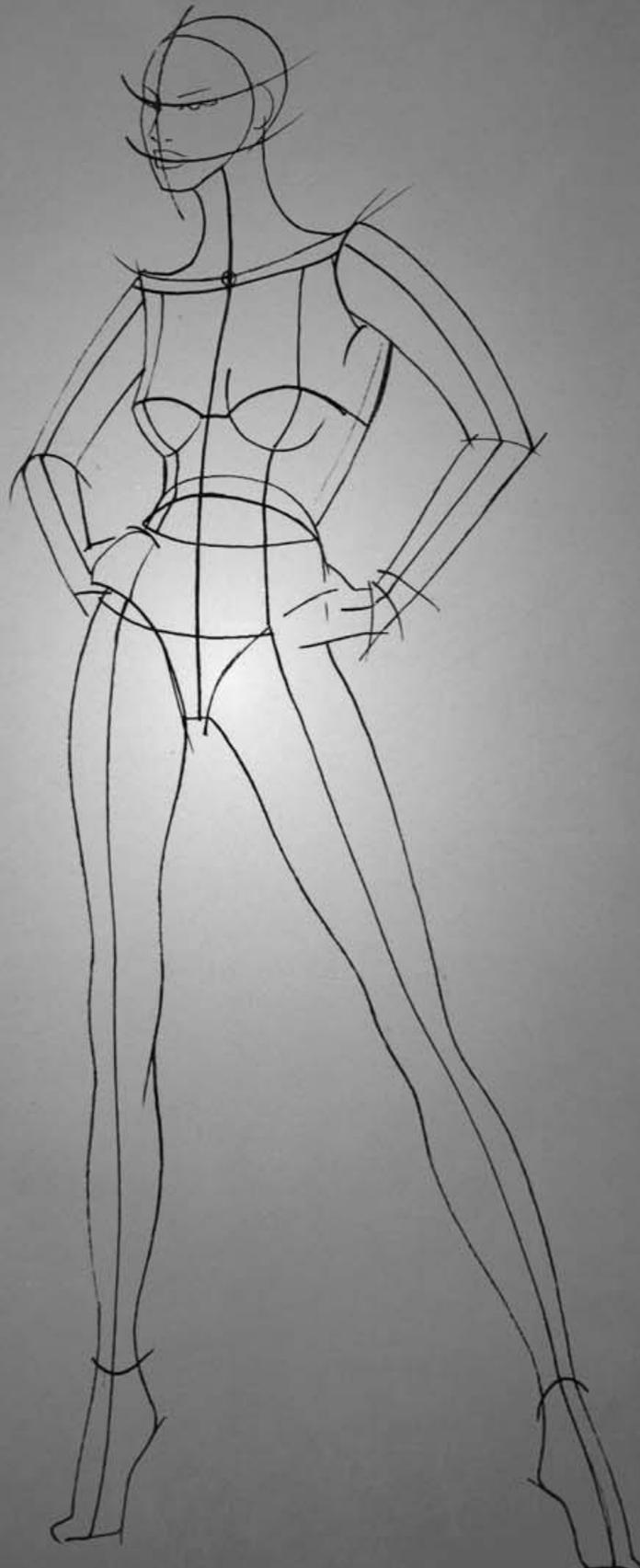


# DIBUJO DE FIGURINES

## PARA EL DISEÑO DE MODA



DIBUJO DE FIGURINES PARA EL DISEÑO DE MODA

ELISABETTA DRUDI

TIZIANA PACI



TT  
515  
.D781  
2001



THE PEPIN PRESS

06618

Antes de empezar 11

## LA FIGURA

Canon de proporción 15

Los ojos 21

La nariz 28

La oreja 32

La boca 34

La cabeza 39

La mano 53

El brazo 61

El pie 66

La pierna 69

El busto 76

## MODA

El figurín de moda 86

La estilización 104

Planos fotográficos 113

Poses de moda 116

Modelos de pasarela 123

Peinados 125

Diseño de moda 129

El fenómeno de la moda y su difusión 162

Aspectos técnicos 163

Acabados y complementos 173

Ficha modelo 188

El calzado 210

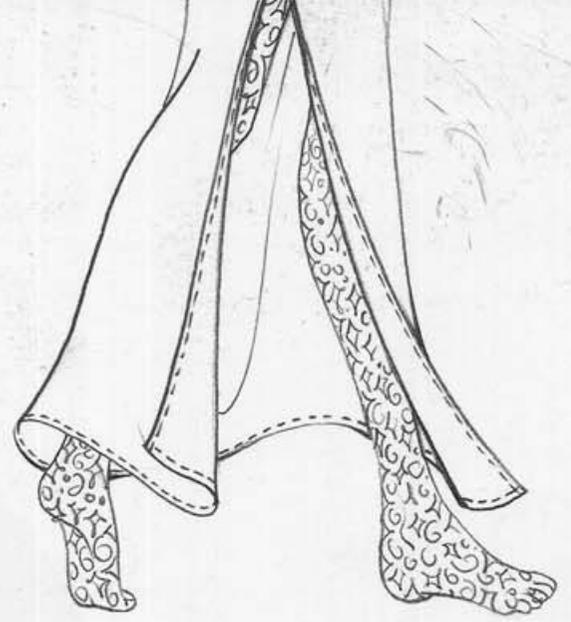
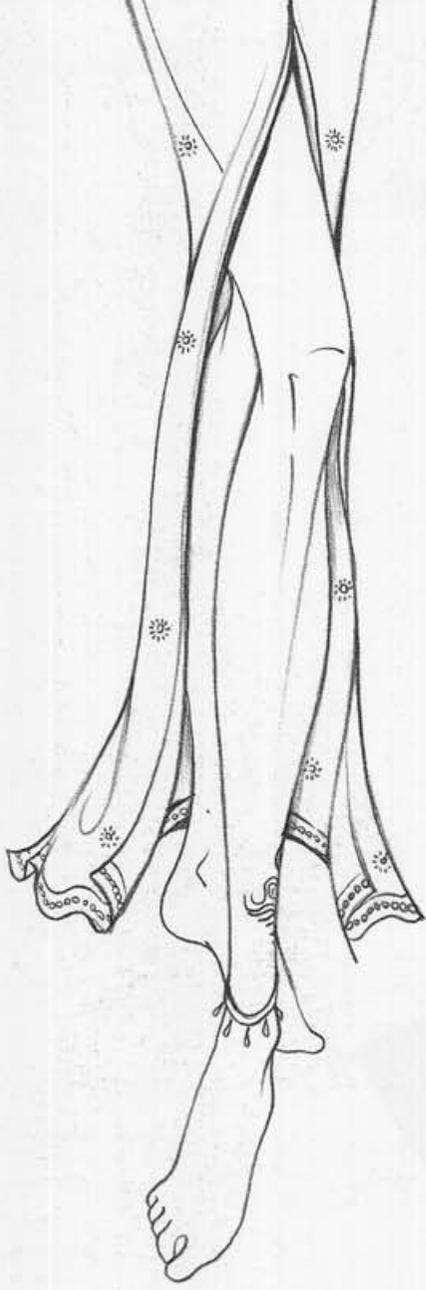
Del mismo modo que un instrumento musical necesita afinarse para producir sonidos armoniosos, debemos también «afinar» la mano para conseguir un trazo fluido y flexible.

Antes de proceder a estudiar la figura, conviene practicar realizando algunos ejercicios para relajar la mano y liberarse de miedos y tensiones. Trace libremente figuras lineales, círculos concéntricos, espirales y bocetos preliminares y definitivos hasta alcanzar un relativo estado de relajación física y mental. Estos ejercicios también resultan útiles para que el pulso se libere de la excesiva rigidez propia del dibujante inexperto. Durante esta fase, es aconsejable que utilice lápices de minas de varios calibres para realizar trazos de distinto grosor. Habitúese a ejercer con la mano la presión adecuada sobre el papel, trazando líneas muy suaves y otras más fuertes.

El estudio sistemático de las ilustraciones de este libro servirá de pauta al estudiante durante su aprendizaje y le permitirá alcanzar un nivel profesional. Se recomienda respetar cada una de las fases del estudio sin omitir capítulos ni ejercicios. Los ejercicios consisten, en su mayoría, en copiar las ilustraciones de cada página, calcándolas primero en papel cebolla, copiándolas luego en láminas de dibujo y reproduciéndolas finalmente a mano alzada de memoria. Practique repetidamente todas las poses sugeridas, desde el análisis estructural hasta la ilustración de contornos. Cuando haya completado todos los ejercicios del libro, dé rienda suelta a su imaginación, cree sus propios diseños y colorea las ilustraciones.

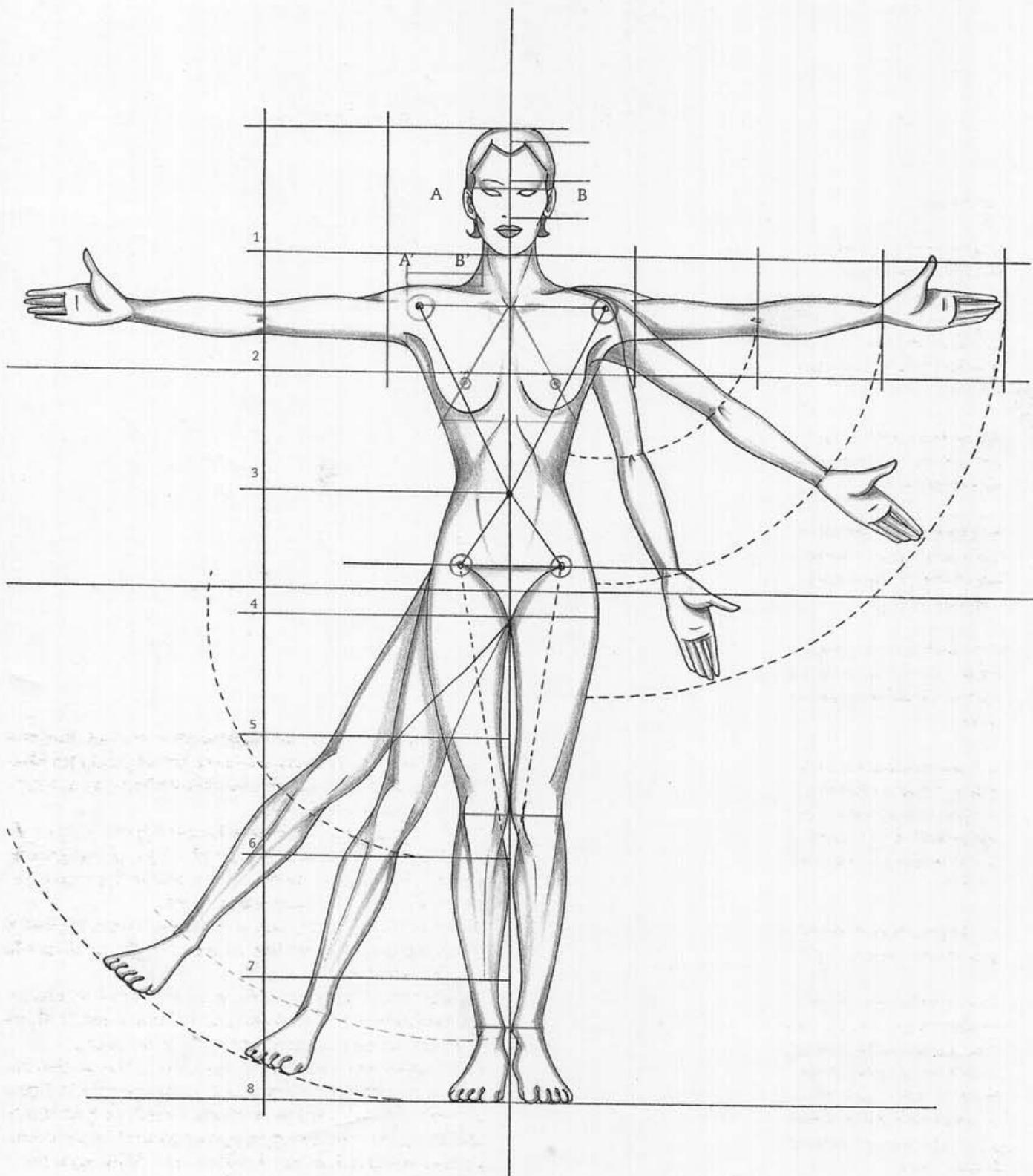












### Canon griego

- 1) La cabeza es una octava parte del cuerpo y, por tanto, un módulo.
- 2) La anchura de las sienes determina la anchura del hombro desde la base del cuello hasta la articulación ( $AB = A' B'$ ).
- 3) El eje central divide la figura perfectamente por la mitad en la vista frontal y erecta.
- 4) La anchura de los hombros es igual a la de la pelvis, mientras que el talle es una tercera parte más corto.
- 5) Los hombros se dibujan separados del tronco y la articulación se representa mediante una pequeña esfera.
- 6) El codo se corresponde con la cintura, la muñeca con el pubis (en el canon moda se sitúa bajo la ingle debido al acortamiento de la pelvis) y la mano con la mitad del muslo.
- 7) La longitud de los muslos es igual a la de las piernas.
- 8) La longitud del pie equivale a un módulo y, por tanto, a la altura total de la cabeza. Si se divide la altura del cuerpo en dos partes iguales, se observa que la cabeza y el tronco ocupan cuatro módulos y que las piernas se extienden en los otros cuatro.

Se entiende por canon un código orientativo que, mediante fórmulas matemáticas, establece las proporciones ideales del cuerpo humano, dividiéndolo en sectores que reciben el nombre de módulos.

Desde la antigüedad, el cuerpo humano ha sido objeto de estudio por parte de muchos científicos y artistas, que han definido los cánones de proporción adecuados a su tiempo y al concepto figurativo de la época.

Entre los distintos cánones propuestos, hemos elegido el griego porque se considera el más sencillo y adecuado para nuestro estudio.

En este canon, la cabeza se toma como unidad de referencia para definir el resto de las subdivisiones. Así, la altura total del cuerpo comprende ocho veces la cabeza.

Con el objetivo de establecer desde los primeros elementos de estudio una reproducción armoniosa de la figura femenina afín al lenguaje de moda, ha sido necesario modificar algunas relaciones proporcionales, si bien respetando las correspondencias y las divisiones de los sectores.

Si se compara el gráfico de esta página con el de la anterior, puede comprobarse que se ha añadido medio módulo en la base de los pies, ya que el figurín se dibuja muy a menudo con el dorso del pie encorvado.

Esta pose singular y poco realista imprime más esbeltez y elegancia a la pierna. Además, permite visualizar con precisión el tipo de calzado si el figurín se observa desde lo alto. Otra pequeña modificación consiste en la elevación del talle y el pubis acortando un poco la pelvis, de manera que la figura parezca más alta y esbelta.

Finalmente, para acentuar aún más la altura, se ha reducido la masa corporal.

Definiremos este código modificado como «canon moda». Las medidas de este canon se utilizan para crear proporciones ideales, por lo que raramente se dan en la realidad. El objetivo, no obstante, es conseguir una representación armoniosa y precisa de la figura femenina.

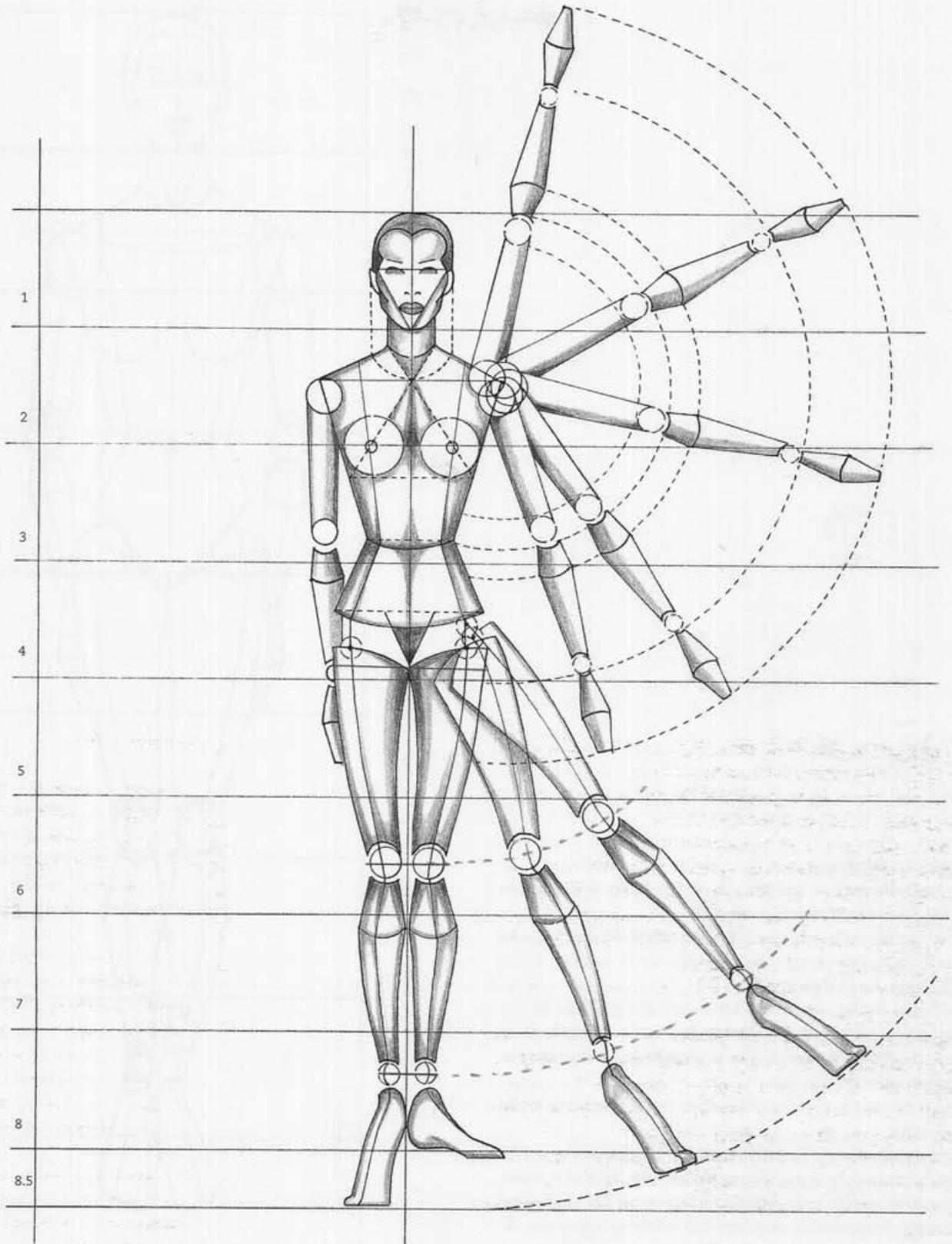
Tras estas premisas básicas, a continuación se describen las subdivisiones y correspondencias del canon, con el trazado de los puntos fundamentales realizado en orden secuencial.

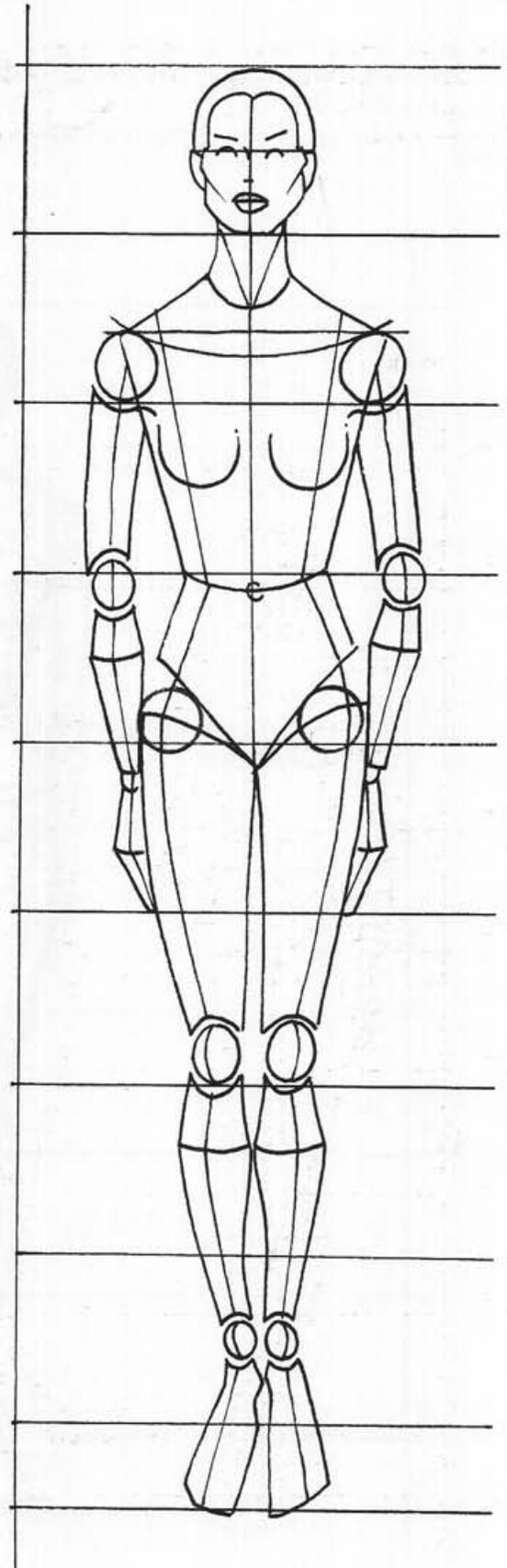
#### El canon de moda

El gráfico esquematiza la ságoma en volúmenes geométricos, obteniendo una figura similar a un robot. Para apreciar mejor las articulaciones, las manos y los pies se han hecho rotar alrededor del cuerpo.

De esta forma, el hombro se aleja del busto y la pierna de la pelvis a medida que se elevan lateralmente. Como puede observarse, la figura se ha estilizado, y la pelvis es más estrecha que los hombros. Se ha añadido medio módulo en la base que corresponde a la extensión del pie.

Todos los puntos de articulación se visualizan mediante pequeñas esferas que se han añadido en el interior del cuerpo.





#### Realización del dibujo

Trace lateralmente la línea de la altura (A) y, a continuación, las líneas horizontales de guía.

Trace el eje central que, en este caso, coincide con la línea de la altura y, por tanto, con el óvalo de la cabeza. Evite excederse en la anchura.

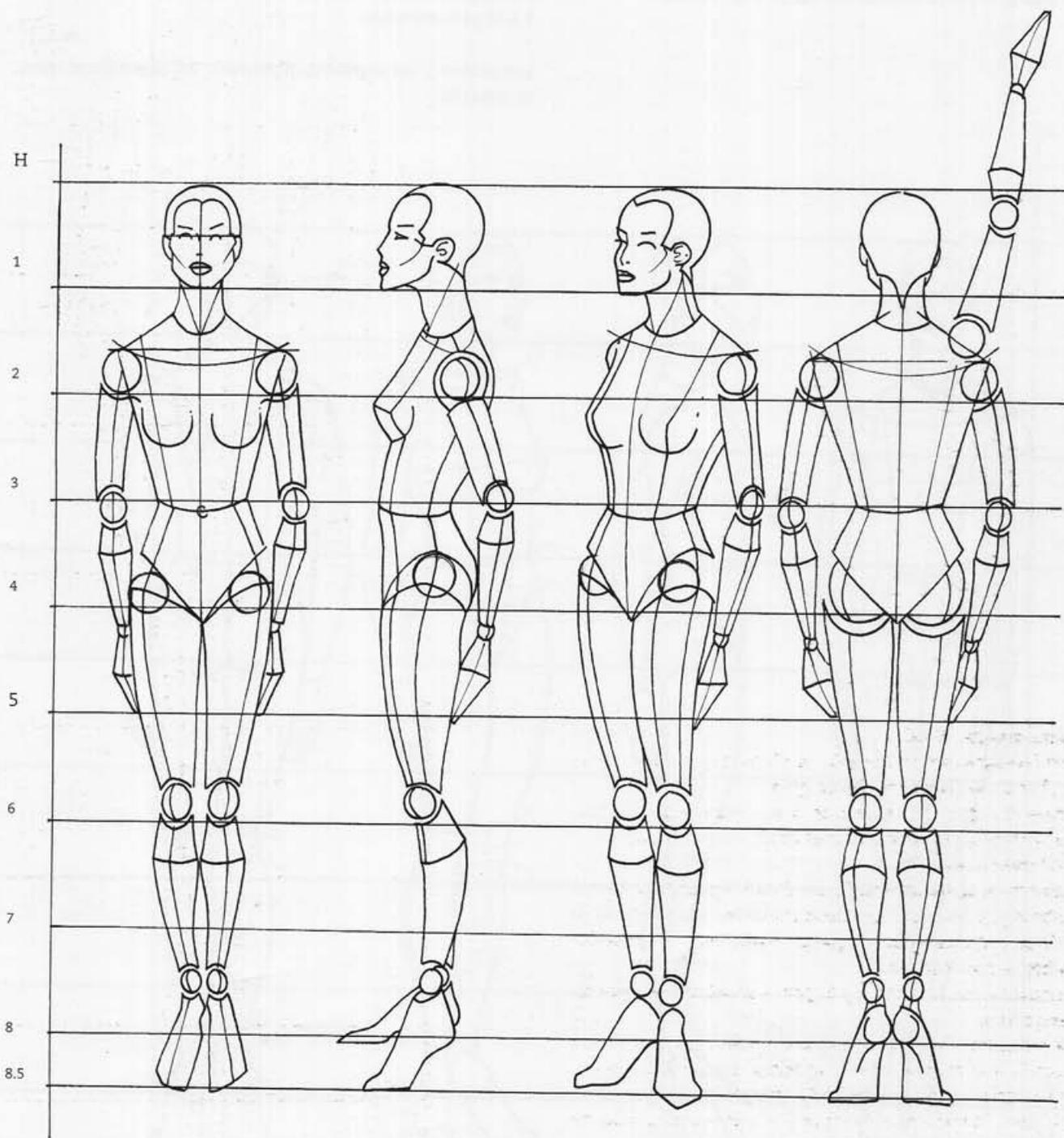
La distancia de las sienas determinará la amplitud de los hombros y, a su vez, éstos determinarán la medida de la pelvis en el módulo cuatro, que se estrechará para obtener una figura más estilizada.

La caja torácica, la cintura y la pelvis se dibujarán a modo de esquema.

Para terminar, dibuje la estructura de las piernas y de los brazos de manera que puedan apreciarse las articulaciones. Es necesario seguir este método aunque se dibujen otras posiciones, respetando siempre las correspondencias de proporción entre una figura y otra.

Este esquema muestra el cuerpo femenino representado en las poses fijas básicas. Se trata de posturas estáticas y rígidas de rasgos muy

simplificados que permiten determinar la masa corporal y las correspondencias proporcionales individuales y globales.



## Resumen

Tras observar los distintos gráficos, comprobaremos que cada módulo comprende:

1 La cabeza.

2 El cuello y los hombros.

3 El busto, la parte inferior del tórax y la cintura.

4 La pelvis y el pubis.

5 La parte central de los muslos.

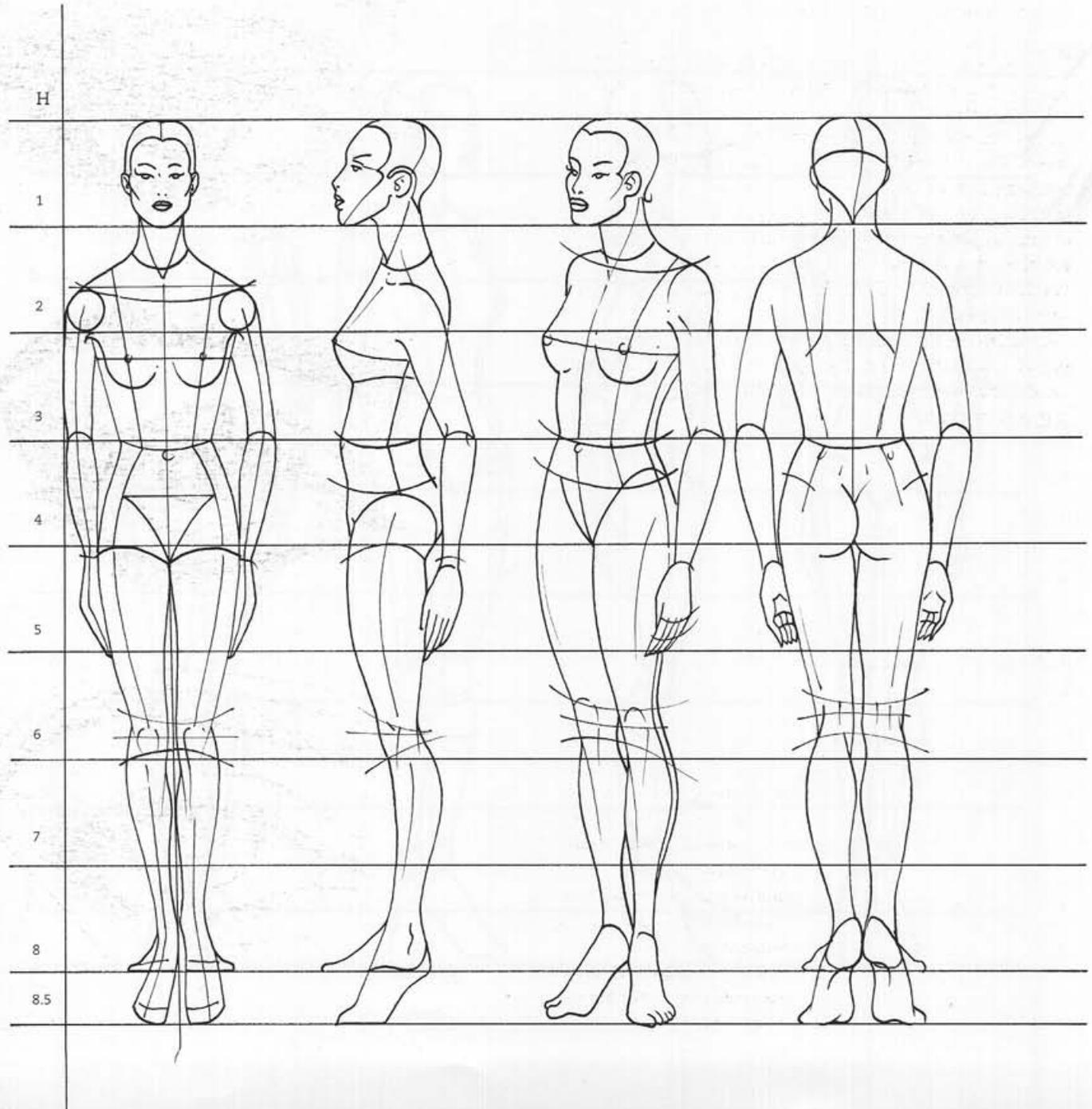
6 La parte inferior de los muslos y las rodillas.

7 La parte central de las piernas y las pantorrillas.

8 La parte inferior de la pierna, el tobillo y los pies.

8,5 El pie extendido.

Los brazos y las manos comprenden del segundo al quinto módulo.



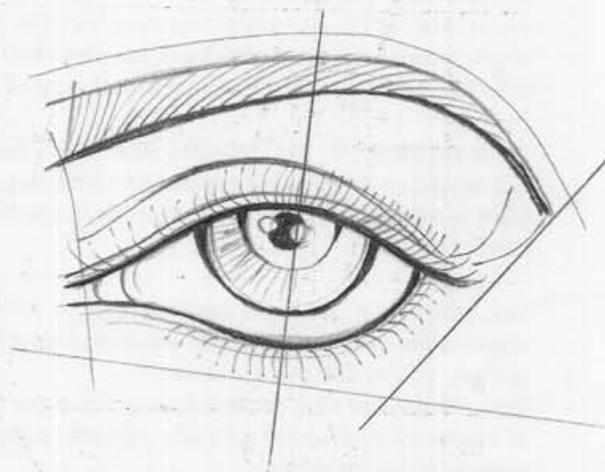
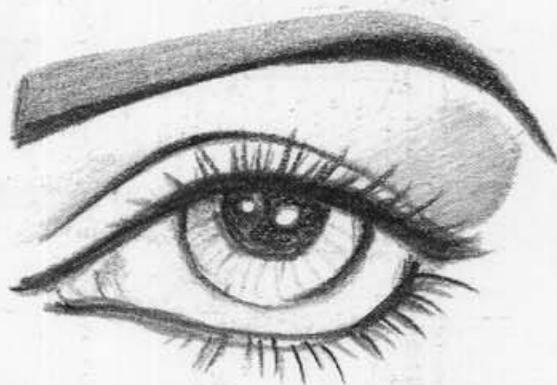
Una vez analizado el cuerpo humano según el canon griego y el canon moda, examinaremos ahora todos los componentes anatómicos, empezando por los rasgos faciales.

Los ojos representan la parte más emotiva del rostro, ya que transmiten una infinidad de expresiones que reflejan los sentimientos más variados.

La mirada es seguramente el aspecto del rostro que mejor revela el estado de ánimo; no es casualidad que el primer contacto con los que nos rodean se establezca a través de la mirada. De todos los rasgos faciales, probablemente sea el más importante. Resulta impensable dibujar un figurín sin ojos, ya que sería como privarlo de alma.

Practique para reproducir distintas expresiones iluminando la mirada.

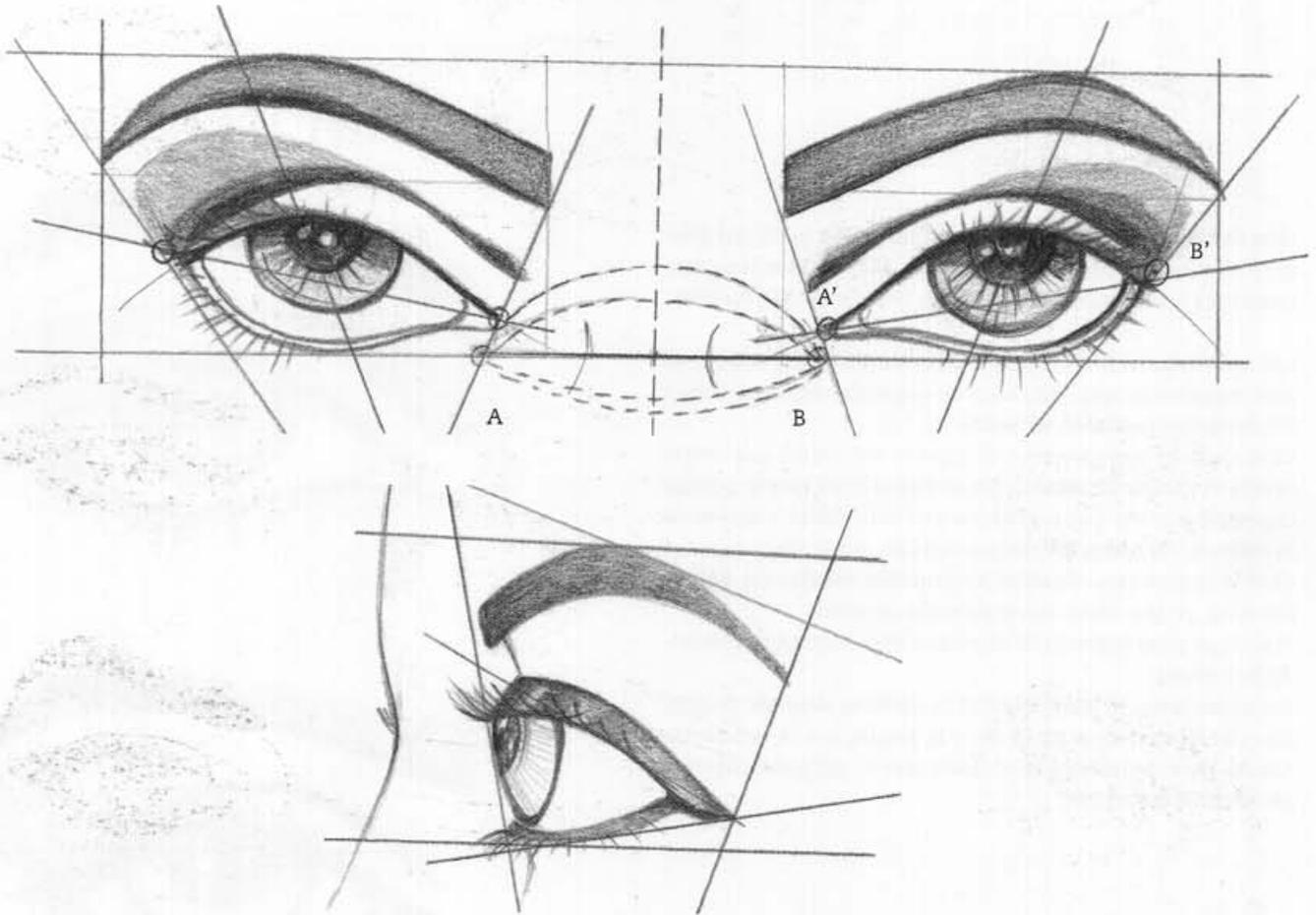
Técnicamente, la luminosidad se obtiene dejando pequeños círculos blancos en el iris y la pupila, y a la vez destacando principalmente la sombra que el párpado superior proyecta sobre el ojo.



