

TEMA 3.2: Dibujando la figura humana: El dibujo del natural

Introducción

El dibujo del natural es el que se realiza directamente frente al modelo, ya sean objetos, personas o paisajes. Requiere capacidad de observación y análisis para trasladar al dibujo las proporciones y expresión de lo representado, o para variarlos según nuestras intenciones.

Actualmente es muy frecuente el uso de fotografías como modelos para el dibujo y la pintura, por la comodidad que supone el trasladar al estudio cualquier instante recogido en la calle. No queremos darte a entender que esto sea algo negativo, ni mucho menos, pero sí reseñarte que la fotografía no es la realidad, sino una interpretación limitada de ella, y por fiable que pueda parecer no ofrece toda la información y sensaciones que el modelo vivo. Por ello debe ser utilizada con reservas, ya que podemos caer en el error de realizar imitaciones de fotografías más o menos acertadas, y las posibilidades expresivas del dibujo son tan ricas y variadas que no debemos reducirlas a un solo camino.

En cualquier caso, el dibujo del natural no debe faltar en el aprendizaje y en el desarrollo de la obra artística. El escritor alemán **Goethe** decía "Aquello que no he dibujado no lo he visto." El dibujar, más allá del acto de ver, requiere la acción de la inteligencia y es una forma de conocimiento, algo que **Miguel Ángel Buonarroti** expresó con la frase: "*Se dibuja con el cerebro, no con las manos.*"

Apunte(1967). Picasso



La figura humana

En esta unidad nos estamos centrando en el dibujo de la figura humana.

En tema 1 de esta unidad has estudiado la anatomía, vamos a intentar darte algunas claves más para dibujar el cuerpo humano, tanto prácticas como teóricas, desde el dibujo académico al estudio de sus ritmos y proporciones, así como una visión histórica de la representación del mismo.

Imagen de [Michael Dawes](#) en Flickr bajo licencia cc.

1. El dibujo de estatua



El dibujo académico

La práctica del dibujo de estatua y con modelo empezó en la época del Renacimiento en Italia, cuando se fundaron las primeras Academias de Arte en Florencia y Roma, en las que ya se estudiaban los modelos clásicos. La más importante, aunque no la más antigua, fue la de San Lucas en Roma, fundada en 1577 (y que sigue funcionando en la actualidad), para pintores, escultores y arquitectos. El espíritu de esta academia era fundamentar el arte mediante una teoría, compartir los conocimientos adquiridos y transmitirlos a los más jóvenes.

La estructura de enseñanza de estas academias se extendió más tarde por Francia, Alemania, España e Inglaterra. En el año 1752 se fundó la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando en Madrid.

Archivo de [manuleica](#) en Flickr bajo CC

El dibujo de estatua tiene notables ventajas: Por un lado es un análisis de unos modelos clásicos de belleza, de sus formas y proporciones. Por otro lado, es un acercamiento al estudio anatómico de la figura humana.

1.1. Buscando la perfección: El canon griego

El canon.

En el pensamiento y en el arte griego está muy presente el interés por lo ideal, por la perfección y la belleza. Su cultura era antropocéntrica y para ellos la representación de la figura humana debía seguir unas reglas de proporción y armonía. Pusieron todo su interés en establecer unas reglas matemáticas en las relaciones entre las diferentes partes del cuerpo humano. A este conjunto de proporciones ideales se le llama **canon** (*kanon*).

La unidad de medida de referencia era la altura de la cabeza. **Policleto** estableció el canon de siete cabezas como modelo de un cuerpo perfectamente proporcionado. Más tarde **Lisipo** creó otro canon más esbelto que el anterior aumentándolo a siete cabezas y media.



Canon de Policleto. *El Doriforo* (copia del Museo Arqueológico de Atenas). [Imagen](#) de magvil con licencia cc vía flickr



Canon de Lisipo. *El Apoxyómeno* (copia del Museo Vaticano). [Imagen](#) de magvil con licencia cc vía flickr

1.2. Ver, pensar y hacer

Materiales para el dibujo de estatua

En el dibujo de estatua suelen utilizarse técnicas secas, fundamentalmente el carbón y la sanguina. Ambos materiales se presentan en barra o en lápiz. Normalmente se utilizan las barras secas (no del tipo conté que son más grasas) para todo el encajado y desarrollo del dibujo. También debes hacerte con un trapo, para borrar o difuminar levemente el dibujo. Como materiales adicionales puedes usar una esponja pequeña o un difumino, también para difuminar y extender las manchas, las fijarán más que el trapo. Y en los detalles finales puedes usar los lápices de carbón o sanguina y también una goma, normal o de modelar, para sacar las luces.

Para tomar medidas se utiliza un pincel largo o una varilla larga, por ejemplo una aguja de coser. Debes medir procurando hacerlo siempre desde el mismo sitio y con el brazo estirado, para que no haya variaciones que en vez de ayudarte te confundan. El uso de estos instrumentos de medida parece muy necesario en los comienzos, pero verás que conforme vayas cogiendo práctica te harán cada vez menos falta.



