardies artístiques que, si bé es manifestaven obertament “anticadèmiques” no van prescindir completament de l'ús de cos humà com a motiu d'expressió, reflexió teòrica i pràctica artística.

El perfecte manual de dibuix del cos humà

Una manera d'apropar-se a la representació gràfica del cos humà és saber com els manuals de dibuix introdueixen el problema del dibuix de la figura humana. Generalment es concreta en tres apartats:

- La importància històrica del dibuix del cos humà al llarg de la història de l'Art.
- La seva vigència actual dins de la pràctica artística actual.
- El seu paper cabdal en l'aprenentatge del dibuix.

Llegiu a continuació un extracte d'un popular manual de dibuix:

En la Història de l'Art, la figura humana ha estat com la inspiració més sòlida i inagotable. La nostra fascinació és conseqüència del fet que quan observem i dibuixem a una altra persona ajudem al nostre coneixement i consciència. L'estudi de la figura no només significa treballar a partir de nus, també de figures vestides en situacions quotidianes (...).

Moltes persones se senten intimidades quan treballen per primera vegada amb un model, sabent que la complexitat del cos, amb la seva animació i flexibilitat, requereix anys d'estudi per arribar a dibuixar-lo bé. Les dificultats aparents no haurien de desalentar. Com altres problemes del dibuix, es pot aprendre a organitzar i simplificar el que es veu per obtenir resultats comprensibles.

Seymour Simmons [Drawing: The Creative process](#)

L'estudi de les proporcions

Avui en dia, parlar de canon de bellesa i perfecció dins del context de l'Art ens remet a un passat indeterminat, però que vagament el situem en l'època del Renaixement. Però també és cert que l'expressió "canon de bellesa" ens fa pensar més en la moda i els models quan, en realitat, podríem dir que avui en dia és difícil determinar un únic canon de perfecció i bellesa humana. Aquest canon ve lligat a la idea d'un sistema implícit de proporcions de les diferents parts de la figura humana i que, en funció dels canvis dels ideals de bellesa al llarg de la història han tingut com a conseqüència una mobilitat dels ideals de la bellesa.

Si agafem la reducció del canon i el sistema de proporcions de la figura humana que alguna vegada hem arribat a escoltar ("el cos humà és set vegades el seu cap"), podríem extreure que les dades dels sistemes de proporcions serveixen per controlar les posicions i mides relatives dels membres d'un cos. Llegiu a continuació el següent text extret d'un manual de dibuix:

Podeu apreciar per què les proporcions habituals no són gaire satisfactòries. Tots els dibuixos acadèmics basats en proporcions normals tenen un aspecte antiquat. La majoria dels artistes de figurins de moda allarguen

la figura fins més de vuit cap i en les figures alegòriques, o de herois, el tipus de “super home” -nou caps- pot utilitzar-se eficaçment.

