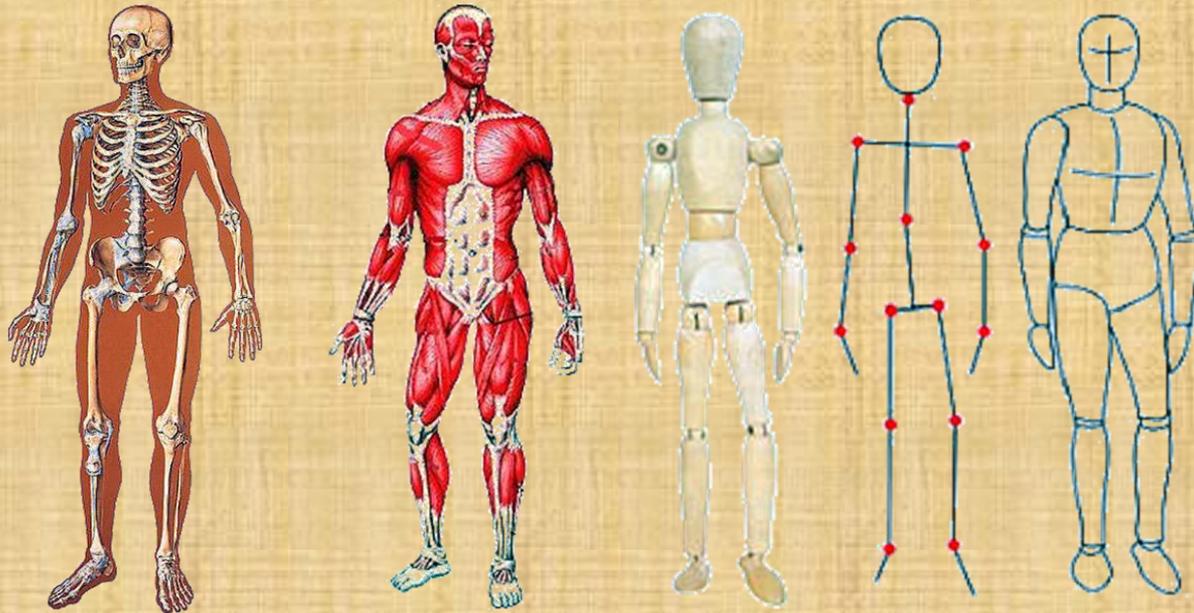
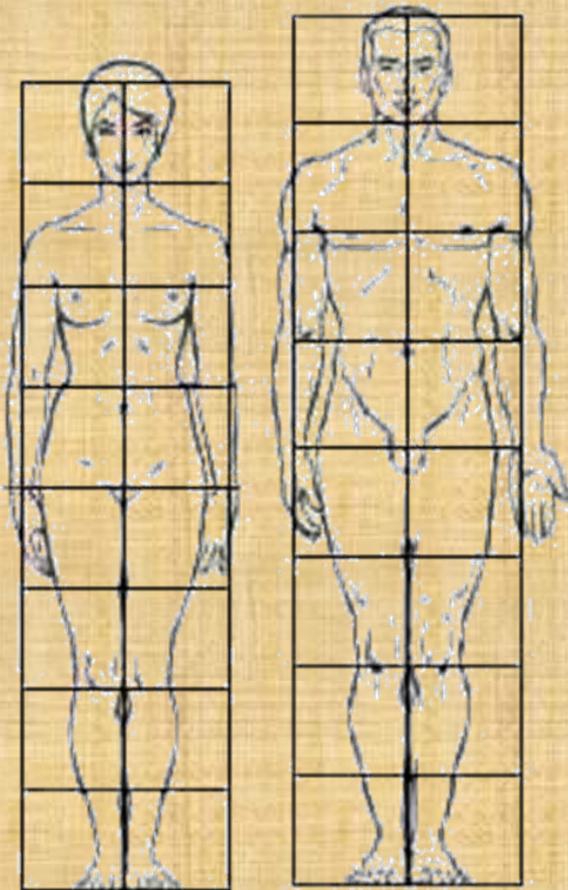


Il Disegno ...



... del corpo umano.



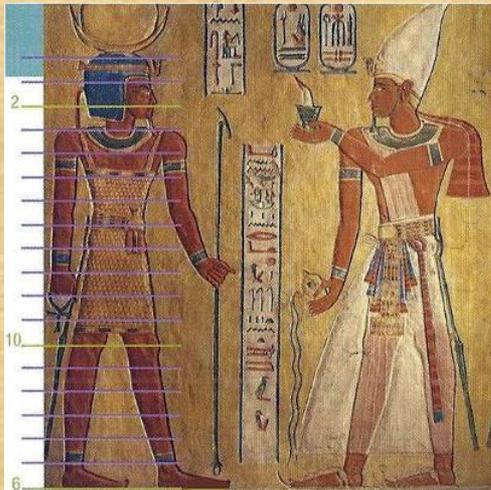
Le Proporzioni:

La forma del corpo umano è determinata dallo scheletro e dalla muscolatura che ne costituiscono la struttura.

Tra le diverse parti del corpo esistono proporzioni che variano con la crescita e si stabilizzano nell'adulto.

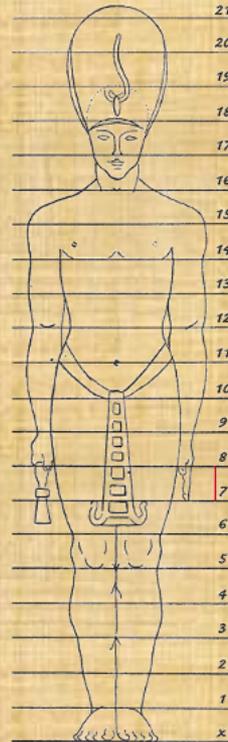
Le regole che stabiliscono le proporzioni ideali della figura umana sono dette "canoni di proporzione" e sono state studiate ed analizzate dagli artisti di differenti epoche.

Per gli antichi egizi, il modulo per proporzionare il corpo umano era la misura del dito medio della mano di un uomo adulto.



Rilevo della Tomba di Khaemwaset, figlio di Ramses III, XII secolo a.C., Valle delle Regine, Tebe.

La figura umana era disegnata entro un rettangolo diviso in quadretti, perché ogni parte del corpo doveva occupare un determinato numero di riquadri. Il corpo umano in piedi misura **diciotto quadrati**: due dalla fronte al collo, dieci dal collo alle ginocchia, sei dalle ginocchia alla pianta dei piedi.



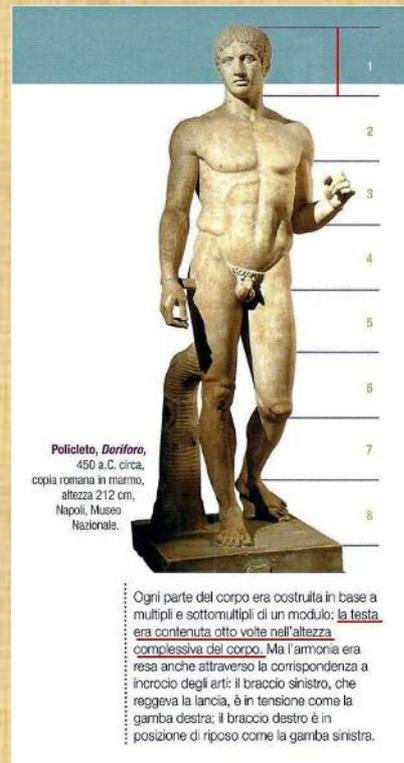
Raffigurazione del canone egizio.
Il canone egizio. Presso gli antichi egizi, il canone di proporzione per scolpire o dipingere la figura umana aveva come **unità di misura il dito medio**: la persona eretta misurava 19 volte il **dito medio**, più due parti che servivano per raffigurare il copricapo del faraone.