Un dibujo de claroscuro

La representación de la estatua es un dibujo de claroscuro, es decir, vamos a intentar conseguir la sensación de volumen dibujando las luces, medios tonos y sombras. Recuerda lo que has aprendido sobre claroscuro este curso en esta misma asignatura. Te decíamos en la unidad 2-tema 2, que podíamos utilizar las técnicas de representación de rayado y mancha, y dentro de esta última estaremos haciendo una grisalla si partimos de una base gris y utilizamos oscuros y claros, por ejemplo carbón y tiza.

En esta presentación se muestra una serie de dibujos realizados en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid

http://www.slideshare.net/maxahab/coleccion-complutense?ref=http://www.lanubeartistica.es/dibujo_artístico_2/Unidad3/DA2_U3_T2_Contenidos_v01/12_ver_pensar_y_hacer.html

FASES DEL DIBUJO DE ESTATUA

Como consejo general, es bueno no tener demasiada prisa en dibujar los detalles. Abstráete de las formas reales (cabeza, tronco, extremidades) y piensa en líneas, puntos y manchas.

Encaje

- Disposición del papel vertical u horizontal según el modelo.
- Cálculo de los márgenes, hasta donde llega la figura en el papel, procurar que se ajuste lo más posible.
- Proporción:

Establece la estructura general del modelo. Marcar puntos y líneas importantes, como la línea que marca el ritmo general de la figura. Recuerda que la cabeza es una unidad de medida. Marca el **contraposto**: Línea de los hombros y línea de la cadera. Altura del pecho, pubis. Las articulaciones son puntos importantes.

Relaciona unas partes con otras en cuanto a sus proporciones y mediante líneas internas, no solo las partes cercanas, también las lejanas, y las partes con el todo. **Importante**: Evita dibujar a partir del contorno.

-Poco a poco irás dando forma a la figura pasando de unas formas geométricas a otras más naturales.

Entonación

Como ejercicio inicial puede venirte bien hacer un degradado con el carbón o sanguina en un papel como el que vas a trabajar, para que veas el comportamiento del material. Prueba apretar más o menos la barra en el papel, a utilizarla con la parte plana o con la punta, el trapo para extender o borrar (el trapo cuando está manchado también dibuja), etc.

Piensa en utilizar tres o cuatro tonos como máximo.

-Busca los planos de distintos tonos, descomponiendo mentalmente la figura, observando su grado de oscuridad marca sus límites con líneas finas y sombrea.

-Para la terminación busca los medios tonos entre las distintas manchas tonales que has separado mediante líneas.

-Finalmente, puedes usar la goma para sacar algunas luces, aunque si has hecho un buen análisis tonal y has sabido reservar los blancos no es necesario. **Importante:** Si usas la goma en el desarrollo del dibujo saturarás el papel y el carbón no agarrará bien. Usa el trapo.

El proceso

Vamos a mostrarte el desarrollo de algunos dibujos realizados por alumnos de la Universidad para que veas en la práctica lo que te acabamos de explicar, creemos que, aunque son bastantes vídeos, son muy instructivos y pueden ayudarte mucho a asimilarlo. Pues verlos uno a uno o solo aquellos que especialmente te interesen. Todos tienen una breve introducción a la técnica (carboncillo o sanguina) que se va a utilizar para pasar a continuación al ejercicio en sí. Como siempre, es bueno puntualizar que el dibujo y la pintura no son ciencias exactas y que las normas no dejan de ser orientaciones que cada artista debe interpretar y utilizar según sus aptitudes y sus criterios. Eso sí, solo se aprende a dibujar ...dibujando.



<https://www.youtube.com/watch?v=6buEVLOSIFU>



<https://www.youtube.com/watch?v=YjZYeilpxjk>



<https://www.youtube.com/watch?v=myfAhuZsoM8>



https://www.youtube.com/watch?v=83P_XOOTE9I

2. El apunte



Un apunte es un dibujo rápido a partir de un modelo. No se busca un acabado perfecto sino hacer énfasis en los rasgos generales que resumen la esencia de la figura, en el ritmo y en la pose.

El apunte puede surgir por la necesidad de registrar sobre la marcha algo que nos llama la atención: una planta, un gesto que vemos en alguien, un paisaje... Puede servir como información para una obra más acabada, pero su gracia y espontaneidad hacen que sea también un fin en sí mismo para muchos artistas.

En la Unidad 1-Tema 1 te hablamos del apunte y te animamos a llevar siempre un cuaderno contigo y hacer del dibujo una costumbre diaria. La práctica es la única manera de mejorar.

2.1. Dibujar la figura humana

El dibujo de estatua nos da unas claves para afrontar el dibujo de la figura del natural, el modelo vivo, con ciertas garantías. Sin embargo, la morfología del ser humano, las características particulares de cada individuo y la variedad de poses que puede adoptar exigen al dibujante un análisis y una organización en las fases de su trabajo. Los primeros encuentros con el dibujo de la figura humana suelen ser decepcionantes, pero si insistes verás que realmente eres capaz de conseguir unos buenos resultados. Te recordamos por segunda vez en este tema las palabras de Miguel Ángel: "Se dibuja con el cerebro, no con las manos".

