

TEMA: Anatomía artística



Lic. CC. En Flickr de [PureBlackLove](#)

La anatomía artística es un área que pretende estudiar y analizar las estructuras del cuerpo que son responsables del aspecto y la forma de la figura humana.

Estas formas se deben sobre todo a las estructuras óseas y musculares. Es recomendable que el artista las estudie para comprender el cómo y el por qué de las formas superficiales de la anatomía humana.

En este tema veremos el aspecto anatómico de las representaciones artísticas según las distintas épocas, desde nuestros antepasados de las cavernas hasta nuestros días. En otro apartado encontraremos una relación de los recursos utilizados para aprender anatomía: libros, manuales, cartillas, vídeos, etc. Veremos también como conocer la anatomía nos permite crear obras que de otro modo no podrían generarse.

Ver presentación sobre la historia de la anatomía:

http://www.slideshare.net/azanero33/clase-1-historia-de-la-medicina?ref=http://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_2/DA2_U3_T1_Contenidos_v02/index.html

1. La anatomía en el arte



Detalle de la Capilla Sixtina, fresco de Miguel Ángel, [archivo](#) de dominio público

Una característica que distingue al hombre de otros animales es que tenemos conciencia de nosotros mismos. Si nos miramos en un espejo nos reconocemos; otros animales, como algunos primates, también lo hacen. Esta característica es un primer síntoma de reconocimiento y de tener capacidad para diferenciar rasgos anatómicos de cierta complejidad.

A través del tiempo los rasgos anatómicos del cuerpo humano se han representado de muy distintos modos, y los avances y estudios en este campo han ido siendo cada vez más complejos, acompañando paralelamente a las representaciones artísticas. No obstante, la representación del cuerpo humano no depende siempre del profundo conocimiento de la anatomía, ya que los intereses representativos de cada época o estilos artísticos no coinciden siempre con el realismo. Para el espectador esta relación se hace muy evidente cuando se trata de representaciones realistas.

1.1. La visión anatómica desde de los primeros tiempos

Este tema está muy relacionado con el Canon, con las proporciones y en definitiva con los temas donde se trata la figura humana en cualquiera de sus aspectos.

En este apartado y el siguiente, te mostramos un pequeño recorrido histórico donde se relacionan la representación de cuerpo humano en el arte y el conocimiento de la anatomía.

En la prehistoria



Lic. CC. En Flickr de [A.Currell](#)

Ya conoces las venus prehistóricas, podemos ver que son pequeñas esculturas concebidas no como la suma de partes, sino como un **bloque**, en ellas **no existen extremidades**, y como ya hemos visto en alguna ocasión, la cabeza se ve reducida a un simplificado volumen. Las caderas, los senos y los órganos reproductivos femeninos son las partes anatómicas de las que se tiene una especial conciencia en este mundo prehistórico. El resultado es una figurilla de entre 10 y 30 cm de alto bastante simplificada.



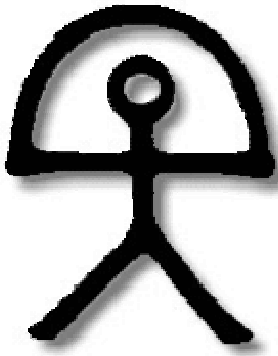
Lic. CC. En Flickr de [Sanjay P.K.](#)

En algunas cuevas encontramos huellas de manos. Es un indicio de que en algún momento el hombre adquiere conciencia de "la parte". **La mano** es elegida como unidad anatómica, dejando constancia de la presencia humana en estas paredes. Más adelante los egipcios desarrollaran esta visión de la figura por partes para conformar todo un lenguaje.



Lic. CC. En Wikimedia. [Dominio público](#)

En esta imagen puedes ver la representación de una batalla. Se trata de una reconstrucción de los dibujos de un combate de arqueros pintado en rojo oscuro en Morella la Vella, provincia de Castellón, en el este de España. En el **Neolítico** era frecuente sintetizar la figura humana. La anatomía ha sido reducida a un símbolo convencional donde la **abstracción** predomina sobre el realismo. Curiosamente, ya no se volverían a ver pinturas abstractas hasta el siglo XX.