En el primer dibujo el ojo es similar al auténtico, destacado mediante las sombras más oscuras y las semisombras.

En el segundo, el ojo se ha simplificado más y se han eliminado las semisombras.

En el último ejemplo, el ojo se ha estilizado y se ha dotado de contornos más artísticos.



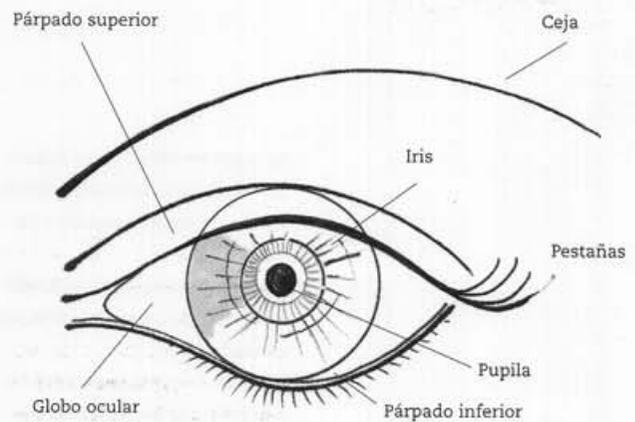
Desde el punto de vista anatómico, el ojo está formado por el *globo ocular*, de forma totalmente esférica, en el que se encuentran el iris, de varios colores, y la *pupila*.

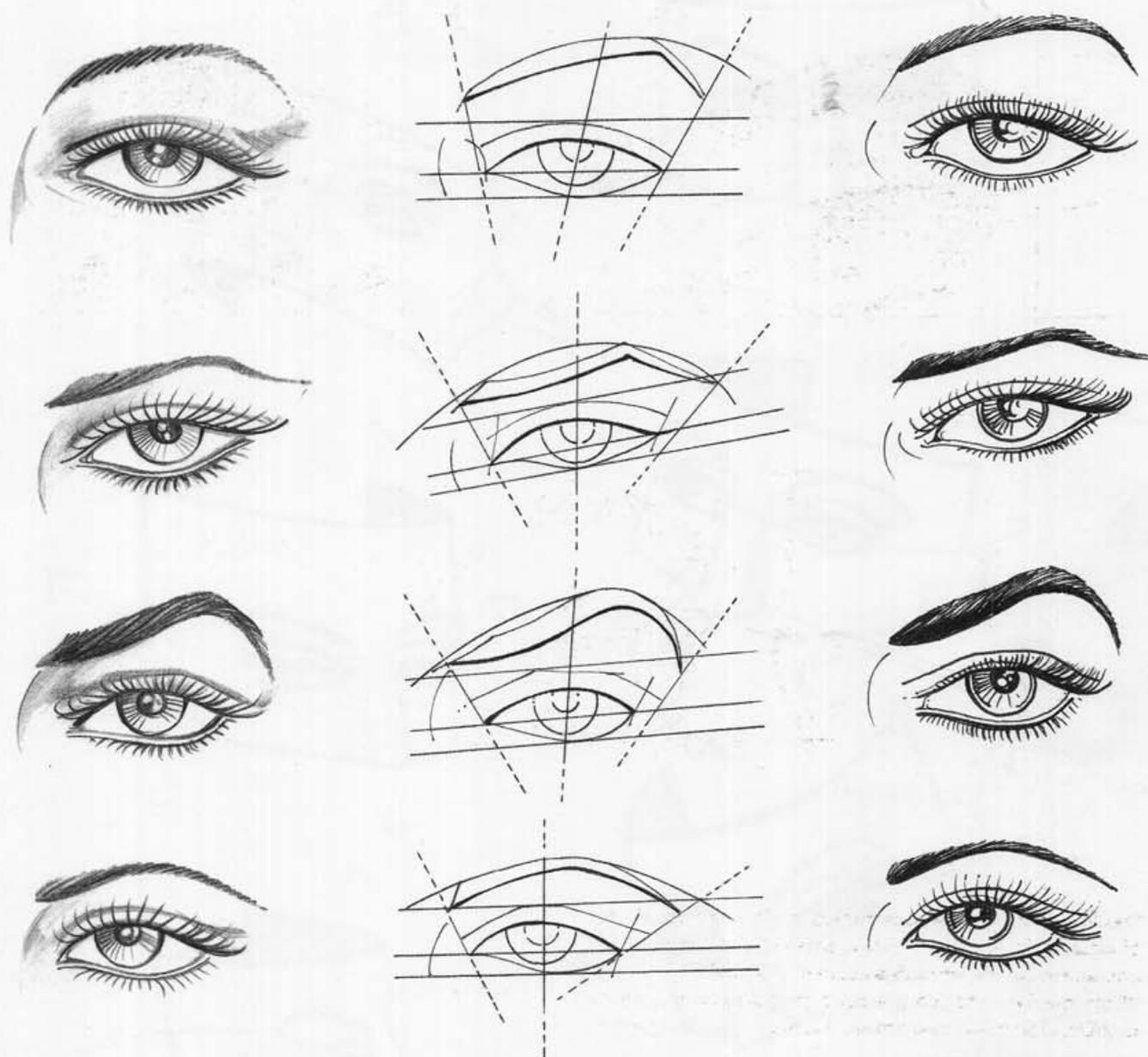
El ojo queda protegido gracias a los *párpados* superior e inferior, el primero más grueso y amplio que el segundo.

Visto de frente, el ojo presenta una forma almendrada, mientras que de perfil su aspecto es triangular. La distancia que separa los ojos corresponde a la longitud de uno de ellos ( $AB = A' B'$ ).

Las *pestañas* y las *cejas* constituyen un complemento importante de los ojos ya que, según su forma y longitud, otorgan profundidad a la mirada.

Para dibujar los ojos correctamente, destaque sobre todo el contorno interno del párpado superior y proyecte una sombra tenue en el iris.



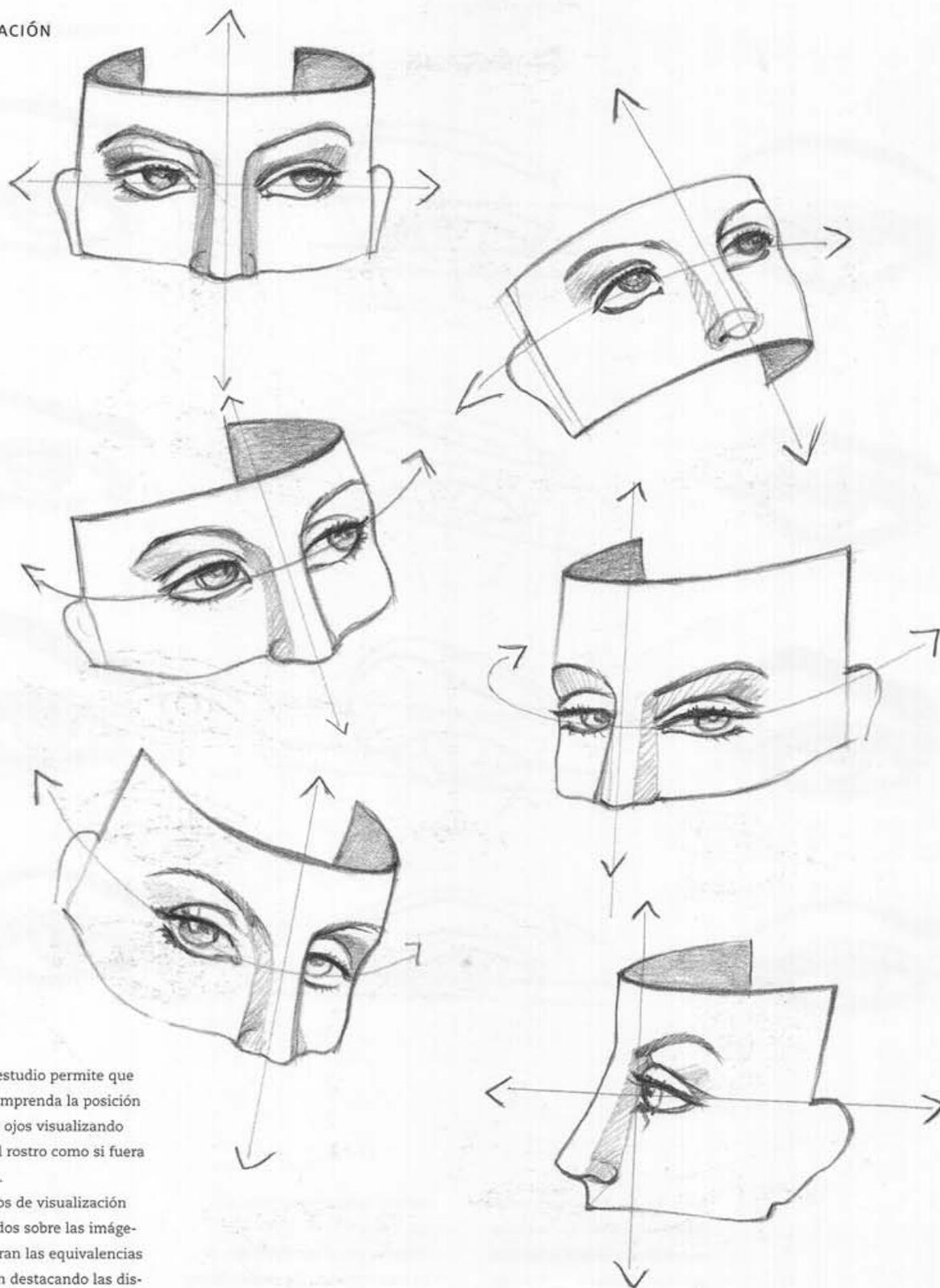


Estos dibujos muestran la transformación gráfica del ojo, desde su representación real y su análisis geométrico hasta la estilización. Izquierda: representación del ojo real mediante la técnica del claroscuro.

Centro: análisis estructural del ojo.

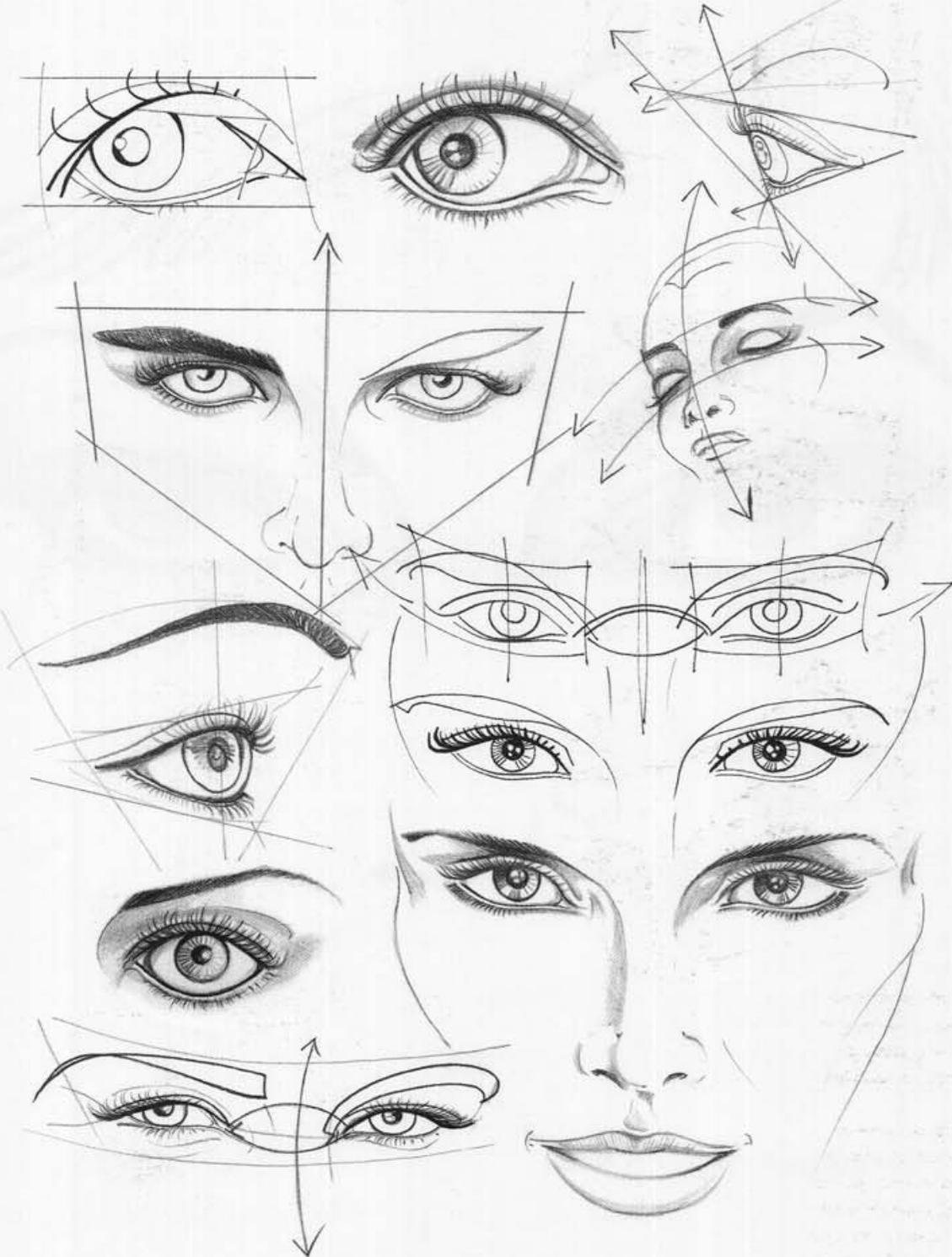
Derecha: dibujo estilizado del ojo. Se han eliminado las semisombras y se ha destacado la línea del contorno y de la parte interior del párpado superior.

## SEGMENTACIÓN

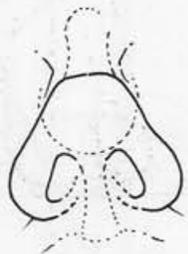
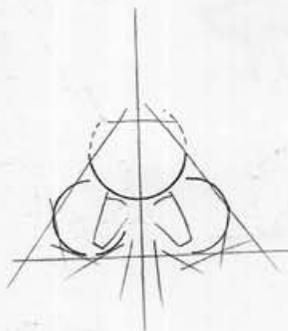
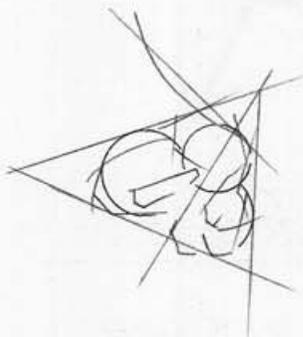
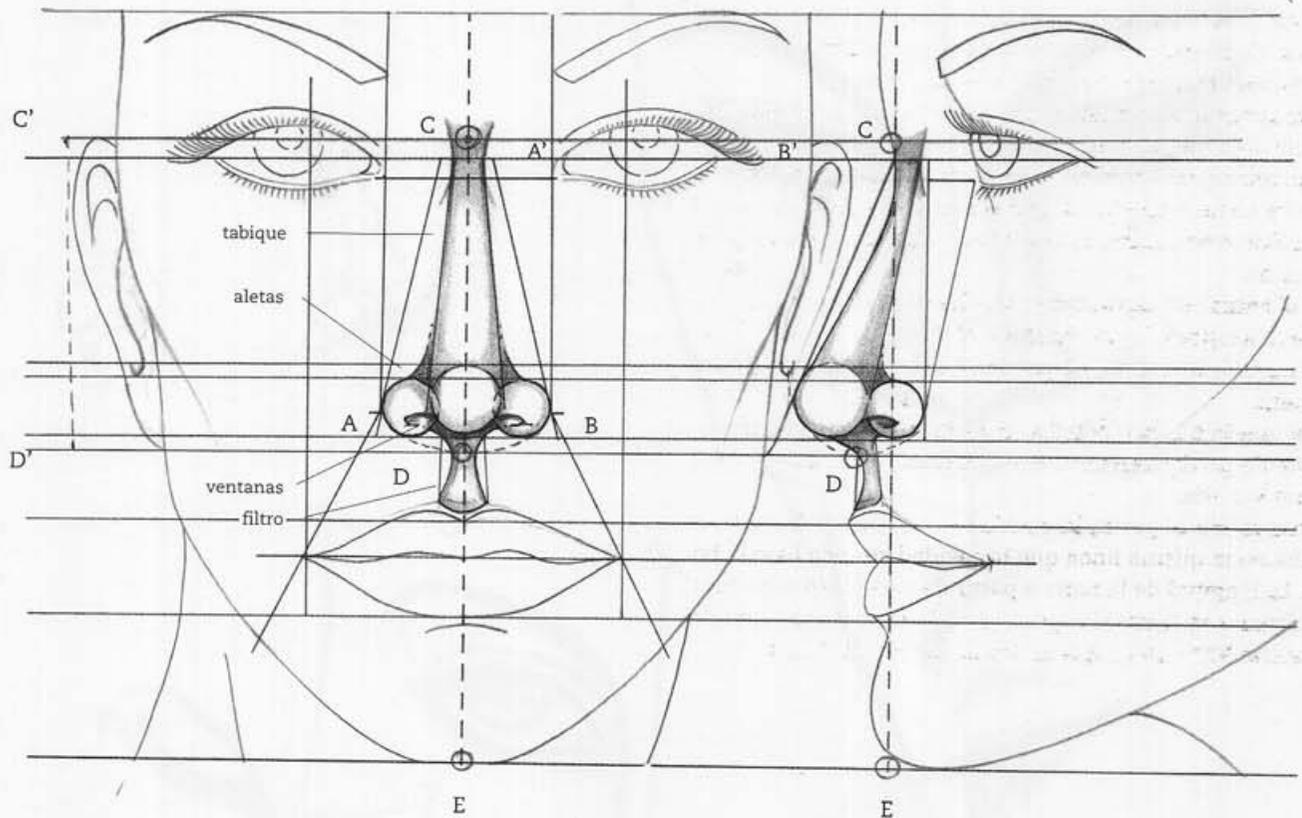


Este tipo de estudio permite que el alumno comprenda la posición exacta de los ojos visualizando una parte del rostro como si fuera una máscara.

Los segmentos de visualización gráfica trazados sobre las imágenes demuestran las equivalencias de proporción destacando las distancias, los volúmenes, y los espacios internos y externos entre las distintas partes del dibujo.









## LA NARIZ ANÁLISIS Y ESTRUCTURA

La nariz es la parte anatómica más sobresaliente de la cabeza. Cada rostro tiene un tipo de nariz distinto que en ocasiones constituye un rasgo determinante.

Para realizar este análisis proporcional se ha elegido una nariz bien proporcionada pero de forma genérica.

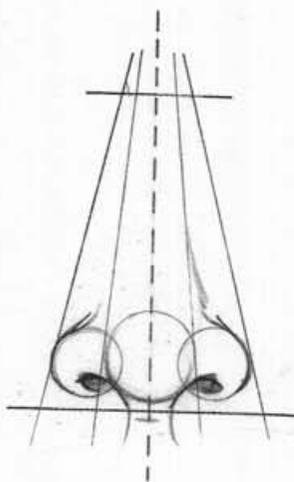
Para una representación frontal exacta, la nariz debe encajarse en un trapecio alargado en cuya base se trazan tres círculos, uno central más grande y dos laterales más pequeños.

La distancia de separación entre las aletas nasales equivale a la longitud de un ojo ( $AB = A' B'$ ).

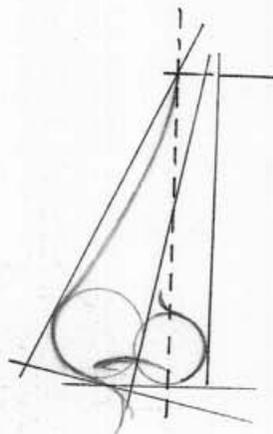
La nariz se divide en *tabique nasal*, *aletas nasales* y *ventanas nasales*.

Está unida a la boca mediante el «filtro» o *surco nasal* que, visto de perfil, corresponde a la cavidad situada por debajo de la nariz.

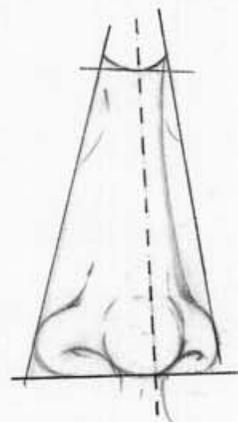
Observando el perfil, la cavidad de la raíz de la nariz se sitúa en la misma línea que la cavidad situada bajo la boca. La longitud de la nariz a partir de la cavidad superior C es igual a la distancia que separa la base de la nariz del mentón ( $CD = DE$ ) y a la altura de las orejas ( $C' D'$ ).



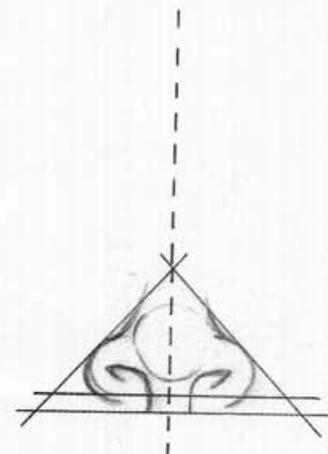
Vista frontal



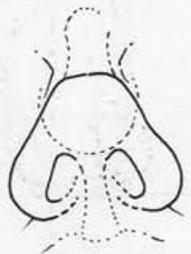
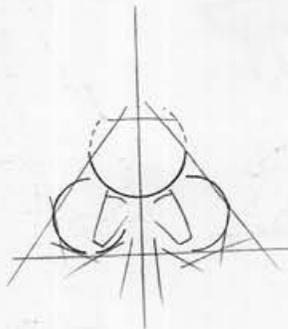
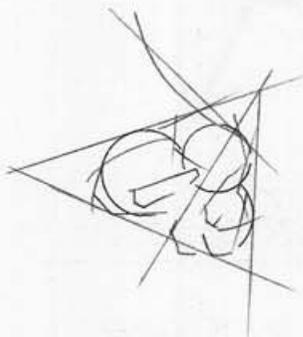
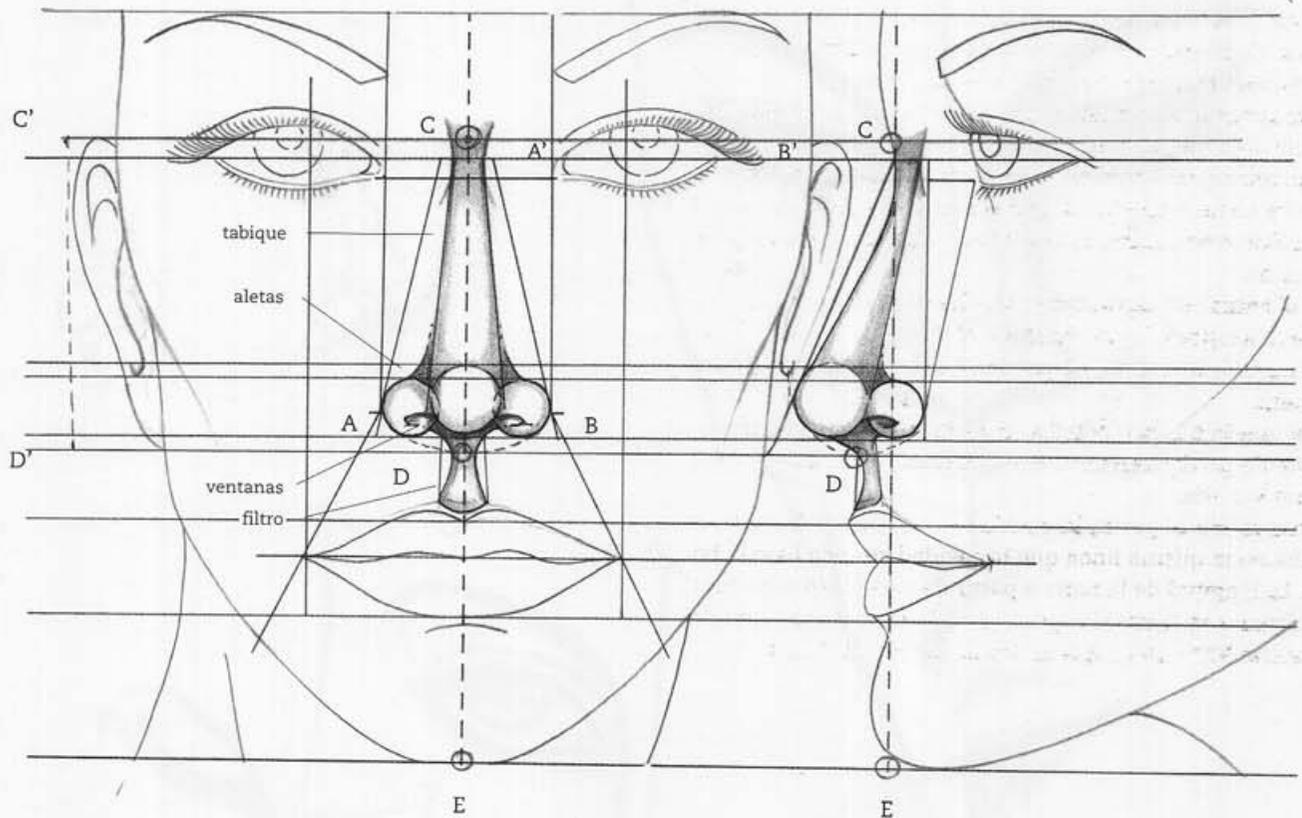
Vista lateral

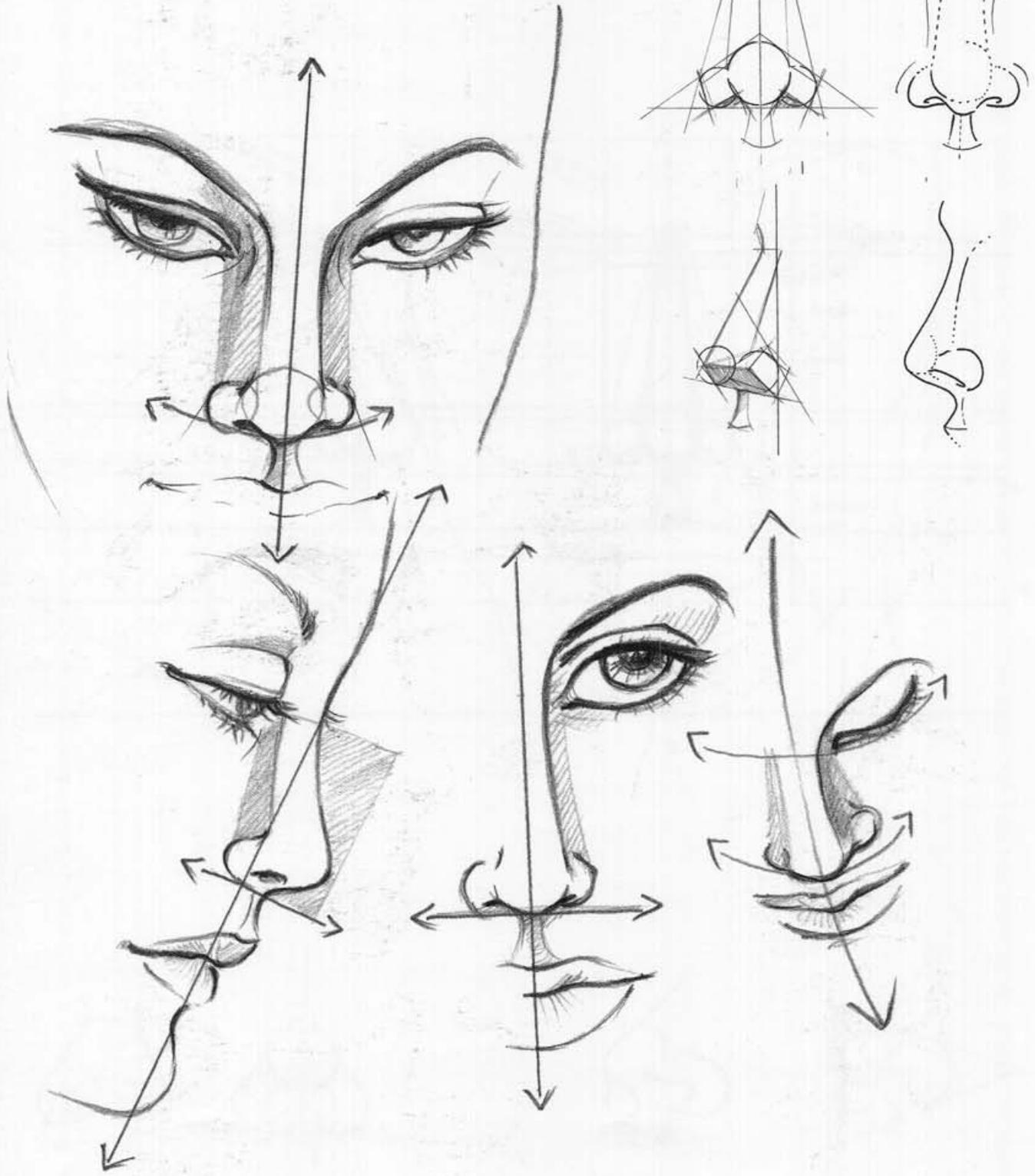


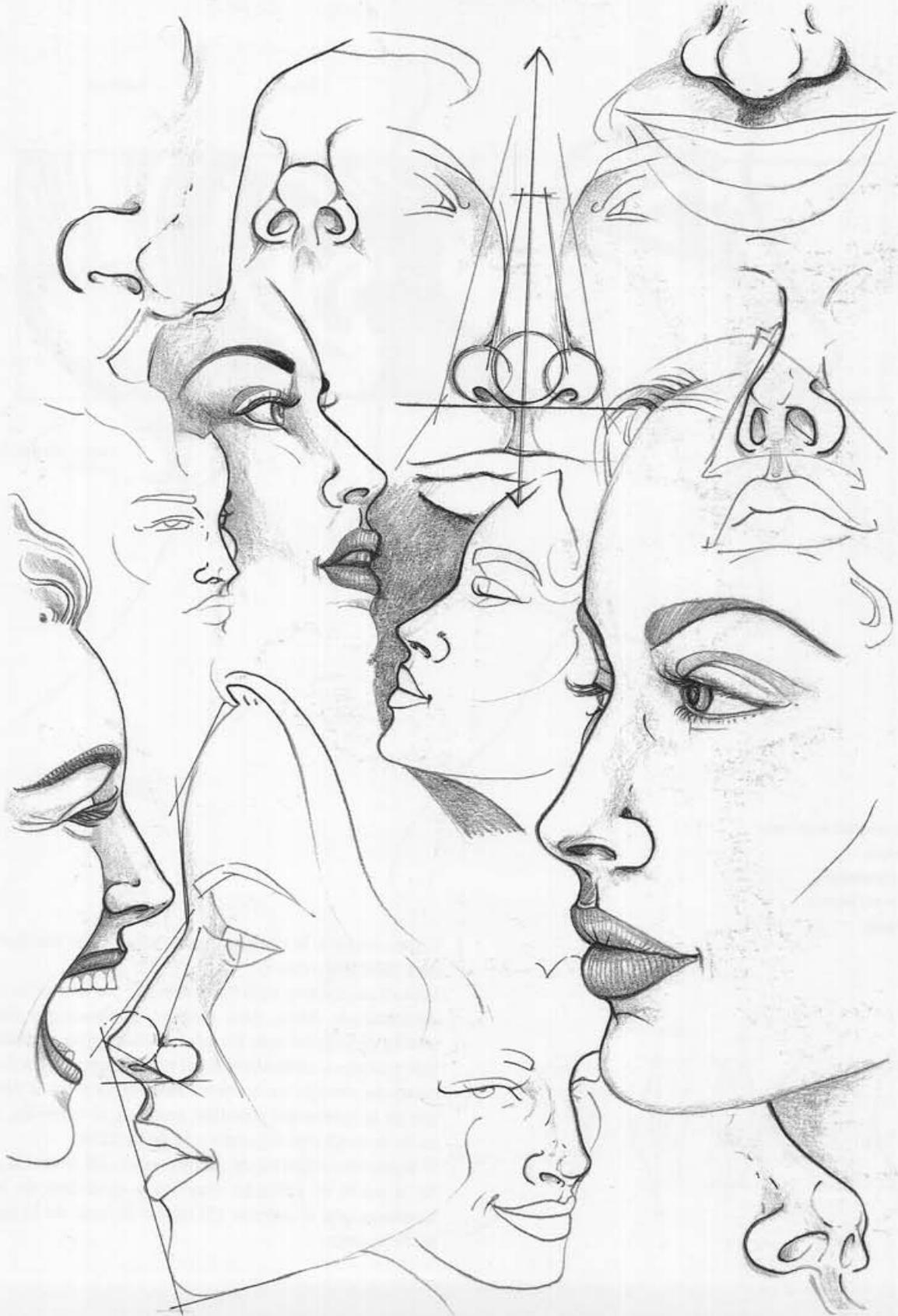
Vista en escorzo

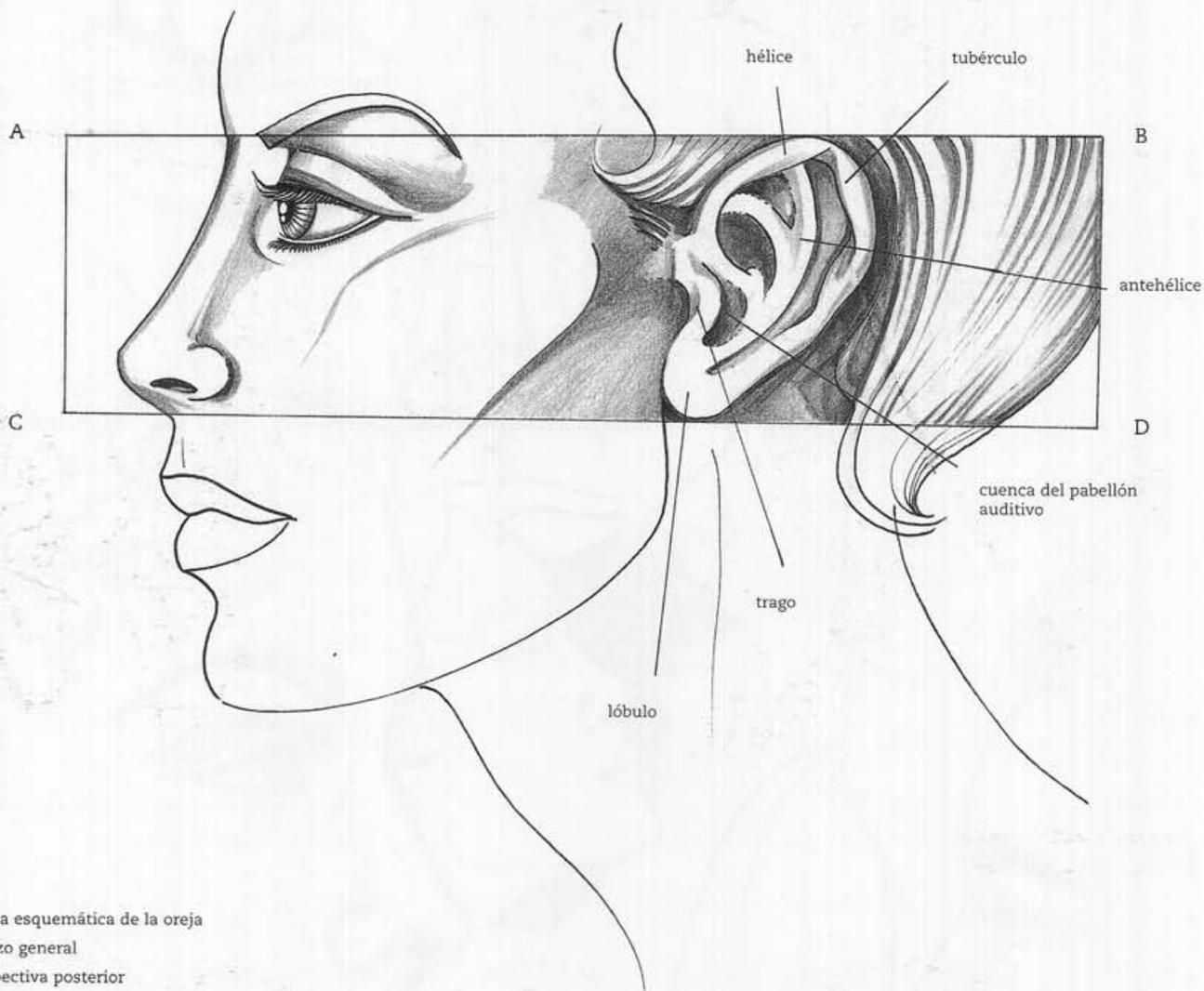


Vista de abajo arriba

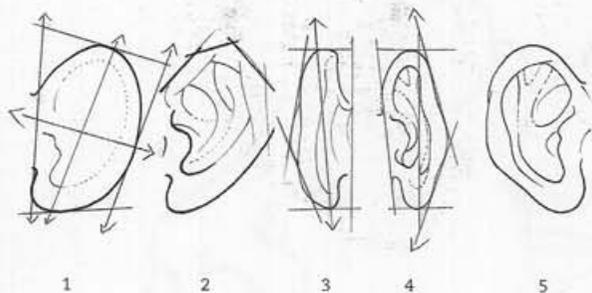








- 1 Forma esquemática de la oreja
- 2 Esbozo general
- 3 Perspectiva posterior
- 4 Perspectiva tres cuartos
- 5 Perfil izquierdo



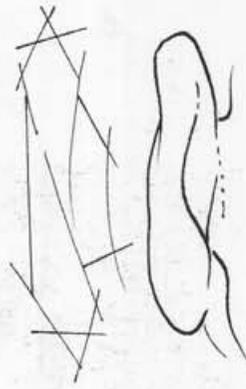
Externamente, la oreja presenta una forma similar a la de una caracola o una C.