Proporción

Al estudiar el canon griego has leído que la cabeza era la unidad de medida en las estatuas. Siete, siete y media u ocho cabezas son las proporciones más utilizadas. Al principio es recomendable acostumbrarse a utilizar siempre un mismo modelo para que las medidas coincidan y las relaciones entre las distintas partes del cuerpo se repitan en los distintos dibujos. Con la práctica la proporción se percibe de manera más intuitiva. Varios manuales de dibujo recomiendan el modelo de ocho cabezas porque al ser un número par, todas las divisiones se realizan de manera más sencilla.

Estructura

Todo dibujo, ya sea de una figura humana, un paisaje o cualquier otro tema necesita una buena estructura previa que organice todo el conjunto y componga y haga funcionar la imagen. Las primeras líneas del dibujo son muy importantes, ya que contienen las principales proporciones de la figura y la esencia de la pose, y sobre ellas se asienta todo el trabajo posterior.

Pasos

Sitúa el eje principal de la figura y el punto medio y ve incorporando la línea de los hombros, la cintura y el pecho. Sitúa la cabeza. Relaciona las partes homólogas mediante una línea: los codos, las rodillas.

A partir de este punto empieza a dar forma a la figura. No vayas al detalle, haz formas que engloben a las otras: Puede ser un óvalo para la cabeza, formas redondeadas para la barriga y las piernas, o también otras formas que te gusten más para el encaje. Puedes reforzar alguna zona con una leve sombra para ayudarte a ver la figura. Poco a poco irá apareciendo la imagen que estás buscando.

Conforme vayas avanzando procura que esas formas geométricas previas vayan tomando las formas reales de los músculos, ve transformando el muñeco en una persona, busca su anatomía.

Probablemente en el proceso del dibujo descubras alguna proporción que no has captado bien o una forma que sería bueno corregir. Adelante, el dibujo es algo vivo, orgánico, que puede moverse constantemente, pero no abuses de la goma, es mejor empezar con líneas muy suaves que no hace falta ni siquiera borrar, piensa antes de dibujar y cuando tengas seguridad traza la línea final.

Dibuja de dentro a fuera de la imagen, no cierres el contorno con una línea continua, deja que vaya apareciendo en función de la pose de la figura y de las sombras. En algunas partes estará muy marcado y en otras prácticamente desaparecerá.

El acabado del dibujo depende de lo que busquemos. Como estamos realizando apuntes nuestra intención es captar el gesto y que en general la figura se entienda sin profundizar demasiado en los detalles. Eso sí, puedes llamar la atención de alguna zona acabándola un poco más que el resto.

"Cuando dibujes un desnudo, aboceta la figura entera y ajusta los miembros de manera que aunque solo acabes una pequeña porción del dibujo, todas las partes parezcan bien reunidas, así, ese boceto te será útil en el futuro"

Leonardo Da Vinci.(1452-1519)



En este vídeo puedes ver todo el proceso del que te acabamos de hablar. Fíjate, en los diez primeros segundos ya se ha planteado la estructura interna del dibujo.

El dibujo se realiza desde esa estructura, de dentro a fuera. El contorno aparece en la fase final y no es uniforme, en él hay zonas reforzadas y otras que apenas se dibujan.

<https://www.youtube.com/watch?v=o-oGMEPoxuQ>



Este otro vídeo adjunto de un dibujante de cómics (aunque esté en inglés vas a captar la idea) muestra de manera muy clara cómo al variar en la estructura la orientación de la línea de la cadera y los hombros la figura adquiere un mayor dinamismo.

Como verás utiliza un lápiz óptico para dibujar directamente en la pantalla del ordenador, pero el proceso es idéntico a si utilizara un lápiz de grafito.

<https://www.youtube.com/watch?v=b1nxf5KQ2Js>

Dibujantes de historietas

El mundo del cómic es un gran campo creativo y de experimentación del dibujo de figura. Los dibujantes despliegan una gran variedad de posibilidades en el diseño de sus personajes, de los que realizan profundos estudios en las distintas actitudes, de un gran dinamismo, jugando también con la deformación de las proporciones para dotarlos de una gran expresividad. Como has visto en algunos vídeos de este tema, las técnicas tradicionales se mezclan con las técnicas más modernas mediante programas de dibujo para obtener resultados espectaculares. Los dos vídeos siguientes son una pequeña muestra de este gran universo del cómic, si te gusta el tema encontrarás mucha información en internet y en tiendas especializadas.



<https://www.youtube.com/watch?v=b4BanWnvER8>



<https://www.youtube.com/watch?v=u1RVczGbRc>

2.2. Técnicas

Cualquier procedimiento pictórico o de dibujo puede ser válido para realizar un apunte de figura humana. Como ya te hemos recomendado en otras ocasiones, es bueno que pruebes el medio e instrumento que vayas a utilizar para familiarizarte con él.

Vamos a mostrarte algunas posibilidades gráficas para la realización de este tipo de dibujos.

