

Propuesta de metodología para la enseñanza del Dibujo de Figura Humana en la formación universitaria de Bellas Artes

Proposal of methodology for the teaching of Human Figure Drawing in the university training of Fine Arts

Maitane Echevarria Aguirre

Profesora en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco UPV/EHU

Recibido: 25-02-2024

Aceptado: 18-04-2024

Publicado: 22-05-2024

Alfonso Berroya Elosua

Vicerrector de Relaciones Internacionales en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco UPV/EHU

Cómo citar: Echevarria Aguirre, M., & Berroya Elosua, A. (2024). Propuesta de metodología para la enseñanza del Dibujo de Figura Humana en la formación universitaria de Bellas Artes. *EME Experimental Illustration, Art and Design*, (12), 128-139. <https://doi.org/10.4995/eme.2024.21043>

<https://doi.org/10.4995/eme.2024.21043>

Ese artículo está publicado bajo una licencia CC-BY-NC-SA

En la enseñanza universitaria del dibujo de figura humana actual se utilizan metodologías de aprendizaje y trabajos de estudios heredados de la formación clásica. Sin embargo, éstas no siempre conectan con el estudiantado actual, que está sujeto a una realidad compleja fruto de la sobreestimulación producida por las redes sociales, que, a su vez, afecta a sus capacidades de concentración, gestión de la frustración y continuidad en el aprendizaje.

Ante ello, el estudiantado puede encontrar dicha frustración a través de la repetición de ejercicios sin conocer los objetivos específicos de cada uno de ellos.

In university teaching of human figure drawing nowadays, some learning methodologies and study works inherited from classical training are used. However, these do not always connect with today's students, who are subject to a complex reality resulting from the overstimulation produced by social media, which in turn affects their ability to concentrate, manage frustration and continuity in learning.

Therefore, students may find this frustration through the repetition of exercises without knowing the specific objectives of each one of them.

Given this reality, we believe that it is necessary to reconsider the teaching methodology in the

Dada esta realidad, creemos que es necesario replantear la metodología docente en la enseñanza del dibujo de la figura humana. Por ello, vamos a plantear una aproximación al dibujo de la figura humana consistente en tres fases: profundización en los fundamentos del dibujo de figura humana, estudio de la anatomía humana, y dibujo de la figura humana desde la memoria.

Para ello utilizaremos ejemplos reales obtenidos en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU).

teaching of human figure drawing. For this reason, we are going to propose a teaching of the human figure drawing approach consisting of three phases: deepening in the basics of human figure drawing, study of human anatomy, and drawing of the human figure from memory.

For this we will use real examples obtained at the Faculty of Fine Arts of the University of the Basque Country (UPV/EHU).

Palabras clave

Fundamentos, dibujo, figura, anatomía, enseñanza

Key words

Foundations, drawing, figure, anatomy, education

Introducción

En la enseñanza universitaria del dibujo de figura humana actual se utilizan metodologías de aprendizaje y trabajos de estudios heredados de la formación clásica (Barcsay, Hogarth, Civardi, Birch...). Independientemente del centro donde se imparte, encontramos elementos comunes como el estudio de trabajos de artistas, dibujo de modelo en clase o desde referencia fotográfica, dibujo de observación y estudios anatómicos, por mencionar algunos.

A través de ellos el estudiantado adquiere fundamentos para representar la figura humana de referencia, llegando a estilizar la realidad según aumenta su control sobre la materia, e incluso llegando a desarrollar un lenguaje gráfico propio. Estas metodologías, sin embargo, no siempre conectan con el estudiantado actual, que está sujeto a una realidad compleja fruto de la sobreestimulación producida por las redes sociales (Gómez-Miguel y Calderón-Gómez, 2022). Esto, a su vez, afecta a sus capacidades de concentración, gestión de la frustración y continuidad en el aprendizaje, que se ve afectada por la repetición de ejercicios sin conocer los objetivos específicos de cada uno de ellos, sobre todo tratándose de modelos formativos que persiguen la obtención de resultados a largo plazo.

Dada esta realidad, aunque entendemos el enfoque de Castillo cuando, en las conclusiones de su artículo “El dibujo anatómico en la formación artística”, expresaba que “para poder alcanzar un alto grado de sensibilización e interpretación en las prácticas con la figura humana, se necesita un replanteamiento de los contenidos en los que ésta interviene en la formación artística” (Castillo, 2022, p. 80). Así y todo, observamos que el problema de fondo no se encuentra tanto en la necesidad de replantear dichos contenidos, sino en adaptar la metodología de enseñanza enseñanza del dibujo de la figura humana en el campo universitario, que no conecta con el estudiantado de manera eficaz.

Por tanto, planteamos un eje vertical del aprendizaje del dibujo de figura humana que hemos aplicado respetando la guía docente (en este caso de la asignatura de Dibujo I del Grado en Bellas Artes de la Universidad del País Vasco UPV/EHU), donde las metodologías de enseñanza son las protagonistas.