Estructuralmente, está formada por un contorno externo denominado *hélice*, otro interno denominado *antehélice*, una base inferior más blanda, el *lóbulo*, una protuberancia que protege el oído interno, el *trago*, y una pequeña protuberancia situada en la curva de la *hélice* y en el último lugar de la *cuenca del pabellón auditivo*, el *tubérculo*. La altura de la oreja corresponde a la de la nariz.

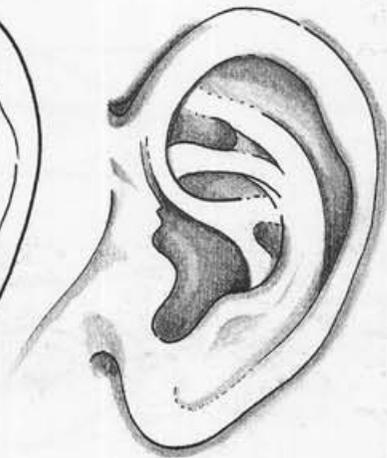
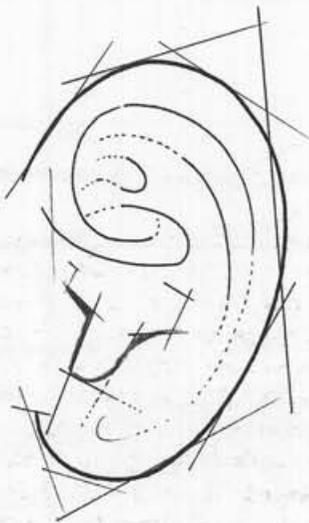
El segmento superior de comparación AB alinea la cavidad de la nariz, el párpado superior y el vértice de la oreja, mientras que el inferior CD alinea la base de la nariz con la de la oreja.



Secuencias gráficas desde el esbozo al dibujo definitivo.



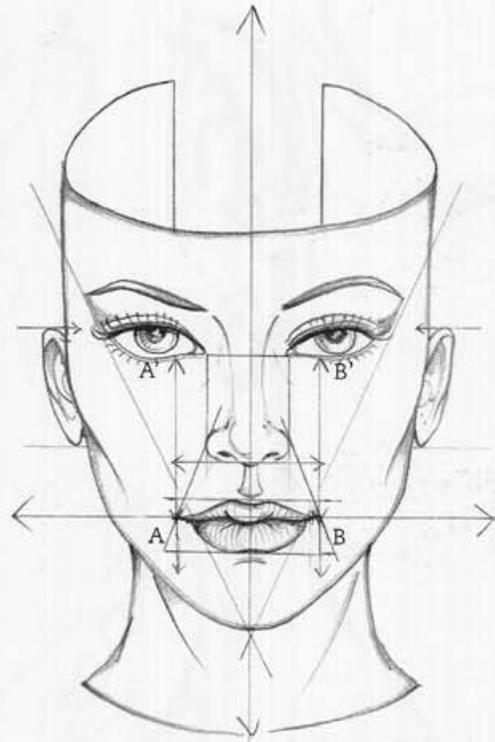
Representaciones esquemáticas de la oreja.



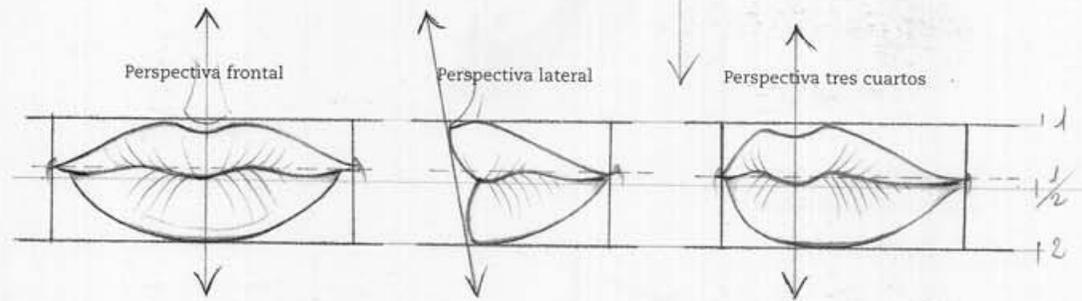
La boca está formada por dos partes móviles: el *labio superior*, más fino y alargado, y el *labio inferior*, más grande y carnoso.

Los puntos de unión de los labios se corresponden en proyección con una tercera parte del ojo (AA' BB').

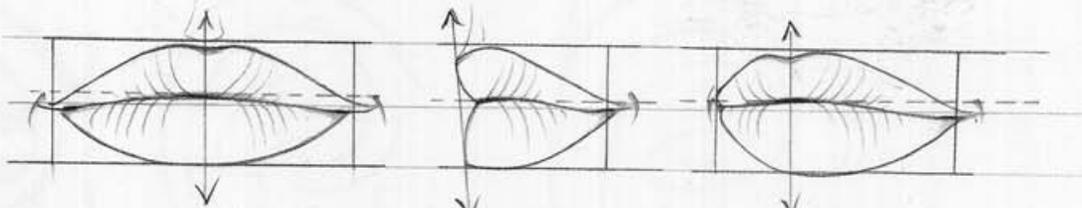
Entre la nariz y la boca se halla el filtro de forma trapezoidal, cuyo eje central divide la boca en dos partes exactamente iguales.



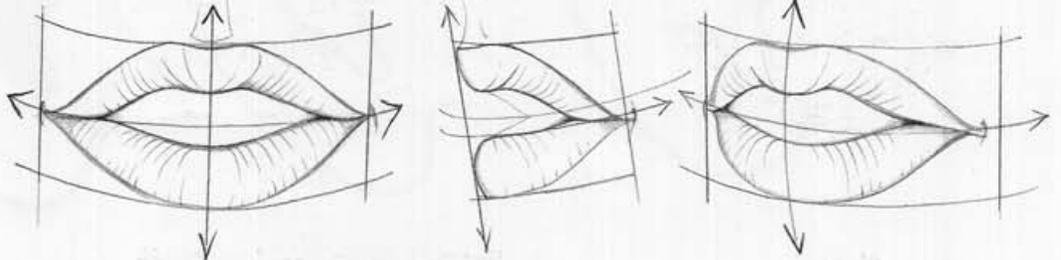
Esquemas de bocas representadas desde distintas perspectivas.

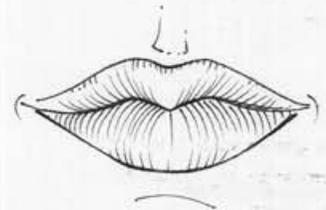
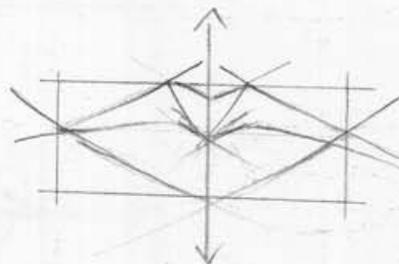
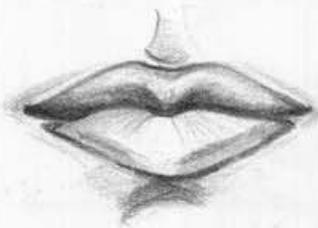
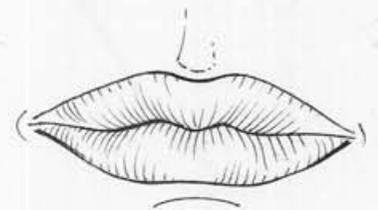
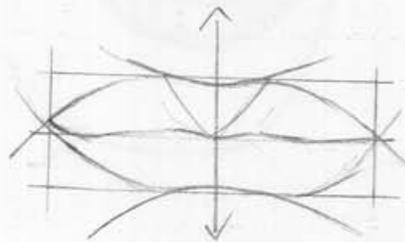
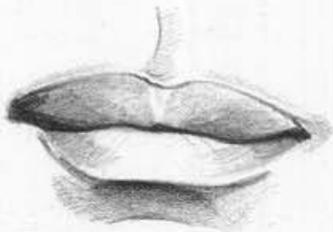
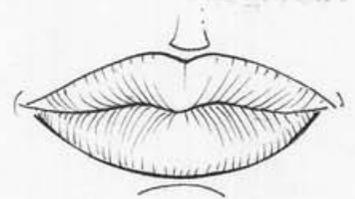
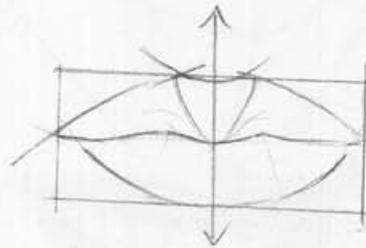
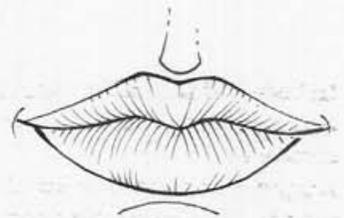
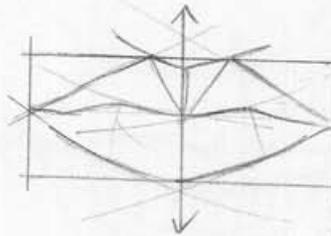
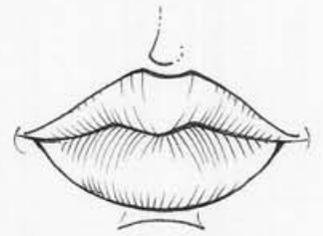
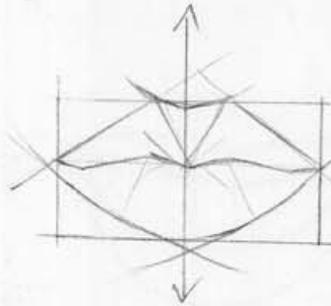


Visto de perfil, el labio superior queda más expuesto que el inferior.



Todas las visualizaciones están definidas por segmentos de construcción.

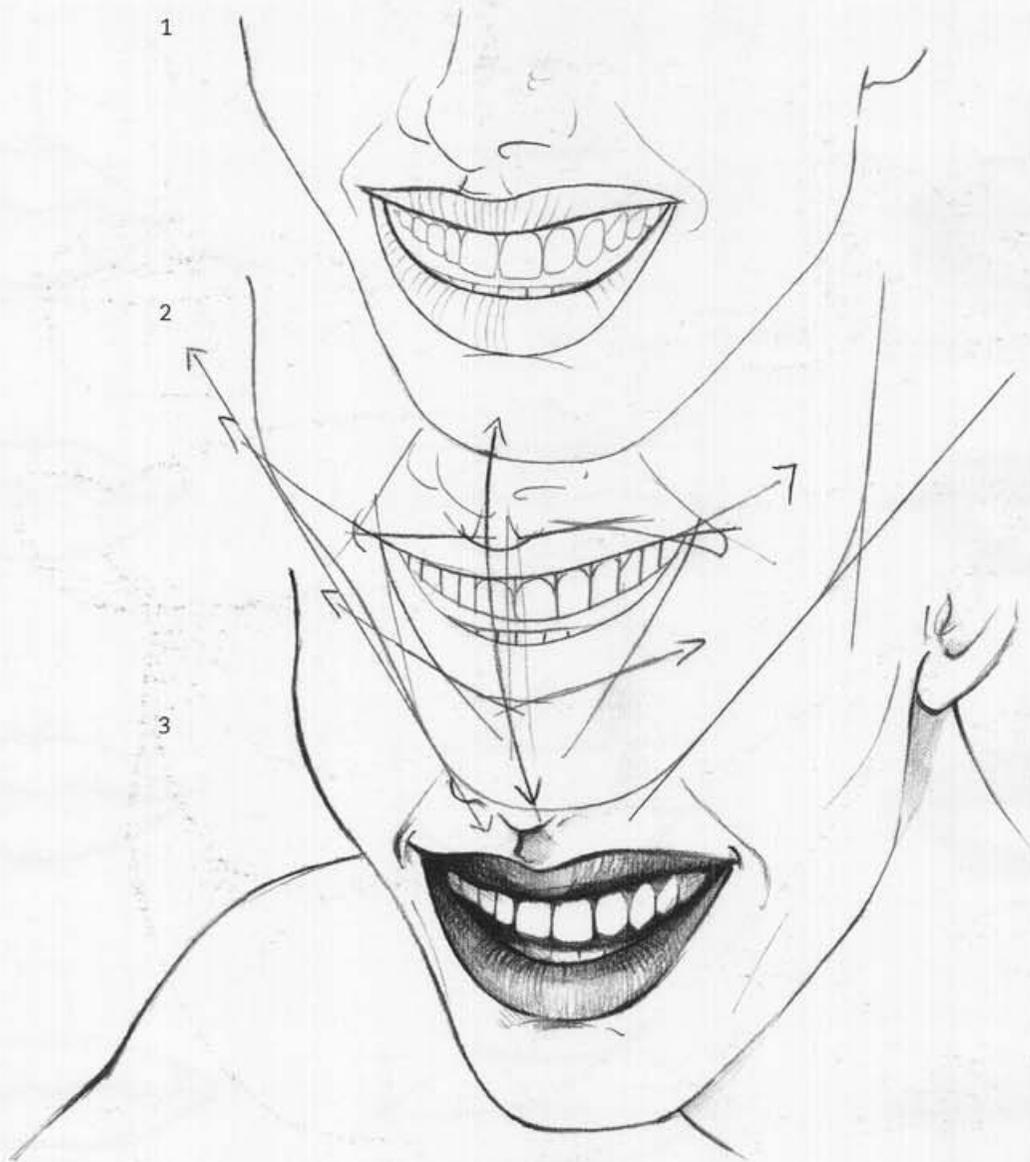




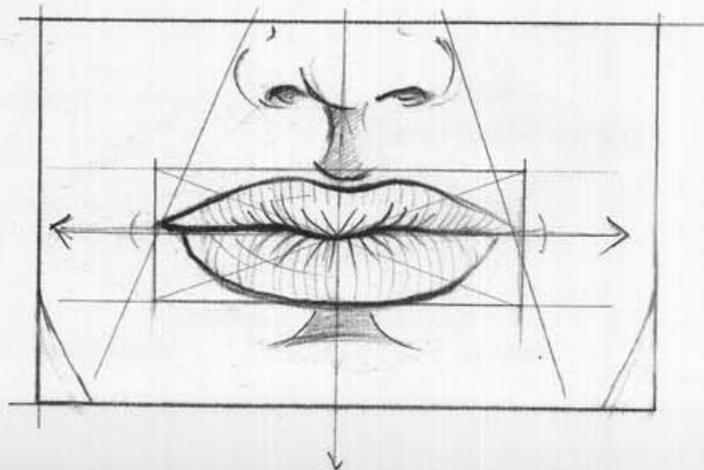
Del natural

Esquema gráfico con líneas de construcción

Estilización

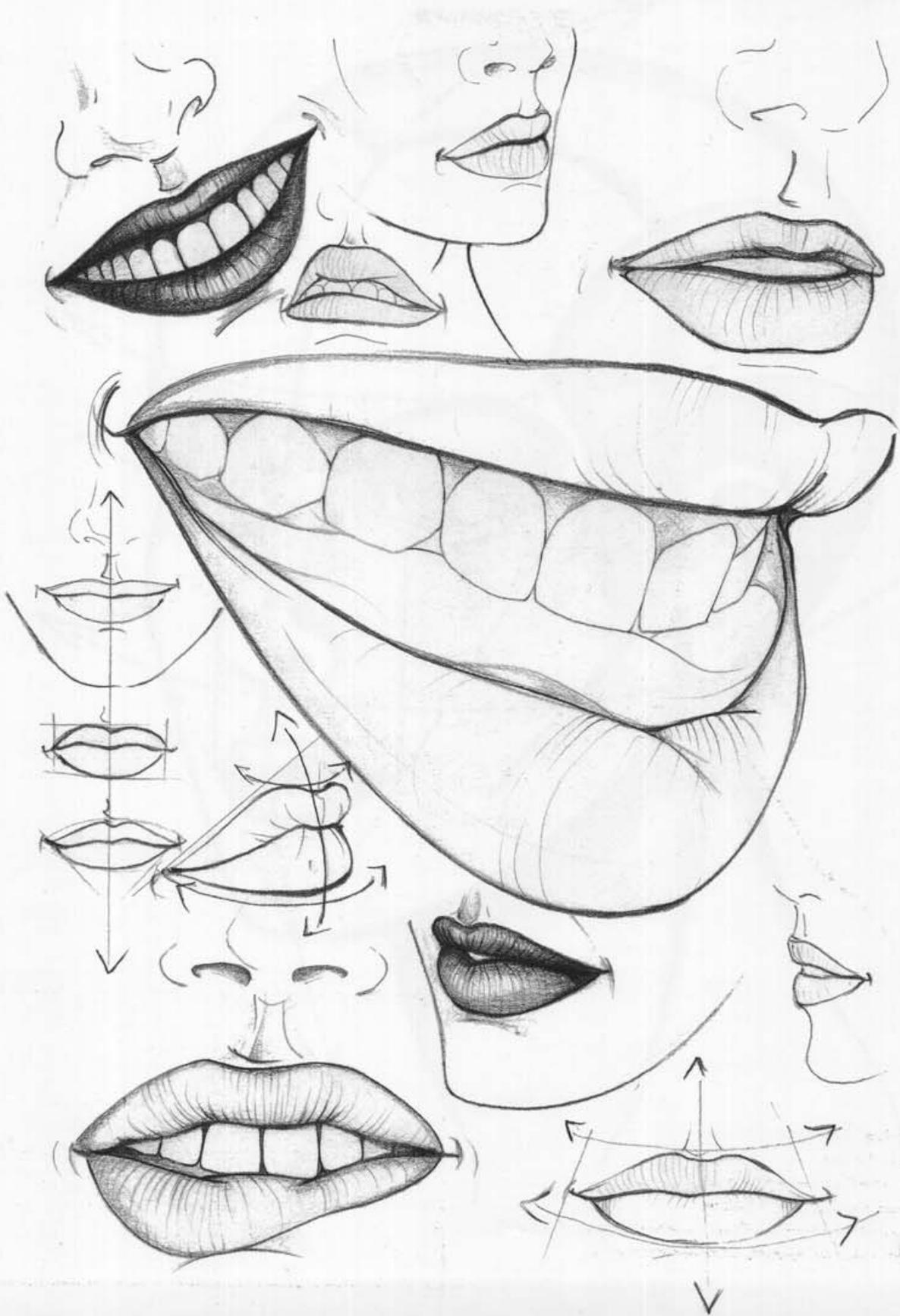


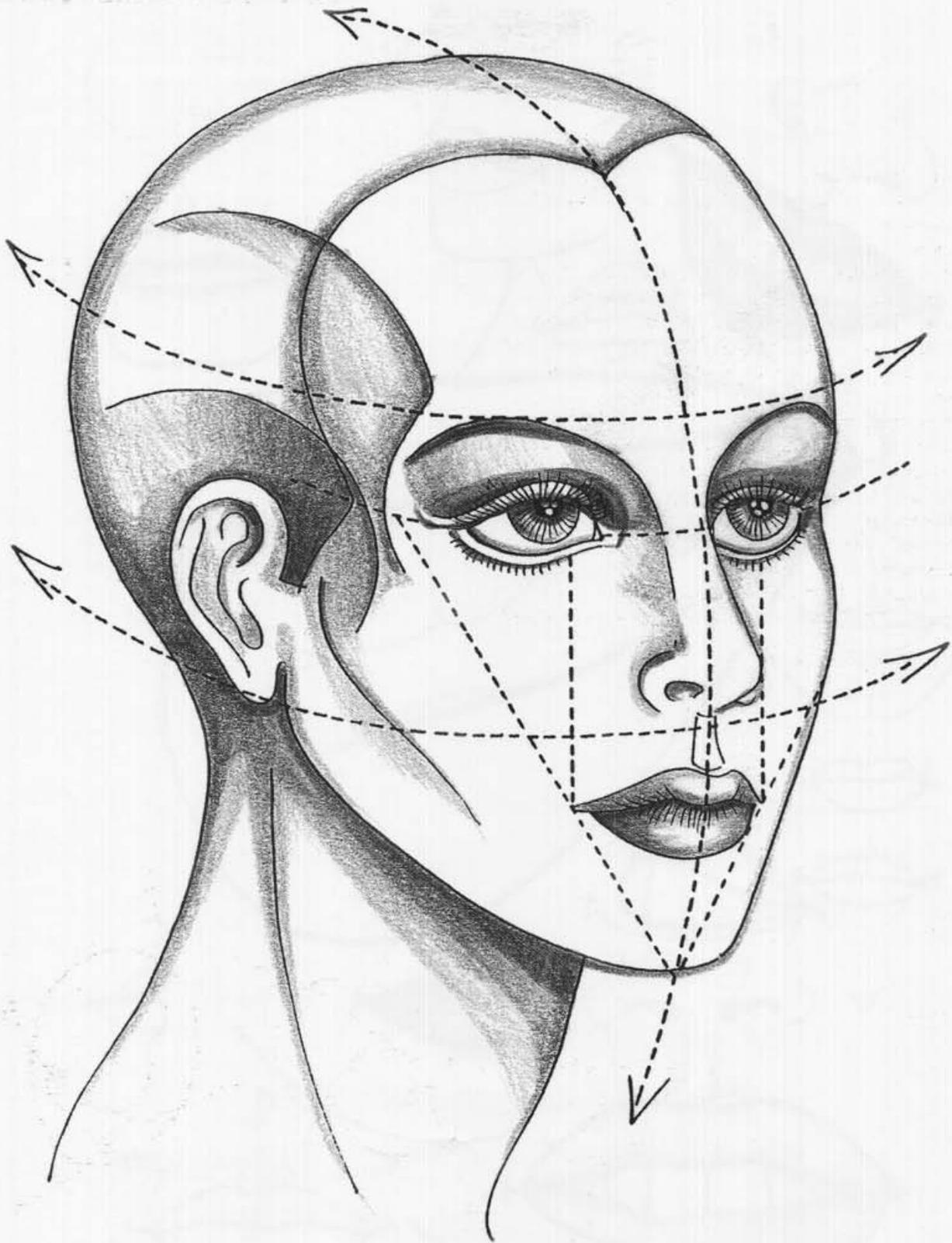
4



**Secuencias gráficas**

- 1 Perfil de trazos lineares.
- 2 Análisis estructural con segmentos de construcción.
- 3 Dibujo artístico con técnica de claroscuro.
- 4 Relaciones visuales entre espacio y partes anatómicas destacadas, como en los dibujos anteriores, mediante líneas de construcción.





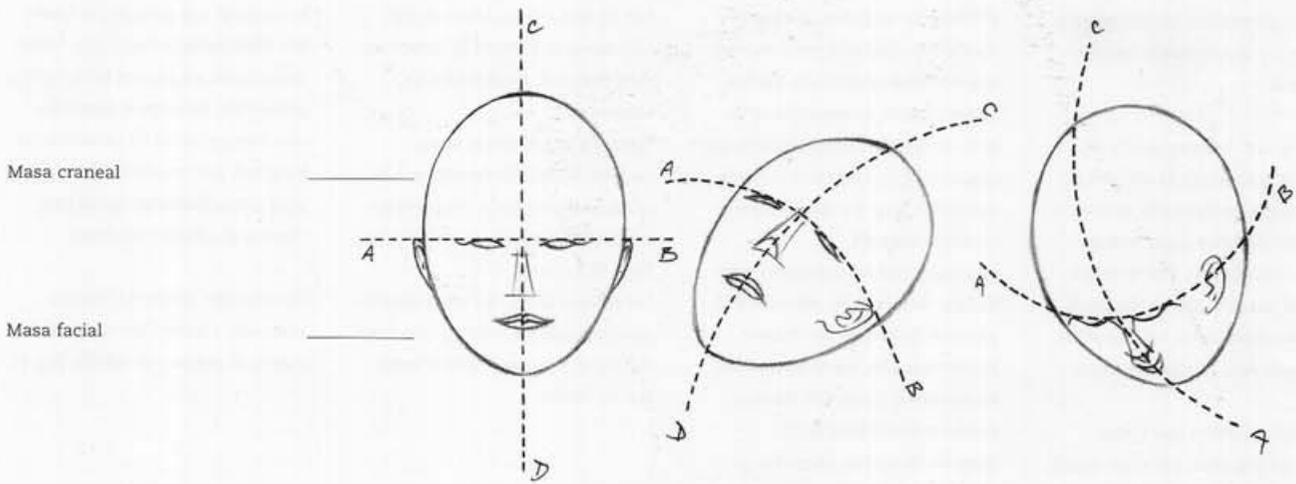
Para un alumno que se inicia en el diseño de moda, la representación gráfica de la cabeza es probablemente el tema artístico más complejo.

Se trata de la parte del cuerpo que presenta más variaciones en cuanto a forma, volumen, proporciones y expresión. Por tanto, es necesario realizar un estudio analítico profundo acompañado de ejercicios metódicos para adquirir la habilidad necesaria que permita reproducir mnemónicamente la cabeza desde sus múltiples ángulos de perspectiva.

La estructura global de la cabeza es similar a un huevo, con la parte superior formada por la bóveda craneal, y la parte inferior por el rostro y las mandíbulas.

Los gráficos inferiores muestran tres visualizaciones muy simplificadas de la cabeza, y en su interior se han trazado los ejes horizontales AB y los verticales CD que dividen la figura ovoide en cuatro sectores.

El eje horizontal AB divide la parte superior, denominada *masa craneal* (MC) de la inferior, denominada *masa facial* (MF).



Debido a su morfología compleja y variable, la cabeza ha sido objeto de estudio desde la antigüedad, y muchos artistas han contribuido a establecer los cánones de proporción gracias a sus observaciones y reflexiones. El canon utilizado en este libro, el más sencillo en las distintas fases de construcción, presenta tres divisiones desde la raíz del cuero cabelludo hasta la base del mentón.

Según el propio Leonardo da Vinci, el óvalo perfecto debía dividirse en tres segmentos iguales medidos desde la raíz del cuero cabelludo hasta el párpado superior, desde éste último hasta la base de la nariz y, por último, desde la base de la nariz hasta el extremo del mentón.

El alumno utilizará este canon para dibujar correctamente un rostro femenino, más dulce y de rasgos menos marcados que el masculino.

**Análisis del canon de proporción**

- 1) Trace la línea de la altura AB y la de la raíz del cuero cabelludo C.
- 2) Subdivida en tres partes iguales la línea perpendicular que une los puntos C y B, señalando los puntos D y E.
- 3) Dibuje un círculo a partir de los radios D y A, teniendo en cuenta que la base corresponde al vértice del labio superior y que el segmento E-B dividido por la mitad traza la base del labio inferior. El diámetro horizontal F-G constituye la guía para dibujar las cejas.
- 4) Dibuje un óvalo que tenga como eje principal AB e inscribalo en un rectángulo que dividirá en dos partes iguales mediante el

segmento H-I. De esta forma, se habrán dividido la masa craneal MC y la masa facial MF.

- 5) Divida la recta H-I, correspondiente a la distancia entre las sienas, en cinco segmentos iguales, determinando el espacio que separa las sienas del extremo de los ojos (1 y 5), la posición y la longitud de los ojos (2 y 4) y la distancia entre ellos (3).

La proyección del segmento central en la recta L-M determina la anchura de la base de la nariz. A continuación, trace los ojos en forma almendrada y la nariz en forma trapezoidal (Fig. 2).

Cuando dibuje los párpados, recuerde que el superior es más grueso y alargado que el inferior.

Fig. 1

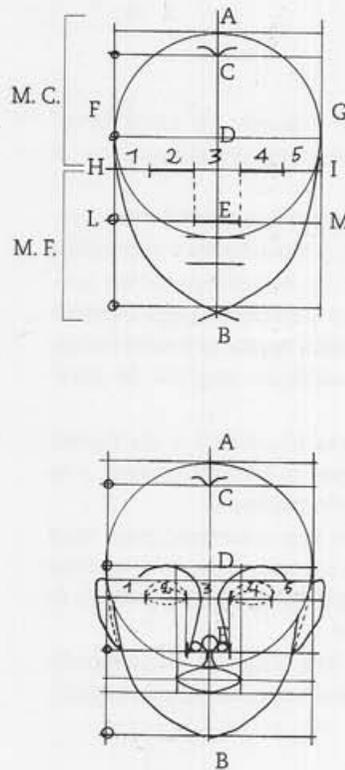
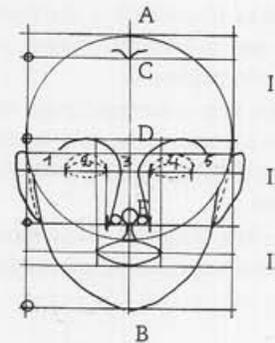


Fig. 2



Después, retoque el óvalo para otorgar rasgos más femeninos al rostro.

A continuación, proyecte la longitud de una tercera parte de los ojos hasta la línea de la boca para determinar el extremo de los labios.

Termine de afinar los rasgos faciales dibujando las orejas a la misma altura que la línea visual que une el párpado superior y la base de la nariz.

Por último, dibuje las cejas arqueadas tomando de referencia la base del sector I como el punto máximo de altura.

Fig. 3

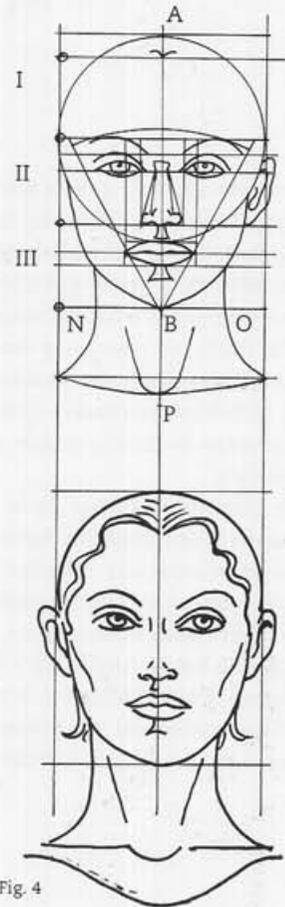


Fig. 4

Ultime los rasgos faciales con trazos más realistas (Fig. 3). Para determinar el punto de unión con el cuello, alargue la línea horizontal que pasa por la base del labio inferior hasta que toque el óvalo en los puntos N-O. Desde la base del mentón B, proyecte una recta vertical BP de la misma longitud que un sector del rectángulo para dibujar el cuello definiendo su altura y anchura.

Finalmente, calque la ságoma obtenida y defina los rasgos del rostro, el cuello y el cabello (Fig. 4).

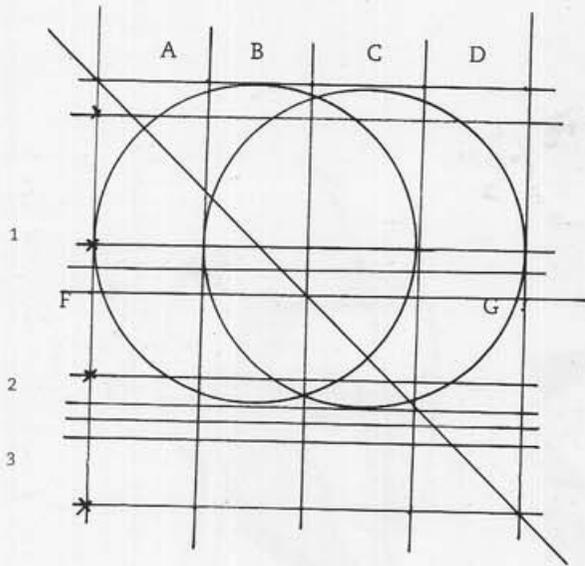


Fig. 5

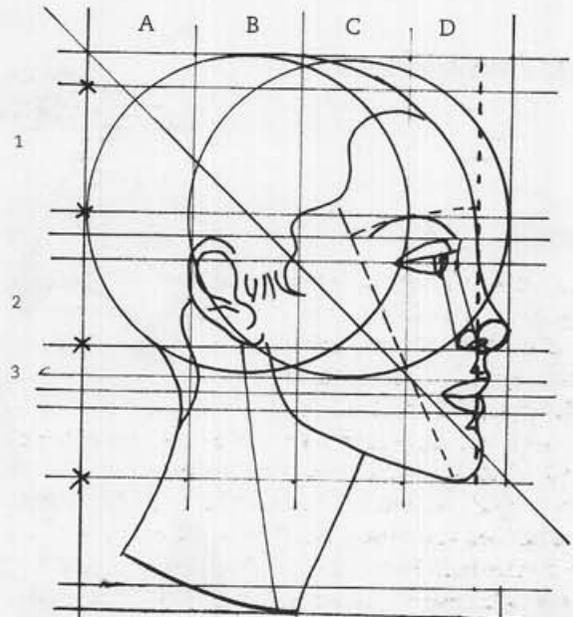


Fig. 6

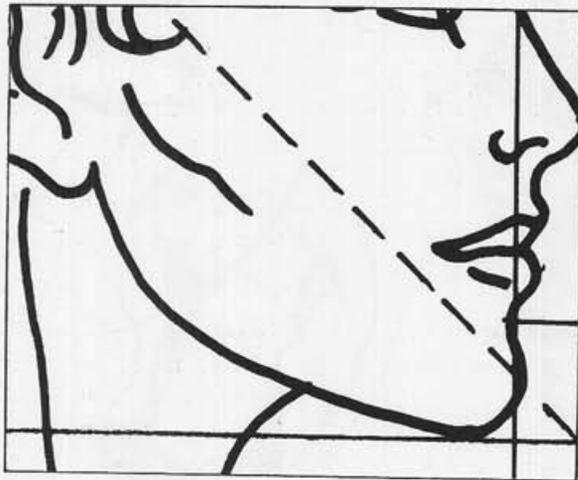


Fig. 8

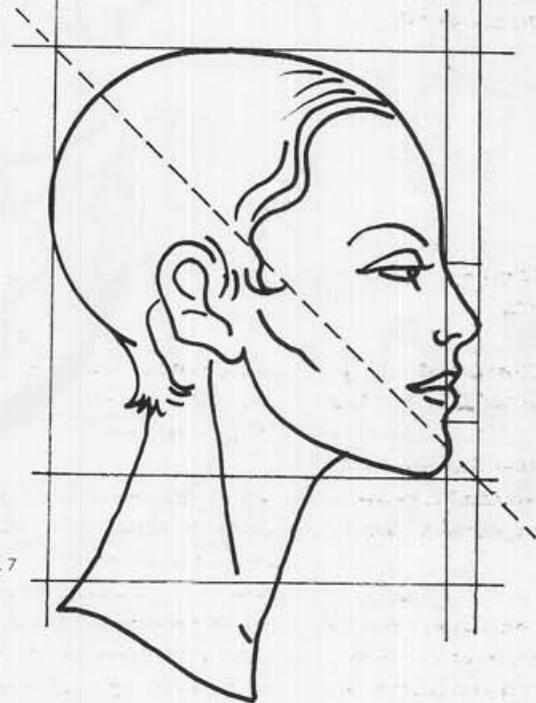


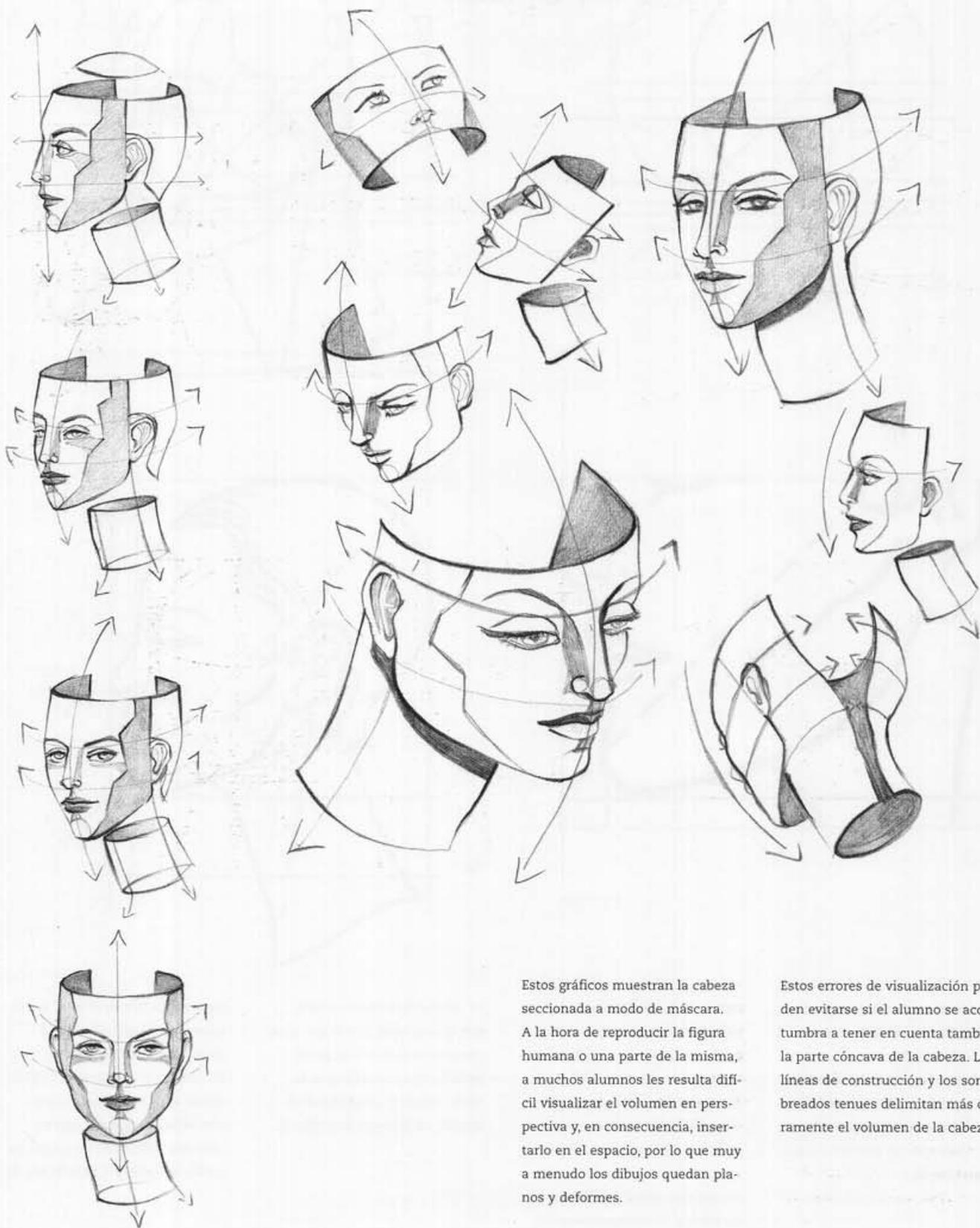
Fig. 7

Para dibujar una cabeza de perfil, trace una circunferencia idéntica a la de la bóveda craneal. Después, alargue un tercio del diámetro por fuera de la circunferencia y dibuje otra circunferencia concéntrica de las mismas dimensiones (Fig. 5).