Perciò, l'altezza totale del corpo umano si divideva in 18 parti uguali:

- **due dalla fronte al collo;**
- **dieci dal collo alle ginocchia;**
- **sei dalle ginocchia alla pianta dei piedi.**

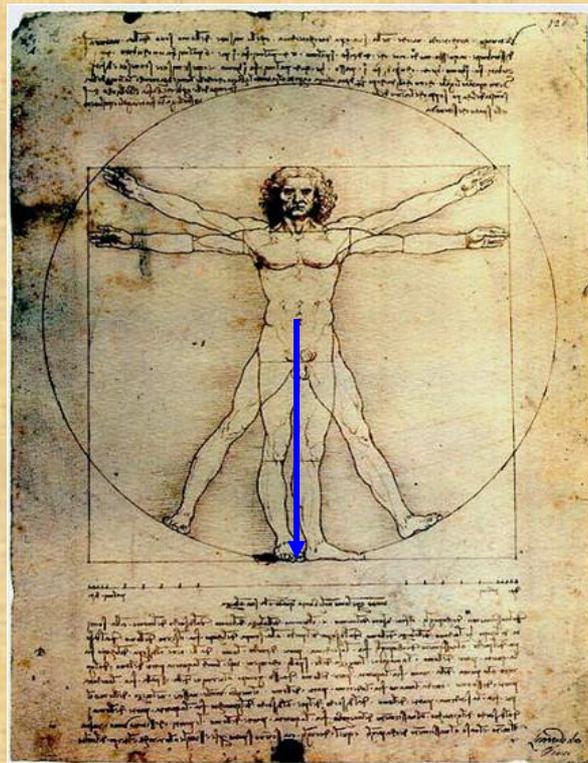
Il doriforo di Policleto.

Presso i greci, lo scultore Policleto stabilì che le proporzioni del corpo umano dipendevano dalla misura dell'altezza della testa e che questo modulo doveva entrare otto volte nell'altezza totale della figura.



Lezioni di disegno

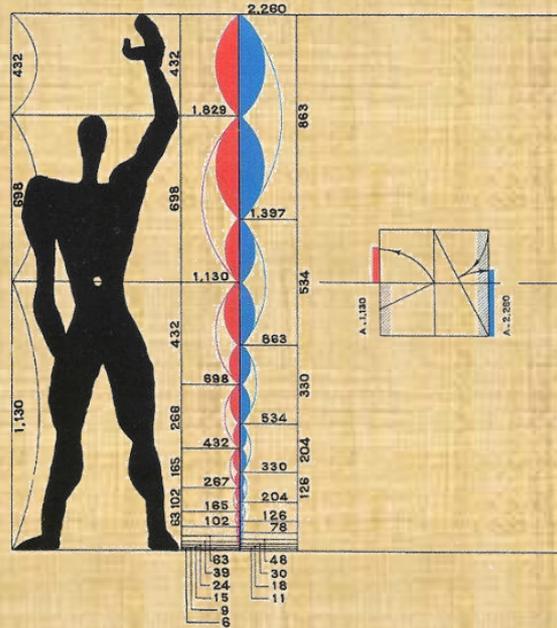
Leonardo dedicò molto tempo allo studio del corpo umano. Infatti, nel Rinascimento, la figura umana era considerata l'unità di misura del mondo, l'esempio perfetto di armonia.



Leonardo da Vinci ha rappresentato l'uomo idealmente contenuto, contemporaneamente, nelle figure geometriche considerate le più perfette: il cerchio ed il quadrato.

Inoltre, il centro geometrico del cerchio coincide con l'ombelico della figura umana.

Lezioni di disegno

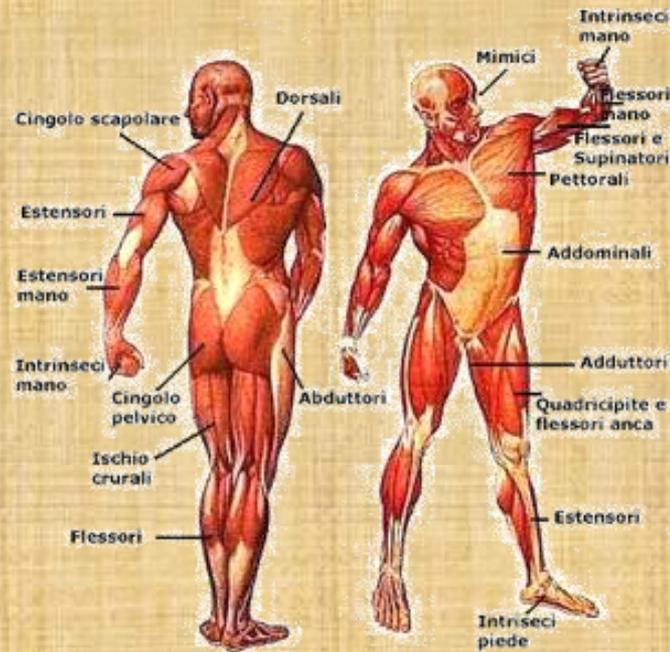
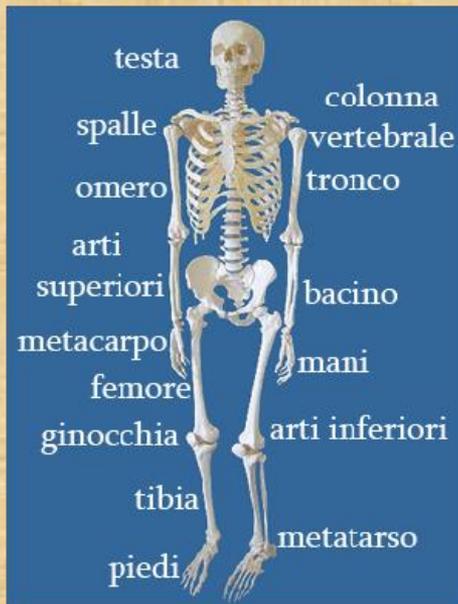


Nel 1948, l'architetto svizzero Le Corbusier ha studiato le regole che mettono in relazione la dimensione dell'uomo con quella dello spazio in cui vive. Perciò egli ha elaborato il "Modulor", ovvero uno strumento grafico e di misura che fornisce al progettista le indicazioni necessarie per progettare gli spazi abitativi e lavorativi sulla base dei movimenti di un uomo alto 1,829 metri.