Dibujo de línea

El dibujo de línea debe ser muy sintético, ya que debe transmitir con medios muy reducidos algo complejo. Esto no impide que pueda ser muy expresivo.

El dibujo de línea puede realizarse a lápiz, rotulador o también con un pincel utilizando tintas, acuarela o cualquier otro medio. Las posibilidades con las que contamos al dibujar con línea son:

- El tipo de línea: Curva, recta, quebrada, etc.
- La continuidad de la línea, el momento en que la interrumpimos crea un vacío.
- El grosor de la línea, de fina a más gruesa y sobre todo si dicho grosor varía en la misma línea al apretar más o menos con el instrumento de dibujo.

Dibujo a línea. Matisse



Imagen derivada a partir de la original de [HerryLawford](#) en Flickr bajo licencia cc.

Apunte. Miguel Bastante



Imagen de [jpuentec](#) en Flickr bajo licencia cc.

Estas dos ilustraciones te muestran dos formas diferentes de utilizar la línea.

En la primera la línea se ha utilizado de forma uniforme, con un solo grosor, de manera muy limpia, jugando con la precisión de las curvas y las interrupciones para explicar la imagen.

En la segunda entran en juego los diferentes grosores, dentro de cada línea hay zonas más delgadas o más gruesas. Hay zonas en las que el dibujo llama nuestra atención mientras que otras se pierden, creando sensación de profundidad.

Rayado

La línea también puede utilizarse para construir las sombras, trazándolas en paralelo, cruzándolas, etc. También este rayado puede ser el paso previo para un difuminado posterior.



En este vídeo, el artista Robert Liberace trabaja el rayado con un lápiz de sanguina en el primer dibujo y con otro de carbón en el segundo para definir las sombras de las figuras.

Hay que reseñar que está realizando un dibujo más acabado que el apunte, pero su forma de moverse en el dibujo te resultará muy instructiva.

<https://www.youtube.com/watch?v=u70zpxGNOc8>

Dibujo de mancha

Para realizar el apunte con la técnica de la mancha hay infinidad de técnicas. Puedes usar barra de sanguina, grafito o carbón que previamente debes convertir en polvo mediante un lijado. Para aplicarlo usa un trozo de trapo doblado. También las técnicas al agua, como la tinta o la acuarela son muy adecuadas para el apunte de mancha. Las técnicas pictóricas -óleo, acrílico- son perfectamente válidas.

Si trabajas la mancha, lo habitual es que encaje sea directamente con manchas. En la fase final del dibujo se pueden llegar a definir algunas zonas por medio de la línea.



De [jpuentec](#) en flickr bajo licencia cc.



De [jpuentec](#) en flickr bajo licencia cc.

Estos dos dibujos están realizados con sanguina en polvo aplicada con un trapo. El remate final de las líneas del dibujo se ha hecho dibujando con la barra de sanguina directamente sobre el papel.



En este vídeo, continuación del que has visto más arriba, Robert Liberace hace un apunte de mancha al óleo a partir de una base gris.

El proceso es tan sugerente que prácticamente desde las primeras manchas el resultado podría ser válido como un apunte. Observa, una vez más, que las primeras líneas del dibujo son una búsqueda del esqueleto estructural de la figura.

<https://www.youtube.com/watch?v=bys3NITZ5EQ>

Mira los colores que tiene sobre su paleta, es una gama muy adecuada para trabajar el color de la carne.

2.3. Dibujo de movimiento

La expresión del movimiento es todo un reto para alguien que trabaja con imágenes estáticas. A finales del siglo XIX la invención de la fotografía y el cine descubrió los secretos de un mundo dinámico que antes era desconocido para los artistas.

Caballo de carreras (1880 aprox.) Muybridge.



Imagen de [Waugsborg](#) en wikimedia bajo dominio público

Esta secuencia que E. Muybridge captó con su fusil fotográfico descubrió al mundo la manera en que el caballo se apoyaba en su galope. Hasta la invención de la fotografía incluso los grandes pintores dudaban a la hora de enfrentarse a la carrera del caballo. A partir de entonces pudo ser representado con total fiabilidad.

¿Quieres verla en movimiento?

<https://www.youtube.com/watch?v=heRuLp7CvTM>

Desnudo bajando una escalera
1912. 147x89cm. Marcel
Duchamp



Imagen derivada a partir de la original de [spDuchamp](#) en Flickr bajo licencia cc.

Mortadelo. F. Ibáñez



Imagen de [Thijs van exel](#) en Flickr bajo licencia cc.

Para conseguir transmitir la sensación de movimiento, el dibujante utiliza diversos recursos. Uno de ellos es la **secuencia**, es decir, paralizar una serie de imágenes en la trayectoria de la figura y combinarlas dentro del mismo dibujo. Esto es lo que hizo **Marcel Duchamp** en su interpretación de un desnudo bajando una escalera.

Los dibujantes de cómic utilizan a menudo las **líneas cinéticas** como recurso para reforzar la sensación de movimiento. En este caso son las líneas que acompañan a la mano del personaje en la ilustración de la derecha.