Desarrollo

En la situación actual, el estudiantado tiene al alcance fuentes de información múltiples de manera inmediata, aunque no herramientas para poder cribar la calidad del contenido. Además, tanto el uso masivo de internet como el *boom* de las redes sociales han supuesto una reducción en su capacidad de atención¹. No sólo eso, se comparan constantemente con artistas con un gran número de seguidores, que muestran modelos de éxito, lo que genera ansiedad y frustración ante cánones difíciles de alcanzar. Sumergidos en esta realidad donde se perciben autoevaluados globalmente, buscan una personalidad y registro propio que les identifique dentro del sector artístico, pero carecen de las habilidades, los conocimientos, y el criterio para gestionar este modelo de exposición. Ante esta realidad, buscan fórmulas y atajos para lograr un aprendizaje eficaz a corto plazo que no siempre es realista. Y es que la disciplina del dibujo de figura humana es, como muchas otras relacionadas con el campo del arte, un área de estudio que requiere dedicación y constancia.

En nuestro trabajo como docentes, además, encontramos diferentes puntos de partida en el estudiantado respecto a sus conocimientos en el campo del dibujo. De hecho, los estudios artísticos universitarios recogen un volumen importante de estudiantado que no procede de bachiller artístico o estudios previos relacionados.

Todo ello nos plantea una tesitura complicada en la enseñanza del dibujo de figura humana, donde la respuesta del aprendizaje comienza a mostrar signos de agotamiento, y nos insta a reformular la dinámica y el planteamiento de las prácticas de enseñanza.

Teniendo en cuenta esta realidad, vemos necesario adaptar la metodología y dotar de mayor peso a la transferencia del conocimiento del/la docente añadido a la práctica y repetición individual del estudiantado, que únicamente a través del ensayo /error conlleva un tiempo de aprendizaje mucho mayor.

Frente a esto, podemos aportar esquemas gráficos, guías, puntos de referencia visuales y ayudas visuales que sintetizan los conocimientos para acortar su curva de aprendizaje. Como docentes, hemos experimentado esa misma curva de aprendizaje y hemos interiorizado conceptos que ahora se nos hacen intuitivos y naturales. El estudiantado valora “cuando los docentes se esfuerzan por enlazar la teoría con ejemplos de actualidad. Cuando ligan la teoría a la

“vida real”, están más atentos e interesados. Cuando los conceptos son más tangibles y próximos los ayuda entenderlos, a darles más valor y recordarlos más fácilmente” (Accenture, 2022, p. 33).

Un dibujante experimentado, bien por fruto de la observación o en base al conocimiento recibido de otros maestros y profesores puede haber logrado comprender y resumir masas complejas de información y volumen en concepciones abstractas más sencillas. Explicar estas siluetas y referenciarlas con esquemas gráficos simples ayuda enormemente a enfrentarse a un sistema muscular complejo y comprenderlo desde una concepción de volumen simple. A modo de ejemplo, comprender la influencia de la masa muscular del músculo supinador largo o braquiorradial en la silueta del antebrazo y cómo determina el ritmo del mismo facilita entender la silueta y el ritmo del brazo, y eso simplificará el encaje al trabajar tanto estudios de modelo como dibujo de la figura humana de memoria. Otro ejemplo de clarificaciones sería coger dos bolígrafos atravesando un trozo de papel perpendicularmente y hacer rotar uno por encima del otro para explicar cómo se monta el hueso del radio sobre el cúbito.

Del mismo modo, estas técnicas pueden aplicarse al propio funcionamiento del procedimiento gráfico. Conocer las particularidades del carboncillo, entender qué gramaje de papel funciona mejor con otro y hacérselo experimentar simplifica este proceso. Por tanto, consideramos que el exponer todos estos puntos de referencia, reglas mnemotécnicas y procesos no suponen que el estudiantado invierta menos horas de estudio y trabajo, pero ahorran un tiempo de entendimiento e interiorización.

En cualquier caso, observamos que la práctica del dibujo al natural o el trabajo con modelo son herramientas muy útiles de cara al aprendizaje, pero postulamos una utilización de cada una en función del punto del aprendizaje del estudiantado. Por ello, vamos a plantear una metodología docente organizando la aproximación al dibujo de la figura humana en sus diferentes fases de aplicación.

No sólo eso, también proponemos una terminología común que, en la tradición clásica de la enseñanza del dibujo, cuenta con diferentes acepciones para referirse al estudio de la figura humana. Con el objetivo de clarificar la terminología que utilizaremos en el presente artículo, desglosamos a continuación

1 Tal y como se puede leer en el informe realizado por la Universitat Oberta de Catalunya, ponen de manifiesto que “la capacidad de atención de la raza humana ha bajado de 12 segundos (2000) a 8,25 segundos (2015)” (Accenture, 2022, p. 10).