Prof.ssa Annamaria Donadio

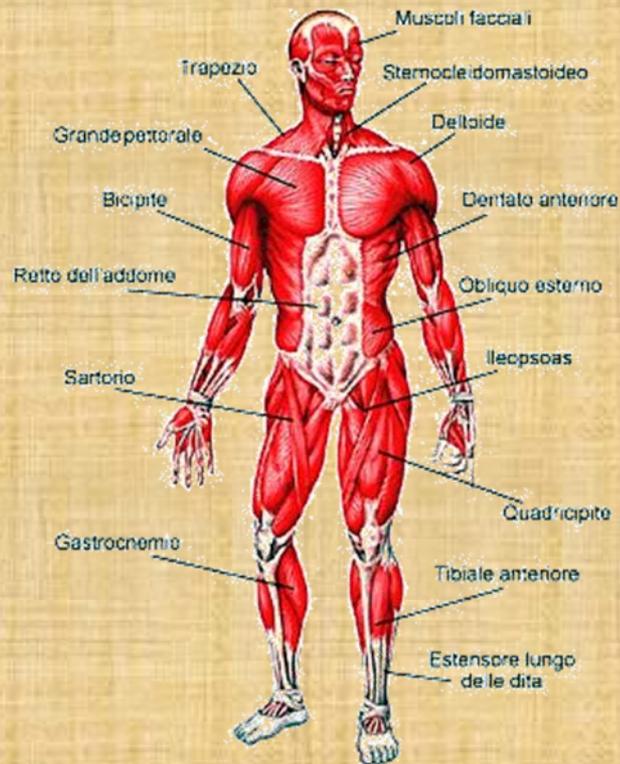
Lezioni di disegno

Per poter disegnare correttamente, non solo il corpo umano, ma anche i movimenti che esso compie durante le attività quotidiane più disparate, è necessario comprenderne il funzionamento muscolare, le sue corrette proporzioni e le articolazioni che ne consentono il movimento:

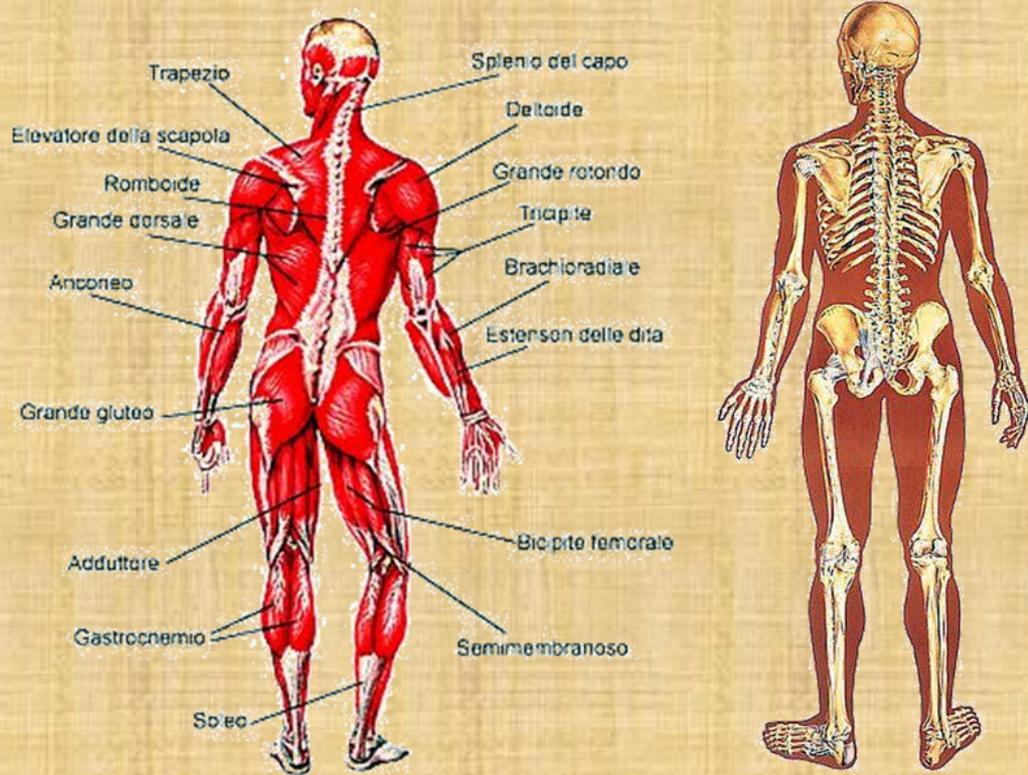


Lezioni di disegno

Perciò osserva i disegni anatomici che seguono e memorizza i nomi e le forme dei muscoli:



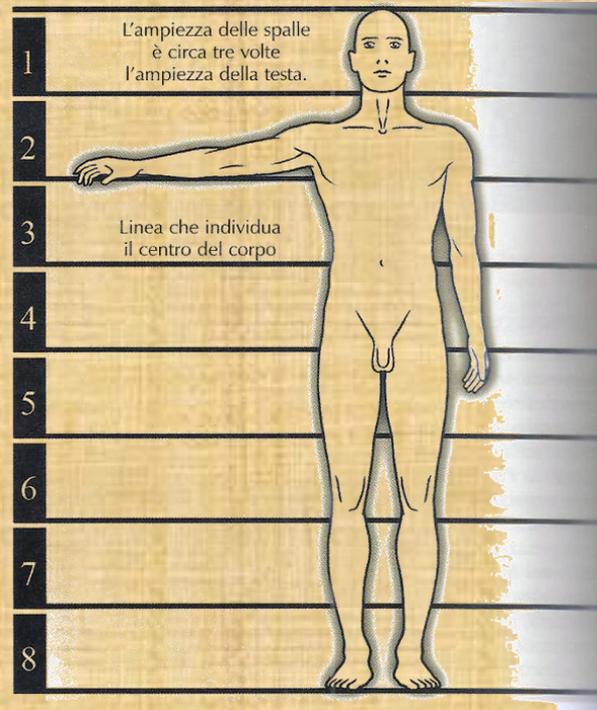
Lezioni di disegno



Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno

La griglia di riferimento per disegnare la figura umana è composta da 8 moduli quadrati per l'altezza.

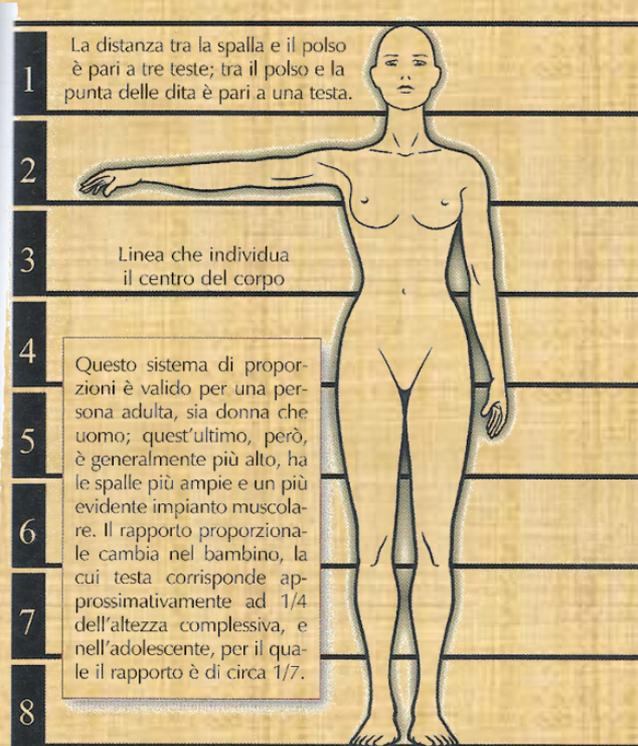


Le linee corrispondono ai principali punti dell'articolazione: il collo, le ascelle, i fianchi, l'inguine e le ginocchia.