Sin embargo, lo que hace que un dibujo, una fotografía o cualquier otra imagen estática transmita sensación de movimiento es que su estructura interna sea **dinámica**.

En el apartado 2.1. has visto algunos ejemplos de cómo al variar la inclinación de las líneas de hombros y cadera la figura cobra mayor dinamismo.

El apoyo de la figura estática es más equilibrado que en la figura en movimiento, en la que se carga más sobre un pie, incluso el otro puede estar en el aire. Las figuras en movimiento suelen tener mayores angulaciones entre el eje principal de la figura y las articulaciones, también tienen ejes y envolventes curvas, etc. No hay reglas fijas a seguir, pero en general las variaciones a partir de la estructura básica en pie, sentada o tumbada te llevarán a modelos en movimiento.

Aquí tienes algunos ejemplos de figuras, la primera estática y las otras dos en movimiento.



De [jpuentec](#) en flickr bajo licencia cc



De [jpuentec](#) en flickr bajo lic. cc



De [jpuentec](#) en flickr bajo licencia cc



Volvemos a mostrarte otro vídeo del dibujante de cómics que viste en el apartado 2.1. Tiene una forma de realizar la estructura previa muy personal, utilizando líneas quebradas para brazos y piernas. A partir de esa estructura, la figura surge muy rápidamente. La primera figura tiene mucho movimiento, las otras, aunque son más estáticas tienen también un gran dinamismo debido al uso de líneas curvas en toda la figura.

<https://www.youtube.com/watch?v=mBq7rtnES0A&feature=relmfu>

3. El desnudo en el dibujo y la pintura

El desnudo es un género artístico que ha estado presente en la Historia del Arte, siempre condicionado por la cultura y las creencias de cada civilización. La aceptación de la desnudez en el arte ha reflejado la estética y la moralidad de la época en que se realizó la obra.

El desnudo se suele asociar al erotismo, pero lo cierto es que ha tenido y tiene múltiples significados, lo mitológico, lo religioso, el estudio anatómico o, como ya has visto en este tema, la búsqueda de la belleza y el ideal estético en el cuerpo humano. Vamos a hacer un rápido recorrido por las distintas interpretaciones y representaciones del mismo a lo largo de la Historia.

El Hombre de Vitruvio. Leonardo Da Vinci

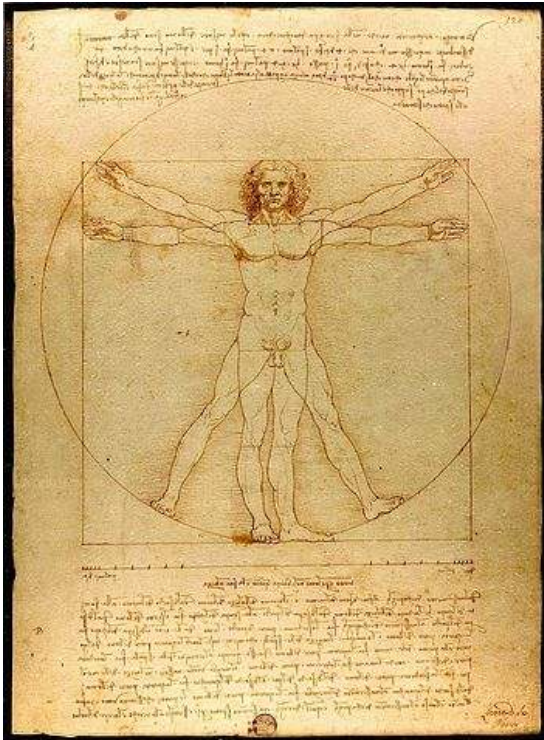


Imagen de [Luc Viatour](#) en wikimedia bajo dominio público

Sin duda te será familiar esta imagen histórica, es el **Hombre de Vitruvio**. ¿Te has preguntado alguna vez que dice ese texto que lo acompaña?

“Vitrubio el arquitecto, dice en su obra sobre arquitectura que la naturaleza distribuye las medidas del cuerpo humano como sigue: que 4 dedos hacen 1 palma, y 4 palmas hacen 1 pie, 6 palmas hacen 1 codo, 4 codos hacen la altura del hombre. Y 4 codos hacen 1 paso, y que 24 palmas hacen un hombre; y estas medidas son las que él usaba en sus edilicios. Si separas la piernas lo suficiente como para que tu altura disminuya 1/14 y estiras y subes los hombros hasta que los dedos estén al nivel del borde superior de tu cabeza, has de saber que el centro geométrico de tus extremidades separadas estará situado en tu ombligo y que el espacio entre las piernas será un triángulo equilátero. La longitud de los brazos extendidos de un hombre es igual a su altura(...)”