A. Loomis

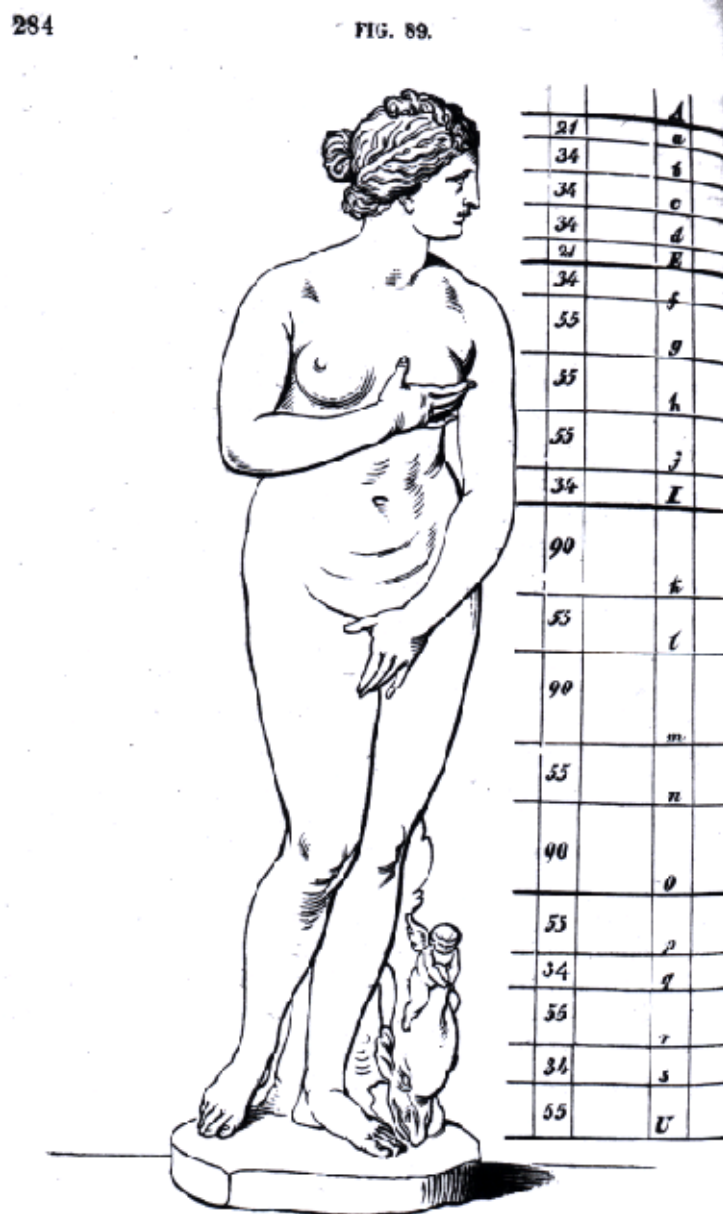


Fig. 1: Medici Venus from his 1854 New Theory of Proportions

Veieu que aquesta formulació de les proporcions humanes de manera intuïtiva contrasta amb aquella que té una finalitat teòrica i que s'expressa amb una formulació matemàtica. Recordeu que la geometria clàssica, fundada pel pensament grec a l'Antiguetat, es coneix també com *geometria euclidiana* o geometria intuïtiva, accepta la possibilitat de conèixer-la a partir de l'observació de les figures. És, per tant, una pràctica tradicional esquematitzar

un model masculí o femení amb una estructura geomètrica “intuitiva” en la que resulta més fàcil comprovar la relació proporcional d’una mida entre els diferents membres.

El canon del cos humà

La cerca dels ideals de bellesa se ha realitzat amb l’ajuda dels mètodes objectius de la geometria i el número. En la figura humana, al pretendre establir les proporcions d’un cos ideal es parla de *canon*; aquesta és una paraula derivada del grec *Kanon*, que significa regla o precepte.

En aquestes teories, l’establiment d’una justa relació entre totes les parts d’un cos entre si i cadascuna d’elles amb el conjunt es denomina *canon*, la mesura fonamental determinant, *mòdul*; i les relacions entre les diferents parts, *proporcions*. Com a mòdul, històricament s’ha utilitzat l’alçada del cap amb major freqüència, encara que també s’ha referit a la mida total del peu, la mà i, fins i tot, l’alçada del cos humà dividida en 100 o 1000 unitats.

Els orígens i l’evolució de les aportacions per establir diferents models de bellesa al llarg de la història es poden conèixer a través d’algunes publicacions. Entre els artistes grecs, el problema del canon va ser un dels més importants que es van plantejar en el moment de representar el cos humà, especialment en l’escultura.

En èpocas més recents, aquests temes entrarien en conflicte amb la concepció de la bellesa entesa com una manifestació de la subjectivitat, idea molt arrelada al Romanticisme del segle XIX. Com a conseqüència aquests estudis del canon es van anllunyar del món de l’Art, adoptant cada vegada més un to científic i dogmàtic, tal com es planteja una famosa obra de l’autor alemany Zeising. Aquests estudis posteriorment van tenir més incidència en el camp del desenvolupament de l’antropologia, la criminologia i la biologia en general que no en l’Art.

Antropometria i ergonomia

L’actual antropometria pot definir-se com una ciència que s’ocupa de les medicions humanes. Amb uns mètodes estadístics senzills es poden establir informacions útils sobre una determinada part de la població. L’aplicació més immediata de l’ús de les dades antropomètriques està relacionada amb les activitats dels dissenyadors, arquitectes i constructors, amb l’objecte de realitzar objectes a “mida” que solventin necessitats específiques.