Dibuje un cuadrado cuyo lado superior sea tangente con las circunferencias y cuya longitud sea equivalente a la extensión máxima de los diámetros. A continuación, divídalo en cuatro sectores iguales (A, B, C y D). Trace los mismos ejes horizontales del esquema número 3 estableciendo todos los puntos de correspondencia y proporciones (Fig. 5).

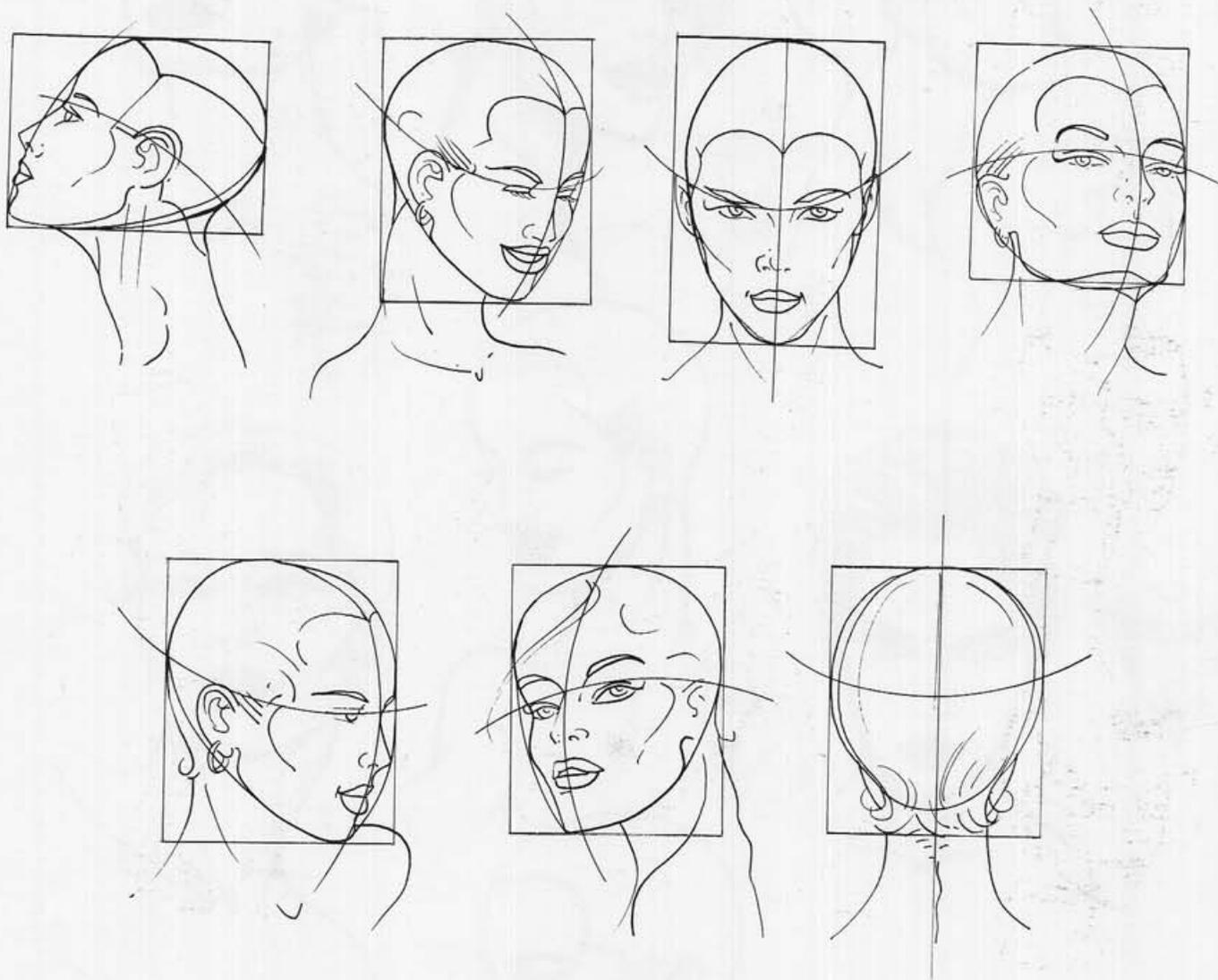
La cabeza femenina es menor que la masculina, por lo que para representar la frente de perfil deberán dibujarse la frente, la nariz, la boca y el mentón en el interior del primer sector (Fig. 6).

De perfil, la raíz de la nariz queda alineada con la cavidad de la parte inferior de la boca (Fig. 7 y 8). La oreja, en el sector B, se sitúa detrás de la mandíbula en posición oblicua. Repita la ságoma obtenida definiendo los rasgos del rostro, el cuello y el cabello (Fig. 7).



Estos gráficos muestran la cabeza seccionada a modo de máscara. A la hora de reproducir la figura humana o una parte de la misma, a muchos alumnos les resulta difícil visualizar el volumen en perspectiva y, en consecuencia, insertarlo en el espacio, por lo que muy a menudo los dibujos quedan planos y deformes.

Estos errores de visualización pueden evitarse si el alumno se acostumbra a tener en cuenta también la parte cóncava de la cabeza. Las líneas de construcción y los sombreados tenues delimitan más claramente el volumen de la cabeza.

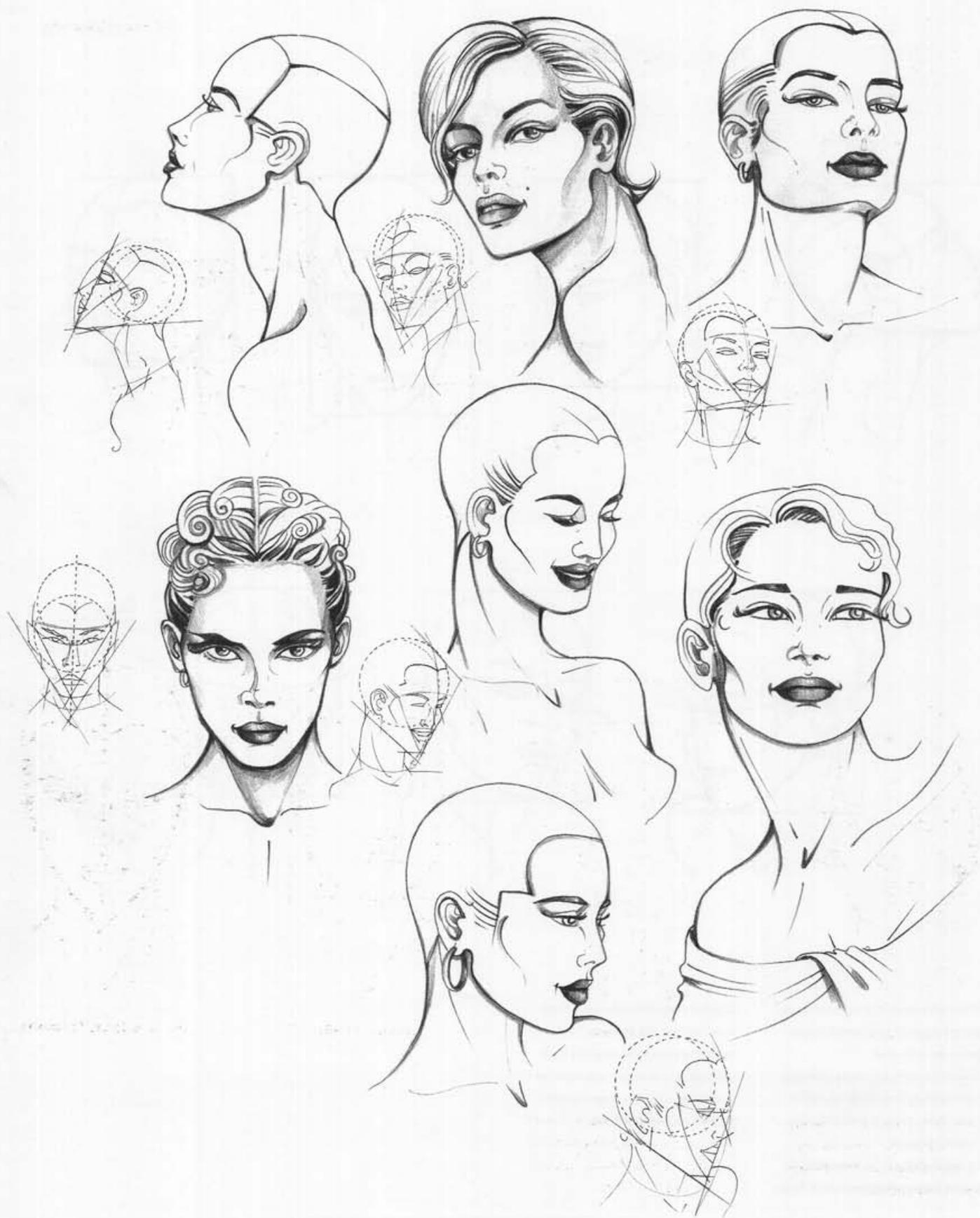


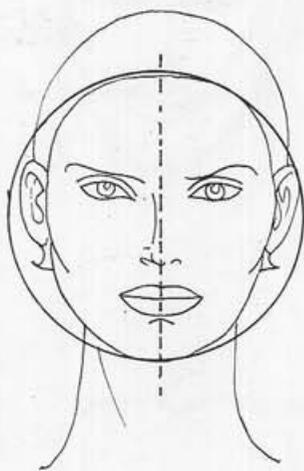
El escorzo es la representación en perspectiva de una forma o una parte de la misma.

A cada movimiento de la cabeza le corresponde una nueva redefinición de las formas y de sus relaciones visuales.

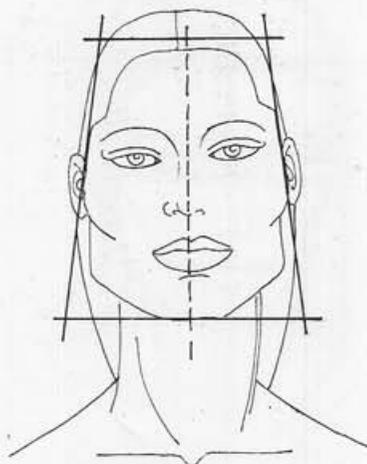
En estas páginas se muestran algunos rostros representados desde

ángulos muy distintos en los que la estructura del óvalo se ha destacado con un fondo neutro para evidenciar con mayor claridad las nuevas relaciones proporcionales propias de cada rotación.





Rostro redondo



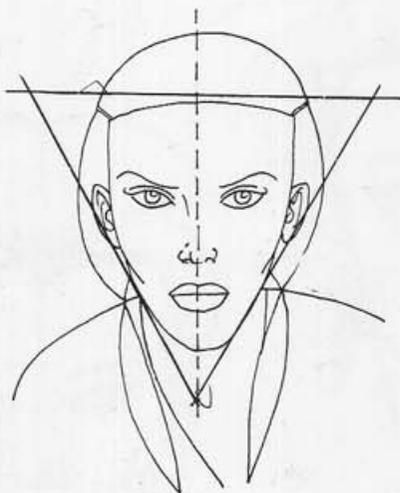
Rostro trapezoidal



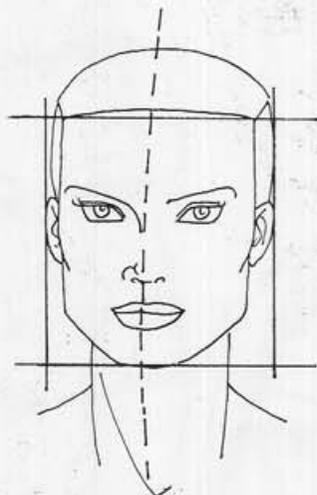
Rostro rectangular



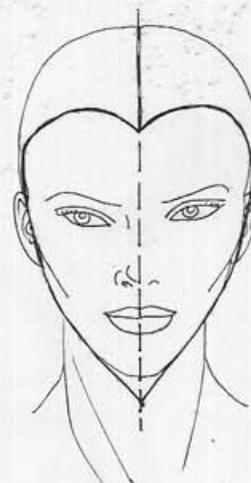
Rostro ovalado



Rostro triangular



Rostro cuadrado



Rostro en forma de corazón

Los rostros pueden agruparse en esquemas tipológicos básicos representados por formas geométricas simbólicas.

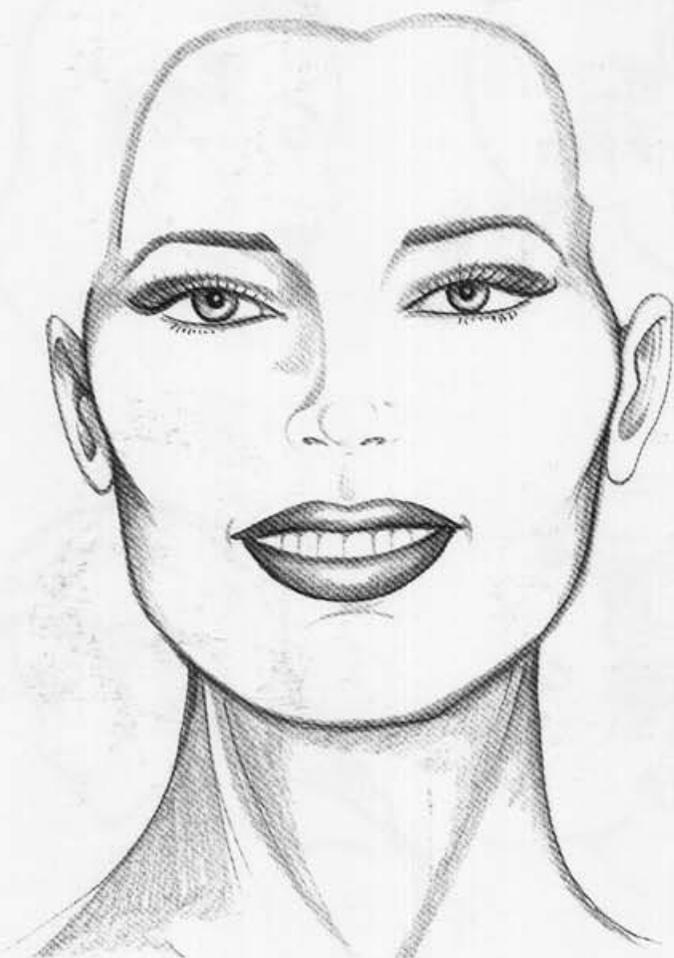
Estos dibujos muestran las características morfológicas más habituales en los rasgos somáticos de los rostros femeninos.











En estas dos páginas se ha representado el mismo rostro con doce peinados diferentes.

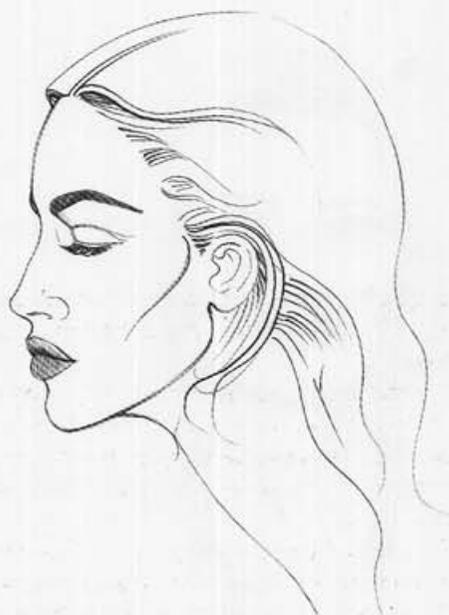
Como puede comprobarse, cada una de las imágenes presenta un aspecto totalmente distinto aunque el rostro sea el mismo.

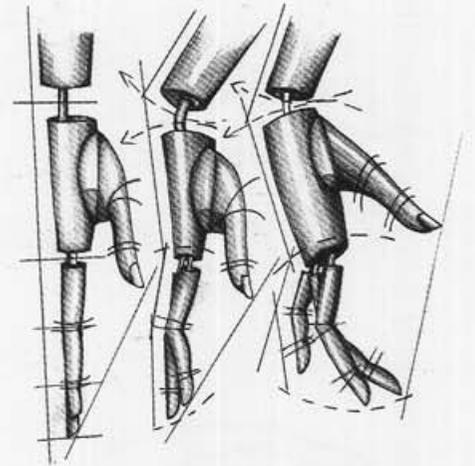
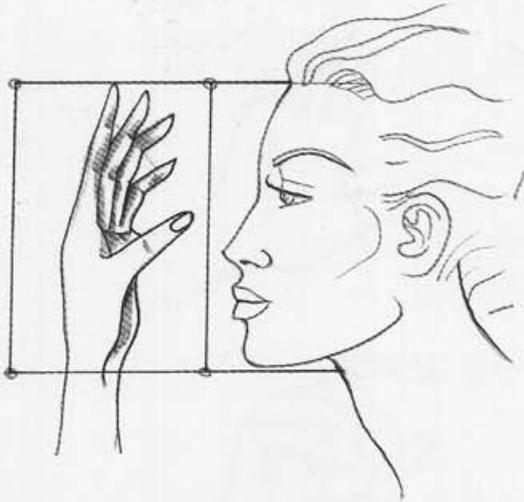
Esto significa que en ocasiones no es necesario modificar el rostro de

la modelo, sino que basta con cambiarle el peinado para obtener el tipo de mujer que mejor represente un estilo, una tendencia o una moda determinados. Si además se modifica el tipo de maquillaje, el resultado será aún más acusado.



PERFILES FACIALES CON DISTINTOS PEINADOS





Al igual que la cabeza, la mano constituye una de las partes más importantes y difíciles de dibujar de todo el cuerpo humano.

Debido a sus múltiples movimientos y articulaciones, el alumno deberá realizar una serie infinita de estudios, del natural o de memoria, para lograr reproducirla correctamente con proporciones armoniosas y desde perspectivas distintas.

Una mano bien dibujada otorga más gracia y feminidad al figurín, mientras que una mano mal dibujada influye negativamente en la armonía global del mismo.

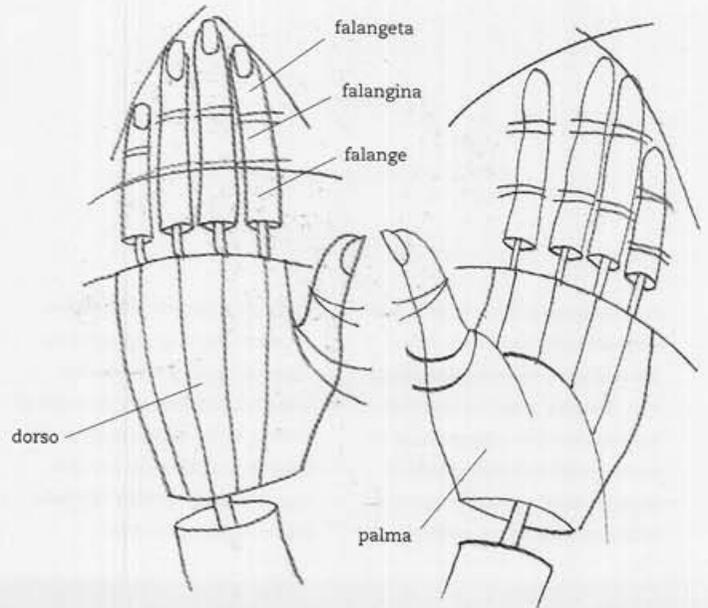
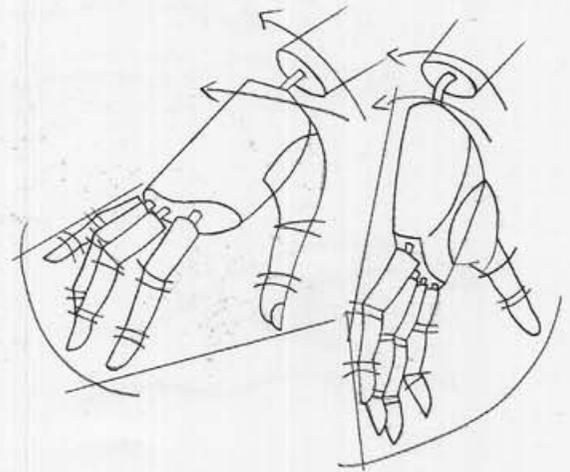
#### Análisis estructural

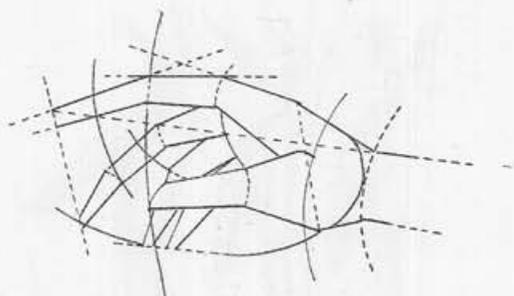
La longitud de la mano es proporcional a la del rostro. Las partes principales de la mano son el *dorso*, la *palma* y los *dedos*.

Los dedos están formados por el pulgar –de dos falanges, más grande y corto que el resto de los dedos–, el índice, el corazón –el más largo–, el anular y el meñique –casi tan corto como el pulgar–.

Los cuatro últimos dedos están formados por tres falanges: *falange*, en la base del dorso, *falangina*, en la parte central del dedo, y *falangeta*, en la extremidad de la mano.

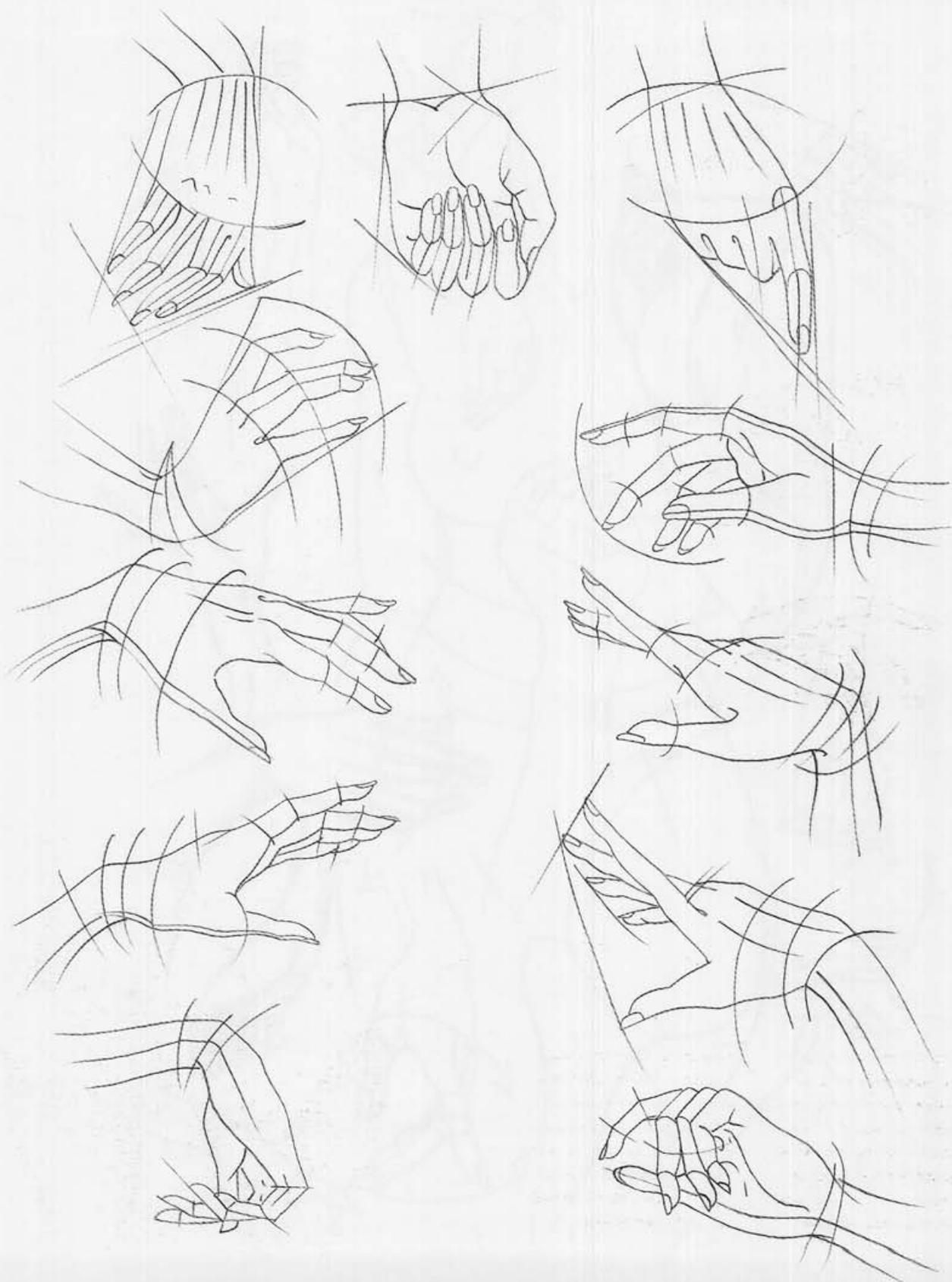
La longitud de cada dedo es distinta y, gracias a los distintos puntos de articulación y movimiento, la mano constituye el instrumento prensil del cuerpo. Además, la morfología y expresividad propias de la mano revelan el carácter y el grado de sensibilidad de la persona.





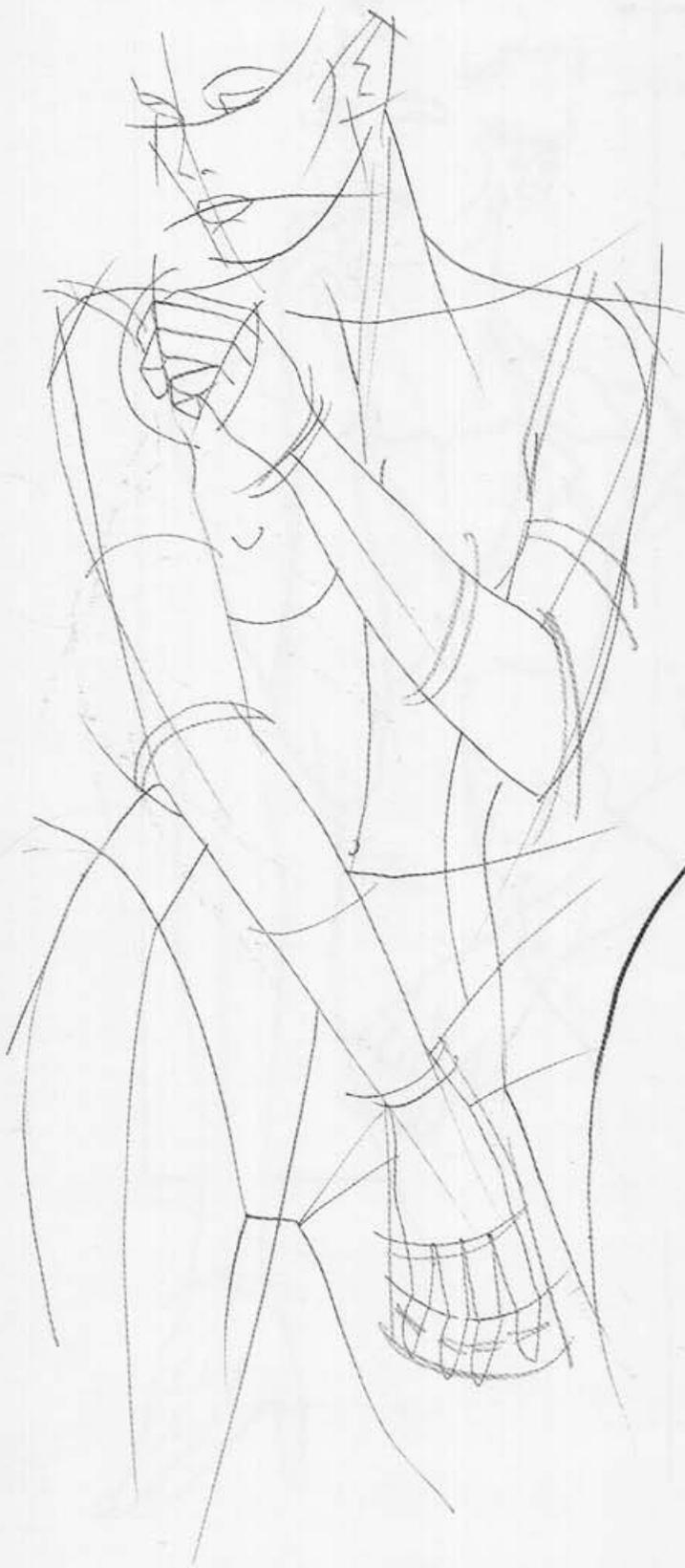
La reproducción correcta de la mano reviste cierto grado de dificultad para un dibujante principiante. Para entender mejor las dimensiones, la mano debe representarse de forma geométrica delimitando el espacio externo, lo mismo que para el interior de la mano, uniendo

todos los puntos de articulación. A continuación, se reproduce la forma anatómica trazando un boceto de máxima que destaque el volumen y la estructura de la articulación y finalizando con una representación artística retocada con un claroscuro tenue.



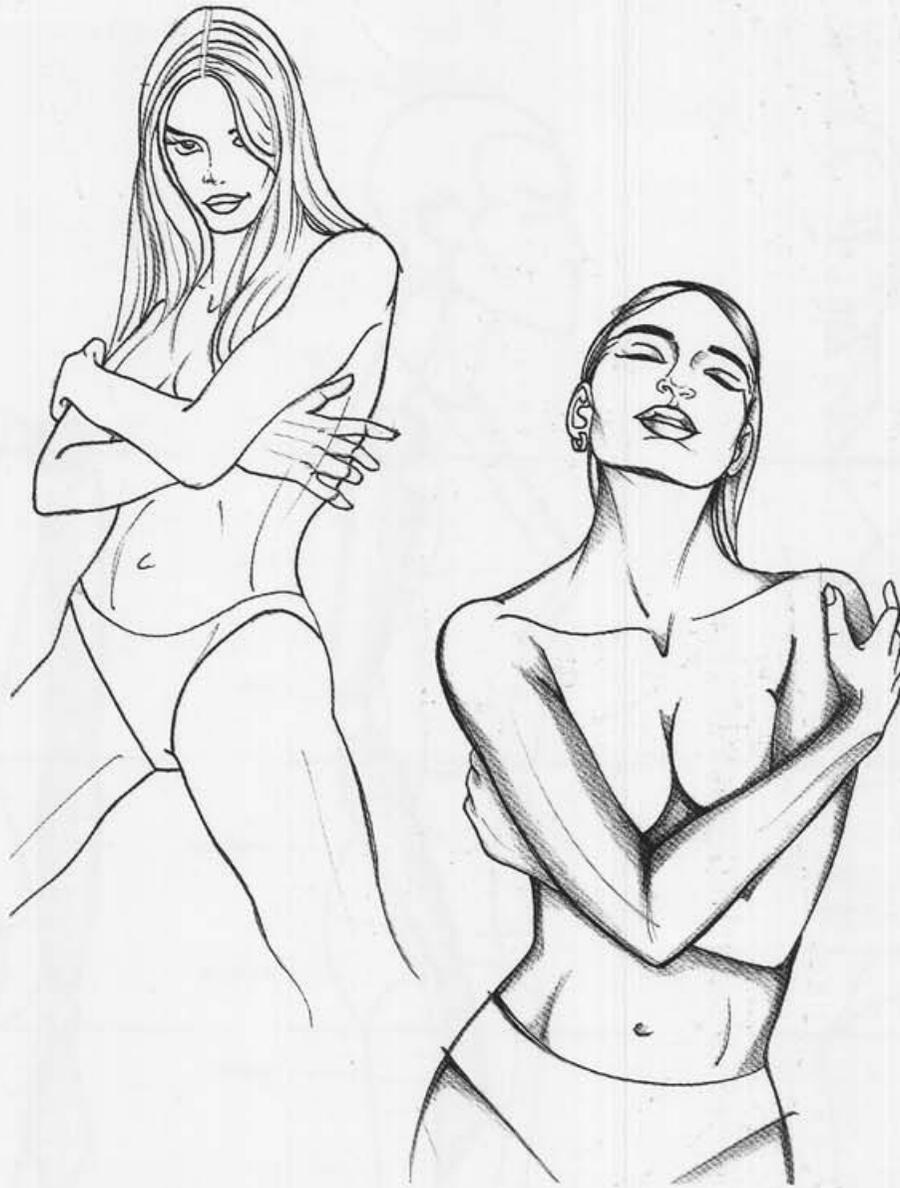










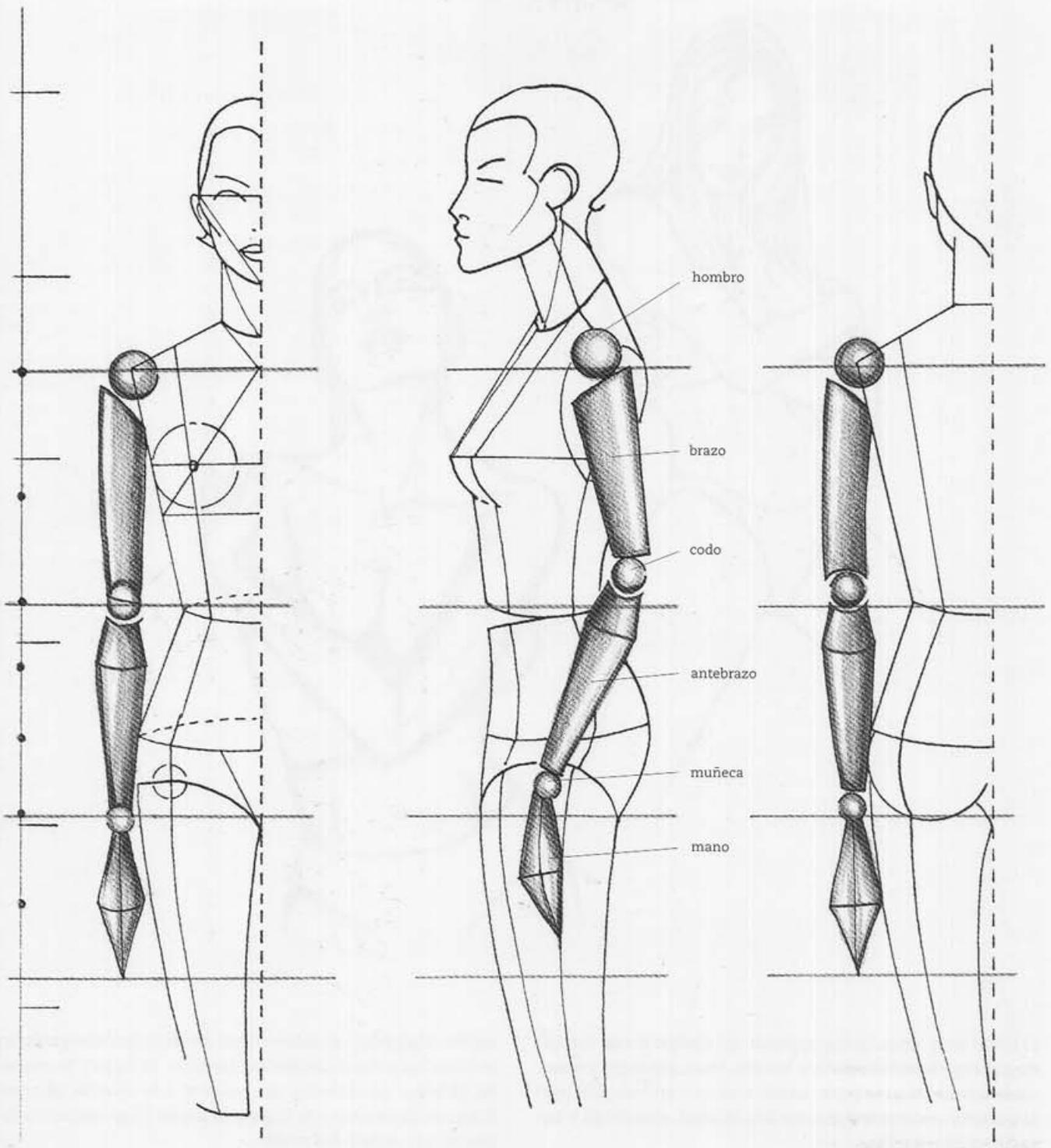


El brazo es la articulación superior del cuerpo y está formado por cuatro partes móviles: *hombro, brazo, antebrazo* y *mano*. Cada una de estas partes cuenta con una articulación que le permite una extraordinaria flexibilidad, movilidad y capacidad de rotación.