(...) la disciplina del dibujo de figura humana es, como muchas otras relacionadas con el campo del arte, un área de estudio que requiere dedicación y constancia.

los términos específicos y los conceptos clave que vamos a trabajar y la definición que les daremos.

- **Dibujo de modelo:** nos referimos al estudio de modelos en vivo, que son conscientes de la propia acción del dibujo y posan para tal fin.
- **Dibujo desde referencias:** el acto de representar gráficamente desde imágenes, que pueden ser fotográficas, estudios o trabajos de otros artistas, o de esculturas en tres dimensiones (tanto físicas como digitales). Éstas pueden utilizarse como ayuda para crear imágenes finales o como objeto de estudio en sí mismo.
- **Dibujo observacional espontáneo:** usualmente se realiza sin que el modelo sea consciente de que se le está dibujando. Estos tienden a ser dibujos más rápidos y sueltos, buscan la simplificación, el dinamismo y la frescura de captar el momento, y son un complemento posterior al trabajo básico sobre modelo en clase, como desarrollaremos más adelante.
- **Landmarks:** también denominados puntos de referencia óseos, son aquellos que definen aspectos clave del volumen y su morfología (Zarins, 2014, p. 10).
- **Cotas:** Trazos que delimitan y conectan elementos anatómicos entre ellos y se realizan haciendo mediciones con el propio elemento gráfico con el que se está trabajando.
- **Tensiones:** Son líneas internas imaginarias que simplifican bloques de volumen o trazos que sintetizan ritmos esenciales.
- **Línea de la plomada:** Es un trazo vertical de apoyo que se proyecta desde la séptima cervical y cae entre las dos piernas del modelo estático en posición de bipedestación².
- **Línea de acción:** Es la línea imaginaria de referencia que forma el ritmo completo de la columna vertebral y sirve como guía para comprender el lenguaje corporal del/la modelo, resumirlo o potenciarlo.

En el presente artículo trabajaremos tres bloques: los fundamentos del dibujo de figura humana, estudio de la anatomía humana y figura humana de memoria. Estos bloques conforman tan sólo la aproximación metodológica sobre este aprendizaje desde sus bases, y puede aplicarse a diferentes planes de estudio y asignaturas en función de la necesidad de cada centro. A modo de ejemplo, en la Facultad de Bellas Artes UPV/EHU tenemos este contenido desglosado en 10 semanas aproximadamente de cada una de las dos asignaturas obligatorias de Dibujo I y Dibujo II, de primer y segundo curso respectivamente.

En estas asignaturas, las competencias y resultados del aprendizaje correspondientes al estudio de figura humana son los siguientes (Tabla 1).

2 Burne Hogarth lo explica como posición de un soldado de madera, "un soldado en posición de firmes, con los ejes del cuerpo y las extremidades paralelos a la superficie del papel de dibujo" (Hogarth, 1970, p.7).

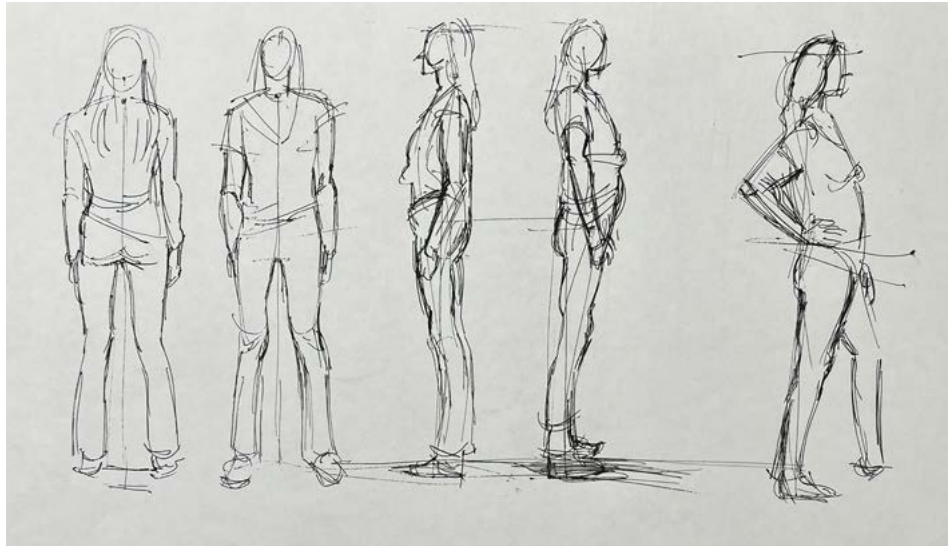
DIBUJO I	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA SEGÚN LA GUÍA DOCENTE	RESULTADOS DEL APRENDIZAJE
<p>E.2. Abocetar la figura humana en sus proporciones para dominar el encaje, la composición y el formato-soporte.</p> <p>E.3 Utilizar el concepto de esquema o fórmula para desarrollar la retentiva, empleando como modelo tanto la figura humana como otros modelos, orgánicos e inorgánicos.</p>	<p>R1 Sintetizar problemas formales derivados de la representación de modelos orgánicos e inorgánicos para experimentar y valorar; durante el proceso de la representación, diferentes operaciones gráficas de uso común en el dibujo como estructurar, esquematizar y encajar.</p> <p>R2 Analizar modelos con luces y sombras valorando la resolución de su representación desde el punto de vista tonal y de claroscuro con la utilización de la mancha como aproximación a la vertiente plástica del dibujo.</p>
DIBUJO II	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA SEGÚN LA GUÍA DOCENTE	RESULTADOS DEL APRENDIZAJE
<p>E.1 Ser capaz de dominar la relación de proporciones en una descripción del natural (figura, objeto, construcción, paisaje) ateniéndose al formato (composición, encaje, encuadre, relación formato-soporte).</p>	<p>R1 Analizar los modelos (objetos, figuras, etc) mediante los sistemas descriptivos iniciados en Dibujo I, para representarlos en un campo gráfico bidimensional coherente y experimentar en el planteamiento de interpretaciones espaciales.</p>