3.1. De la Prehistoria al Renacimiento

PREHISTORIA

Venus de Willendorf



Imagen de [MatthiasKabel](#) en wikimedia bajo dominio público

Peña Escrita. Fuencaliente (C. Real)



Imagen de [Rafaelji](#) en wikimedia bajo dominio público

En la **prehistoria** el desnudo estaba vinculado con el culto a la fertilidad. En escultura las mujeres aparecen como "venus" de formas obesas, en las que se hace énfasis en lo relacionado con la fertilidad, se representan los órganos reproductivos y con grandes senos. Eran esculturas pequeñas, probablemente destinadas a tener en la mano como amuleto para potenciar estas virtudes. En pintura las figuras son muy esquemáticas, y en ocasiones se destacan los órganos sexuales femeninos y masculinos.

ANTIGÜEDAD: EGIPTO

Bailarinas (Circa 1420-1375 a. C.)



Imagen de [Jeff Dahl](#) en wikimedia bajo dominio público

En **Egipto** la desnudez era algo natural. Debido al clima los egipcios vestían con poca ropa. Es frecuente que el desnudo aparezca en toda clase de escenas -fiestas, danzas, batallas, religiosas- y de personajes -campesinos, bailarinas, reyes, dioses-. Las figuras se representan con el rostro de perfil y los hombros frontales. Son dibujos planos, un contorno relleno con un color y alguna línea

interior para conseguir algún detalle.

GRECIA Y ROMA

Alfarero (Grecia). (575-550 a.C.) Fresco en Pompeya



Imagen de [Jastrow](#) en wikimedia bajo dominio público



Imagen de [Marcus Cyron](#) en wikimedia bajo dominio público

Ya hemos insistido mucho en este tema sobre la importancia que los **griegos** daban a la búsqueda de la belleza en la figura humana mediante el estudio de las proporciones.

No se conserva mucho de la pintura griega, lo que más ha perdurado es la cerámica. En esta está presente el desnudo, tanto en escenas cotidianas como en escenas de carácter erótico.

Roma es heredera de la cultura griega, la diferencia es que se tiende más al naturalismo en sus representaciones. Las pinturas que se han conservado, muchas de ellas son frescos en Pompeya y Herculano, muestran el desnudo como una faceta más de la vida, con una clara tendencia al erotismo.

EDAD MEDIA

Adán y Eva. (Códice Aemilianensis). Año 994



Imagen de [Canaan](#) en wikimedia bajo dominio público

En la **Edad Media**, una época marcada por el cristianismo, el desnudo estaba principalmente representado en escenas de carácter religioso que lo justificaban. En cuanto a la representación, se pierde en naturalismo en favor de la estilización y el contenido simbólico. Importa más el mensaje que transmite la imagen que su parecido con la realidad.

RENACIMIENTO

El nacimiento de Venus. (Aprox. 1485) Sandro Botticelli.



Imagen de [Johann](#) en wikimedia bajo dominio público

En el **Renacimiento** vuelve a cobrar importancia la representación del cuerpo humano, en parte porque se vuelve a los modelos grecorromanos, en parte porque es una cultura antropocéntrica: El hombre es el centro del universo. Se estudia la anatomía para una mejor representación. El desnudo aparece tanto en temas religiosos como profanos.

Este periodo está lleno de grandes artistas de los que aquí sólo pretendemos darte un apunte.

En Italia, en el siglo XV Botticelli realizó desnudos dinámicos y muy simbólicos como en *El nacimiento de Venus*.

Santa Ana. (Detalle). L. Da Vinci.



Imagen de [Amandajm](#) en wikimedia bajo dominio público

La resurrección. (Detalle). Miguel Ángel



Imagen de [M. Choham](#) en wikimedia bajo dominio público

En el siglo XVI, artistas como Leonardo Da Vinci o Miguel Ángel realizaron profundos estudios de anatomía y diseñaron sus propios modelos de belleza. En el primero se aprecia un profundo realismo, en el segundo, la figura humana cobra un carácter divino, llena de pasión y de energía.

De ellos se conservan no sólo pinturas como La Gioconda de Leonardo o La Capilla Sixtina de Miguel Ángel en el Vaticano sino multitud de dibujos, apuntes y estudios anatómicos.

3.2. Del Barroco al Impresionismo

EL BARROCO



Las Tres Gracias. Rubens

Imagen de [Rrburke](#) en wikimedia bajo dominio público



Betsabé en el baño. Rembrandt

Imagen de [Jan Arkesteijn](#) en wikimedia bajo dominio público

El desnudo estuvo presente en la obra de los artistas del Barroco, tanto en escenas mitológicas como en retratos alegóricos en los que la mujer representaba conceptos como la Justicia, la Verdad, etc. En esta época, en la que el arte es más refinado y lleno de efectos, se acentúa la torsión y el movimiento en las figuras.

Entre numerosos artistas destacamos a **Rubens**, que trabajó el desnudo femenino con figuras robustas, llenas de sensualidad que marcaron un ideal de belleza de su tiempo.



Imagen de [Fanghong](#) en wikimedia bajo dominio público

No podemos olvidar tampoco al genial **Rembrandt**, con escenas de iluminación teatral en las que el desnudo es tratado con mucha veracidad, sin disimular los defectos propios de la humanidad, los pliegues de la carne o las arrugas.