El indalo es una figura rupestre del Neolítico tardío o Edad del Cobre que se encuentra en el Abrigo de Las Colmenas, aunque se suele atribuir su procedencia a la cercana Cueva de los Letreros, situada en la falda del Maimón, también en el municipio de Vélez-Blanco (Almería, Andalucía), España. Representa a una figura humana con los brazos extendidos y un arco sobre sus manos, si bien su significado no ha sido aún esclarecido de forma definitiva existiendo también varias teorías que apuntan a cierta divinidad en el dibujo.

Actualmente se considera un símbolo de la provincia de Almería.

Los egipcios



Lic. CC. En Wikimedia. [Dominio público](#)

Más tarde los egipcios adoptaron una serie de convencionalismos que permitían adaptar las figuras a cualquier tipo de posiciones, de tal manera que sus pinturas reflejaran escenas de un modo muy descriptivo. El caso de los egipcios es muy curioso si analizamos como manipulaban la anatomía a su conveniencia:

Para empezar **rompen las articulaciones**, con lo que la apariencia de las figuras es un tanto irreal y antinatural, rompen cuellos, caderas, muñecas, etc. Esto permite que las figuras tengan puntos de vistas diferentes y mezclados (de frente y de perfil). A pesar de que los egipcios eran grandes conocedores de la anatomía humana, no olvidemos que practicaban el arte del embalsamamiento, no reflejaban en sus pinturas un análisis pormenorizado y detallado del cuerpo, sino que éste era reducido a **líneas de contornos y un color de relleno** que simboliza la piel, y que en el hombre es más oscuro y rojizo que en la mujer.

Ya has visto obras del arte egipcio en otras ocasiones; aunque el arte de las obras seriadas aparecería en el siglo XIX con la revolución industrial, podemos comparar estas obras con algo parecido a productos hechos con moldes, figuras compuestas de **partes articuladas** que pueden recordar a muñecos actuales, y es que los egipcios tenían absolutamente regladas y normalizadas las figuras que debían aparecer en sus pinturas y relieves.

La anatomía que refleja estas obras es una anatomía simplificada y sencilla, no hay una preocupación por marcar y posicionar cada músculo o hueso, muy al contrario, se huye de detalles y accidentes que relacionen a las figuras como algo terrenal, y es que los egipcios buscaban **el aspecto de lo eterno**.

Griegos y romanos



Lic. CC. En Flickr de [Denkbeeldhouwer](#)

En la asignatura de **1º de Bachillerato** dedicamos un tema al **Canon**, que está muy relacionado con la manera en que es tratada la figura humana. Uno de los aspectos que considera el canon es el aspecto morfológico.

Como ya dijimos entonces, sabes que los egipcios consideraban a los dioses y divinidades como la perfección. Ahora, en una sociedad que gira sobre el hombre, el ideal de perfección se aplica al hombre, se intentará representar **la figura humana en su máxima perfección y plenitud**. Se persigue la máxima belleza y armonía. Estas ideas estaban vigentes en los matemáticos, filósofos de la época y en corrientes de pensamiento orientales.

Los griegos estudian las formas meticulosamente en cuanto a su morfología y disposición anatómica, efectivamente, los huesos, músculos, venas, tendones, etc. determinan el aspecto final de la figura, no solo se sitúan con toda corrección, sino que estas formas también responden a tensiones, flexiones o relajaciones de las distintas partes del cuerpo.



Lic. CC. En Wikimedia de [saiko](#)

Al contrario que en las obras egipcias, las texturas se consiguen naturalizando las formas, no rellenando un contorno convencionalmente. Si nos fijamos en el pelo, aunque está muy adosado a la cabeza aún, presenta mechones organizados de un modo que tiende al naturalismo. Las formas y el pulido se realizan con la intención de recrear las partes más o menos blandas y el aspecto que ofrece la piel y el cuerpo en general. Las texturas aparecen muy homogéneas.

Aunque se parte del estudio de la realidad, sin embargo, no se representan del modo más realista, sino que se racionalizan y se idealizan, eso sí, siempre de un modo figurativo y naturalista. Las formas se despojan de cualquier aspecto negativo. **Policleto**, el autor del *Doriforo* que ves en la imagen de arriba, debió participar de los avances médicos y del cuerpo humano, la imagen de debajo corresponde al famoso Laocoonte, de mayor emocionalidad y movimiento.