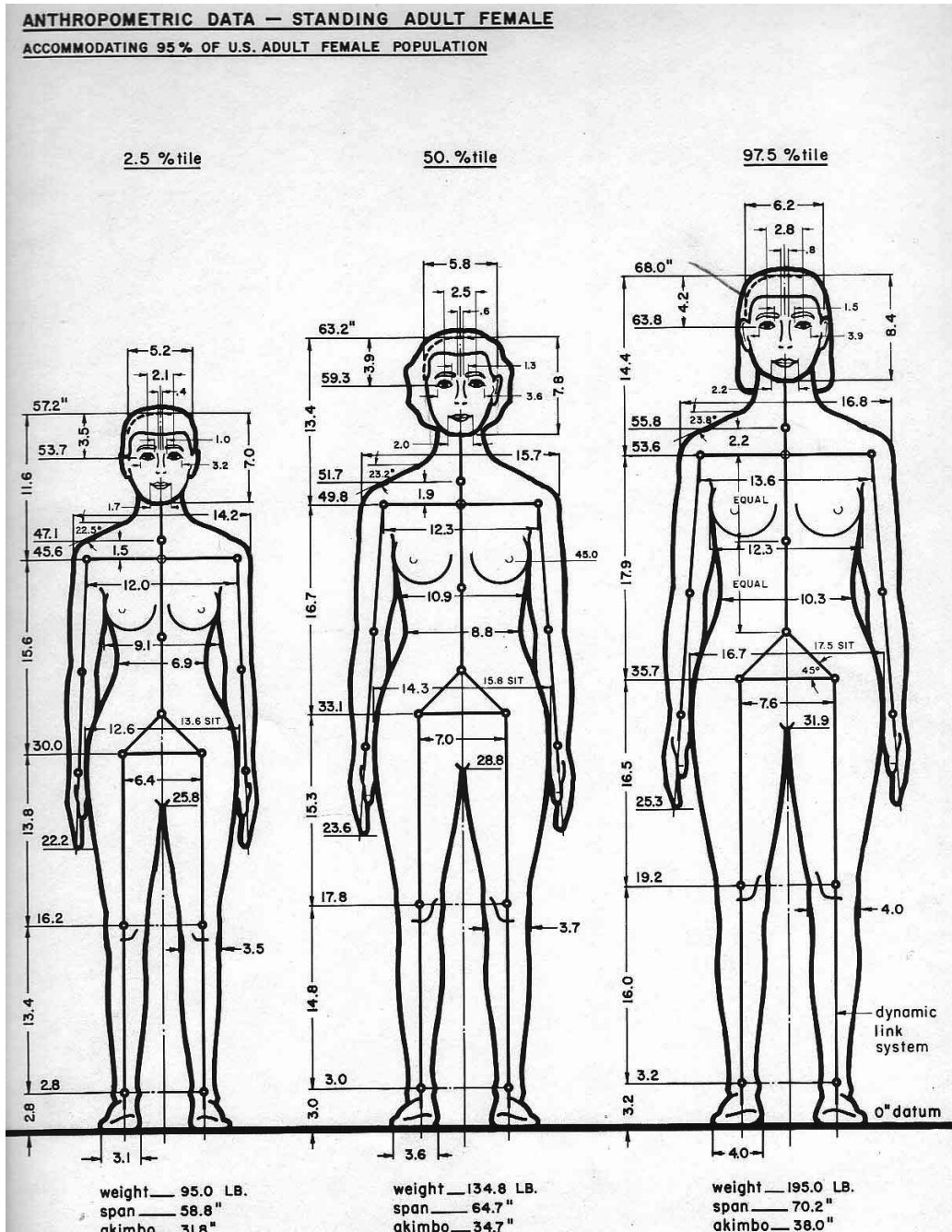


Fig. 2: The Measure of Man; Human Factors in Design, by Henry Dreyfuss

Dins de l'antropometria trobareu una variant, l'antropometria dinàmica, que tracta dels moviments i capacitats d'articulació dels membres i del seu conjunt; aquesta es relaciona amb l'ergonomia, una ciència que tracta l'estudi de les interrelacions entre els humans i les màquines. Aquests tipus d'obres, els esquemes gràfics e il·lustracions de tota mena, en definitiva, els dibuixos, són claus per a la seva correcta comprensió i apareixen en les publicacions amb taules de dades emprades al disseny.