En España grandes genios como **Ribera**, **Murillo** o **Velázquez**, pintaron el desnudo con maestría, presentados en temas religiosos, condicionados por la mentalidad religiosa y pudorosa del país.

Una excepción es la Venus del Espejo de Velázquez, que aparece desnuda de espaldas, poco frecuente en la época, ya que esta pose se consideraba más lasciva.

Siglo XVIII



Joven recostada. François Boucher
wikimedia bajo dominio público

Imagen de [wikipeder](#) en

En este siglo se suceden movimientos como el Rococó y el Neoclasicismo.

El **Rococó** fue una evolución del Barroco, se acentúa más la sofisticación de las formas y el gusto por lo ornamental. El auge de la *Ilustración* hace que se abandonen los temas religiosos en favor de lo mundano, el desnudo se muestra sin la excusa del tema mitológico. Hay una clara influencia del colorido de Rubens en pintores como **François Boucher** o su discípulo **Fragonard**.

Tras la época sensual del Rococó hay una vuelta a los valores de la belleza clásica en el **Neoclásico**, que animó el descubrimiento arqueológico de Pompeya y Herculano. De este movimiento el pintor más destacado es **Jean Louis David**.



Imagen de [Escarlati](#) en wikimedia bajo dominio público

Entre los siglos XVIII y XIX se encuentra la figura de **Francisco de Goya**, uno de los grandes maestros de la pintura. Su obra evoluciona desde el rococó hasta un estilo propio que se podría clasificar como predecesor del expresionismo.

Sin duda te sonará la imagen de la izquierda, *La maja desnuda*, una mujer que se nos muestra mirándonos de forma directa, casi desafiante.

Posteriormente, influido por una visión dura de la vida, la estética de sus desnudos será más cruda, en sus grabados conocidos como *Los Caprichos*.

Siglo XIX

El XIX fue un siglo de profundos cambios sociales y políticos. La Revolución Francesa, la democracia llega a muchos países, la industrialización, la lucha de clases.

El desnudo decimonónico sigue las pautas de estilos anteriores, aunque reinterpretadas de diversas maneras según se busque un mayor realismo o un idealismo de raíz clásica. Abunda el desnudo femenino. La mujer aparece en todo tipo de escenas, muchas de ellas cotidianas, de una aparente naturalidad buscada por los artistas.



Imagen de [Ras67](#) en wikimedia bajo dominio público



De [Patrick.charpiat](#) en wikimedia bajo dominio público

Como todo el arte del **romanticismo**, el desnudo es muy expresivo. Hay un interés por lo exótico, lo sensual, el drama, la pasión. Hay grandes artistas como **Delacroix** o **Gericault**. A caballo entre el romanticismo y el neoclasicismo se encuentra **Ingres**, de quien es la obra "*El baño turco*" de la izquierda. La de la derecha es un detalle de "*La muerte de Sapapándalo*" de Delacroix.

Posteriormente en el **realismo**, los artistas pusieron su empeño en la representación del cuerpo humano tal y como lo percibían.



Imagen de [Petrusbarbygere](#) en wikimedia bajo dominio público



Imagen de [Eloquence](#) en wikimedia bajo dominio público

El **impresionismo** supuso la ruptura con el arte clásico, buscando nuevas formas de representación. La pincelada era suelta, se buscaba el instante, la luz.

Izquierda: El *Desayuno en la hierba*, de **Manet**, fue un escándalo en su época porque introdujo una figura desnuda en un entorno poco habitual.

Derecha: Posteriormente, otros pintores como **Degas** trabajaron el desnudo con el lenguaje impresionista. Fíjate en la imagen, es una escena cotidiana, como un instante robado.

3.3. Del siglo XX a la actualidad.

El siglo XX es una época de grandes cambios sociales y tecnológicos, dos guerras mundiales, multitud de movimientos artísticos. Aunque eran inventos del siglo XIX, la fotografía y el cine se desarrollaron en el XX. Los medios de comunicación de masas han ido cobrando cada vez mayor protagonismo: la televisión, la aparición de internet, la publicidad se ha hecho cada vez más sofisticada. Como resultado de todo ello el espectador está muy acostumbrado a recibir multitud de estímulos visuales, e inconscientemente es mucho más exigente a la hora de prestar su atención. El desnudo ha estado y está presente en todas sus facetas tanto en el arte como en los medios de comunicación.

LAS VANGUARDIAS

A principios del siglo XX el arte se convulsiona, los artistas desechan lo anterior y buscan nuevos principios sobre los que construir su arte. El desnudo como género artístico también está presente en esta revolución.

Fovismo

Los **fovistas** tienen como principal protagonista el color frente al claroscuro. **Matisse** fue su principal representante (recuerda lo que estudiaste sobre este artista y el color en la unidad anterior). En *La danza*, cuadro de este artista que ves en la imagen, la figura es tratada con un solo color y en lugar de utilizar luces y sombras es la línea la que define las partes del cuerpo, como en aquellas figuras egipcias que viste en el epígrafe 3.1. sólo que las de Matisse están dibujadas con un gran dinamismo y un color mucho más saturado.