Las distintas partes del cuerpo humano no se tratan como módulos separados que se pueden ensamblar como hacían los egipcios, ahora las partes están relacionadas, de modo que dan sentido al conjunto, de hecho, el conjunto de la figura debía contener 7 veces el tamaño de la cabeza para que fuese armónico y bello.



Museo Walters



Museo Walters



saiko



Jastrow

Los romanos copiaron multitud de esculturas griegas, pero también realizaron las suyas propias. Los retratos a modo de bustos y cabezas fueron tratados de manera excepcional, tienden a reflejar el paso del tiempo en los rostros, son más realistas que los griegos presentando en cada uno **la anatomía particular del personaje**.

Imágenes Lic. CC. En Wikimedia

Puedes ver esta presentación <http://www.slideshare.net/lules-elpentagramamusical/4-arte-romano-escultura-y-retrato> si quieres conocer algo más sobre los retratos romanos.

En la Edad media



Lic. CC. En Flickr de [Catedrales e iglesias](#)

La vuelta a una sociedad teocéntrica, el cristianismo en este caso, hace que el interés por el desnudo y la observación anatómica para la representación artística desaparezca prácticamente. Las figuras humanas se representan vestidas o tapadas, es difícil encontrar algunos desnudos. En general, se pierde el interés por el realismo y se desarrolla un planteamiento narrativo-didáctico y simbólico más parecido al egipcio que al arte clásico griego.

La imagen que pertenece a un sarcófago del periodo románico de la Edad Media, se trata del famoso sarcófago de la condesa doña Sancha, del monasterio de Santa Cruz en Jaca, donde las formas se han simplificado, no como una síntesis que resulta de un proceso de análisis, sino como formas esquemáticas de un figurativismo resultado de la **no necesidad de expresar belleza y el detalle anatómico**.

1.2. La anatomía a partir del Renacimiento

El Renacimiento supone el nacimiento de la ciencia moderna. En el siglo XVI se impone el nuevo racionalismo y desarrollo científico, el hombre busca respuestas mediante la observación, la experiencia, la razón y las matemáticas frente a las respuestas centradas en el mundo teológico medieval, donde todo giraba en torno a Dios y la religión. Esta nueva manera de adquirir conocimientos nos llevaría a buscar respuestas más objetivas.

Este nuevo espíritu del Renacimiento se ve reflejado en algunas obras de Leonardo Da Vinci, quien realizó un tratado de anatomía. <https://www.youtube.com/watch?v=PuTdlD3Ov44>

2. Aprendiendo anatomía

"Describe cuáles sean los músculos y cuáles los tendones que, de acuerdo con los diversos movimientos de cada miembro, se descubren o se esconden, o que ni aquello ni esto hacen; y recuerda que tal acción es importantísima y muy necesaria en aquellos pintores y escultores que pretendan profesar de maestros, etc."

Leonardo Da Vinci



El objetivo del estudio de la anatomía para el artista es dominar y saber dibujar las partes del cuerpo desde cualquier punto de vista. Sin duda lo ideal es observar todos estos elementos tanto por separados como en conjunto directamente del natural, pero no siempre es posible, y el artista recurre a cartillas, libros, atlas anatómicos y más recientemente a vídeos, programas, aplicaciones y recreaciones virtuales. Así pues, copiar miembros, músculos y huesos es un camino usual, aunque por si solo es algo incompleto; dibujar del natural el cuerpo humano es lo que aporta la experiencia más importante en este sentido. Vamos a dedicar este apartado a ver estos recursos alternativos que a tantos artistas han ayudado.

Observa como en este anuncio comercial Burne Hogar, un famoso ilustrador, aborda la figura humana desde múltiples puntos de vista.

<https://www.youtube.com/watch?v=26780aO8tsc>

2.1. De las cartillas al formato digital

Los métodos utilizados para aprender anatomía artística de un modo más o menos autónomo, han cambiado mucho desde la antigüedad hasta nuestros días, sobre todo en el siglo XX. Aparte de observar el modelo del natural, cartillas, manuales y tratados, atlas, vídeos, programas y aplicaciones están en la actualidad a nuestra disposición. Si quisiéramos agrupar de algún modo estos recursos, podríamos distinguir dos tipos: los que ofrecen ilustraciones e imágenes bidimensionales estáticas y los que de un modo dinámico nos permiten obtener distintos puntos de vistas del mismo objeto, mostrando un aspecto tridimensional (aunque sea de un modo virtual).