Anatomia artística

L'anatomia artística ha estat lligada a l'aprenentatge del dibuix des del moment que el Renaixement situa a l'home en el centre d'atenció dels debats teòrics. Artistes i metges cercaran en l'exploració del cos humà diferents respostes de la natura física i psíquica de l'home. Aquesta concepció antropocèntrica de la cultura permetrà la validesa, entre altres temes que condicionaran el coneixement i pràctica del dibuix, de l'anatomia com a pas ineludible per dibuixar correctament el cos humà. No és casual que els tractats d'anatomia s'estructuren, per tant, com una antologia de dibuixos de grans mestres de diferents èpoques on els resultats obtinguts es justifiquen com la conseqüència d'un coneixement rigurós de l'estructura anatòmica del cos humà. Entre els més coneguts amb aquest plantejament és *Anatomy for Artists* de Reginald Marsh (1945).

Des del moment que es va manifestar la voluntat d'establir una teoria de les proporcions del cos humà, també apareix la pretensió de conèixer els aspectes quantitius del cos humà basats en les lleis d'ordre matemàtic. Aquest tipus d'estudi derivarà cap a una investigació basada en l'observació directa i l'experimentació en les disseccions del cossos humans, per arribar, a través de les disseccions, al coneixement dels estats anímics o les manifestacions de l'ànima.

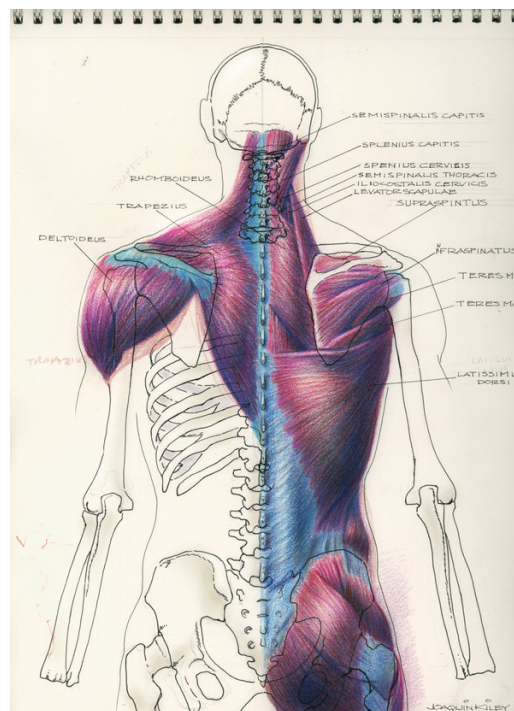


Fig. 3: Estudi d'anatomia humana

Als estudis d'anatomia artística s'acostumen a estructurar els treballs en quatre categories: en primer lloc, l'esquelet; en segon lloc, les articulacions i els lligaments; en tercer lloc, els

muscles; i finalment, la pell. Tanmateix és freqüent abordar l'estudi del cos humà a l'art des d'un punt de vista topogràfic, subdivivint en cap, tronc, braç, mà, cama i peu.

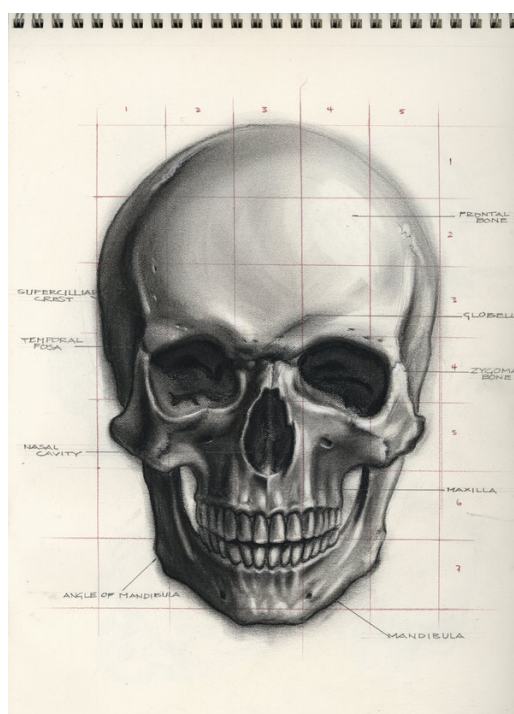


Fig. 4: Estudi d'anatomia humana: crani

Si bé hi ha una enorme literatura de tractats monogràfics sobre l'anatomia humana també és possible trobar manuals de dibuix que dediquen una part, més o menys extensa a plantejar el problema de l'anatomia. En aquest cas es relaciona el tema amb el dibuix de la figura en general. Llegiu a continuació la introducció que fa Seymour Simmons en el seu llibre *Drawing: The Creative process*.