Tabla 1. Resumen de las competencias específicas y los resultados de aprendizaje presentes en las guías docentes de las asignaturas de Dibujo I y II de la UPV/EHU.



Figura 1. Estudios de modelo realizados por una estudiante en la clase de Dibujo II. © Irati García 2024

Figura 2. Estudios de modelo realizados por una estudiante en la clase de Dibujo II. © Andrea Pena 2024



En la progresión de estudio en nuestra facultad, encontramos otros conceptos, como la experimentación con soportes, procedimientos gráficos, temas y referentes, entre otros. Sin embargo, el foco del presente artículo reside en el campo de estudio de la figura humana y su representación en un espacio de dos dimensiones.

Finalmente, queremos apuntar que no presentamos un cronograma con los ejercicios aplicados por los motivos expresados anteriormente; dada la casuística curricular de cada centro, y la realidad tan diferente de cada grupo, consideramos más operativo adaptar las propuestas metodológicas al desarrollo de las mismas, y su extensión en el tiempo en función de la necesidad.

Primer bloque, fundamentos del dibujo de figura humana, estudio de la anatomía humana

Este primer bloque metodológico se basa en el trabajo de los fundamentos, y es aplicable a estudiantado de primeros cursos o grupos con un bajo nivel de dibujo de la figura humana.

Consideramos que para comenzar a dibujar modelo en estas primeras fases el estudiantado debería entrenar no solo su mano, sino su mirada. Para trabajar las proporciones y encajes básicos, planteamos que el alumnado encontraría muy útil utilizar cotas, las cuales les ayudan a delimitar la figura y evitar desproporciones evidentes. Paralelamente, planteamos utilizar tensiones, que podrían evitar la representación de la figura humana desde su silueta

exterior y favorecerían el aprendizaje de cómo resumir bloque de volúmenes en líneas que enfatizan y explican la forma (Figura 1).

Esta metodología de trabajo fomenta el proceso de síntesis aplicado a lo gráfico y la toma de decisiones sobre la representación del volumen en el estudiantado, acostumbrando a sus ojos a simplificar las formas complejas en formas simples y estilizar la representación final.

La segunda cuestión a trabajar como fundamento se trata del punto de equilibrio de la figura humana. Para ello, una ayuda visual fundamental es establecer la línea de la plomada. De ser correcta, la pose representada parece estable, de lo contrario, el personaje o modelo orgánico parece caer (Figura 2). Con esta idea en mente, el estudiantado puede corregir de un vistazo sus trabajos de estudio, revisando que el modelo no “caiga” por una plomada incorrecta.

En cualquier caso, esto es tan sólo un punto de partida, porque posteriormente, es importante trabajar con modelos con otros puntos de apoyo, en cuyo caso la plomada se desplaza y esta regla deja de cumplirse, al no caer el centro de gravedad entre las dos piernas, como vemos en los siguientes estudios de clase (Figura 3).

Finalmente, el trabajo de la línea de acción consiste en sintetizar la dinámica de la postura que tenga el/la modelo buscando una síntesis de la posición de su columna vertebral, potenciando esta para mejorar la legibilidad de la propia pose, sobre todo en estudios rápidos. Esta línea de acción funciona a nivel visual como eje del cuerpo humano, definiendo la pose que estamos representando. Si son capaces de visualizarla



Figura 3. Estudios de modelo realizados por una estudiante en la clase de Dibujo II. © Yara González 2024

tanto en dibujo de modelo como de referencia y trasladarlo a sus dibujos, a medio plazo podrán utilizarlo en diseños de figura humana desde la memoria.

En este sentido, observamos que es muy útil intercalar estudios rápidos con dibujos más complejos que lleven más tiempo, ya que cada uno de ellos sirve un propósito específico.