Imágenes Lic. CC. En Flickr de [Diana Hidalgo](#)

Las cartillas de dibujo ya utilizadas en el renacimiento, son un método que permite aprender anatomía sin la ayuda de un maestro, por ser una colección de imágenes sin apenas textos, donde aparece el cuerpo humano despiezado mostrándose las partes en distintas posiciones, desde las más simples a las más complejas: Ojos, narices, brazos, manos, etc. conforman un nuevo método que desde Italia se extendió por toda Europa.

Actualmente son muchos los recursos que utilizamos para aprender a dibujar, pero las cartillas siguen empleándose



De igual modo, algunos vídeos tutoriales recuerdan a las cartillas de dibujo, ya que también plantean aprender a dibujar el cuerpo por partes, con la metodología del cuerpo troceado.

Ofrecen la ventaja de que en ellos puede observarse el proceso.



Un paso más allá de las cartillas son los libros, es decir, tratados y manuales que ilustrados igualmente con dibujos del cuerpo humano contienen más textos y explicaciones. Aquí tienes algunos ejemplos de libros que permiten aprender anatomía artística. Cada autor se distingue por utilizar una metodología específica.

Algunos de ellos permiten iniciarte sin grandes esfuerzo en un conocimiento sencillo de la anatomía del cuerpo humano, otros, como el de Burne Hogar aborda la figura humana relacionada con sus movimientos, algo muy interesante para los artistas.



Hoy día podemos permitirnos encontrar recursos muy eficaces gracias a internet. Este vídeo te muestra ilustraciones anatómicas; se evitan los textos escritos, en su lugar los comentarios del autor del vídeo ayudan a comprender los dibujos. Es un paso más en la eficacia y resulta más cómodo para el estudiante. La posibilidad de parar o visionar de nuevo cuantas veces se quiera dichas imágenes, convierte este recurso en algo muy utilizado y preferido por los interesados.

<https://www.youtube.com/watch?v=vJyR0tbGbqg>



Cuando podemos observar los músculos o huesos desde los distintos puntos de vista, nos hacemos una mejor idea del conjunto, y el aspecto es más real, lo que facilita el aprendizaje.

En este sentido, las animaciones tridimensionales ofrecen más ventajas que las imágenes estáticas anteriores.

<https://www.youtube.com/watch?v=BWb1Rjdq7qM>

Recreación animada en 3D de la anatomía del hombro

Aplicaciones como las siguientes no solo nos ofrecen múltiples puntos de vistas en las imágenes, sino que podemos manipularlas y decidir sobre que vista queremos detenernos. La posibilidad de rotar las imágenes a nuestro antojo hace que las nuevas tecnologías ofrezcan una gran ventaja en el aprendizaje. Google body y Visible body son dos de estas espectaculares aplicaciones.



Google Body es una aplicación gratuita para tablets con sistema Android.

Ver video:

<https://www.youtube.com/watch?v=a-OLzynOW58>



Visible body o Muscle 3d son aplicaciones para sistema IOS, para tablets, móviles y ordenadores.

Ver video:

<https://www.youtube.com/watch?v=SjhhAQQkHx0>

2.2. La figura desnuda, la figura vestida

Como ya hemos mencionado, la anatomía artística pretende estudiar y comprender las formas superficiales del cuerpo humano. Como una segunda piel, los vestidos y ropajes son utilizados por artistas para embellecer las figuras. En esta ocasión las formas de los ropajes vienen determinada por la estructura de cuerpo que hay debajo, y han de ser correctamente tratadas para convencernos de que debajo de dicho ropaje existe una anatomía convincente que lo determina.



La Maja desnuda y la Maja vestida, dos obras de Goya que pertenecen al Museo del Prado de Madrid. Son obras muy conocidas y vienen a ilustrar la idea de que el ropaje, los pliegues, los vestidos, sus texturas, colores y sensaciones son hermosos para el artista.