El esquema de máxima de la articulación puede representarse mediante dos cilindros en la base. El antebrazo, en la parte superior, es similar a un cono truncado y la mano, con los dedos extendidos y unidos, presenta forma de

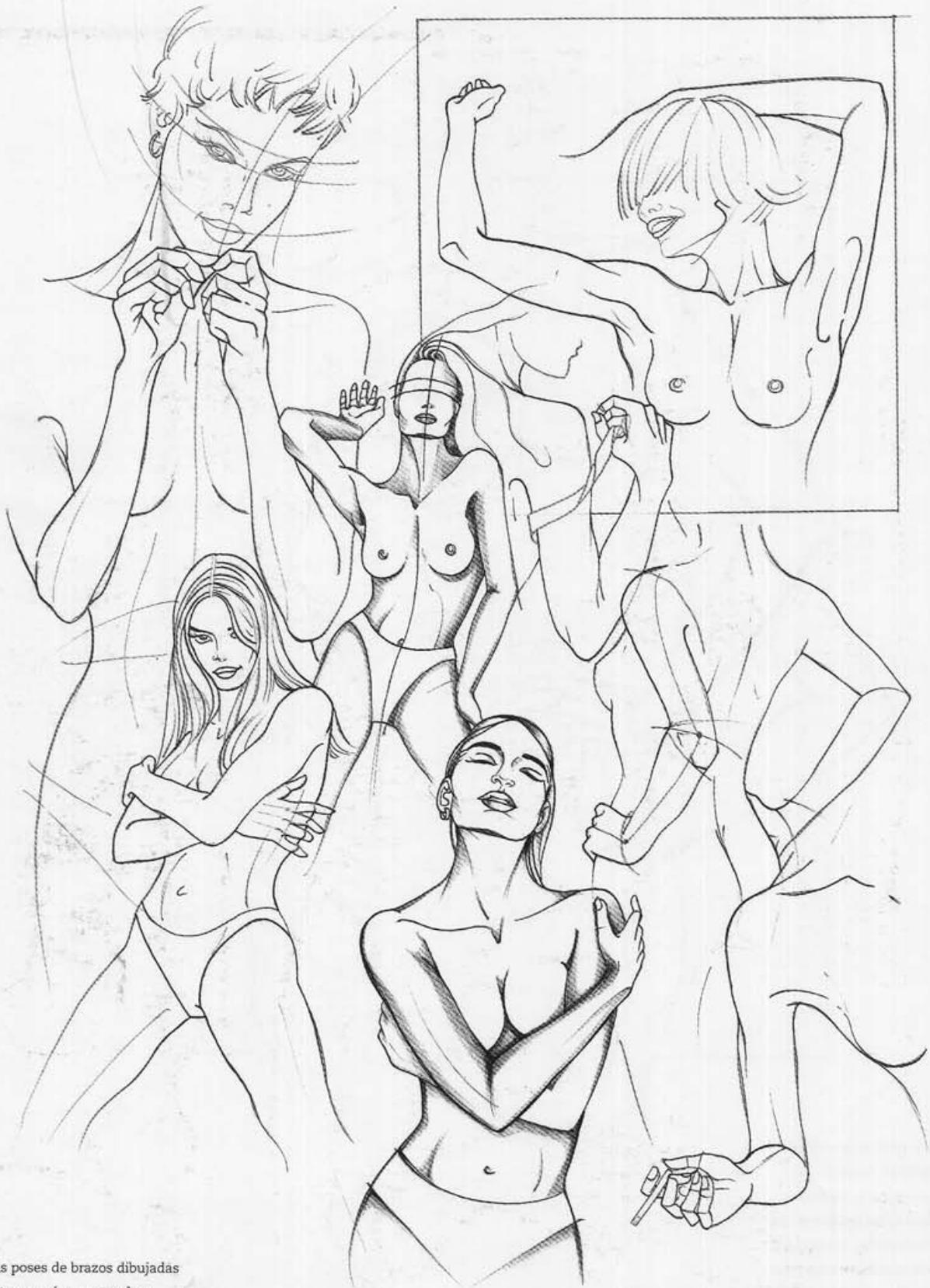
rombo alargado. Las tres esferas de distintas dimensiones indican las articulaciones del hombro, el codo y la muñeca. El brazo se extiende del hombro a la cintura, el antebrazo de la cintura a la ingle y la mano llega aproximadamente a la mitad del muslo.

Para comprender mejor la estructura y las articulaciones del brazo, al igual que de otras partes del cuerpo humano, se recomienda realizar dibujos copiados del natural o bien de maniqués artísticos.





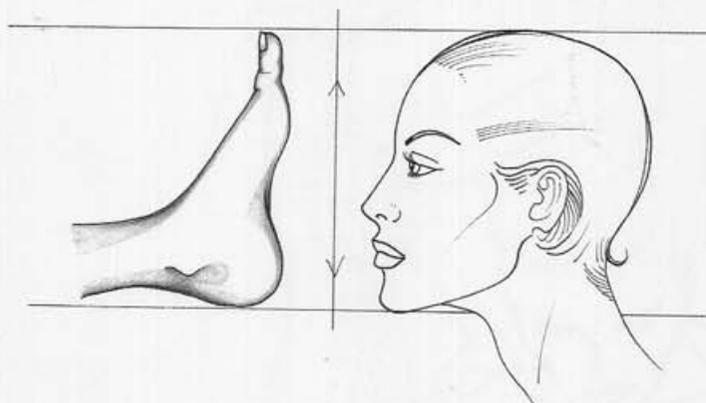
Habitúese a realizar las composiciones gráficas de modo que resulten atractivas y ordenadas, perfeccionando las imágenes con las compaginaciones pertinentes y utilizando fondos neutros y geométricos para que el dibujo destaque y resulte profesional.



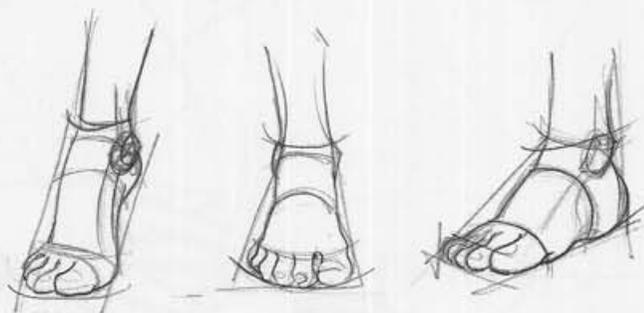
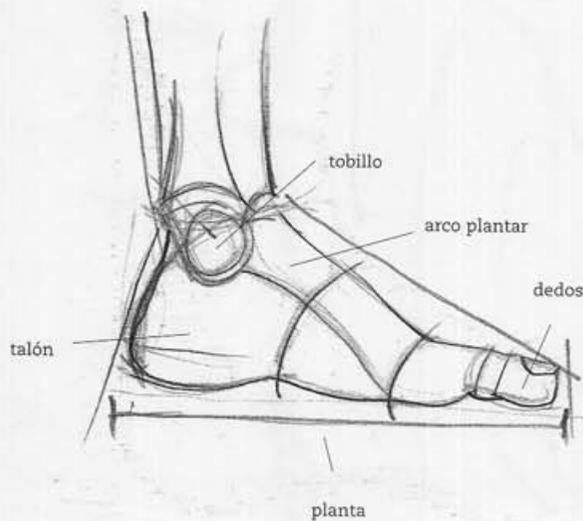
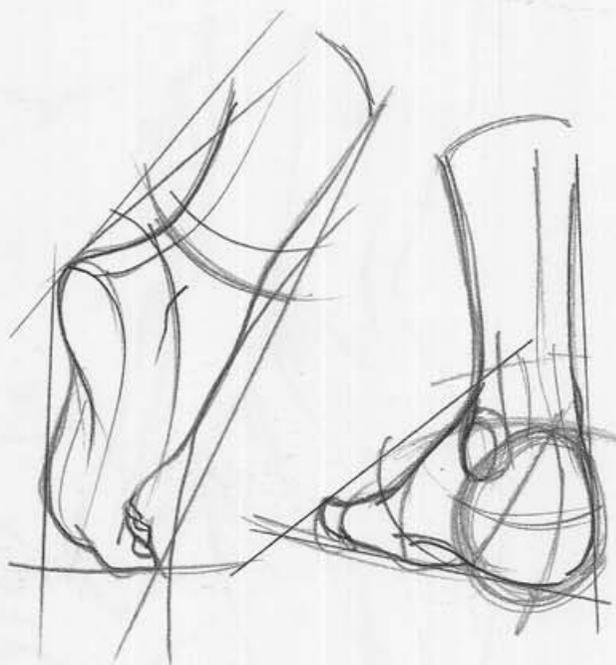
Distintas poses de brazos dibujadas con un trazo más acentuado y sombreados tenues.

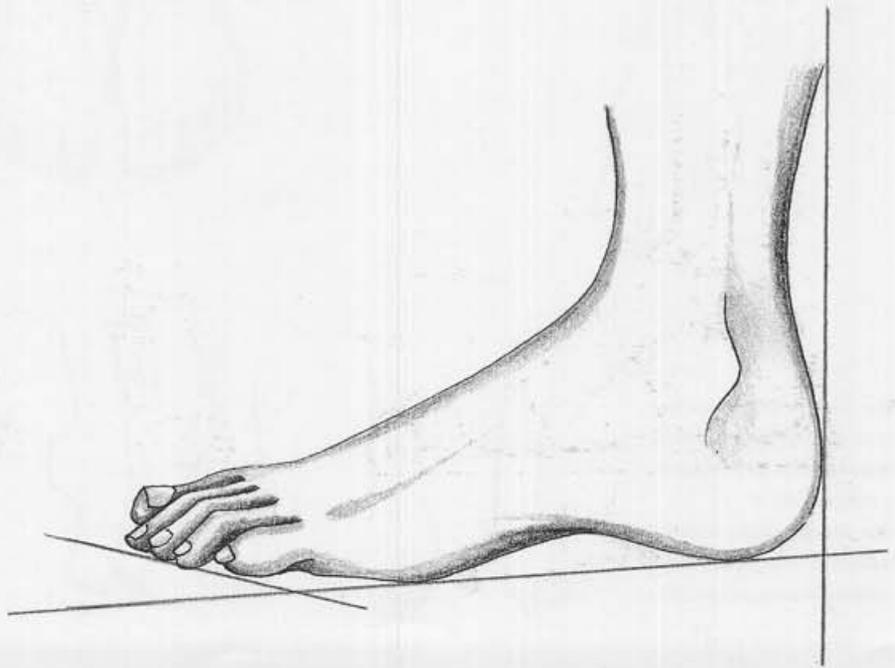
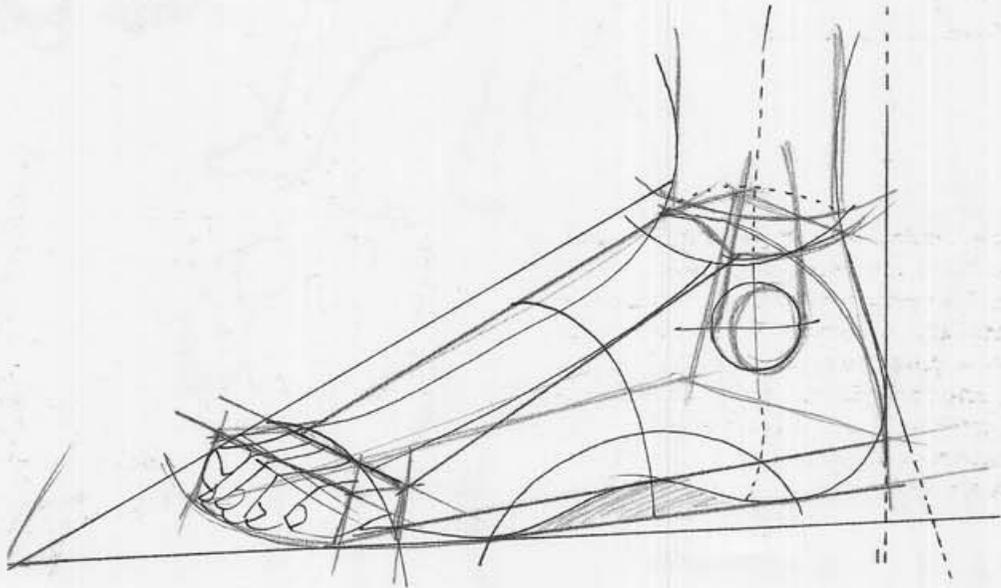
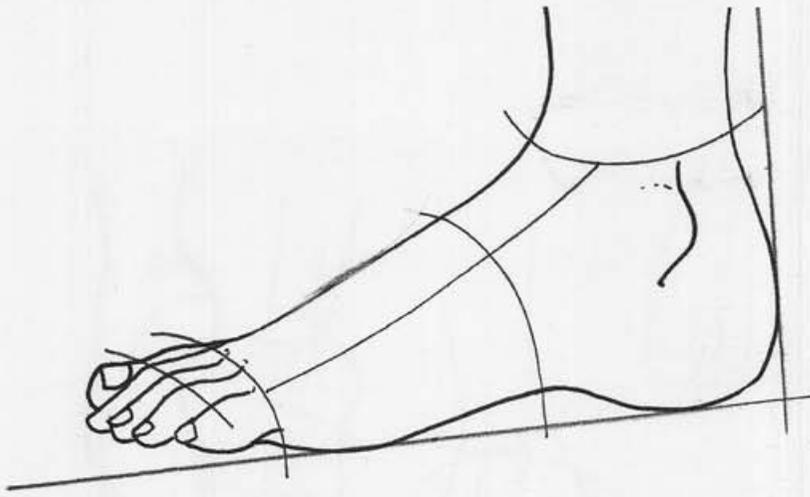


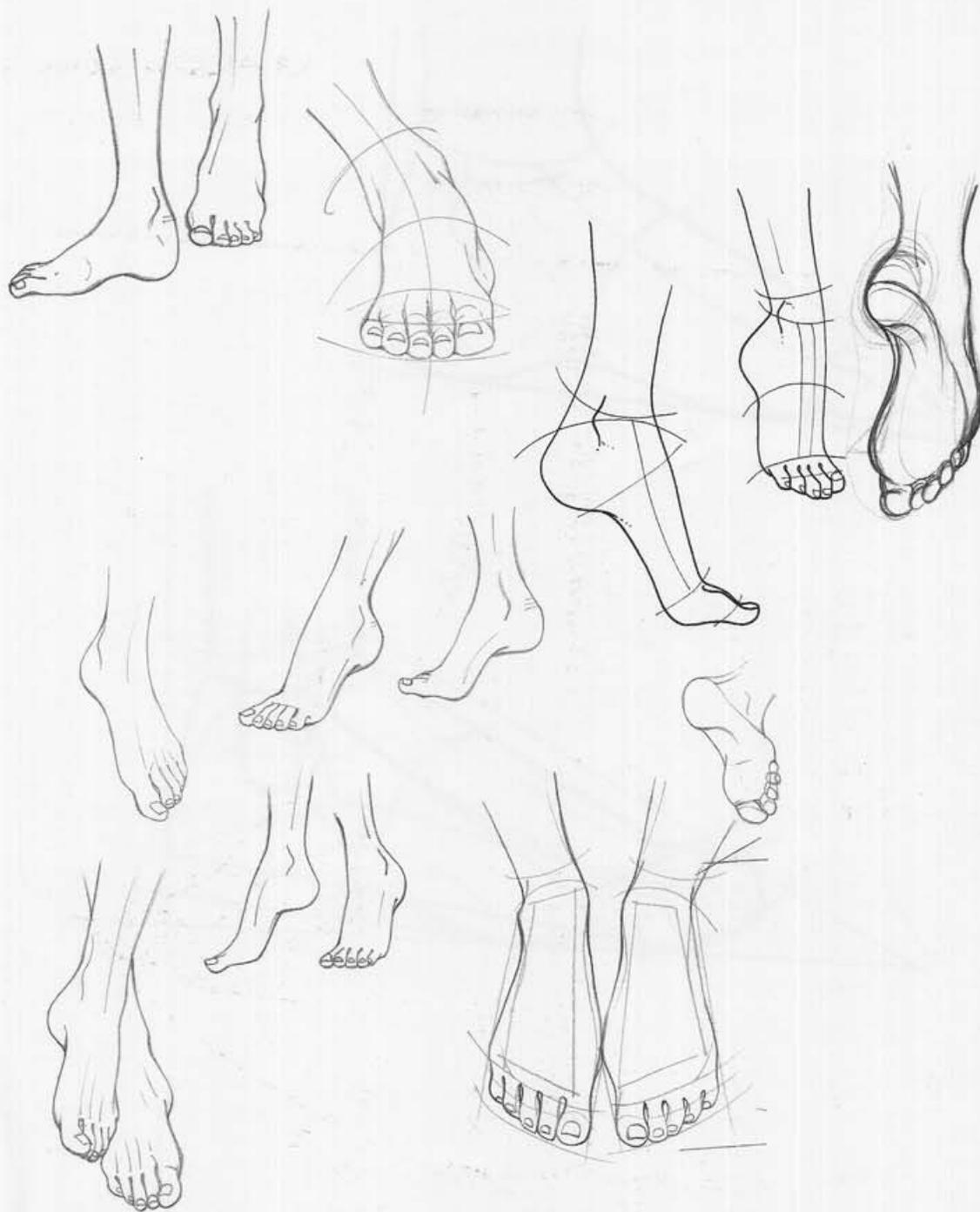
## EL PIE ANÁLISIS Y ESTRUCTURA



La longitud del pie equivale a una octava parte de la altura del cuerpo y, por tanto, a la altura de la cabeza. A diferencia de la mano, el pie presenta un volumen más cerrado y compacto, y su forma de cuña de base ancha permite que funcione como punto de apoyo de todo el cuerpo. Estructuralmente, está formado por cinco partes fundamentales: el talón, el tobillo, el arco plantar y los cinco dedos. La planta del pie constituye el punto de apoyo sobre el que descansa el peso del cuerpo.

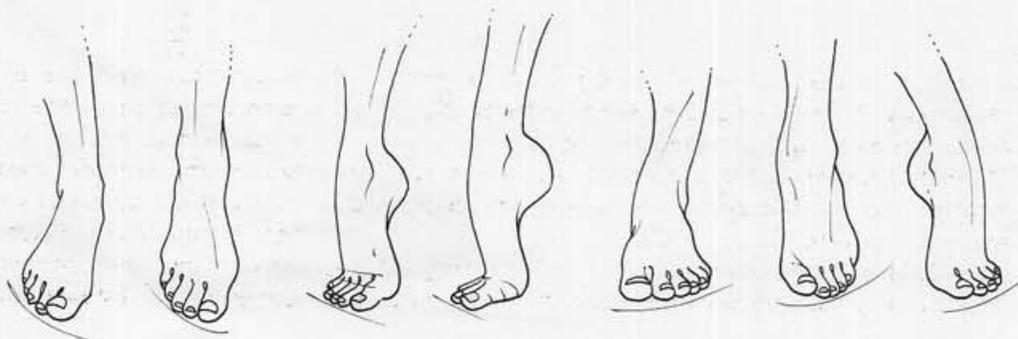


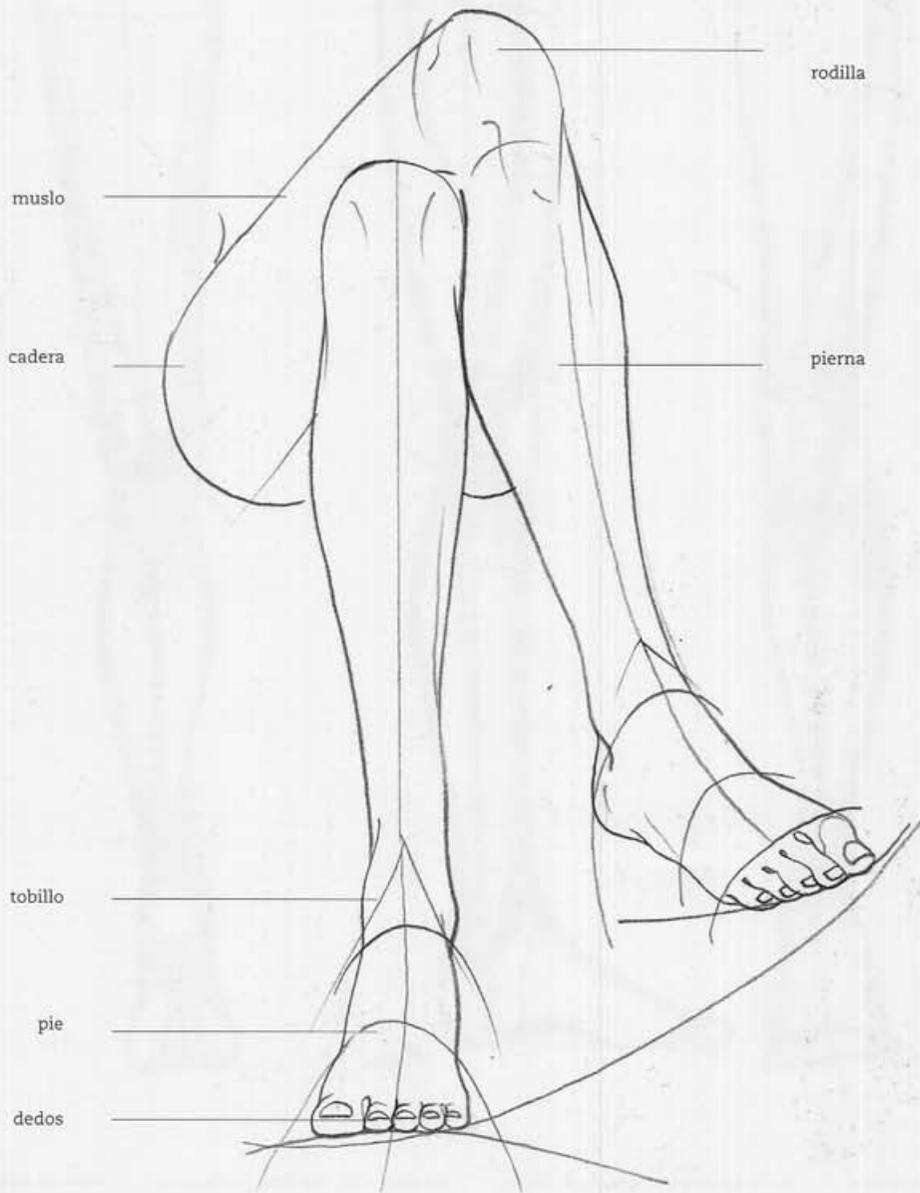




Superior: bocetos de pies realizados en secuencias de perspectiva con líneas visuales de construcción y trazo lineal.

Derecha: representaciones del pie realizadas con trazo lineal visualizado desde distintas perspectivas.





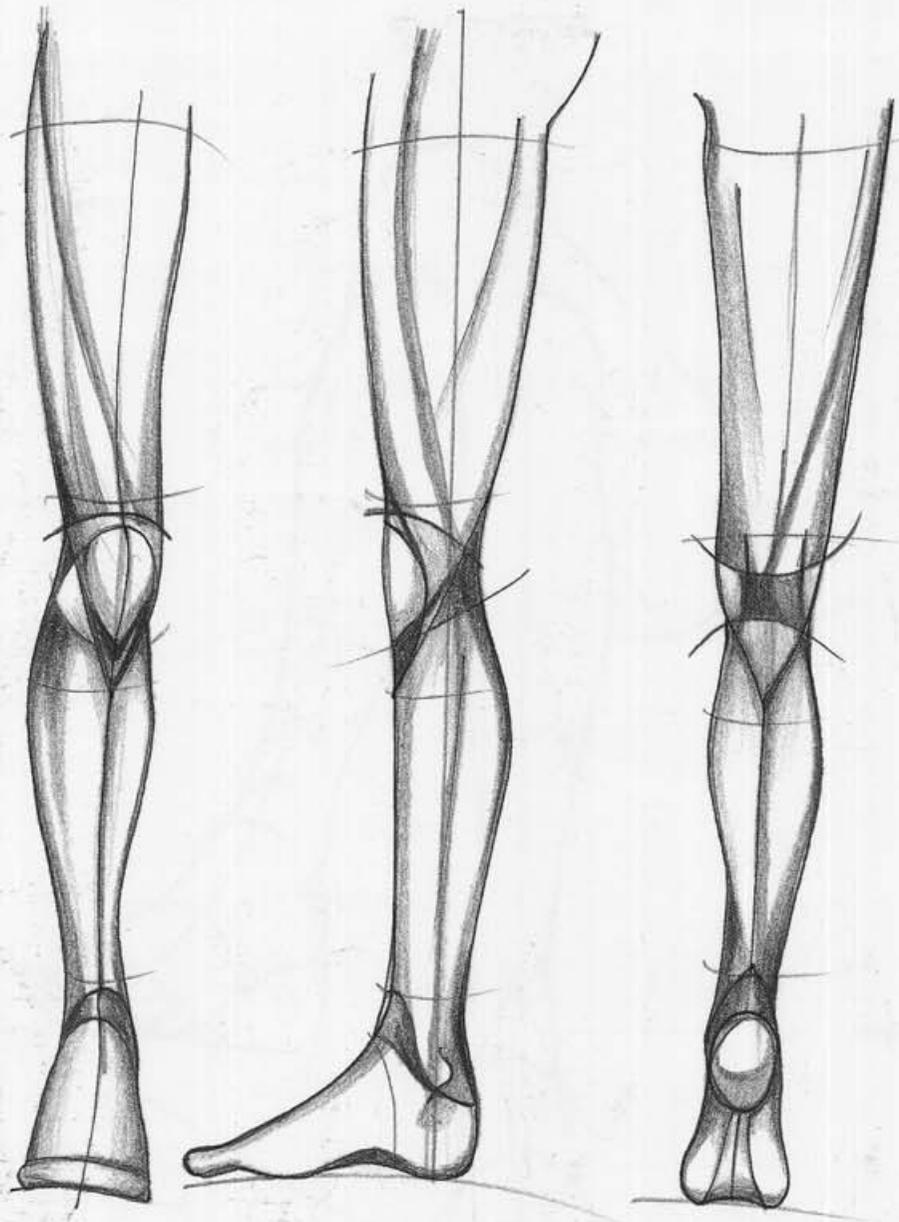
La pierna es la extremidad inferior del cuerpo humano. Proporcionalmente, la pierna junto con el pie ocupan unos cuatro módulos del canon total de la figura.

Estructuralmente, está formada por tres partes móviles: el muslo, la pierna y el pie, unidas entre sí por las articulaciones de la cadera, la rodilla y el tobillo.

Las distintas partes anatómicas de toda la pierna pueden flexionarse y girar gracias a una estructura ósea móvil de

forma redondeada que permite una gran movilidad, del mismo modo que ocurre con el brazo.

El esquema de máxima de la extremidad inferior puede representarse del mismo modo que el de la superior. Así, los muslos se dibujarán en forma de cilindros estrechados en la base, la pantorrilla en forma de cono truncado y el pie en forma de cuña. Las articulaciones se representarán mediante tres esferas de distintas dimensiones.

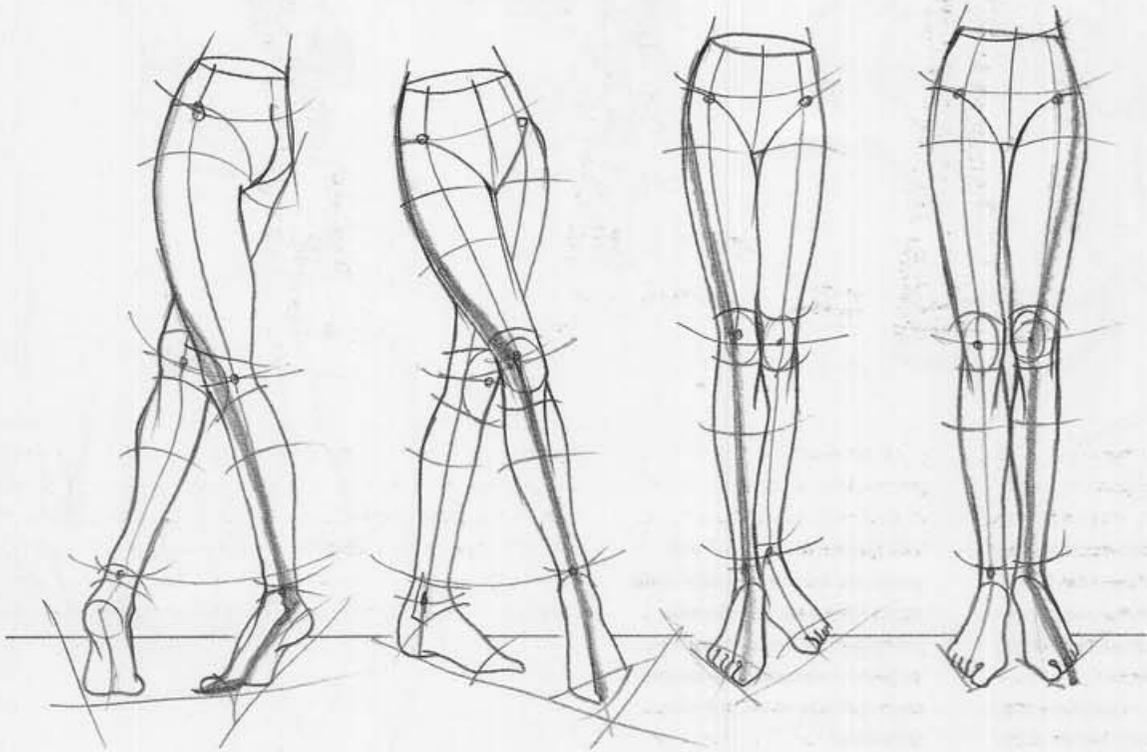
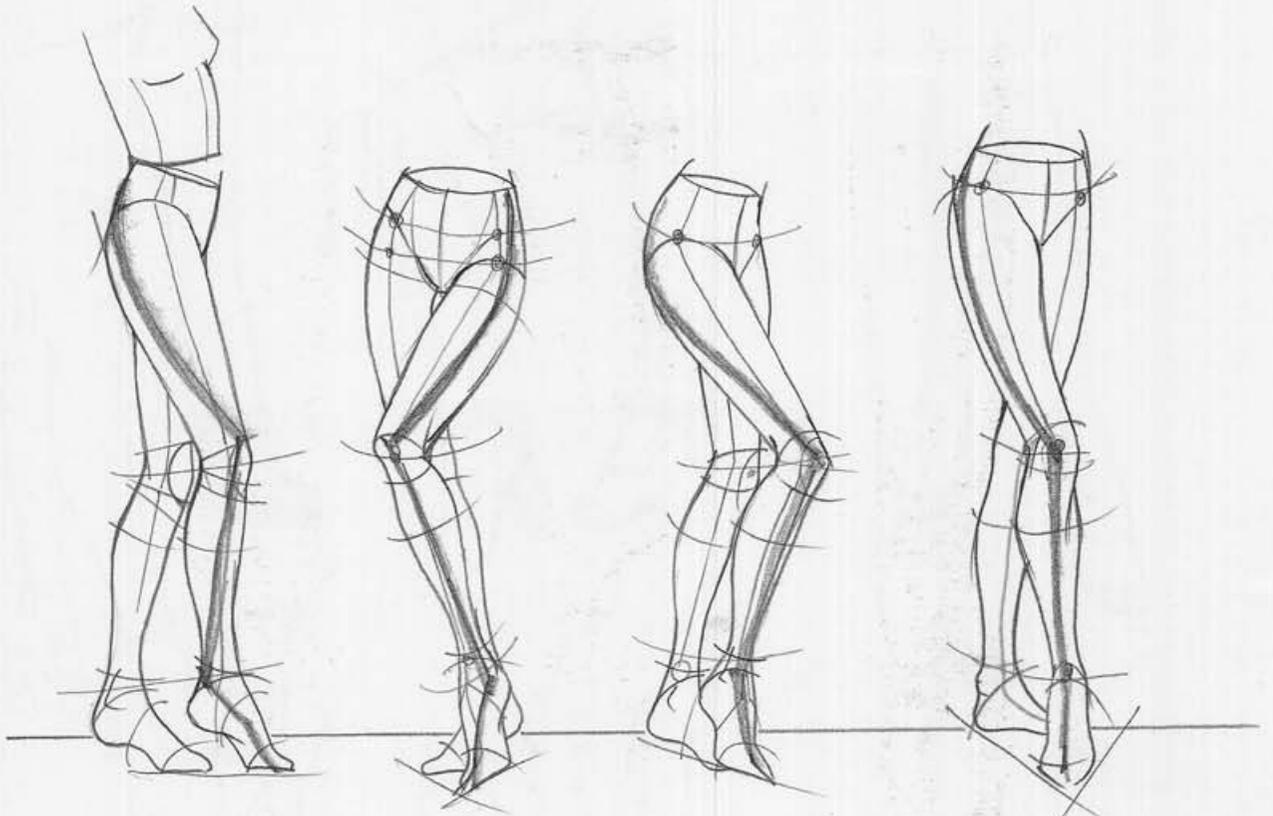


La longitud del muslo y la pierna es la misma. La primera diferencia que encontramos en las tres visualizaciones lineales son las distintas estructuras rítmicas. En los dibujos primero y tercero, la estructura rítmica adquiere un aspecto curvado que parte de la articulación de la cadera hasta llegar al centro de la rodilla, para después descender verticalmente

por la parte interior del pie. En la pierna vista de perfil, la estructura rítmica adquiere una forma de S alargada y destaca el desnivel existente en el pliegue de la rodilla, más marcado por detrás que por delante. La vista frontal de las piernas juntas revela los puntos de contacto de la musculatura: la parte superior interna de los muslos, las rodillas, las pan-

torrillas y los tobillos. En cambio, las zonas que no están en contacto son: la parte interna de los muslos y el pubis, la rodilla y la pantorrilla, la parte inferior de las piernas, y el tobillo y el pie.

Piernas derechas representadas desde distintas perspectivas con la delineación de las estructuras rítmicas, de articulación y flexión. Los volúmenes y las relaciones proporcionales cambian según el escorzo representado.