En los estudios rápidos (de hasta cinco minutos) se busca que suelten el trazo, trabajen el inconsciente, y simplifiquen con volúmenes lo fundamental de la figura humana para su comprensión. Estos estudios son de hasta cinco minutos, en función de querer potenciar el estudio de encaje y volúmenes básicos o bien líneas fundamentales y ritmos. Además, este trabajo favorecerá que el estudiantado pueda deformar y estilizar dibujos de figura humana para adaptarlos al estilo de cada uno/a.

En los estudios de más de cinco minutos prevalece la atención al detalle, el trabajo de sombras y volúmenes, texturas, diferentes procedimientos gráficos y sus efectos, etc. Consideramos en este punto importante una exposición teórica con demostración explicando la teoría de las luces y las sombras, las equivalencias en grises de los colores al natural y los planos de volúmenes fundamentales del cuerpo humano. La utilización de un mismo procedimiento gráfico de manera continuada (ya sea carboncillo, lápiz, tinta...) sirve de apoyo para que cojan seguridad y empiecen a dominar el propio procedimiento. Una vez asimilados los conceptos, se pueden ampliar los recursos utilizados, aunque este objeto de estudio sale del foco del presente artículo y será una de las posibles líneas que consideraremos en investigaciones futuras.

Llegados a este punto concreto de la formación, consideramos que pueden empezar a trabajar la insinuación y los focos de interés en el dibujo, ya que “en ocasiones, lo que no se muestra puede ser más

eficaz -o tener más impacto- que mostrar una acción. Esto permite a los lectores “cerrar el tema”. En otras palabras, les permite completar la información con su propia mente” (McCallum, 2006, p. 78). Con esta idea enfatizamos que en muchas ocasiones el menos, es más, que sea el espectador quien termine la imagen

En la actualidad, además, contamos con manuales repletos de fotografías de referencia, tales como *Comic artist's essential photo reference*, imágenes libres de derechos en páginas creadas por artistas, así como programas en tres dimensiones con librerías de modelos que permiten al usuario alterar los parámetros tanto para posar como para iluminar la figura en cuestión³.

Este tipo de estudios, aunque útiles en esta parte del aprendizaje, podrían suponer una limitación si se utilizan no sólo como foco de estudio sino como referencia inamovible de cara a crear obra final. Hoy en día, “muchos artistas del dibujo (no todos) utilizan referencias fotográficas para visualizar las posturas clave. Y aunque el cuerpo humano está limitado a un cierto número de poses, hay un número infinito de maneras de dibujar la figura” (Scalera, 2016, p.7). De hecho, una de las características del dibujo es potenciar y estilizar la realidad a nuestro antojo (Williams, 2001). Si nos limitamos a intervenir sobre la fotografía, perdemos la estilización, la posibilidad de enfatizar la realidad, romper la acción o cualquier modificación que pueda mejorar o dotar de personalidad propia al trabajo.

En este punto, una vez que el estudiantado comprenda las bases de encaje, y tiene la capacidad de comprender los volúmenes y sombreados, necesita aprender y entrenar el dibujo de observación espontánea. Esta herramienta de estudio podría potenciar la capacidad del dibujante para desprenderse de estos límites y dotar a su obra de una personalidad plena. Además, es en este momento donde es más eficaz el trabajo desde el natural, pues el estudiantado ya dispondrá de una visión espacial mínima, capacidad de encaje y abstracción. Como bien dice Castillo, “el dibujo del natural es imprescindible en una formación académica sólida para alcanzar un nivel expresivo avanzado que permita más tarde al artista abandonar el modelo y volver a él cuando lo

estime oportuno”⁴ (Castillo, 2022, p. 80). Consideramos, además, que continuar únicamente desde el estudio de modelo o en el trabajo de referencia puede estancar al alumnado en una zona de confort.

Finalmente, podemos modificar el trabajo de estudio de modelo aplicando movimiento. Para adaptarse a este nuevo desafío, el estudiantado deberá encontrar la manera de abstraer y simplificar el trazo para conseguir un dibujo reconocible en el menor tiempo posible. Esto, a su vez, facilita el descubrimiento de un registro gráfico propio, como lo hace el dibujo observacional espontáneo.

Por tanto, como veremos más adelante, la preparación antes de abordar el dibujo de la figura humana, es clave.

Segundo bloque, estudio de la anatomía humana

Una vez el alumnado tiene asimilados e interiorizados estos conceptos, es cuando podemos empezar a trabajar fundamentos básicos sobre el dibujo de figura orgánica de memoria con ciertas garantías de resultados. De lo contrario surgen problemas a la hora de representar imágenes, y o bien se representa la fotografía o imagen de referencia sin apenas modificarse, o cualquier cambio en la figura puede dar lugar a un impacto visual en el espectador por el choque de dos lenguajes gráficos, el de referencia y el de memoria, que no tendrán el mismo nivel de acabado.