Prof.ssa Annamaria Donadio

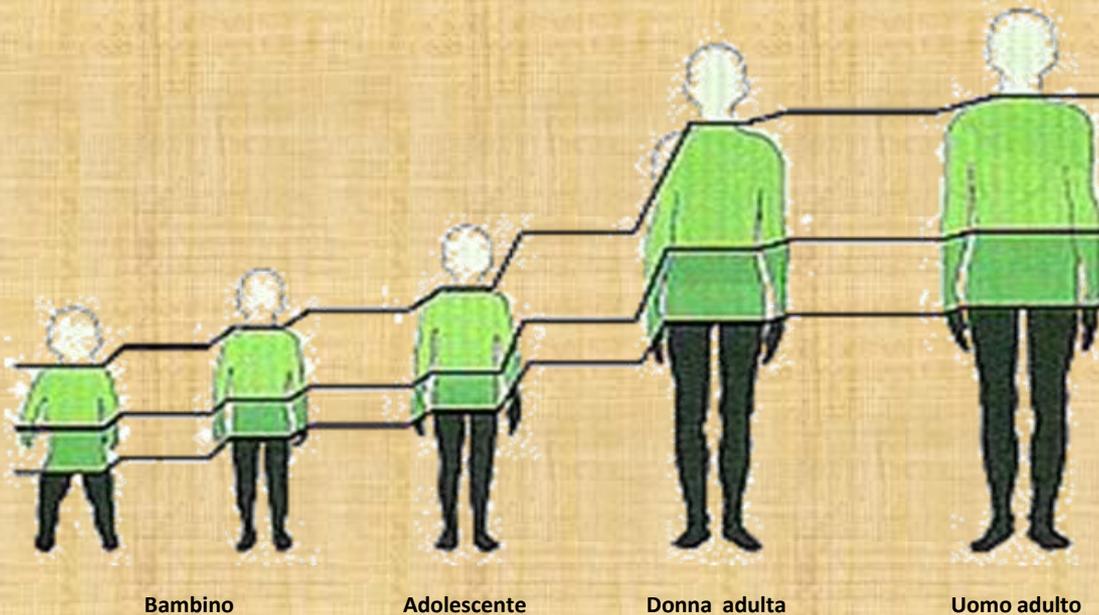
Lezioni di disegno

La testa occupa un modulo, il torso e le braccia poco meno di tre moduli, le gambe quattro moduli.



Lezioni di disegno

Questo sistema di proporzioni è valido per una persona adulta, donna o uomo, salvo che questo, di solito, è più alto, ha le spalle più ampie e la muscolatura più evidente.



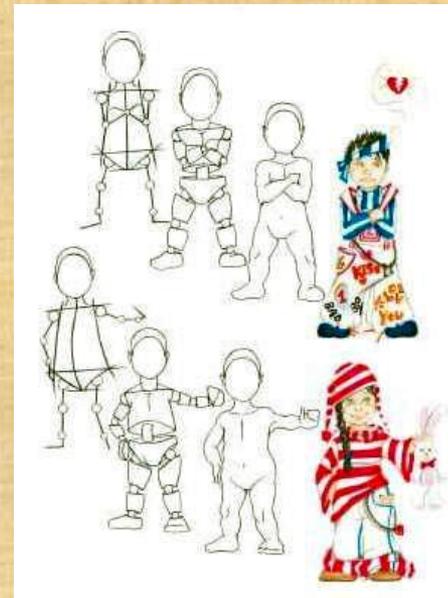
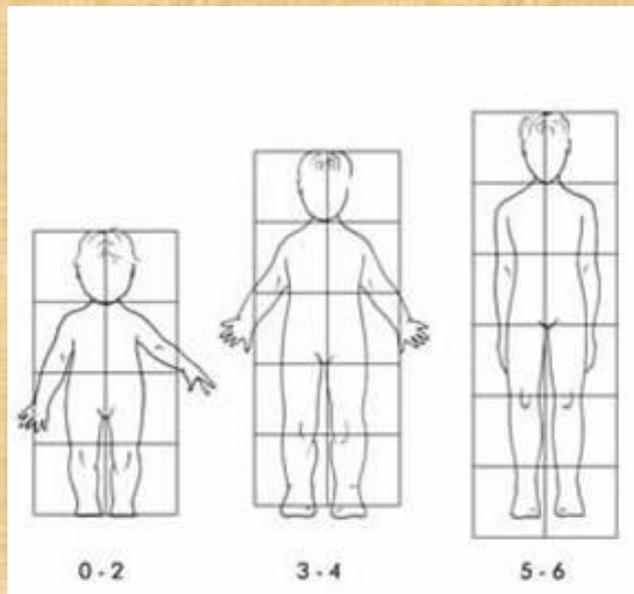
Osserva le fasce di altezza del corpo umano come cambiano con la crescita.

Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno

Nel caso del corpo di un bambino il rapporto proporzionale cambia:

la testa è circa $1/4$ dell'altezza totale.

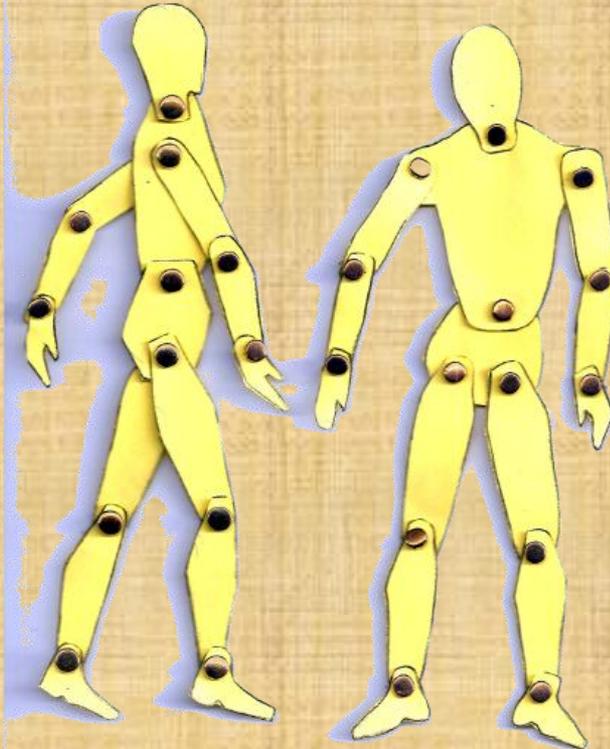


In un adolescente, invece, il rapporto è di circa $1/7$.

Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno

Possiamo studiare i canoni di proporzione disegnando e poi costruendo in cartoncino un manichino nelle due posizioni frontale e laterale.