Si quisiéramos estudiar la ropa a lo largo de la historia tendríamos que acudir a las obras de artes que representaban a las figuras vestidas, al menos hasta que apareció la fotografía. Las innumerables obras que encontramos vienen a demostrar que la figura vestida ha servido siempre como modelo a los artistas.

Precisamente en este vídeo podemos ver a través de valiosas obras de artes como era la indumentaria y la ropa a través de los siglos.

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

Una vez que aparece la fotografía es más fácil registrar los cambios en el aspecto del ser humano vestido.

<https://www.youtube.com/watch?v=-eOYKZK8rkg>

Como puedes suponer es imposible mostrarte ni siquiera una pequeña parte de las obras de arte que muestran las figuras vestidas. No obstante, existen algunos hitos en este aspecto que podemos mencionar.



Lic. CC. En Flickr de [mmarftrajo](#)

Ya son hermosos los ropajes egipcios reflejados en sus construcciones, pero tiene una especial significación en el arte la llamada técnica de paños mojados, que Fidias introdujo en sus relieves. Se trata de representar las transparencias que produce la ropa mojada pegada al cuerpo.



Lic. CC. En Flickr de [Cea](#)

La invención y el uso del óleo hicieron posible la representación del ropaje de un modo más realista y detallado, aquí puedes ver la maravillosa obra de Van Eyck " el matrimonio Arnolfini".



En España, durante el Barroco sobresalen Velázquez, Ribera, Zurbarán y Murillo, cuyas geniales obras están plagadas de lecciones magistrales no solo del tratamiento del ropaje, sino de todo cuanto trataban en el conjunto de sus obras. A la izquierda puedes ver la obra de Zurbarán " San Serapio" observa el tratamiento de las telas.

Si te interesa, puedes ver obras de estos artistas en este video:

<https://www.youtube.com/watch?v=d5osuXFLdY0>



Como puedes suponer, el tema de la figura desnuda y vestida requeriría un tratamiento más extenso, pero esperamos, al menos, haber logrado transmitirte que los ropajes, telas, paños, vestidos, etc. han tenido siempre un especial interés para los artistas. En este vídeo vas a poder ver la espectacularidad de las obras del ruso hiperrealista **Serge Marshennikov** donde las figuras desnudas y vestidas están cargadas de emotividad y sensualidad.

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



El diseño de ropa en el mundo de la moda, es un trabajo que requiere cierto conocimiento de dibujo, anatomía y del comportamiento del cuerpo humano; del mismo modo, los diseñadores han de dominar todo lo referente a las telas: patronaje, costura, texturas y calidades, nociones del color, etc.

<https://www.youtube.com/watch?v=rtytaUwTQ74>



Lic. CC. En Flickr de [PIKAPLE](#)

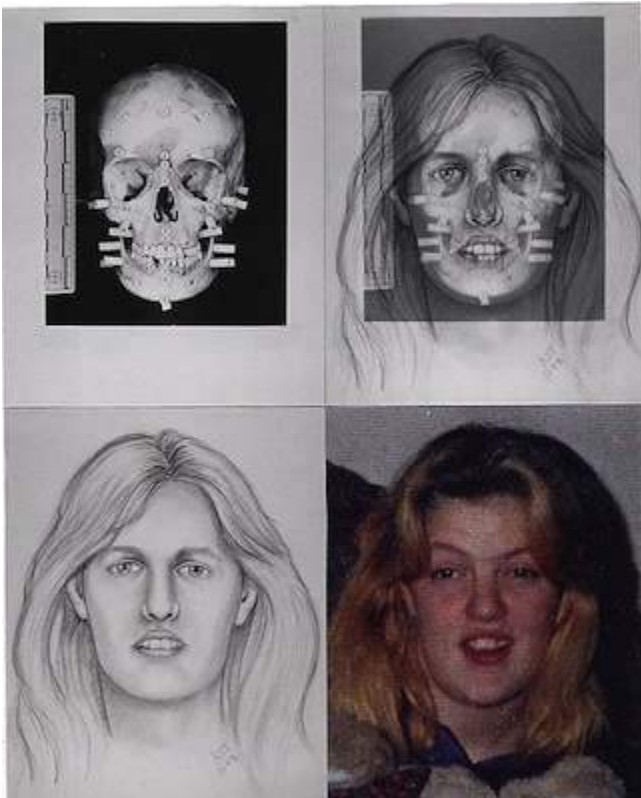
Esta hermosa escultura conocida como "La Victoria de Samotracia" es del periodo helenístico griego, puedes ver en ella la técnica de paños mojados. La Victoria de Samotracia representa a la diosa Nice o Nike, Además de ser portadora de la buena suerte podía correr y volar.