Como ya hemos mencionado anteriormente, el dibujo de modelo del natural tiene sus limitaciones, porque permite al alumnado entender los volúmenes generales y trasladar el papel lo que ve con sus ojos. Sin embargo, postularíamos que, en este punto, un estudio sobre las masas anatómicas y los *landmarks*, es más práctico antes de continuar con el dibujo de modelo.

Siendo así, para el trabajo desde la memoria (del que hablaremos más adelante), el estudiantado debe tener una comprensión de los volúmenes y anatomía básica, y para ello, vemos que es fundamental fomentar el estudio de los dichos volúmenes y puntos de referencia destacados del cuerpo humano. Como vemos en el ejemplo de la Figura 4, el profesorado de dibujo puede indicar cuáles son estos elementos reconocibles, simplificando la

4 Aunque Castillo se refiere a “dibujo del natural”, lo entendemos como dibujo de modelo.

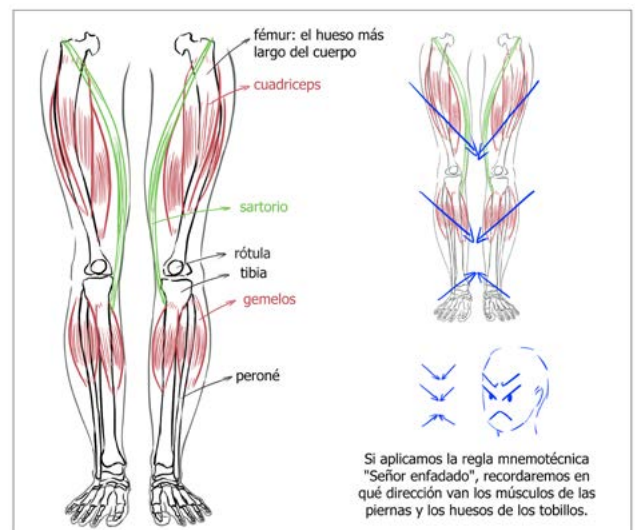


Figura 4. Simplificación de *landmarks* de las piernas con la regla mnemotécnica "Señor enfadado". © Autor/a 2024

información y dotando de herramientas y referencias visuales sencillas de elementos anatómicos complejos.

Desde este punto, se puede solicitar al estudiantado un estudio de anatomía superficial, pero desde el entendimiento previo de los volúmenes fundamentales, para su afianzamiento. Después, la práctica complementaria consistiría en trabajar esto en modelos al natural, donde la representación de estos volúmenes y formas varía en función de iluminación, edad, y pose del modelo. Así completan el ciclo de aprendizaje. En primer lugar, el/la docente explica una parte específica de la figura humana, y desglosa puntos de referencia fundamentales, volúmenes musculares, y ritmos característicos. El alumnado puede hacer apuntes de estos esquemas gráficos. Después, recomendamos complementarlo con una serie de estudios de libros de anatomía de la misma parte anatómica, donde lo importante no es el acabado del dibujo, sino sintetizar las formas según su propio lenguaje gráfico, registrando en su memoria estas formas. Finalmente, volverán a realizar estudios de modelo en clase, con una nueva mirada en la que buscarán diferencias entre anatomía superficial y las diferencias con el modelo real, la grasa, el peso, la pose y la iluminación.

Figura 5. Estudio de volúmenes realizado por una estudiante en la asignatura de Dibujo II. © Diana Ruiz 2022



Por otra parte, creemos que entender el escorzo y forzar las perspectivas debe ser un desafío al que deben ir haciendo frente en este momento (...)

Por otra parte, creemos que entender el escorzo y forzar las perspectivas debe ser un desafío al que deben ir haciendo frente en este momento, para poder completar su conocimiento sobre la figura humana desnuda. Tal y como Donald Holden dice, “dibujar la figura en escorzo espacial no es un mero truco técnico, no es un mero problema a resolver; es la esencia del dibujo de figuras tal y como lo perfeccionaron Leonardo, Miguel Ángel, Tintoretto, Rubens y los demás grandes maestros del Renacimiento y el Barroco” (Hogarth, 1970, p. 7). Conocer los volúmenes del cuerpo humano y sus formas fundamentales es, por tanto, necesario para poder experimentar con los escorzos y poder lograr cierto grado de éxito en los resultados.

Por eso, postulamos que se deben comprender los volúmenes anatómicos, proporciones y los ritmos característicos del cuerpo humano, y cuando el control en este punto ha mejorado, es cuando vuelve a ser de gran utilidad volver al dibujo al natural con modelo, como bien explica Feng Zhu, para romper las estructuras sobre nuestra biblioteca visual y compararlas con cómo se muestran en la realidad dependiendo del modelo, iluminación del aula y pose elegida (FDZSCHOOL, 2012).