A mesura que, a través del dibuix de la figura es va familiaritzant amb la forma humana, podem adonar-nos que són necessàries alguns coneixements d'anatomia per a comprendre les característiques, accions i posicions del cos. Per aquesta raó hem inclòs en aquest capítol una breu resenya de les estructures anatòmiques i les seves funcions. Esperem que pugui ser d'utilitat com a referència per a una observació més encertada de la figura. També s'ha de tenir en compte que un excès de ossos i muscles pot llevar a endurir i deixar sense vida la figura. Si això és veritablement valorable, l'estudi de l'anatomia pot desenvolupar-se en el treball amb la model i no abans. Encara que els noms anatómics i les classificacions poden semblar confusos, a través de l'estudi i dedicació pot arribar a ser una segona

naturallesa. La familiarització amb aquests noms és útil des del primer moment que descriuen la forma, funció o posició de les parts del cos.

Seymour Simmons *Drawing: The Creative process*.

El maniquí articulat

Motiu permanentment associat a l'aprenentatge del dibuix, el “maniquí articulat” és, segons la definició d'Enrique Lipzyc, “una figura similar a la humana fabricada de fusta. Té possibilitats d'articular-se per formar i configura la pose o el moviment que es desitgi, però té el greu inconvenient que per la seva construcció adquireix una sensació molt rígida i dura. Per tant, el dibuix d'aquest model ha de ser interpretat amb certs coneixements d'anatomia, perquè si es dibuixa el maniquí tal com és, resultarà una figura ridícula, sense vida”.



Fig. 5: El maniquí articulat

Penseu que l'ús del maniquí està associat a aquella concepció d'esquematització del dibuix, és a dir, simplificar la representació a través de sòlids geomètrics com el cub, l'esfera o el cilindre. Aquesta idea té un doble objectiu: per una banda determinar una estructura invisible de la composició per distribuir els elements del dibuix sense entrar en el detall; d'altra banda, l'evident falta de detalls del model permet concentrar l'atenció en altres aspectes del dibuix com l'articulació entre les parts o l'estudi de l'expressivitat basat en un únic tipus de figura.

La representació del moviment

Tradicionalment, el dibuix del cos humà en acció exigeix la imatge d'una instantània, un moment únic, que expressi el moviment sencer de l'acció. En termes academicistes, Francisco Milizia en el seu tractat *Arte de saber ver en las Bellas Artes del Diseño* afirmava que “s’ha d’escollir un únic instant, el més interessant de l’acció, sin oblidar de l’antecedent ni del conseqüent. Una vegada donat aquest instant està donat tota la resta i segueix immediatament la conveniència del tot”.

Per tant, segons l’Acadèmia, el model havia d’estar físicament aturat per adoptar una postura única i així ser copiat amb detall sense moure’s de la posició escollida.



Fig. 6: Estudis de moviments del cos humà

“Posar” significa el mateixa que la paraula llatina “pausare”, és a dir, “aturar-se”. Contradicció: dibuixar una figura o model en moviment és el contrari de dibuixar un model adoptant una pose. Però des de la perspectiva acadèmica, el moviment, com a expressió de vida, podia estar implícitament representat en qualsevol postura fixa, és a dir, no era necessari que el model es mogues per representar una acció determinada. No és casual que la sensació de moviment s’ha representat mitjançant convencions gràfiques sense una sistematització teòrica explícita. Per exemple, la “rueca” de *Las hilanderas* de

Velázquez recorda perfectament les fotografies contemporànies d'objectes en moviment. De fet, gràcies a través de les instantànies fotogràfiques de figures en moviment l'art es va apropiat d'aquests recursos formals per representar l'acció de moviment.