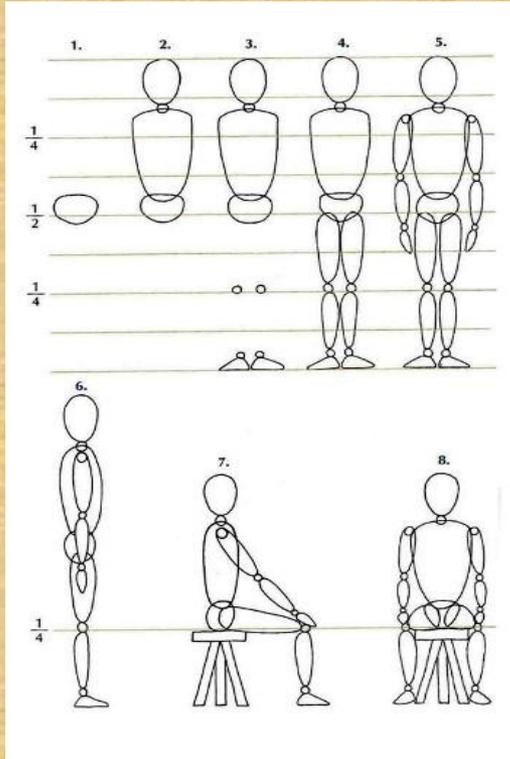


Questo ci aiuterà a capire meglio i movimenti e le proporzioni del corpo umano ed a riprodurli più facilmente.

Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno

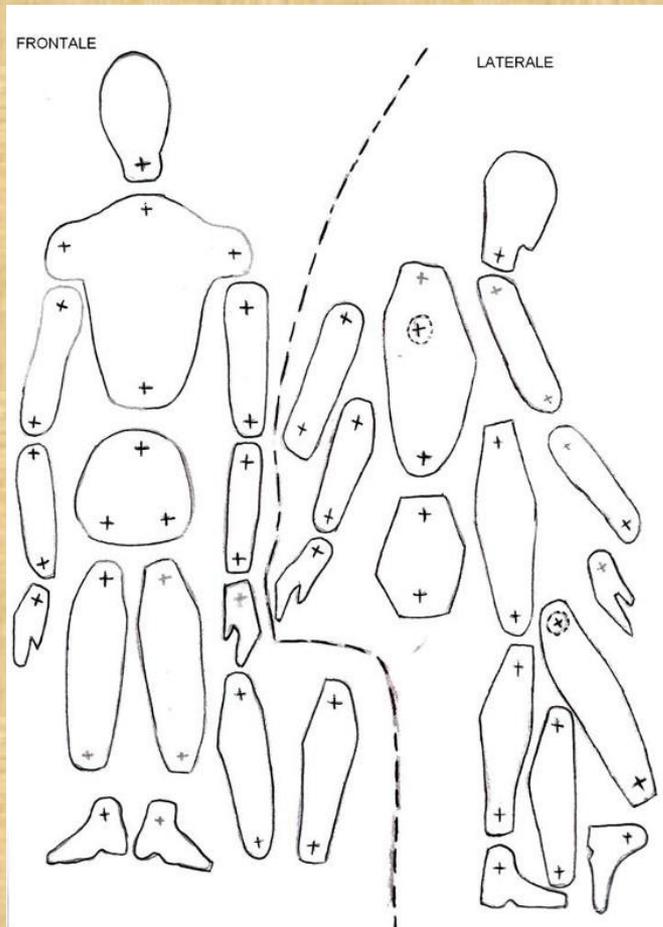
Per ricavare tutti i pezzi del manichino frontale facciamo delle semplici considerazioni:



- Traccia un asse di simmetria frontale
- Alla metà dell'altezza disegna il bacino
- Disegna la testa ed il collo di altezza circa $\frac{1}{5}$ dell'altezza totale
- Disegna il tronco come un trapezio fino ad unirlo con il bacino
- Per gli arti inferiori disegna ad $\frac{1}{4}$ dell'altezza totale due palline per rotule e due per le caviglie, poi disegna i piedi. (la stessa cosa farai per le articolazioni degli arti superiori)
- Disegna ora le forme affusolate di cosce e polpacci
- Disegna braccia ed avambraccia collocando le articolazioni corrispondenti a spalle, gomiti e polso
- Disegna le mani con forme a cuneo

Per il manichino laterale, tracciando le linee orizzontali dal primo manichino all'altezza corrispondente, riporta le sagome principali: testa, busto, bacino, ginocchia, caviglie, piedi e mano.

Lezioni di disegno



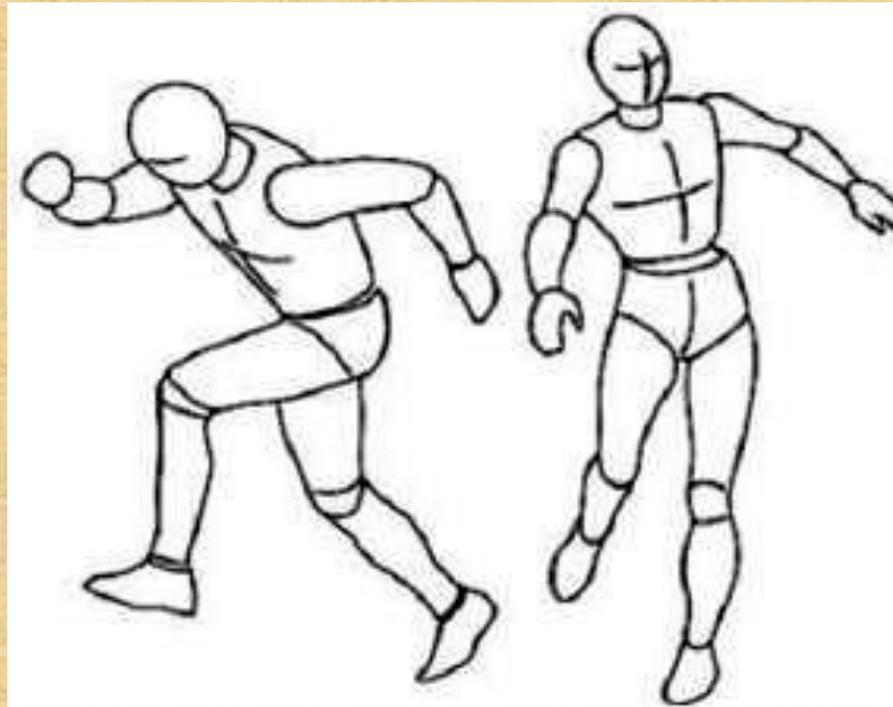
Il risultato sarà una tavola con vari pezzi da assemblare su cartoncino.