Con todo ello, y dependiendo del tiempo restante, sería interesante complementar estudios de la figura humana aplicándolo a diferentes grupos de edad y etnias, con sus consiguientes diferencias morfológicas. En este momento del aprendizaje, su capacidad de análisis y comprensión les permite no perderse en formas complejas y pueden centrarse en entender las diferencias a través de bocetos rápidos de estudio. Además, se puede potenciar la búsqueda del registro personal y la experimentación con procedimientos gráficos diferentes, para que cada estudiante/a pueda encontrar un lenguaje y forma de expresión propia.

Tercero, figura humana de memoria

Llegados a este punto, el estudiantado interesado/a puede elegir enfrentarse a uno de los niveles más exigentes del trabajo de figura humana, el trabajo de memoria. Un estudiante/a que no haya adquirido las bases y fundamentos que hemos mencionado

encontrará dificultades para interiorizar los objetos de estudio dentro de su biblioteca visual.

A fin de conseguir este objetivo, observamos que además de dibujar tanto desde referencias, desde la observación espontánea o partiendo de modelo, todo objeto de estudio en el dibujo debe compaginarse con intentos de representación desde la memoria. De esta forma, las diferencias entre ambos tipos de trabajo dejarán patente al estudiantado qué aspectos de volumen y forma no tienen interiorizadas. Desde sus formas básicas características, puede encontrar los ritmos que componen sus siluetas y volúmenes, tanto en poses estáticas como en movimiento. A la vez, tras varios bocetos de estudio es necesario retarse e intentar otro boceto, pero esta vez desde la memoria. Una vez realizado, puede comparar el resultado de la memoria con los estudios de referencia y observar qué formas no están representadas y trabajar sobre ellas.

Hay que tener en cuenta que el dibujo de memoria, en cualquier caso, no siempre es indispensable dentro de la formación artística, y creemos que su relevancia radica en la especificidad del sector en el que el estudiantado quiera especializarse. De hecho, en áreas como el *concept art*, el cómic, o el cine de animación la capacidad de dibujar desde la memoria, dada su flexibilidad, es indispensable para poder proporcionar formas que permitan crear diseños destacables e interesantes.

Sin embargo, para otros sectores artísticos, no es siempre necesario una habilidad destacable en dibujo desde la memoria para realizar los encargos. De hecho, se parte en muchos casos desde referencias propias (como fotografías hechas por los propios artistas o de bibliotecas libres de derechos, así como modelos 3D posados) y se hacen modificaciones ligeras para adaptarlo a las necesidades. En estos casos, unos conocimientos sólidos de los fundamentos y de la anatomía serían normalmente suficientes. Por otro lado, es notorio que existe una alta demanda de estudiantado que se enfoca en las industrias del entretenimiento. En este sentido, sectores como la ilustración, el cómic, los videojuegos o el cine tienen una gran presencia en Trabajos de Fin de Grado (TFG) defendidos en la Facultad de Bellas Artes del País Vasco. De hecho, en el Grado en Creación y Diseño, uno de los tres grados ofertados en la facultad, de los 61 TFG defendidos en el curso 2022/2023, 18 corresponden a las áreas del cómic, ilustración y *concept art* (AE23, 2023).

Precisamente en estas áreas se requiere un cierto control sobre el dibujo de memoria, y cuanto menos, la capacidad de adaptación y modificación desde la referencia. En estos trabajos el estudiantado

pone a prueba sus conocimientos y limitaciones a la hora de diseñar personajes, pues unos fundamentos sólidos son clave para desarrollar personajes a la altura de proyectos profesionales. Sin embargo, las carencias en los fundamentos antes mencionados limitan la capacidad de adaptar los personajes a la hora de plasmar la figura humana desde la memoria. Esto, debido al trasfondo tan diferente en cada caso hace variar la calidad de los resultados en función al estudiante/a que ha realizado los diseños.

Conclusiones

Nos encontramos con una realidad en las aulas que nos conmina a cambiar las metodologías de enseñanza del dibujo de la figura humana. Para ello, proponemos una revisión de la metodología docente, haciendo especial refuerzo en el papel del/la docente, explicando puntos de referencia, síntesis anatómica y sistemas de encaje, facilitando el aprendizaje al estudiantado a través de la experimentación.

A lo largo de la presente investigación, constatamos varios aspectos fundamentales. En primer lugar, dividimos el proceso en tres bloques diferenciados, que permiten al estudiantado entender en qué punto del proceso están y trabajar los problemas específicos en cada fase, junto a las ayudas antes citadas. Esto les podría ayudar a centrar el foco en cada etapa y aplanar su curva de aprendizaje.

En segundo lugar, dado que la amplia casuística de realidades curriculares en los centros, las diferencias existentes entre estudiantes en cuanto a hábitos de dibujo y fundamentos, junto con la accesibilidad de estudios de Bellas Artes desde diferentes bachilleres y realidades en España, proponemos comenzar la docencia universitaria del dibujo de figura humana desde los fundamentos.