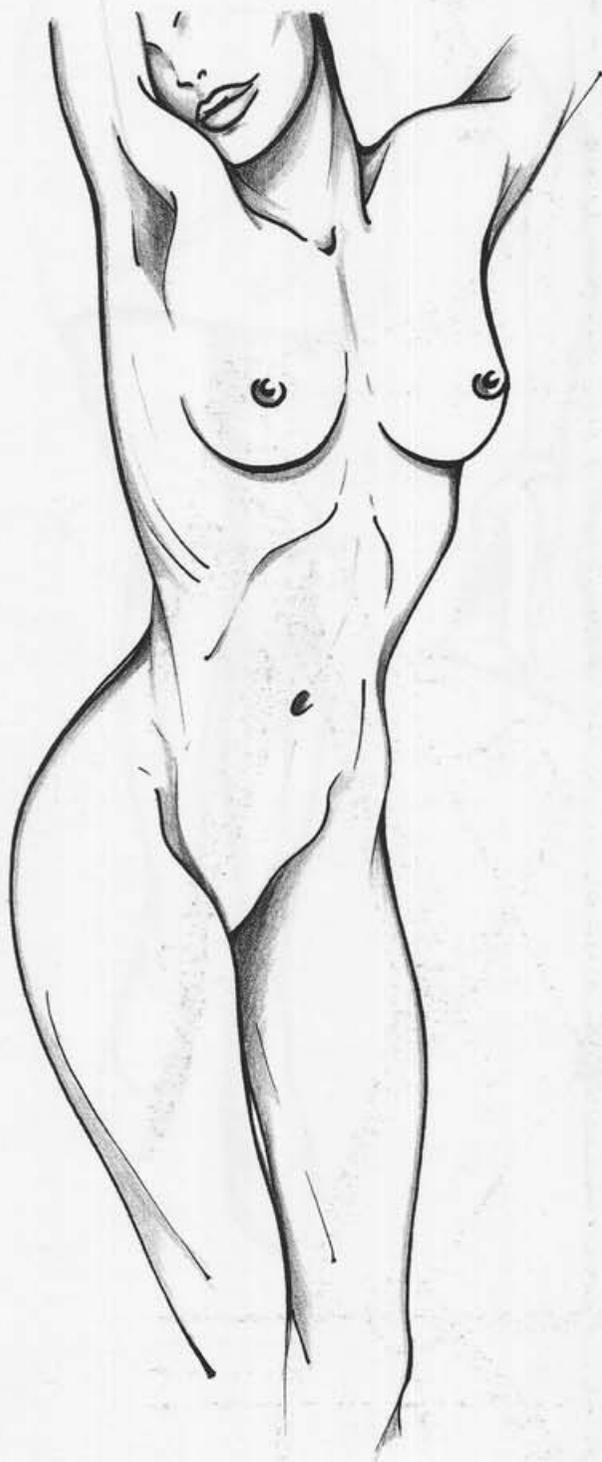








## EL BUSTO

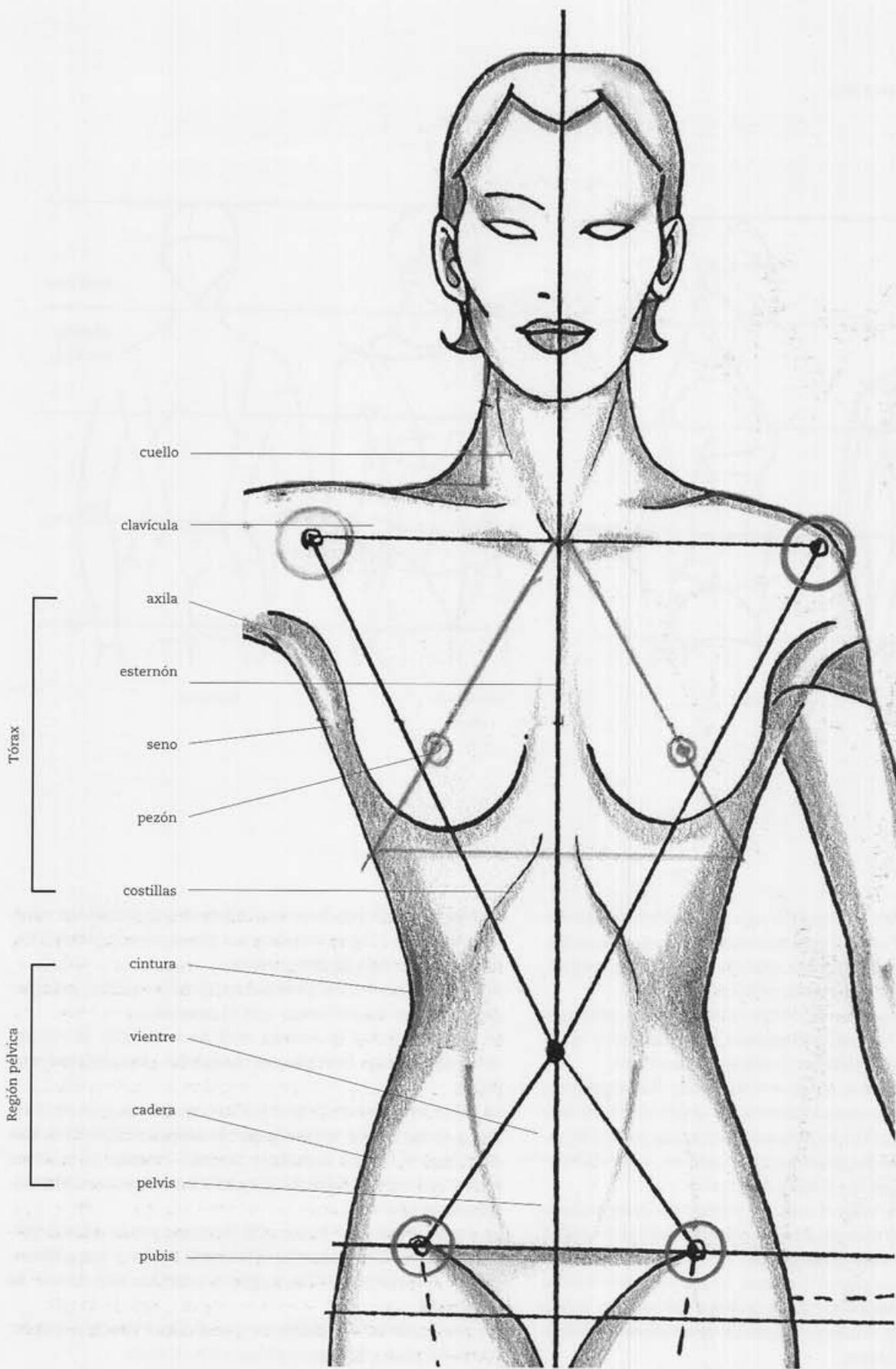


El busto es sin duda la parte anatómica más importante y atractiva de la figura femenina. Su gran calidad artística y su estructura lo convierten en el protagonista absoluto.

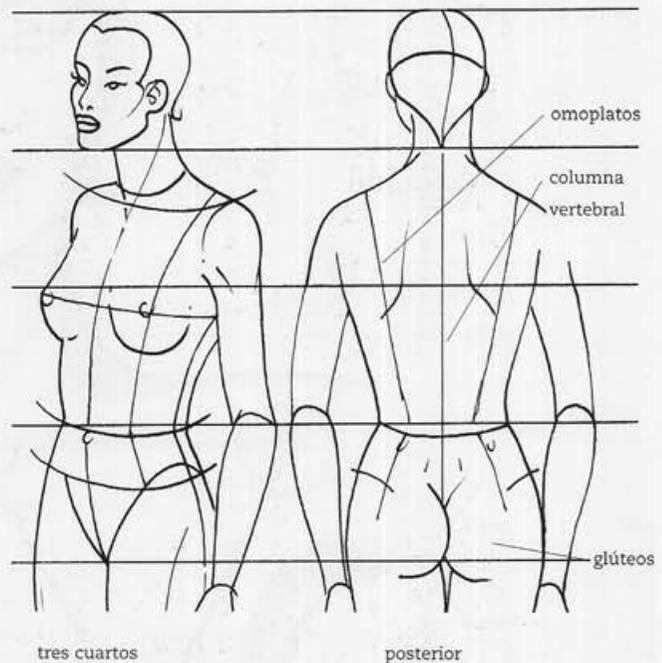
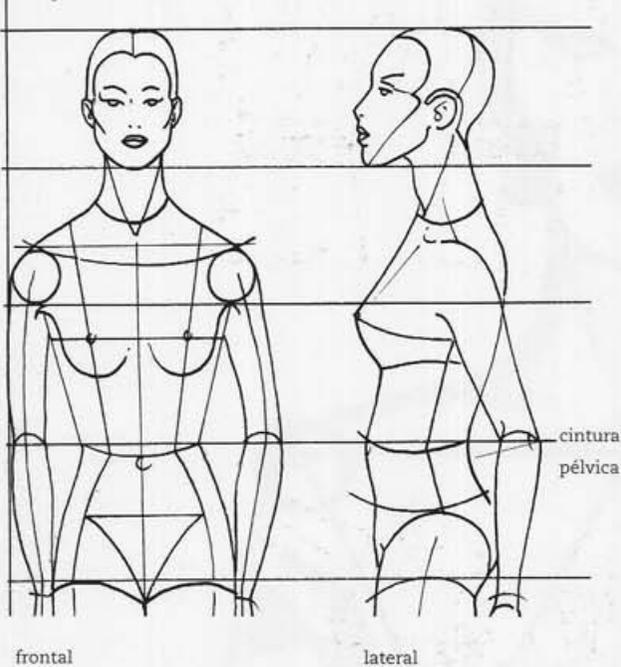
A los estilistas les encanta cubrirlo con vestidos de noche de escotes sorprendentes o destacar su sinuosidad con trajes sastre muy femeninos.

El busto es el punto clave del figurín de moda, y la capacidad de reproducir todos sus ángulos y movimientos a la perfección denota una gran habilidad artística.

En cambio, si el busto se dibuja desproporcionado o demasiado rígido, deteriora toda la figura, desequilibra la vestibilidad y anula el figurín. Las modelos están muy instruidas en el arte de caminar con paso grave y solemne para moverse de un modo tan artístico y, para comprender verazmente cada pequeña torsión, cada tensión y cada coordinación muscular, debe prestarse mucha atención al más mínimo movimiento. Por tanto, resulta indispensable realizar numerosos ejercicios para que cada pose resulte perfectamente armoniosa.



Perspectiva:



Proporcionalmente, el busto ocupa dos módulos y medio en el canon total de la figura femenina. Estructuralmente, está formado por dos partes articuladas de distintas proporciones, el tórax y la región pélvica.

Ambos componentes anatómicos constituyen la principal diferencia entre el cuerpo femenino, más sinuoso y artístico, y el masculino, más imponente y musculoso.

De frente y de arriba abajo encontramos las siguientes partes: el cuello, de forma cilíndrica y unido al tronco tras la clavícula; los hombros, más pequeños que los del hombre y de la misma longitud que las caderas, y las clavículas, que se unen en la cavidad del cuello.

A continuación se halla el tórax, la estructura independiente más grande del cuerpo, donde encontramos las costillas, el esternón, los senos y las axilas.

Para determinar la posición exacta de los pezones, resulta útil trazar dos líneas a 45° de la cavidad del cuello a través de la caja torácica. Obsérvese que los pezones están orientados hacia el exterior.

La forma de los senos de una adolescente puede ser similar a la de un cáliz invertido y las dimensiones pueden variar según el tipo de complexión.

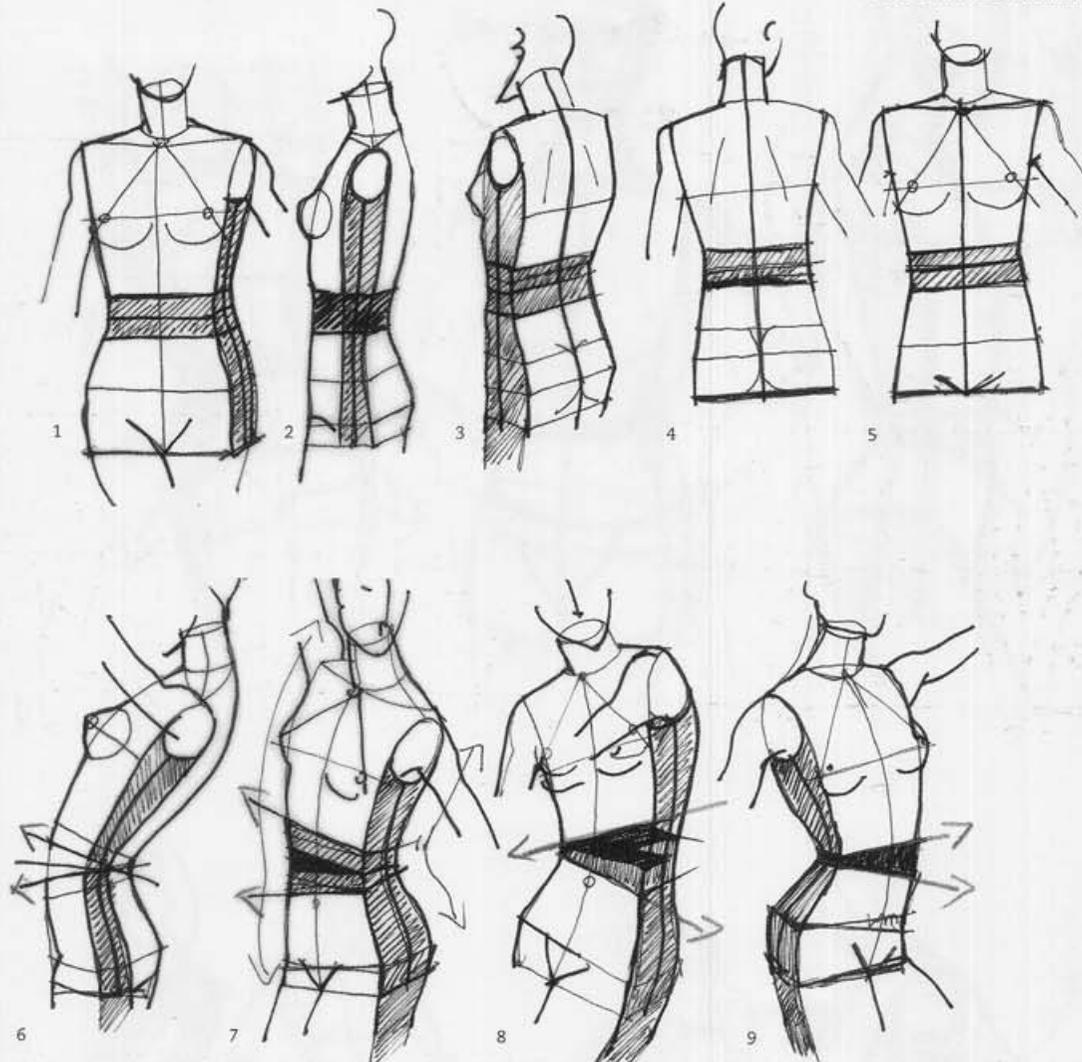
El busto se une a las caderas en el talle, mucho más pequeño y algo más elevado que el masculino.

La región pélvica (o pelvis) está formada por el vientre —con el ombligo ligeramente hundido—, las caderas y el pubis.

La parte dorsal se distingue por los omoplatos, que se mueven a tenor de los brazos, y por la columna vertebral, que mantiene el tronco erguido y permite realizar numerosos movimientos y posiciones gracias a su singular conformación anatómica.

La parte inferior del busto está formada por la cintura pélvica, que se extiende tras el hueso sacro y los glúteos, cuyos músculos medios y grandes crean una forma de mariposa.

De perfil, puede comprobarse que el tórax tiende a quedar hacia delante y la región pélvica hacia atrás.



10

La forma básica del tronco se sintetiza en dos estructuras móviles: el tórax y la región pélvica.

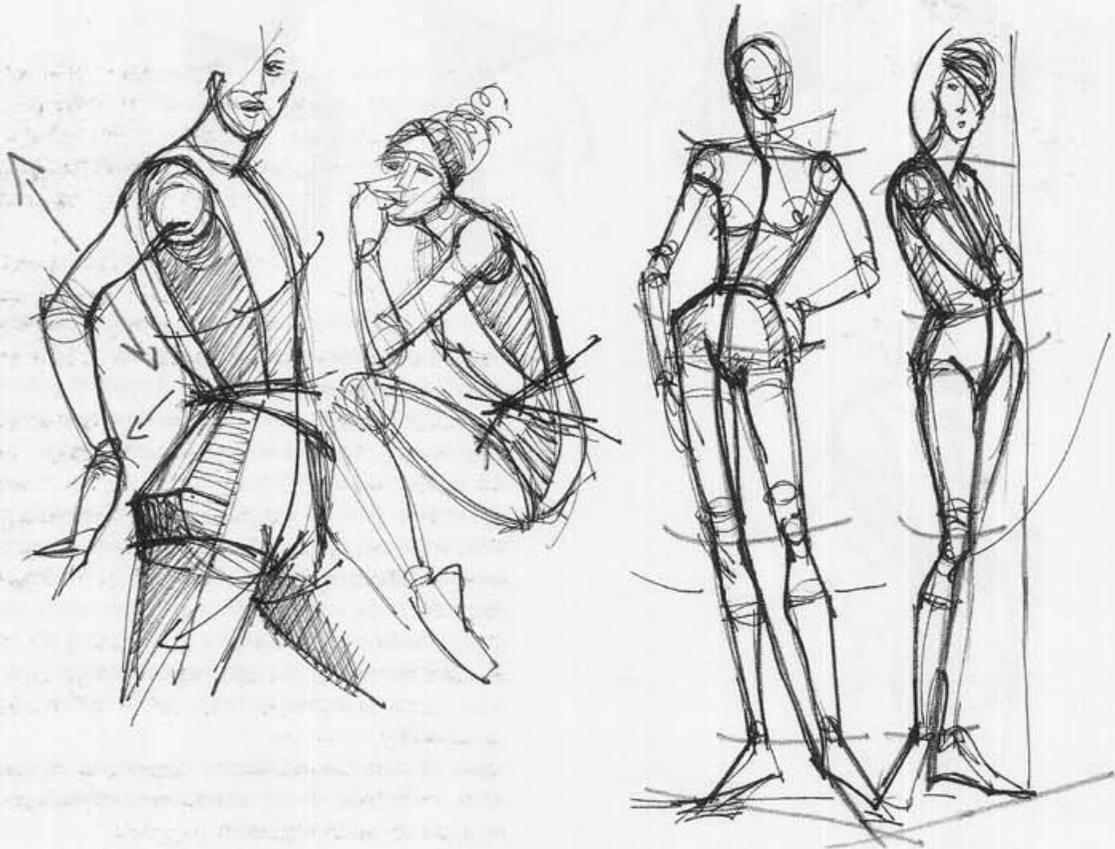
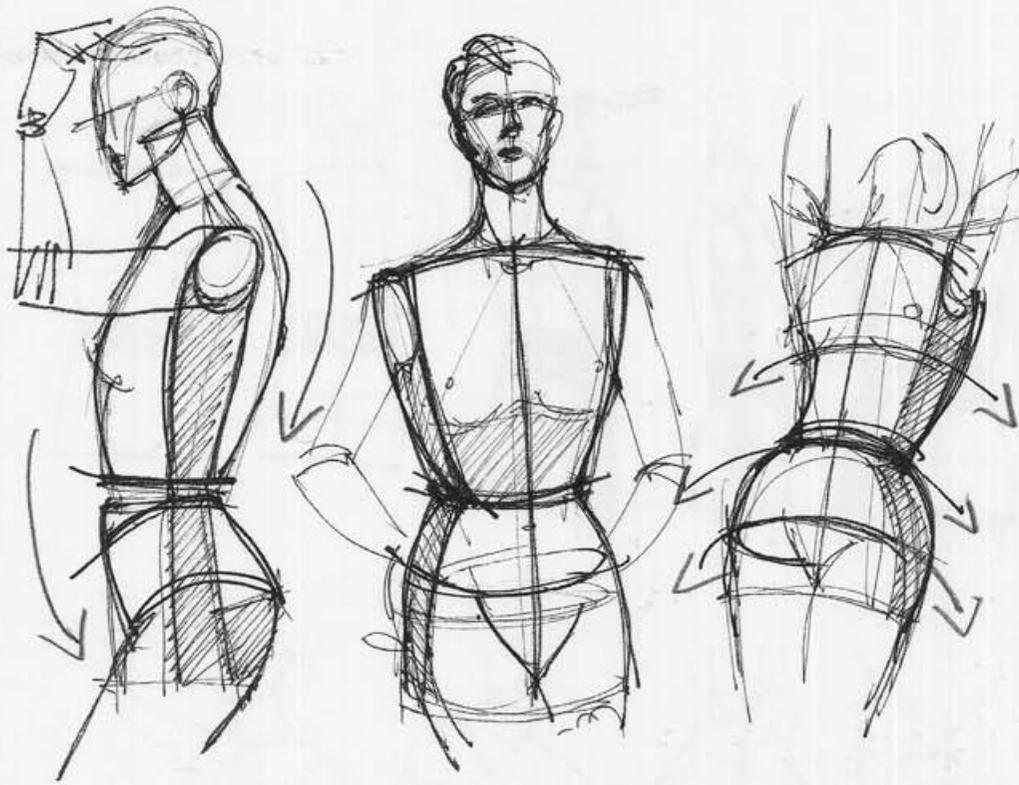
El tórax puede representarse frontal y posteriormente en forma de trapecio (1, 4 y 5), mientras que lateralmente y en escorzo, su aspecto será más redondeado, prácticamente en forma de barril (2 y 3).

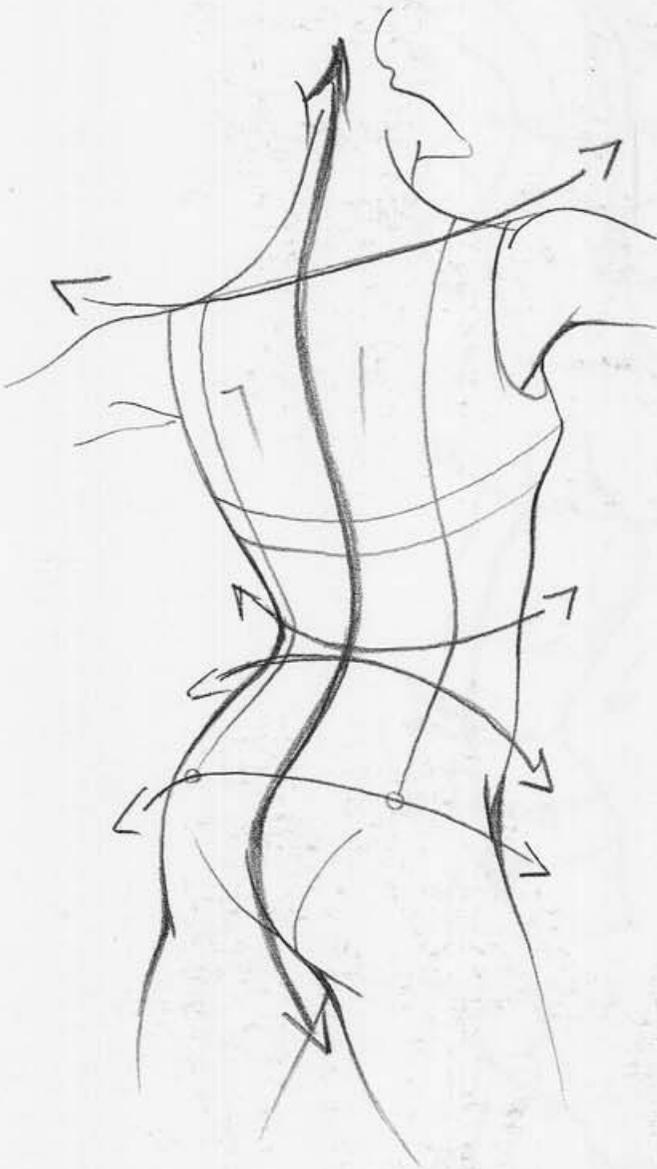
La región pélvica se representa de frente y de espaldas mediante un trapecio más achatado cuya base posee la misma longitud que los hombros (1, 4 y 5).

De lado y de escorzo, ésta se representa como una caja cuneiforme que incluye los glúteos (2 y 3).

Fíjese bien en las partes que sobresalen y se retraen en el tórax y en la región pélvica, así como en su relación proporcional.

Para destacar la dinámica de ambas regiones o de una sola, en la zona de las caderas y la cintura se ha empleado la técnica del claroscuro.





Los esquemas que aparecen en estas páginas representan las torsiones más habituales de las maniqués.

Se trata de poses seleccionadas entre infinitos movimientos, elegidas cuidadosamente para mostrar un resumen de los movimientos más utilizados por las modelos cuando desfilan o posan.

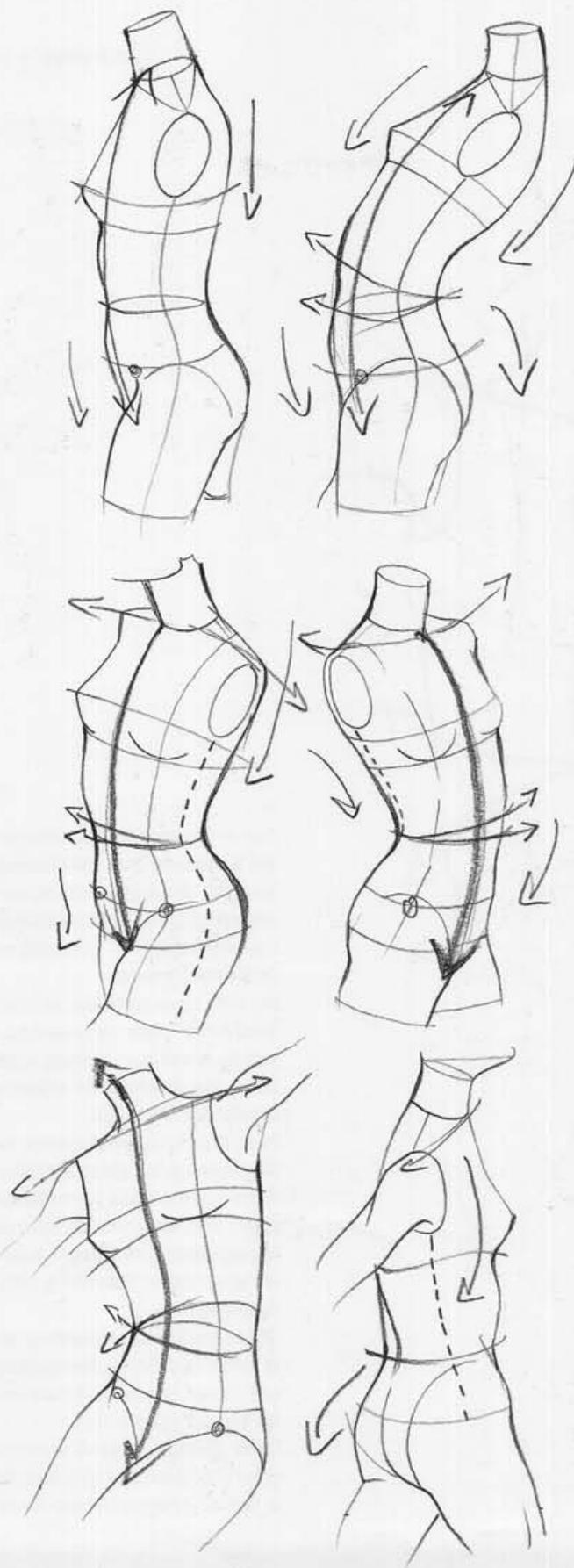
En este caso también se recomienda adquirir la habilidad necesaria para representar cualquier movimiento que pueda realizar el tronco, aunque normalmente sólo se utilizan las poses más adecuadas al código expositivo del diseñador de moda.

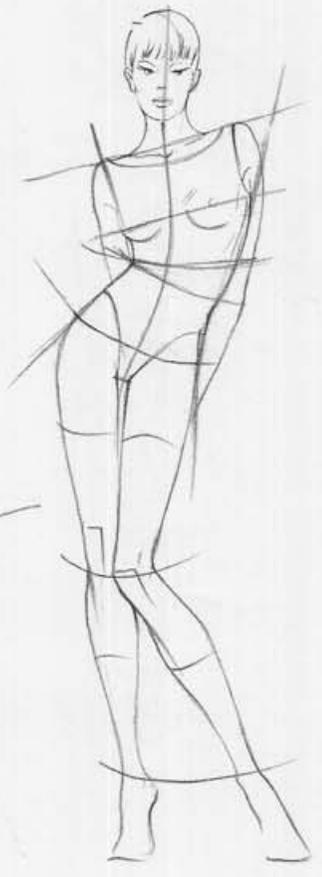
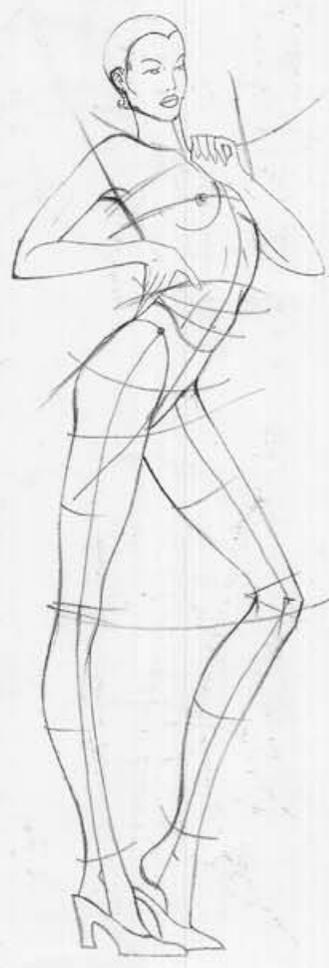
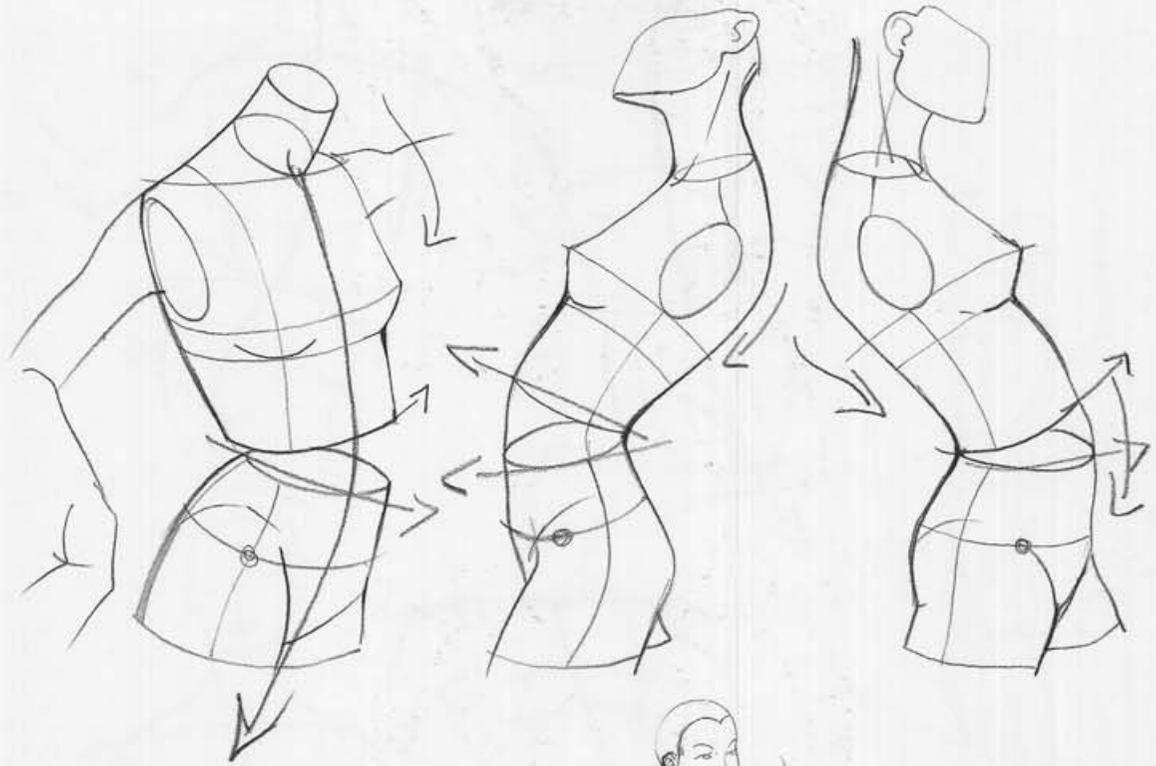
Para reproducir fielmente tanto las masas como las contracciones y las contratorsiones del cuerpo, es imprescindible determinar inmediatamente la estructura rítmica junto con el esquema de máxima del busto y de la pelvis. Visualmente, se trazará una línea más marcada para destacar el ritmo interno y otra más sutil para visualizar la dirección.

Todos los bustos aparecen marcados con líneas curvas en el seno, la cintura, las caderas y las ingles.

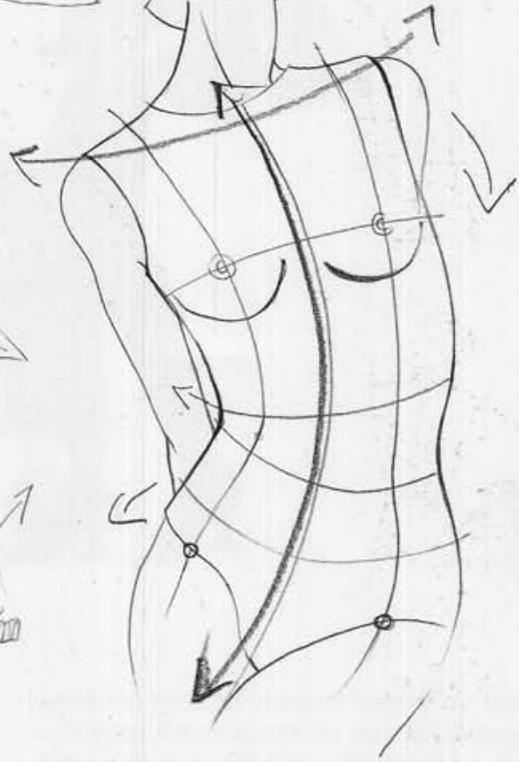
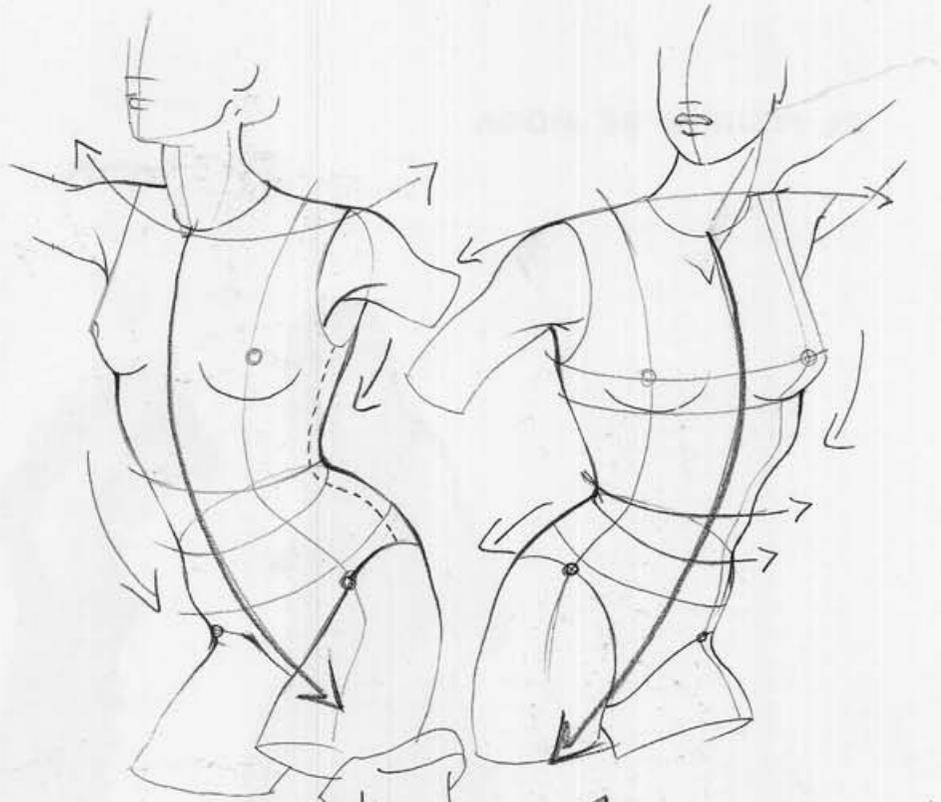
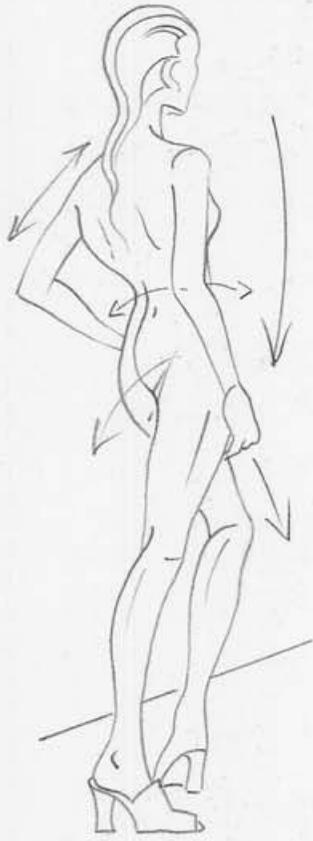
Las líneas trazadas de arriba abajo definen la mitad frontal lateral y posterior.

Cada flexión lateral va acompañada de una extensión opuesta, mientras que a cada movimiento de los hombros le sigue un alejamiento de la pelvis.