L'occorrente per questo esercizio sarà:

- **Un foglio formato A4 anche colorato**
- **Un foglio di carta lucida per riportare le sagome dei vari pezzi anatomici sul foglio di album A4**
- **Circa venti fermacampioni di misura N°3**
- **Forbici**
- **Matita morbida**

Lezioni di disegno

Con l'aiuto del manichino costruito puoi studiare meglio i vari punti di articolazione del movimento del corpo umano ed esercitarti a rappresentarli partendo da una schematizzazione dell'azione come nelle figure seguenti :



Prof.ssa Annamaria Donadio

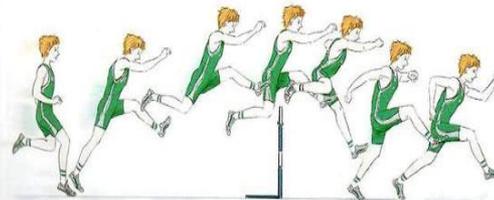
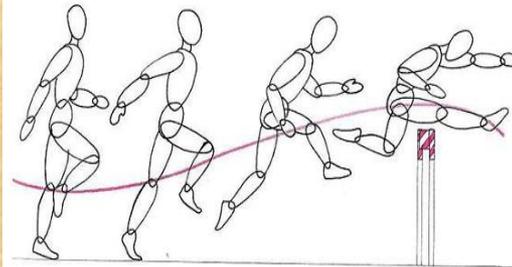
Lezioni di disegno

Rappresentare il movimento

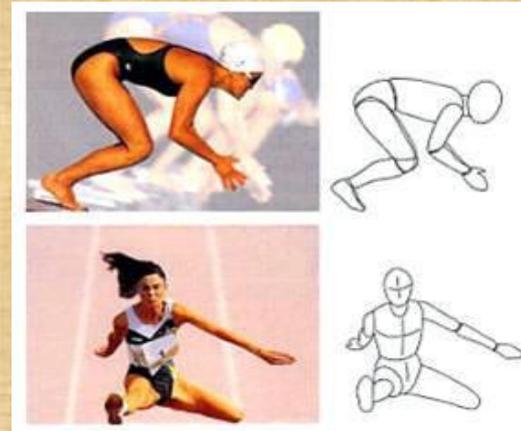
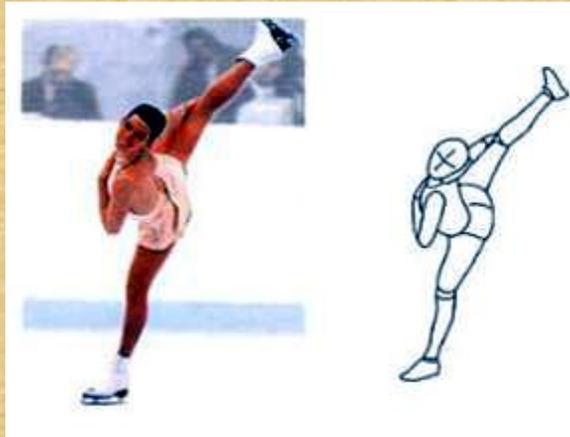
Con l'invenzione della fotografia è stato possibile analizzare le posizioni delle parti del corpo in tutte le fasi di un'azione. Nella seconda metà dell'Ottocento, Eadweard Muybridge e Etienne-Jules Marey hanno utilizzato più fotocamere in successione per fissare le sequenze ravvicinate del movimento di uomini, oggetti, animali.

Oggi possiamo ricostruire con esattezza un evento dinamico attraverso le sequenze rallentate di un video; risulta comunque utile sforzarsi di immaginare le singole fasi di un movimento, magari chiedendo ad un amico di mettersi in posa o osservando noi stessi allo specchio.

In basso, un movimento immaginario attribuito ad un personaggio di un celebre quadri di Tiziano Vecellio.



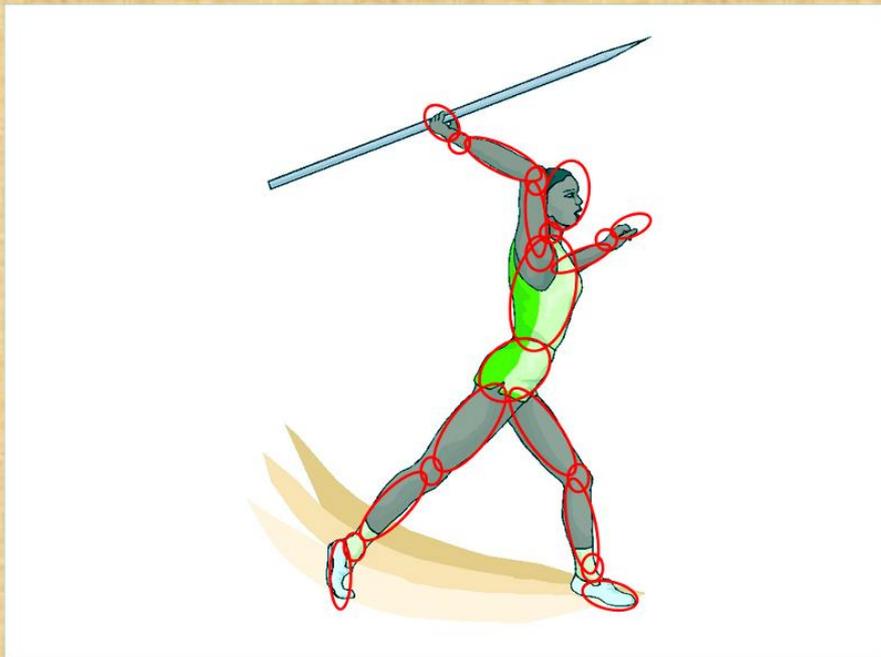
Lezioni di disegno



Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno

Oppure provare direttamente a schematizzare il movimento sfruttando una delle figure seguenti e poi disegnare il movimento riprodotto a mano libera:

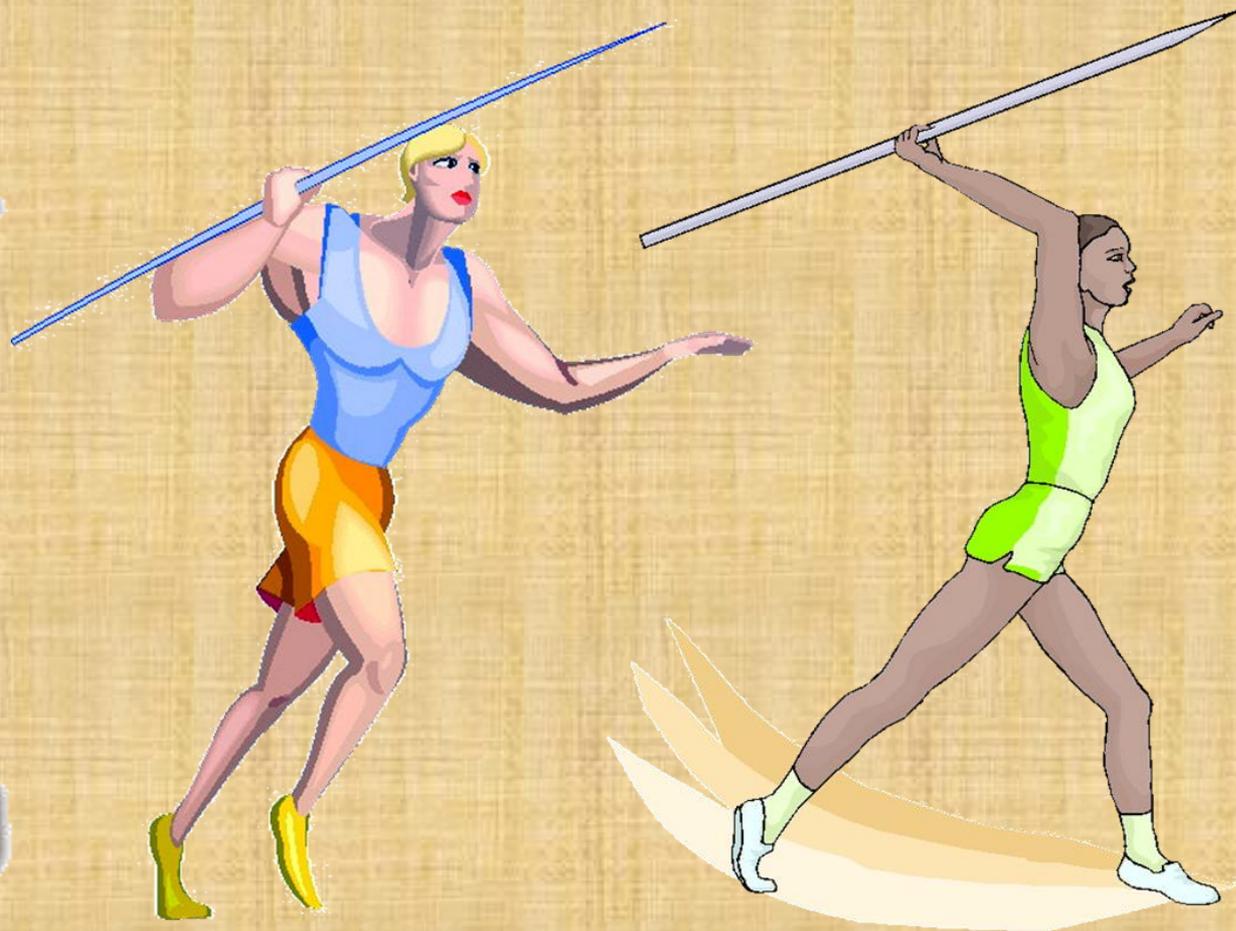


Consulta sito www.clipartgratis.it oppure www.disegnidacoloraregratis.it per scegliere altre figure in movimento nello sport o nella danza.

Di seguito sono riportati degli esempi.

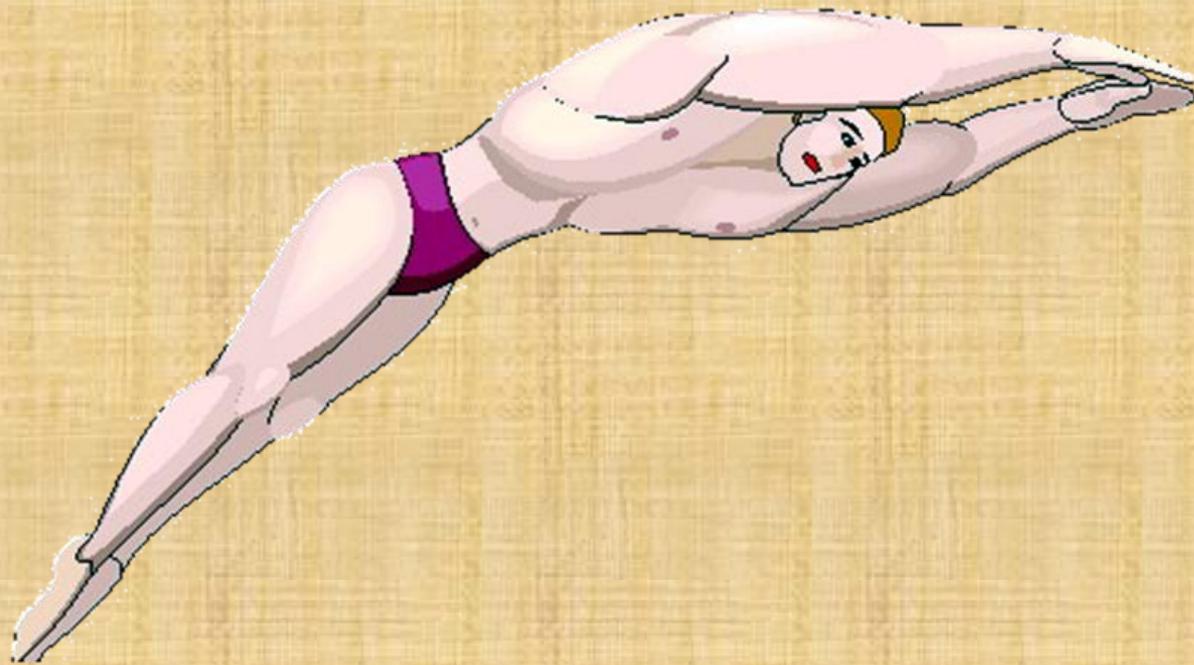
Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno



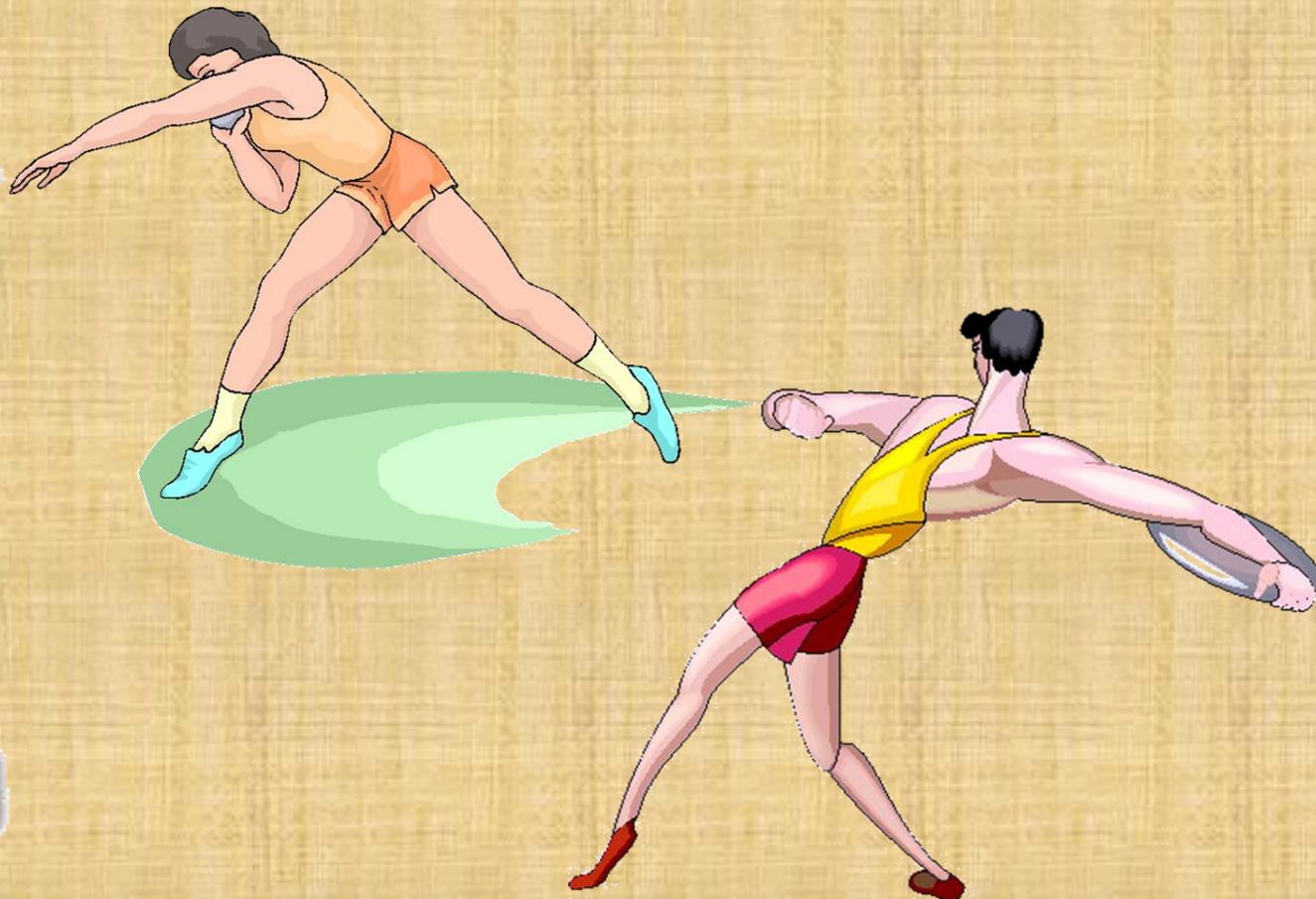
Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno



Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno



Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno



www.disegnidacoloraregratis.it

Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno

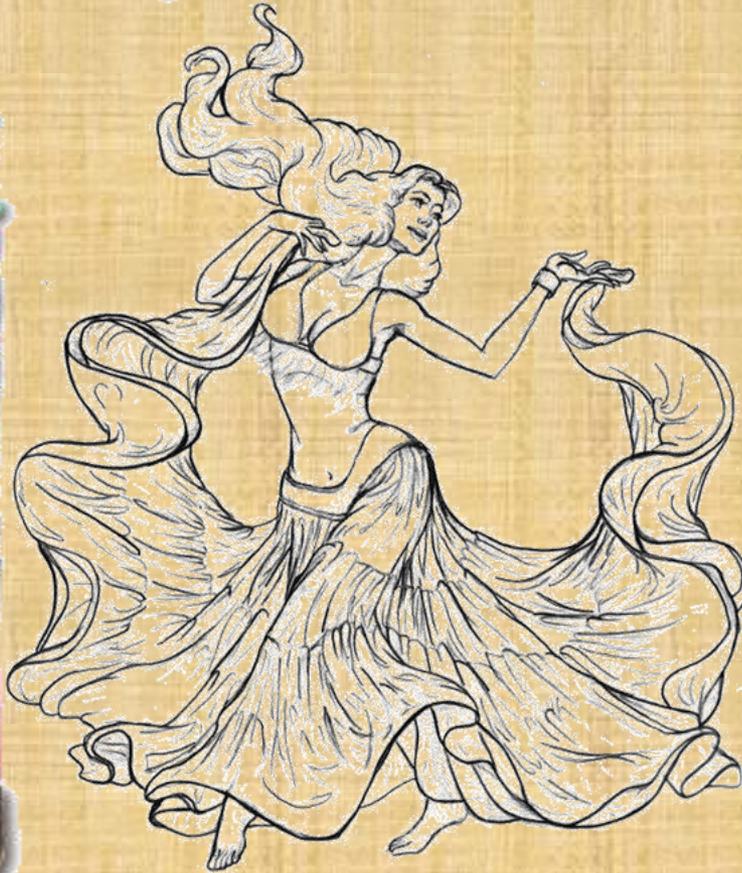


www.disegnidacoloraregratis.it

www.disegnidacoloraregratis.it

Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno



www.disegnidacoloraregratis.it



www.disegnidacoloraregratis.it

Prof.ssa Annamaria Donadio

Lezioni di disegno

Oppure, usare il **"Tangram"** e comporre tutte la figure che richiamano il movimento del corpo umano.

Ricorda che il gioco è valido solo se usi tutti i pezzi.

1 Figure di tangram ATTENZIONE

Occorrono:

- cartoncino spesso di dimensioni 13x13 cm
- matita 2H
- squadre
- taglierino

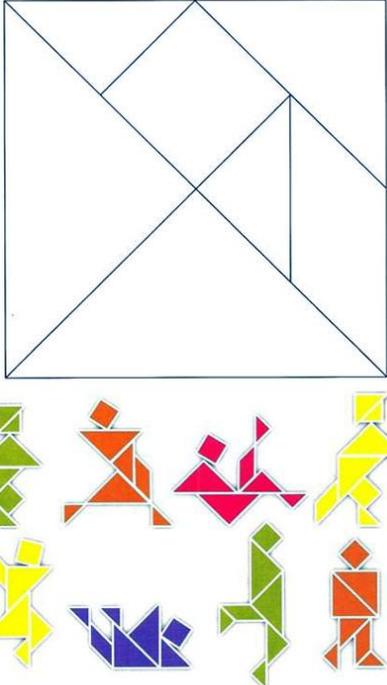
Il tangram è un gioco antichissimo di origine cinese, costituito da sette tavolette. La figura umana è per noi talmente riconoscibile che se accostiamo le sette tavolette in modo oculato, ci sembreranno corpi in movimento.

1 Con un leggero segno a matita traccia le diagonali del quadrato, suddividendolo in quattro parti uguali.

2 Segui lo schema del disegno per ottenere sette pezzi: 2 triangoli grandi, 1 triangolo medio, 2 triangoli piccoli, 1 parallelogramma, 1 quadrato.

3 Con questi pezzi si possono ottenere fino a 1600 figure: oggetti, persone, elementi naturali. Noi ti proponiamo di indagare quelle che richiamano il corpo in movimento.

Ricorda che il gioco è valido solo se usi tutti i pezzi.



Lezioni di disegno

Infine, ecco degli esempi di come gli artisti di ogni epoca hanno interpretato la figura umana. Dalla Preistoria ad Oggi...



Venere preistorica



Grecia classica ed ellenistica



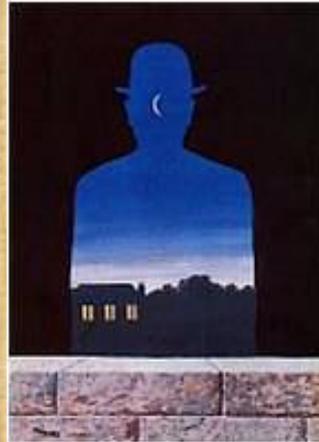
Michelangelo Buonarroti



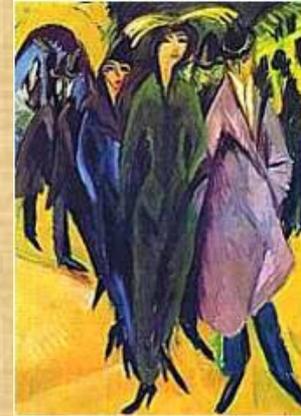
Lezioni di disegno



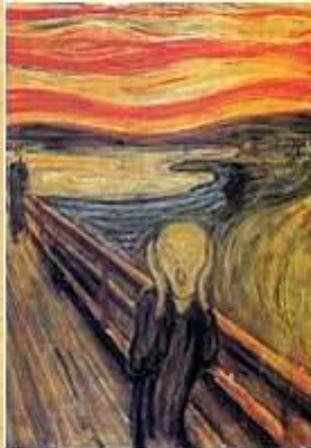
J.L.David



Magritte



Nolde



Munch



Botero



Picasso

Lezioni di disegno

Boccioni



Giacometti



Picasso



G.De Chirico