Hay que tener en cuenta, sin embargo, que las prácticas descritas en el presente artículo varían en base a la realidad del aula. Por ello, se puede considerar iniciar el aprendizaje desde cualquiera de las dos fases metodológicas aquí descritas en función del curso y el planteamiento académico de cada centro. Esto no implicaría cambiar la guía docente de las asignaturas, pero sí adaptar la metodología en las prácticas de las mismas, sobre todo en el campo de estudio del presente artículo.

Finalmente, como futuros campos de estudio proponemos dos líneas de trabajo.

Por un lado, profundizar en la investigación sobre la docencia del dibujo desde la memoria. Hemos observado tanto en tutorías, mentorizaciones como en Trabajos de Fin de Grado que es una de las habilidades más demandadas por el estudiantado para la realización de portfolios o el aprendizaje para las industrias del entretenimiento. Sin embargo, esta es a su vez una de las especializaciones que más tiempo de aprendizaje conllevan. Por ello, consideramos relevante asesorar al estudiantado sobre la importancia de esta capacidad y su aplicación, que se limita a determinados sectores. Además de esto, constatamos la importancia de la mentorización individual, que en las últimas fases del aprendizaje puede resultar imprescindible para enfocar el aprendizaje del dibujo en cuanto a un objetivo artístico y profesional.

Para concluir, todo este análisis se continuará mediante la realización de muestreos de competencias adquiridas tras el cambio en las metodologías de aprendizaje, de manera que puedan extraerse futuras conclusiones sobre su aplicabilidad a nivel estadístico.

Referencias

- Accenture. (2022). *El futuro del consumo de contenidos digitales*. Universitat Oberta de Catalunya. <http://hdl.handle.net/10609/147507>
- AE23. (2023). *AE23: X Exposición de Trabajos de Fin de Grado*. Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU. Universidad del País Vasco. ISBN: 978-84-09-56343-2. <https://ehubox.ehu.eus/s/L846iKKdyLKR3zM?dir=undefined&openfile=205650172>
- Barcsay, J. (1990). *Anatomía artística del cuerpo humano*. Idea Books, S.A. ISBN: 84-8236-034-5
- Cabezas, L. y Ortega, L. F. (2001). *Análisis gráfico y representación geométrica*. Edicions Universitat de Barcelona. ISBN: 84-8338-294-6
- Castillo Triguero, J. A. (2022). El dibujo anatómico en la formación artística. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, (10), 68-81. <https://doi.org/10.4995/eme.2022.16952>
- Civardi, G. (2009). *Dibujo de la Anatomía y estudio del Movimiento*. Drac. ISBN: 978-84-95873-60-6
- Echaniz, M. (s.f.). *Maialen Echaniz*. ArtStation. <https://www.artstation.com/maialenechaniz>
- FZDSCHOOL. (2012, 10 de febrero). *Design Cinema - EP 52 - Visual Library*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dnflBERfz2M>
- Gómez-Miguel, A. y Calderón-Gómez, D. (2022). *El ocio digital de la población adolescente*. Fundación FAD Juventud. ISBN: 978-84-17027-90-2
- Hogarth, B. (1970). *Dynamic Figure Drawing*. Watson-Guption Pubns. ISBN: 978-0823015757
- McCallum, P. (2006). *Wizard How to Draw: Storytelling*. Wizard Entertainment. ISBN: 978-0977861309
- Robertson, S. y Bertling, T. (2020). *Dibujo. Cómo crear objetos y entornos con imaginación*. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-4294-5
- Scalera, B. (2016). *Comic Artist's Essential Photo Reference: People and Poses*. IMPACT BOOKS. ISBN: 978-1440344756
- Szunyoghy, A. y Fehér, G. (2010). *Escuela de dibujo de Anatomía humana*. LocTeam, S.L. ISBN: 978-3-8331-5733-2
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber and faber. ISBN: 9780865478978
- Zarins, U. (2014). *Anatomy for Sculptors. Understanding the human figure*. Exonicon, LLC. ISBN: 978-0990341109
-

Maitane Echevarria Aguirre es graduada en Creación y Diseño (2017). Fue galardonada con un Premio Extraordinario por la Comisión de Asuntos Académicos del Consejo de Universidades y obtuvo el máster en Investigación y Creación en Arte (2018) por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Obtuvo una beca Fulbright para estudiar un MFA en Animación en el Savannah College of Art and Design con especial énfasis en la animación de personajes en 3D. Es profesora en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU desde 2021, donde realiza a su vez su proyecto de doctorado.

Alfonso Berroya Elosua es licenciado en Bellas Artes (2008), y obtuvo un máster en Investigación y Creación en Arte (2010) por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Obtuvo un máster en 3D para Videojuegos y Arte Digital (2015) y un máster en Ilustración Digital y Desarrollo Visual (Trazos, 2016). Realizó su doctorado en Bellas Artes en 2017. Es director de arte, concept artist principal e ilustrador de películas y videojuegos desde 2009 y profesor en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU desde 2019.