## EL FIGURÍN DE MODA



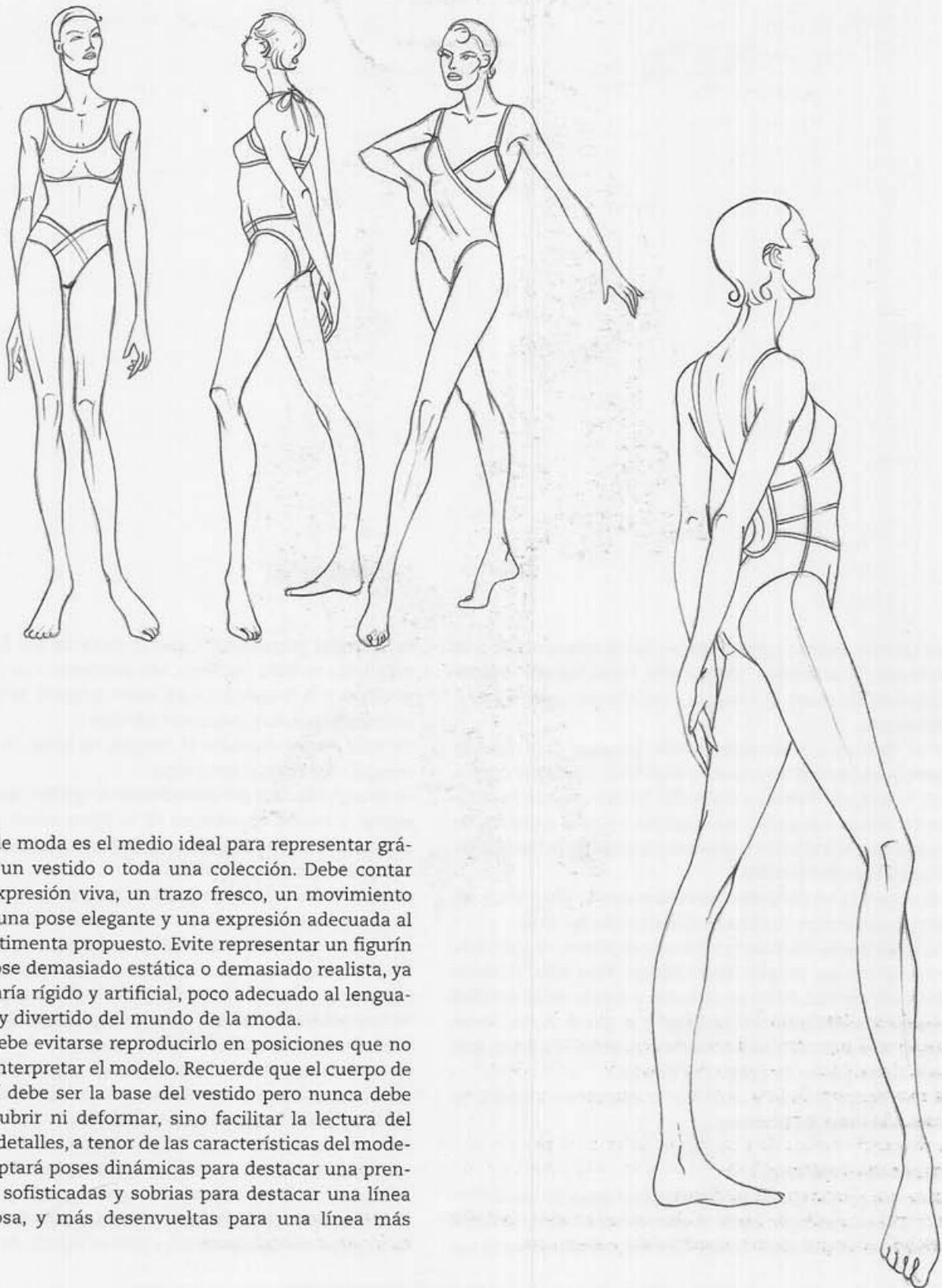
Cuando se dibuja un cuerpo humano no debe olvidarse que se está representando un ser animado. Así, en el ámbito del diseño de moda es básico observar detenidamente los movimientos habituales de las maniqués, que son flexibles, sinuosos y ágiles.

La maniquí camina de una forma única e irrepetible, gira y se contonea admirablemente, se detiene y muestra unas poses que desafían el equilibrio.

La forma de andar de las modelos profesionales fascina e incluso subyuga ante tanta seducción y elegancia.

En estas páginas intentaremos comprender cómo es posible reproducir de forma gráfica y con pocos trazos estos movimientos excepcionalmente artísticos y dinámicos. En ocasiones se analizarán las relaciones de torsión y contratorsión del busto, aislando individualmente en cada pose la estructura rítmica y las relaciones proporcionales.

Como en los ejercicios anteriores de este libro, calque los dibujos y después repítalos a mano alzada para pasar a continuación a estudiar del natural representando maniqués en distintas poses.



El figurín de moda es el medio ideal para representar gráficamente un vestido o toda una colección. Debe contar con una expresión viva, un trazo fresco, un movimiento dinámico, una pose elegante y una expresión adecuada al tipo de vestimenta propuesto. Evite representar un figurín con una pose demasiado estática o demasiado realista, ya que resultaría rígido y artificial, poco adecuado al lenguaje efímero y divertido del mundo de la moda.

También debe evitarse reproducirlo en posiciones que no permitan interpretar el modelo. Recuerde que el cuerpo de la maniquí debe ser la base del vestido pero nunca debe destacar, cubrir ni deformar, sino facilitar la lectura del corte y los detalles, a tenor de las características del modelo. Así, adoptará poses dinámicas para destacar una prenda amplia, sofisticadas y sobrias para destacar una línea más rigurosa, y más desenvueltas para una línea más juvenil.

Para que un cuerpo cobre vida no basta con conocer a la perfección la anatomía, ya que una copia excesivamente fiel podría bloquear la imagen, dándole un aspecto frío e impersonal.

Por el contrario, es imprescindible plasmar con algunos trazos la expresión adecuada y distribuir los pesos corporales marcando dentro y fuera del cuerpo planos de incidencia, líneas comparativas, ángulos y líneas a plomo, de manera que sea posible reproducir la pose de la modelo de la forma más fiel posible.

Para empezar, es necesario individualizar la línea clave, es decir, la estructura rítmica propia de cada modelo.

Esta línea puede adoptar numerosos aspectos, ya que cada forma posee su propio ritmo básico. Para ello, primero debe trazarse una línea en el busto a través de la cavidad del cuello, el esternón, el ombligo y el pubis. A continuación, se descenderá hasta el suelo siguiendo la pierna, que actúa como punto de apoyo del cuerpo.

En una figura frontal y estática, la estructura rítmica va unida a la línea de la altura.

### Método de realización

Para comprender cómo se distribuye el peso de las distintas masas corporales, trace la estructura rítmica, reduzca el cuerpo a un armazón y visualice esquemáticamente las

estructuras principales como la línea de los hombros, el talle y las caderas, es decir, los segmentos que indican la posición y la longitud de las extremidades, señalando las articulaciones con pequeños círculos.

De esta forma obtendrá el croquis, es decir, la estructura esencial del cuerpo femenino.

En la segunda fase del procedimiento gráfico, deberá representar el boceto de máxima de la figura sobre el armazón estructural, determinando las masas corporales, los contornos y el volumen del cabello.

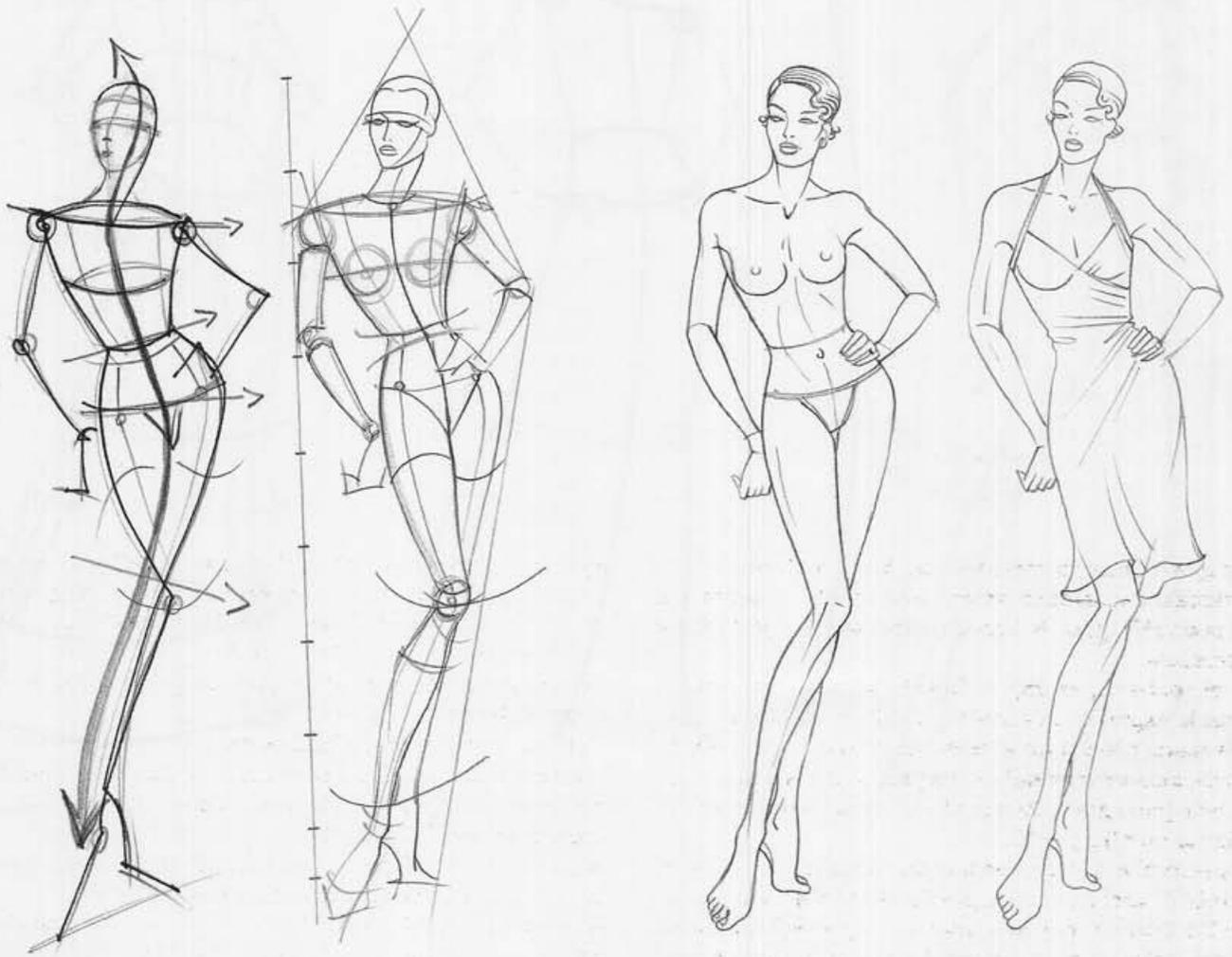
Así, obtendrá una figura geométrica similar a un robot en la que se habrán destacado todas las articulaciones.

A continuación, deberá analizar cada vez con más detalle las distintas características anatómicas hasta lograr reproducir con la máxima fidelidad posible el sujeto examinado. Es importante utilizar un trazo tenue, ya que el dibujo contará con muchos símbolos superpuestos.

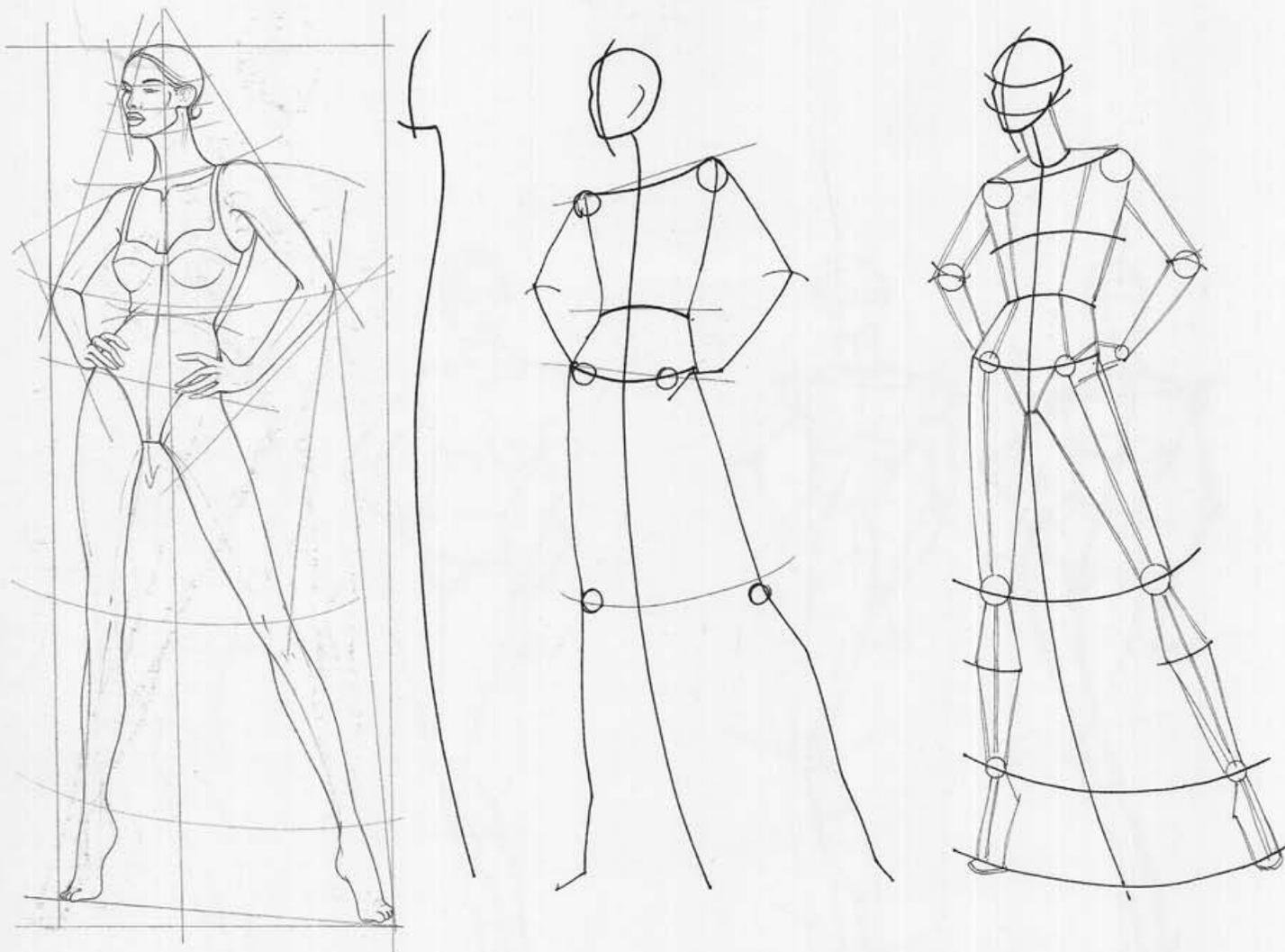
Marque bien sólo los imprescindibles para visualizar el contorno, pero no borre el resto porque también constituyen una parte integrante de su estudio.

Para finalizar, utilice una hoja de papel de calco para calcar únicamente los contornos de la figura, sin incluir los símbolos, líneas y segmentos que ha ido trazando para individualizar perfectamente cada aspecto del cuerpo.

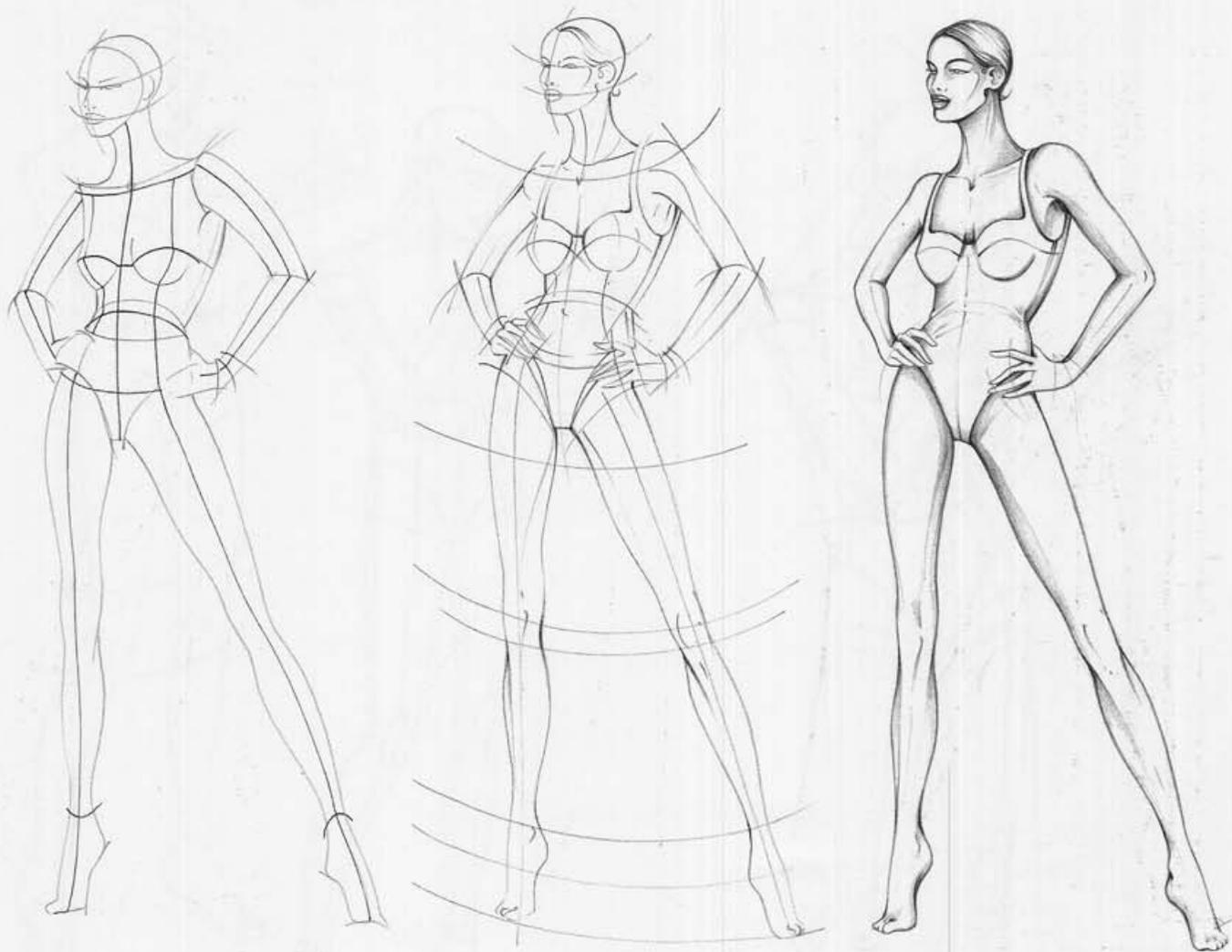
La ságoma resultante será su primer figurín de moda.



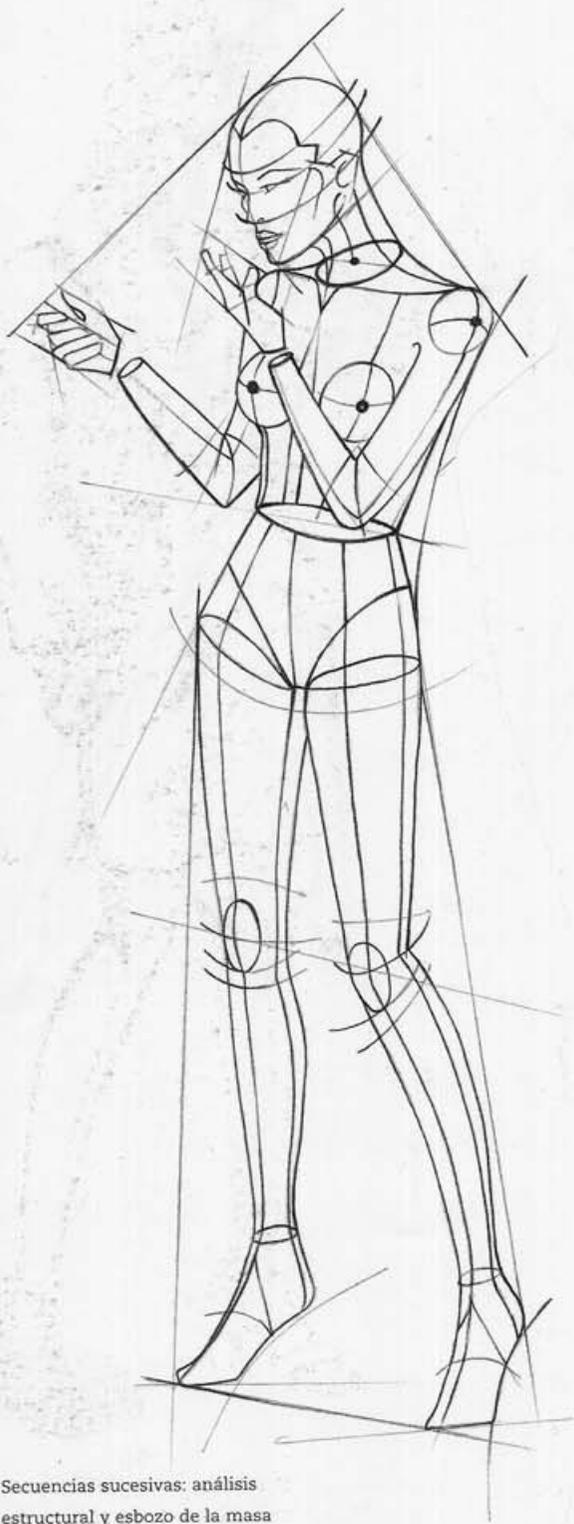
De izquierda a derecha: croquis y distribución de las masas corporales con estructura rítmica. Figura realizada con trazo artístico y figurín de moda.



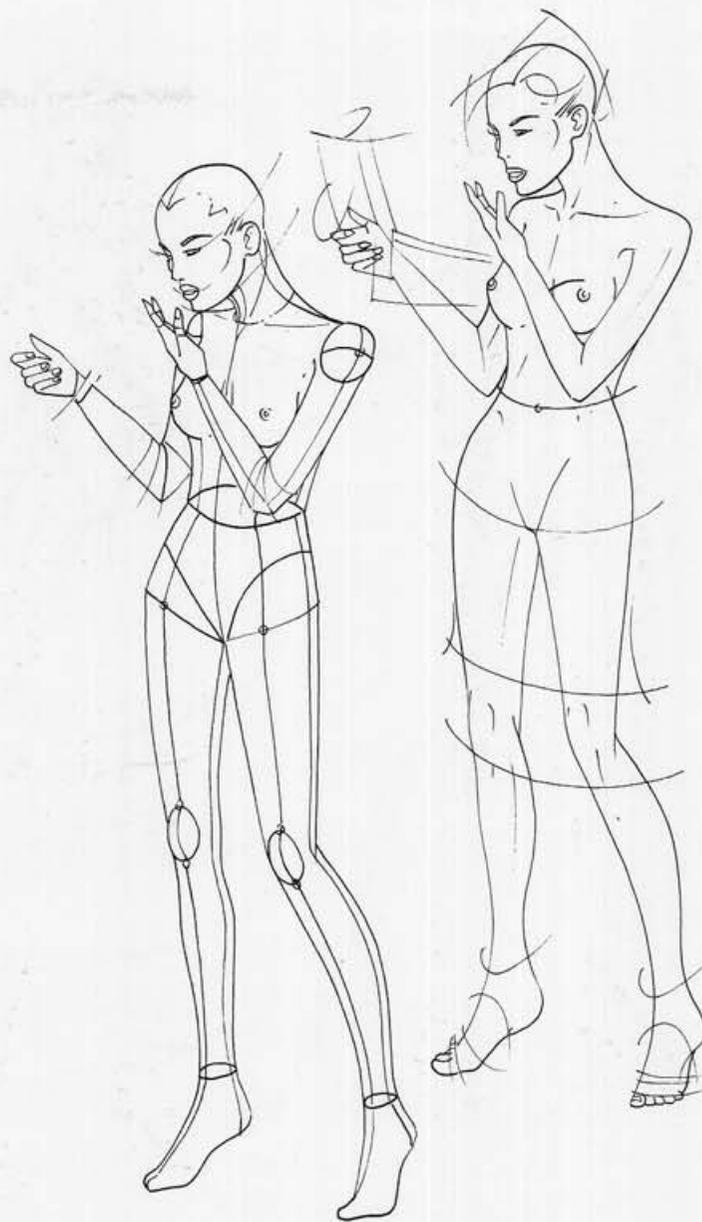
Figurín básico para reproducir.  
De izquierda a derecha:  
Individualización de la línea clave  
o ritmo. Construcción de la estruc-  
tura esquelética en el croquis tra-  
zando la línea de los hombros, la  
cintura y las caderas.  
Visualización esquemática de las  
masas corporales.



De izquierda a derecha:  
Esbozo de máxima de toda la  
figura.  
Análisis detallado de los distintos  
componentes anatómicos.  
Calco de la figura mediante un  
trazo lineal.



Secuencias sucesivas: análisis estructural y esbozo de la masa corporal.



Como en toda disciplina, en el diseño también existen normas para reproducir correctamente cualquier figura o composición. Una de ellas, quizá la más importante, es la de comprender la relación entre los espacios vacíos y llenos. El espacio vacío es el que rodea la figura, mientras que el lleno es la masa que ocupa el cuerpo en un espacio determinado.

Para reproducir fielmente el sujeto estudiado, es básico considerar el espacio vacío como un espacio lleno a todos los efectos.

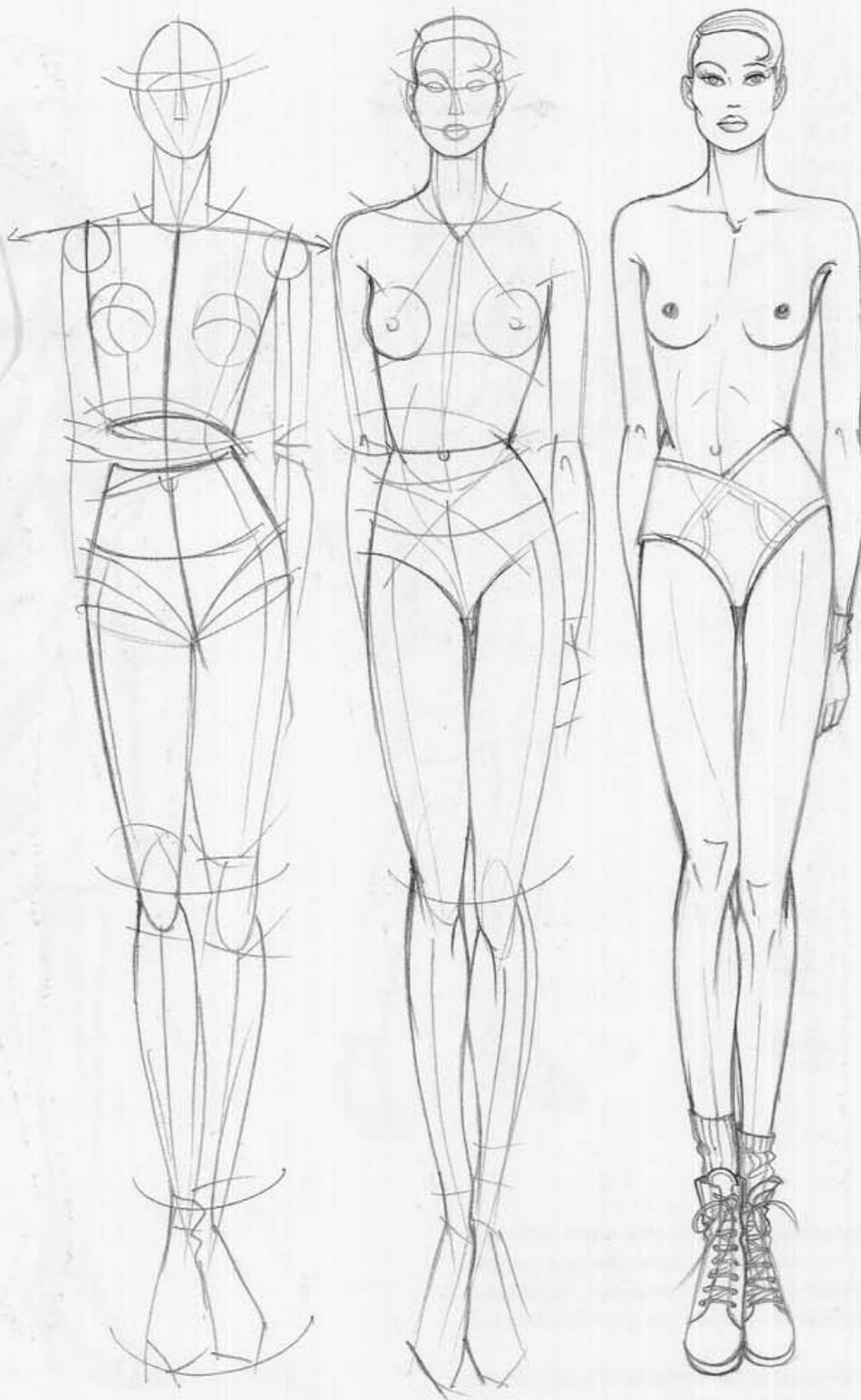


El campo visual que rodea la figura está vacío sólo aparentemente, ya que en realidad es una estructura compleja formada por fuerzas dinámicas, tensiones, equilibrios, relaciones comparativas de proporción y profundidad de perspectiva.

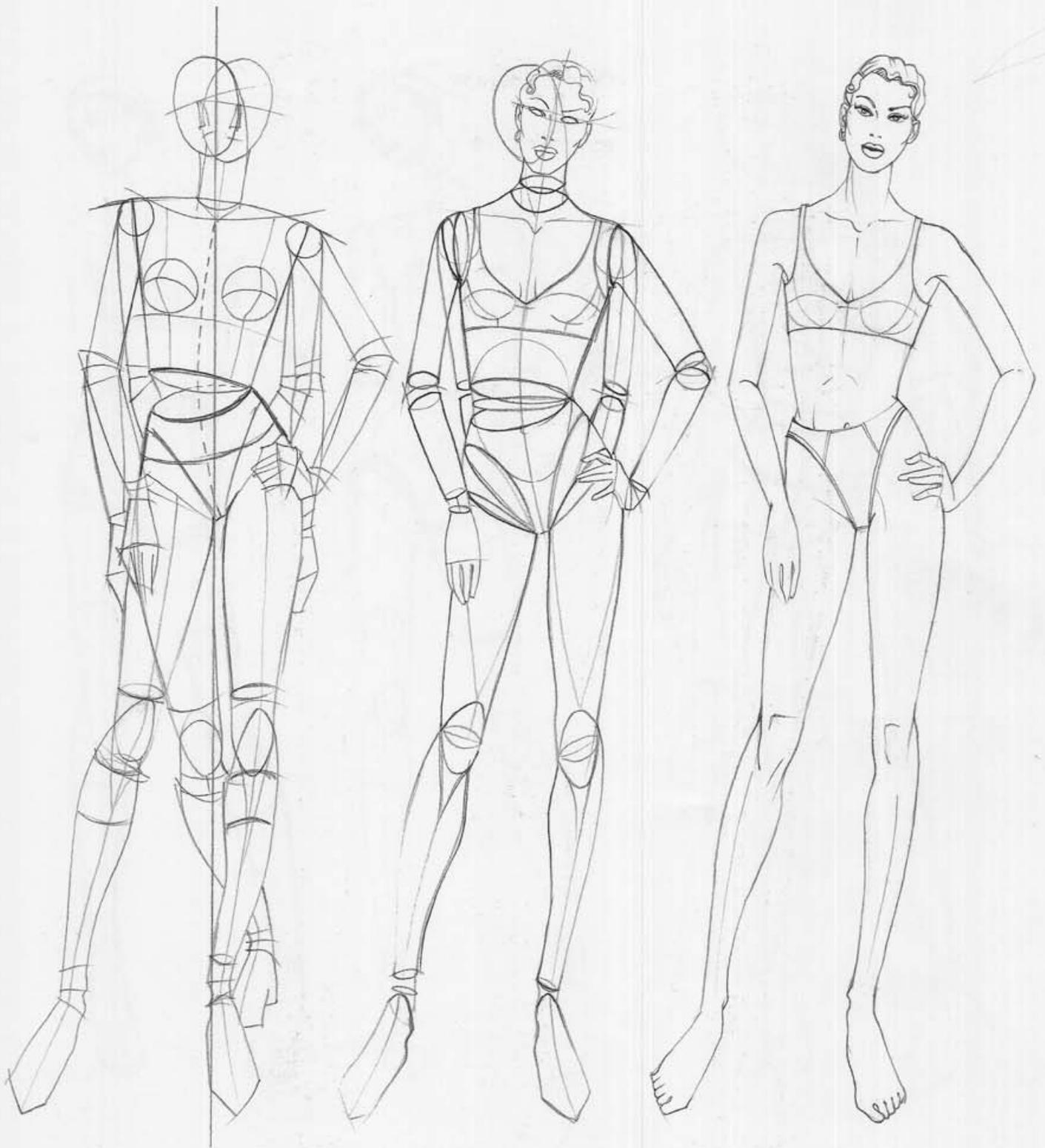
De acuerdo con estas normas, la figura debe analizarse de manera que puedan reproducirse fielmente las proporciones y la expresión.

Se recomienda utilizar papel de calco para visualizar todas las líneas de construcción directamente sobre la figura para después realizar el dibujo a mano alzada.

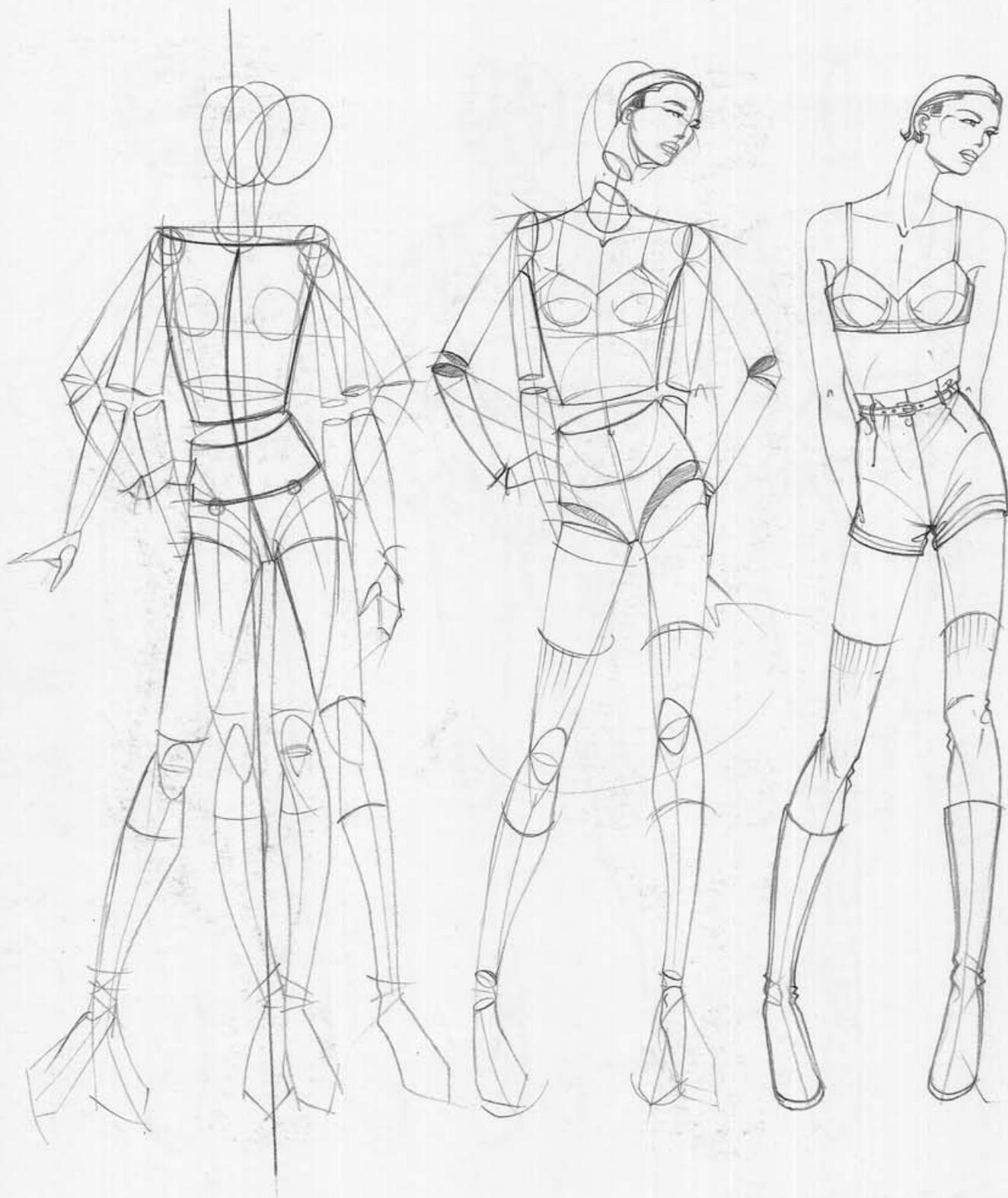
Modelo cada vez más definido.  
Figurín de moda finalizado con trazo artístico y claroscuro tenue.



De izquierda a derecha:  
Análisis estructural y análisis del  
croquis.  
Figurín realizado mediante trazo  
artístico lineal.



De izquierda a derecha:  
Esquema estructural en forma de  
robot. Las extremidades adoptan  
distintas poses. Figurín realizado  
con trazo artístico lineal.