¿Te has fijado en el nombre de la diosa a la que representa?

Carolyn Davidson, una estudiante de diseño, creó el logotipo de la marca Nike inspirándose en ella.

2.3. De dentro a fuera

Normalmente, el pintor, el escultor o el dibujante, toman referencia del aspecto exterior que muestra su modelo. Existen disciplinas artísticas donde la referencia de partida es el interior del modelo, su estructura interna se convierte en la base de estos trabajos que buscan la reconstrucción anatómica lo más exacta posible para obtener el aspecto físico y superficial de las personas. La criminología o la paleontología son dos áreas que en muchas ocasiones requieren a estos artistas.



Lic. CC. en Wikimedia de [Karen T. Taylor \(KTT\)](#)

En muchas ocasiones, estas reconstrucciones son gráficas, es decir, bidimensionales. Puedes ver en las dos imágenes de arriba como la reconstrucción gráfica se hace partiendo del cráneo y ajustándose a él. En las dos de abajo se puede comparar el resultado del dibujo con la persona a la que pertenece el cráneo.



Lic. CC. en Wikimedia de [Damavand333](#)

En otras ocasiones, la reconstrucción se realiza tridimensionalmente. Sin duda, los conocimientos anatómicos son imprescindibles, pero también los son los artísticos.

3. Jugando con la anatomía

Para los artistas, el cuerpo humano siempre ha sido una valiosa fuente de inspiración. El saber anatómico durante mucho tiempo ayudó a pintores y escultores a realizar obras exactas y creíbles. Sin embargo, el arte moderno trata en muchas ocasiones de dar una nueva visión. Desde los primeros vanguardistas, el tratamiento de la figura humana admite tantas versiones como corrientes artísticas y estilos aparecen. En la actualidad los conocimientos de anatomía no solo se utilizan para representar con la exactitud tradicional; ahora la anatomía es un recurso más para la creación. A continuación verás algunos ejemplos y verás más en el tema "**El cuerpo como territorio**" de esta misma unidad.



Lic. CC. En Flickr de [SomosMedicina](#)

Jason Feeny es un artista que deja al exterior la sorprendente anatomía de sus muñecos. Los corta, los disecciona y nos muestra órganos y huesos. En este video

https://www.youtube.com/watch?v=olxHkzNCMD0&feature=player_embedded#%21 puedes verlo realizando uno de sus trabajos.

Este otro enlace <http://www.creadictos.com/anatomia-nuestros-personajes-favoritos-jason-freeny/> te lleva a los trabajos de Fenny, donde puedes descubrir la misteriosa anatomía de muchos de tus personajes favoritos.



Rosa Verloop es una artista holandesa que realiza sus esculturas con medias de nylon. Deja ver la crudeza de los volúmenes en sus figuras biomórficas de un fuerte carácter organicista.

Este enlace

<https://www.youtube.com/watch?v=55O03XFS9yc&feature=plcp> te lleva a un vídeo de la artista donde puedes ver más sobre sus impactantes obras.

También puedes visitar sus trabajos en su web:

http://www.rosaverloop.com/index/16632112_Zomerexpo+2012.html#.WGa4rX3MKFe

Lic. CC. En Flickr de [Joep de Graaff](#)



Si te das cuenta, la imaginación humana ha intervenido en creaciones donde la anatomía es manipulada prácticamente desde el paleolítico. Observa estas figuras egipcias donde se aprecia unidades corporales manipuladas y cambiadas.

Lic. CC. En wikimedia. [Dominio público](#)



Es usual encontrar figuras humanizadas, sobre todo animales. Ya desde niños, son innumerables los personajes de cuentos y películas que nos muestran este tipo de seres.

Lic. CC. En Flickr de [Eliane](#)