Matisse, aparte de un maestro del color también era un gran dibujante: realizaba estudios del natural con modelos y utilizaba la línea dinámica para plasmar de forma simple el movimiento de la pose. Sus dibujos, especialmente, son muy sensuales, como la muestra que ves más abajo a la derecha sobre su serie "El pintor y la modelo". Por cierto ¿viste la película de Fernando Trueba "El pintor y la modelo"? Hablamos de ella en nuestra historia inicial.



imagen de wikipaintings bajo principio de uso justo

Dibujo a tinta. Kirchner



Imagen de [Paulae](#) en wikimedia bajo dominio público

Dibujo de Egon Schiele



Imagen de [eloquence](#) en wikimedia bajo dominio público

El expresionismo

Los expresionistas realizaron un viaje interior, buscaban un arte personal e intimista, sin renunciar a sus inquietudes, miedos y obsesiones. El desnudo y la sexualidad se muestran sin tapujos.

En este extenso movimiento, localizado en Alemania, destacaron muchos artistas, entre ellos Ernst Ludwig Kirchner, cuyas figuras eran angulosas y localizadas en escenas a menudo sórdidas.

Su discípulo Egon Schiele era un gran dibujante de desnudos de gran sensualidad, en los que expresaba su propia angustia.



wikimedia

El cubismo

Al igual que los fauvistas buscaron un nuevo lenguaje mediante el color, los cubistas investigaron en la forma para crear un nuevo concepto del espacio que no se basara en la perspectiva. La figura más conocida de este movimiento (y quizá de todo el siglo XX) fue el andaluz **Pablo Ruiz Picasso**. Su obra no sólo se puede encuadrar en el cubismo, ya que su recorrido artístico fue tan completo que tocó muchos estilos siendo siempre un artista de vanguardia.

Las señoritas de Avignon (izquierda) abren la puerta al cubismo. Ya es muy significativo que las mujeres que aparecen son las prostitutas de un burdel que estaba en la calle Avignon de París, un tema que desmitifica el desnudo. Además este cuadro nos muestra de forma abierta la ruptura conceptual con lo anterior, si observas las figuras se ve una evolución, las dos centrales son algo más naturalistas, mientras que las otras muestran rasgos geométricos como máscaras africanas hasta llegar a la última que es una figura totalmente cubista.

Después de este explosivo inicio de siglo lo que sigue es una sucesión de ideas, propuestas y corrientes estéticas: **El futurismo, dadaísmo, surrealismo, arte Pop**, etc. Todos ellos son muy interesantes, pero creemos que hasta este punto de la historia del arte puedes tener un criterio formado sobre la evolución del desnudo y la visión que sobre él han tenido las diferentes culturas.

4. Herramientas Web.

POSEMANIACS.COM

Posemaniacs es una fantástica aplicación web que te permitirá disponer de un modelo virtual para dibujar una pose desde múltiples puntos de vista.

Posemaniacs es utilizado habitualmente por muchos artistas y estudiantes de Bellas Artes en todo el mundo.

Dispones de una gran variedad de opciones para elegir tu modelo: Hombres, mujeres, niños... Modelo de pie, sentado, andando, corriendo, bailando, luchando, etc. Diferentes ángulos y en cada pose puedes realizar un giro de 360° con lo que las posibilidades se multiplican.

Como ves en las imágenes, las figuras no son fotografías, te muestran la musculatura para que puedas analizar la pose en profundidad.

Como aplicaciones adicionales posemaniacs te ofrece un temporizador de 30 segundos para que si quieres te obligues a realizar un apunte rápido, un programa para dibujar manos, un selector aleatorio de pose y algunas más.

Visítalo y te harás en seguida con el funcionamiento de la página. Pulsa sobre cualquiera de las imágenes o directamente: <http://www.posemaniacs.com/>

POSEMANIACS

Twitter 5760 | Facebook 22,224 | RSS | ...

PoseManiacs supports all artists, including art students and people who study illustrations and manga on your own. This blog is for uploading variety of poses for nude sketching, and introduce other FLASH training tools for drawing. Some donation enables me to make English version. Thanks so!

DONATION:

Your finance help will boost up the number of poses.

Monthly Support:

A - \$2.00USD - 19.9

Subscribe



- 3D Second Drawing
- Negative Space Drawing
- Random Pose Viewer
- Hands for Drawing
- Phone / iPad
- Widgets(now remaining)

Ask by Google

- 3D Models Human Anatom
- 3D Models
- 3D Modelling

POSES:

- angle (1145)
- fo (1129)
- fo35 (5)
- fo45 (4)
- fo45 (5)
- fo60 (5)
- fo60 (230)
- vis (16)
- vis (220)
- vis (215)
- vis (87)
- vis2 (24)
- vis20 (191)
- vis45 (162)
- vis60 (13)
- bodybuilding (59)
- etc (17)
- gender (1129)
- child (20)
- female (495)
- male (216)
- male(freak) (107)
- pose (1121)
- dancing (14)
- fighting (172)
- ...



400 Amazing Illustrators
Style Gallery gives you fast visual searches with Great Random Artworks!