De izquierda a derecha:

Croquis.

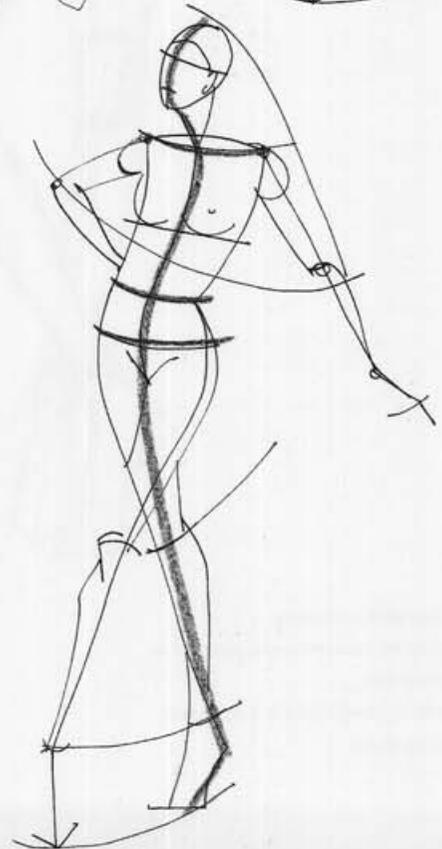
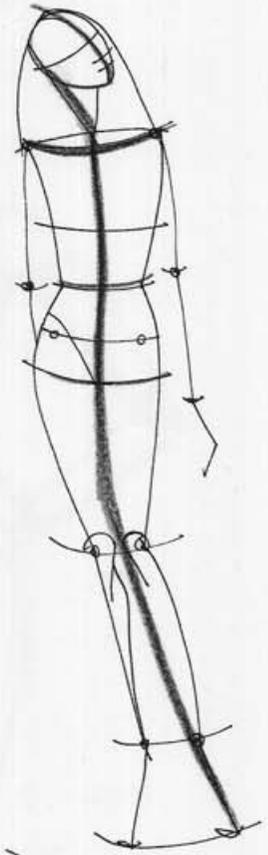
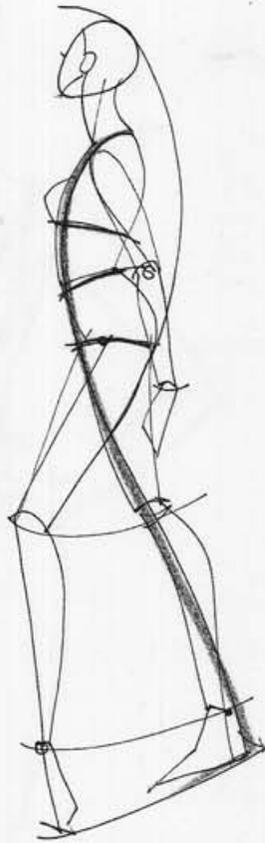
Figura en forma de robot.

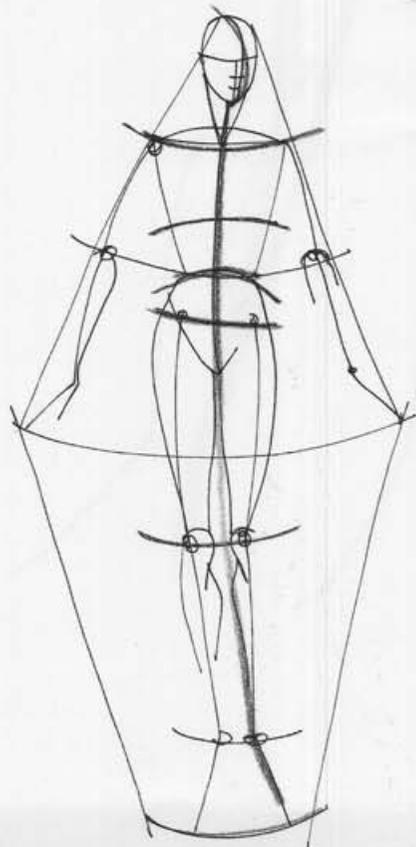
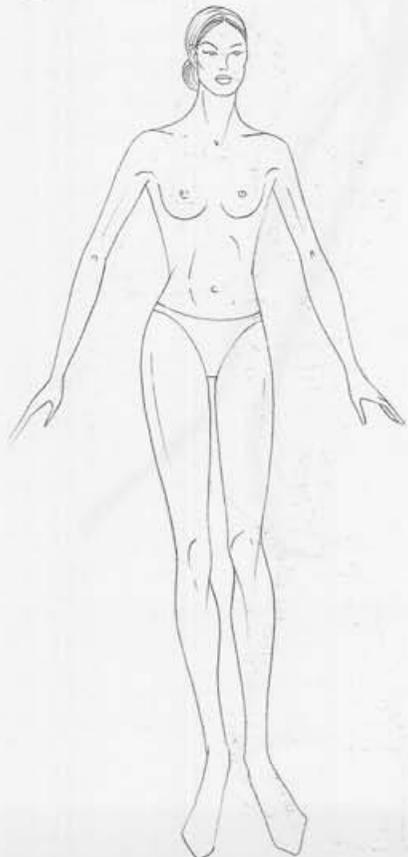
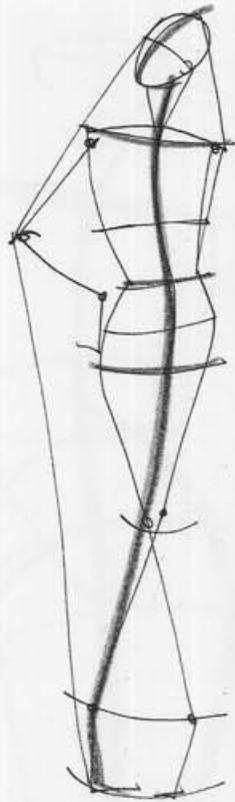
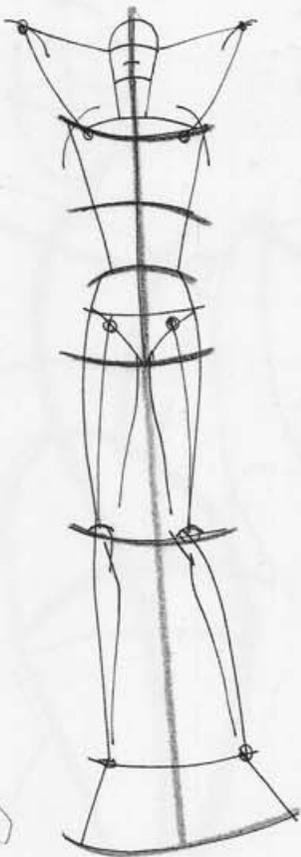
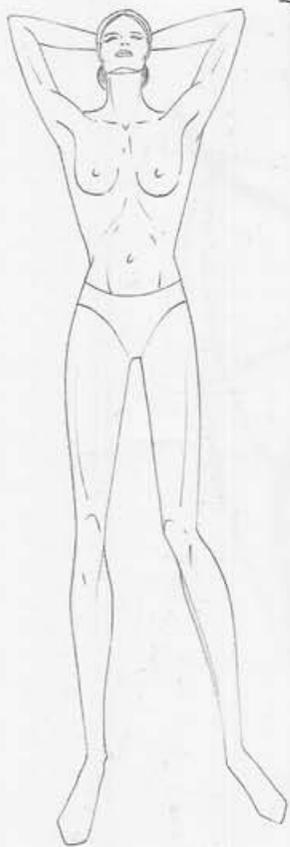
Figurín vestido parcialmente realizado mediante trazo artístico lineal.

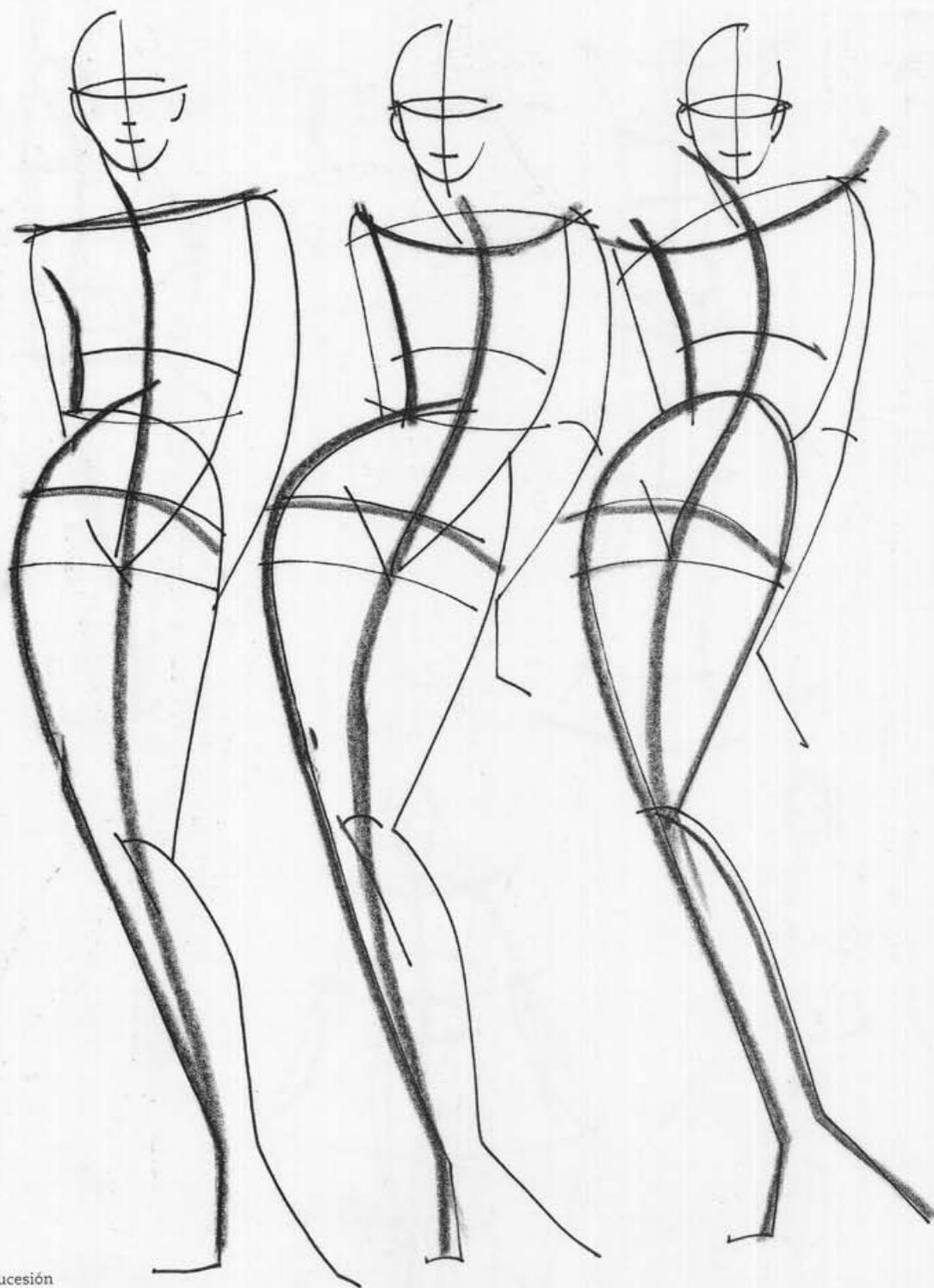


De izquierda a derecha:  
Análisis estructural con segmentos de  
construcción.  
Figurín representado mediante trazo  
artístico lineal.

FIGURA Y ESTRUCTURA RÍTMICA

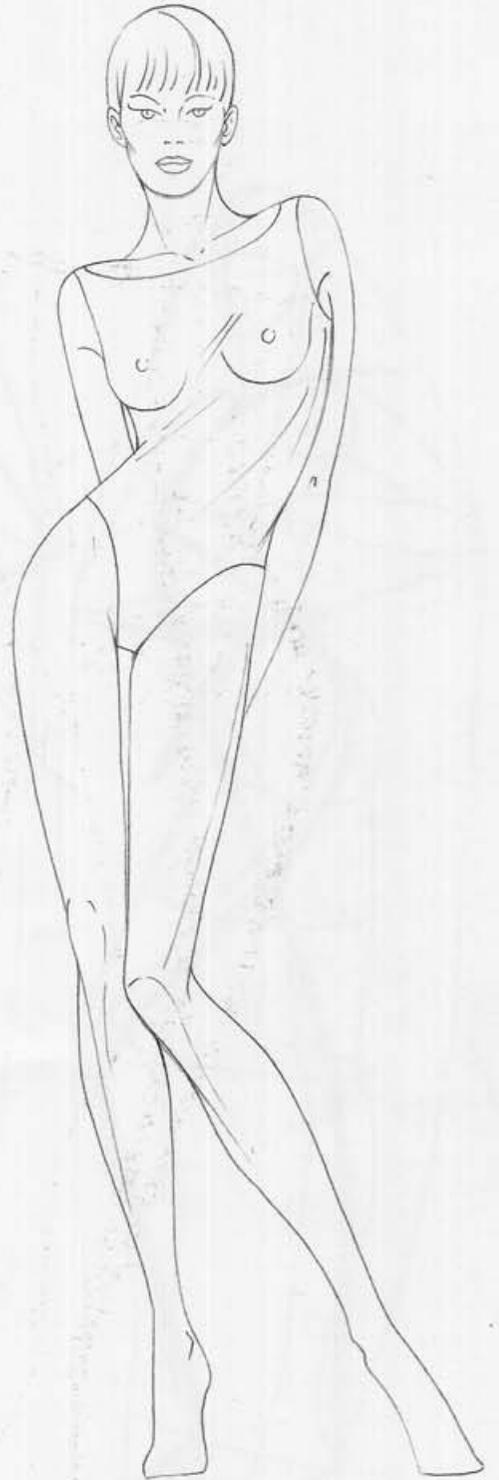
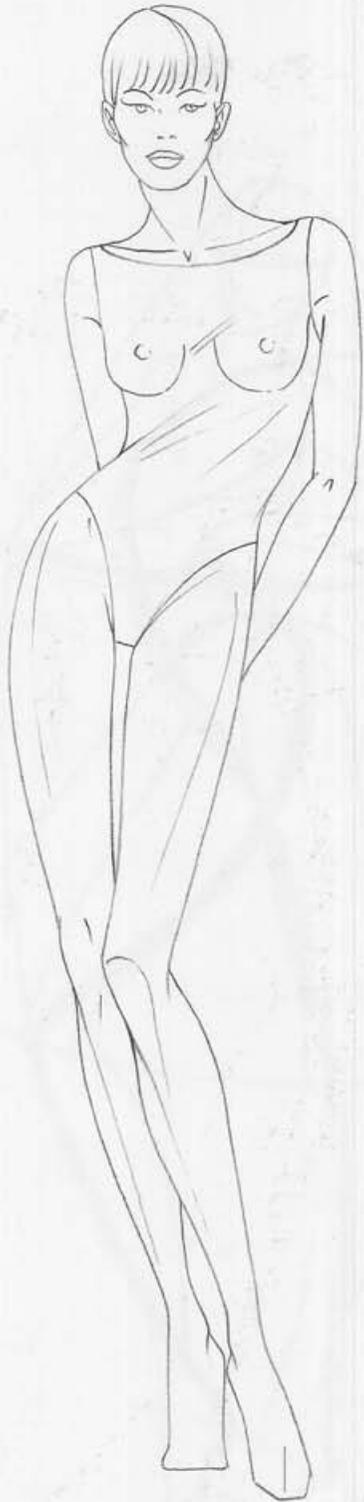
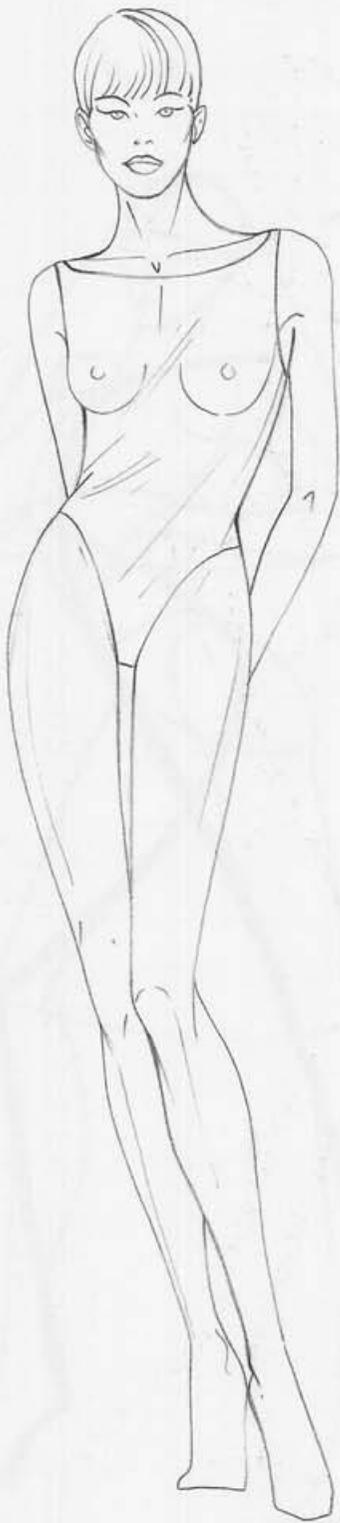


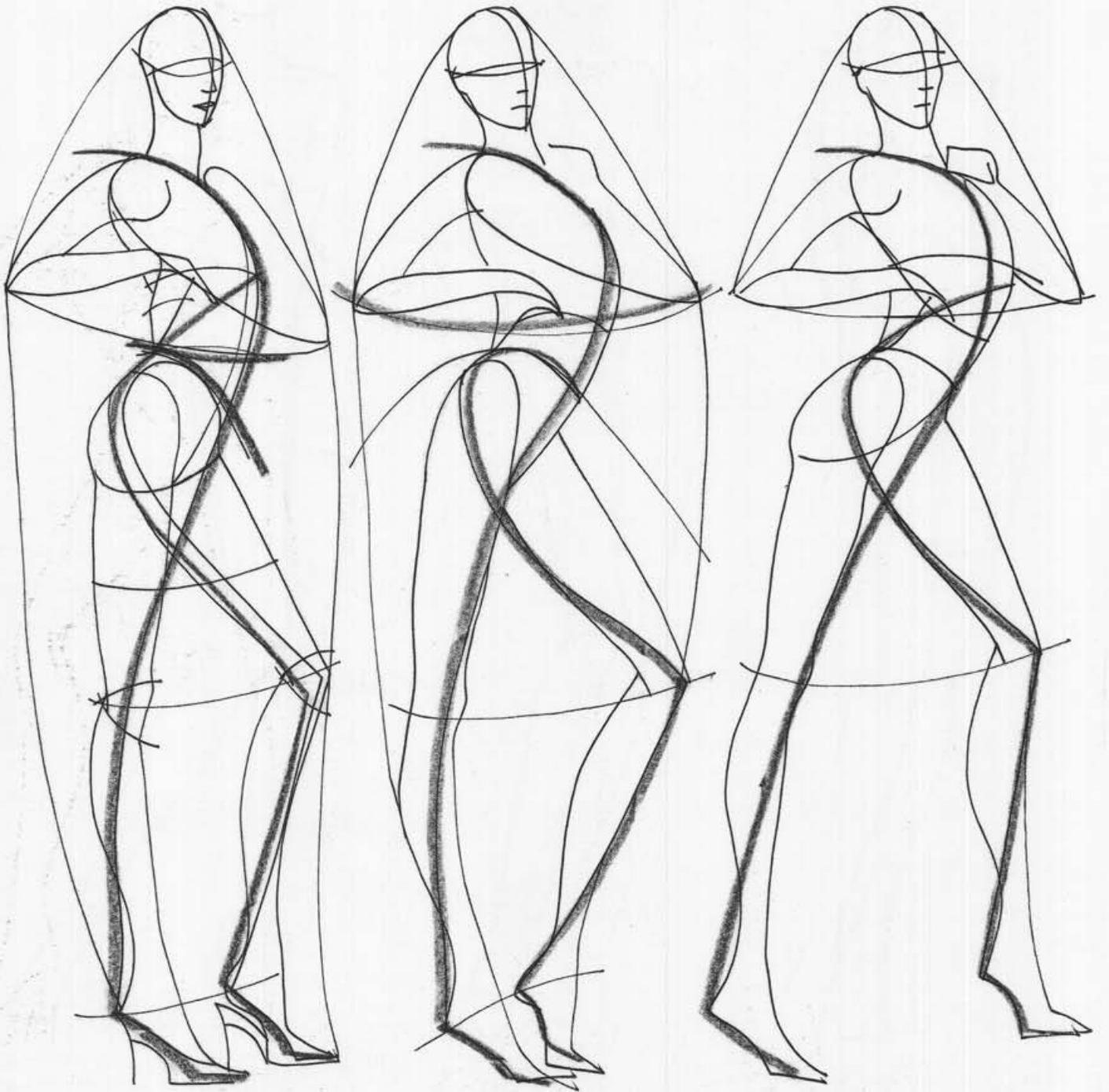


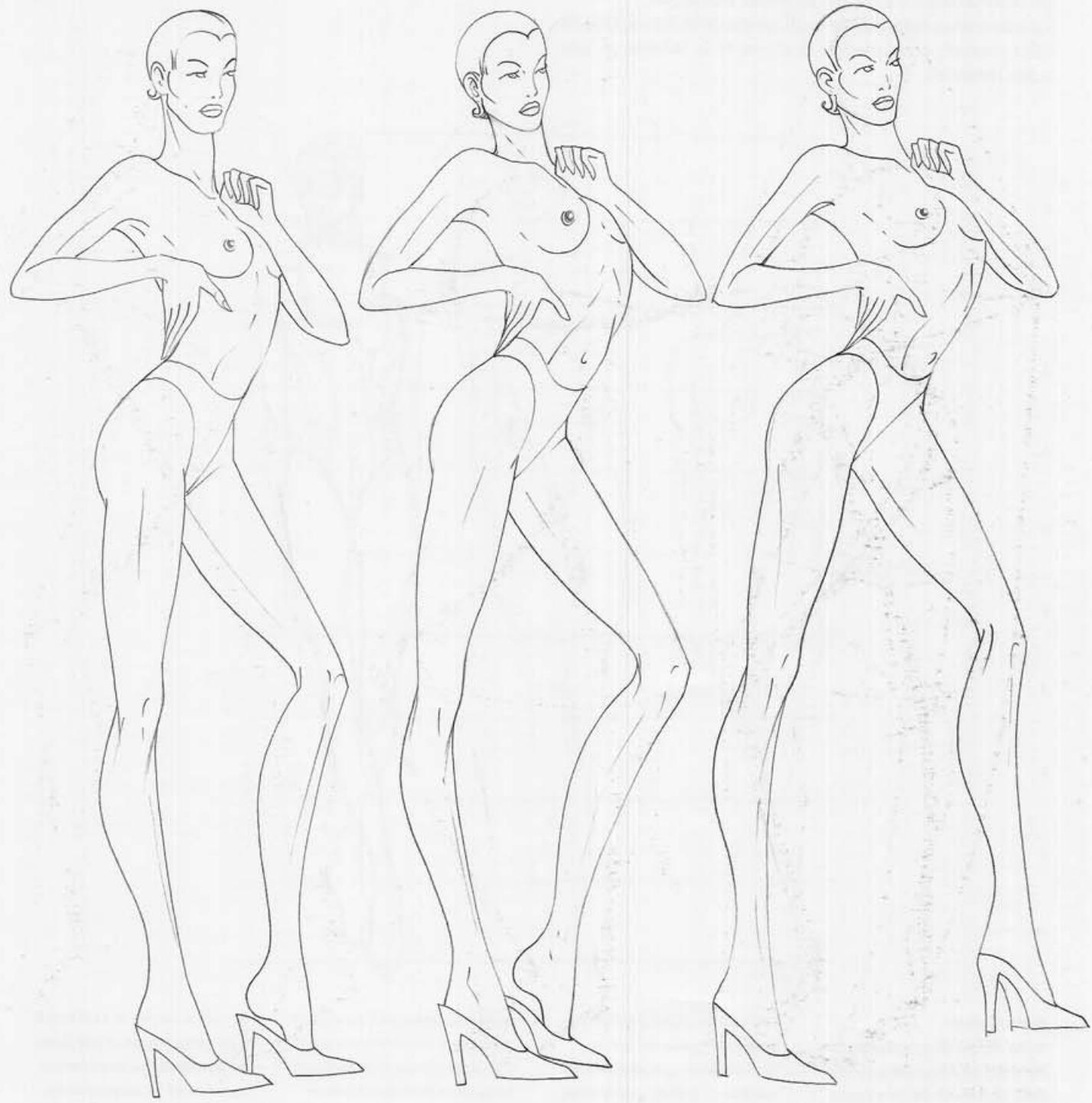


Movimientos en sucesión  
dinámica.

A medida que los hombros y la  
pelvis se desplazan, cambia la  
estructura rítmica de toda la  
figura.



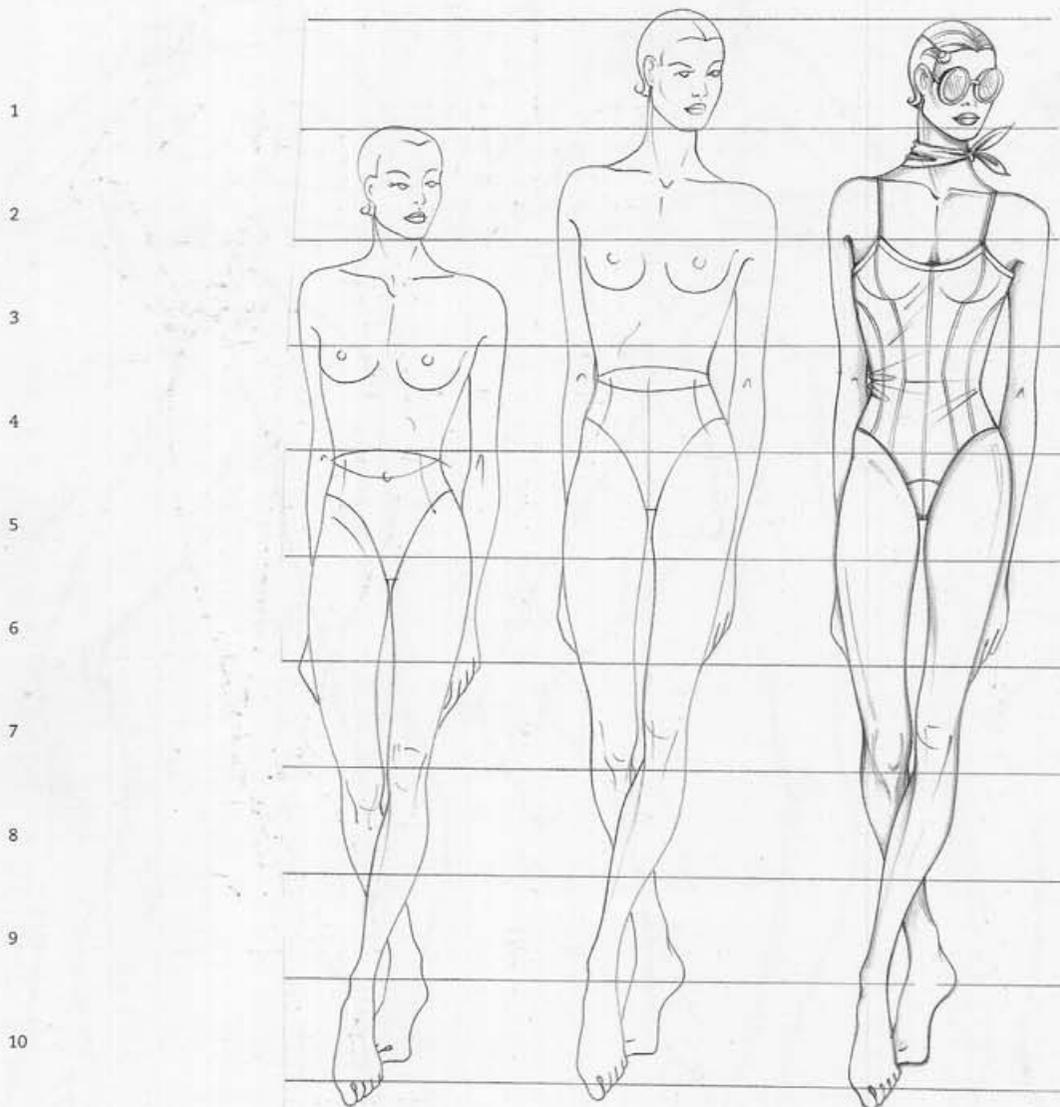




## LA ESTILIZACIÓN

La estilización consiste en extremar la estructura del cuerpo reduciéndola a unos pocos trazos esenciales.

Existen varios métodos de estilización de la figura. Uno de ellos consiste en aumentar la altura de la modelo en uno o dos módulos.



### Primer método

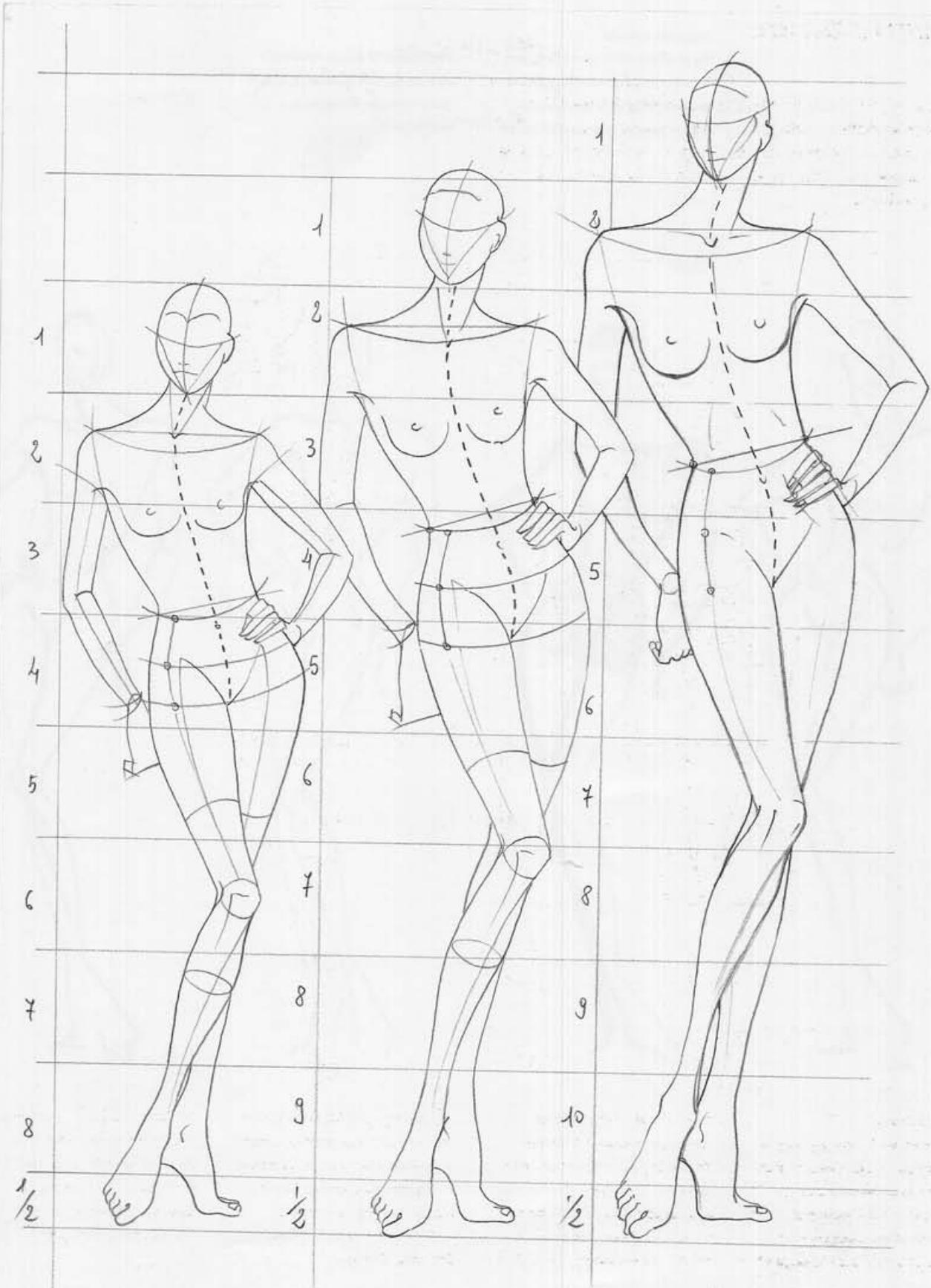
En los dibujos de esta página y la siguiente, las relaciones proporcionales no han variado en ninguno de los pasos. Las correspondencias anatómicas son las mismas, si bien se ha modificado la longitud

de las extremidades y de las masas principales del cuerpo.

En el dibujo de esta página se ha añadido un módulo y medio y, en el de la parte superior de la página siguiente, dos módulos. La cabeza posee prácticamente el

mismo volumen, los hombros son ligeramente más anchos respecto a la pelvis y el cuello se ha alargado un poco. El tórax también es más ancho, mientras que la región pélvica se ha acortado subiendo el pubis.

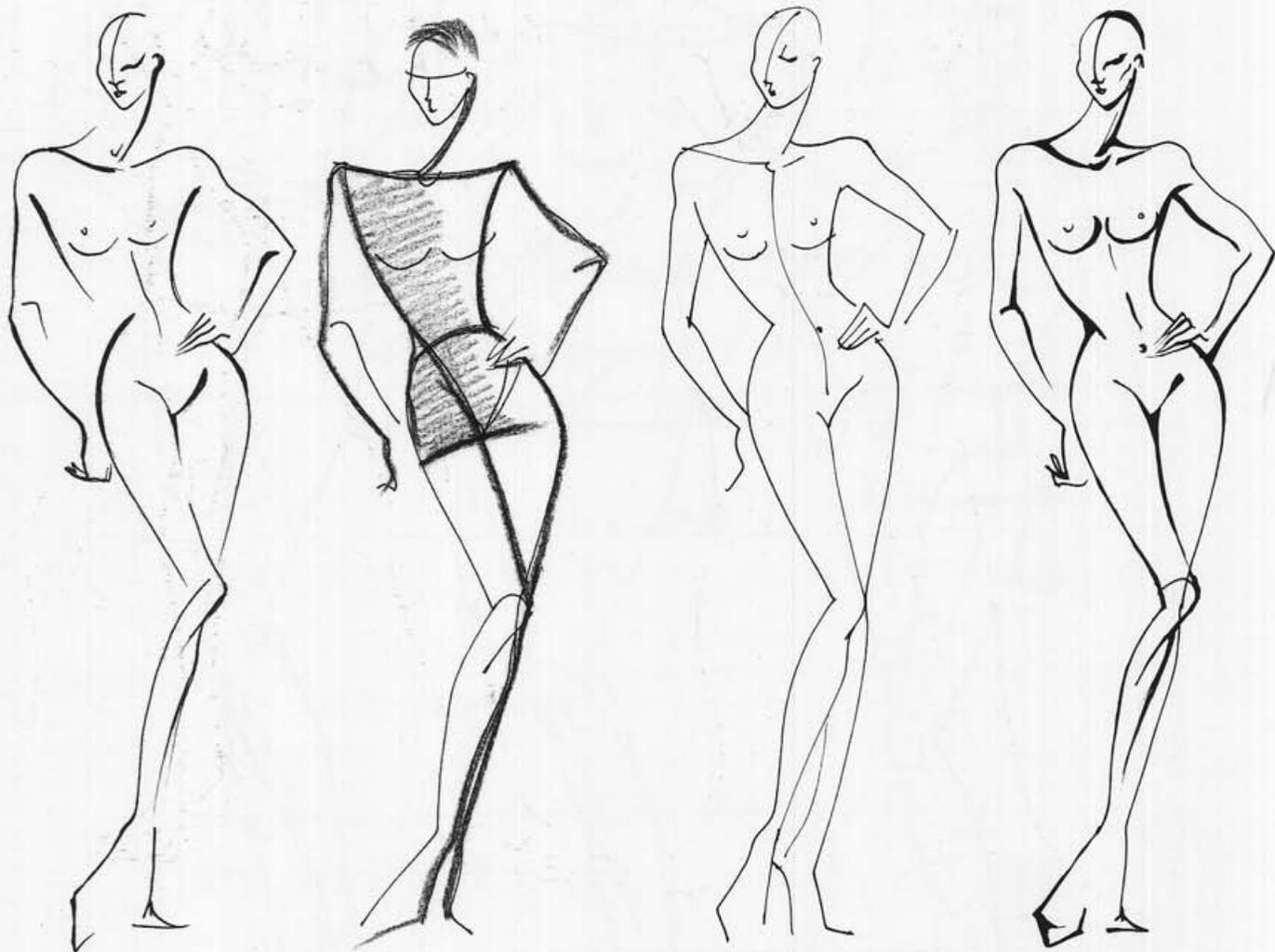
La cintura apenas se ha reducido y las extremidades se han alargado, guardando las proporciones con el busto. La longitud de los pies, obviamente, es proporcional a la altura del cuerpo.

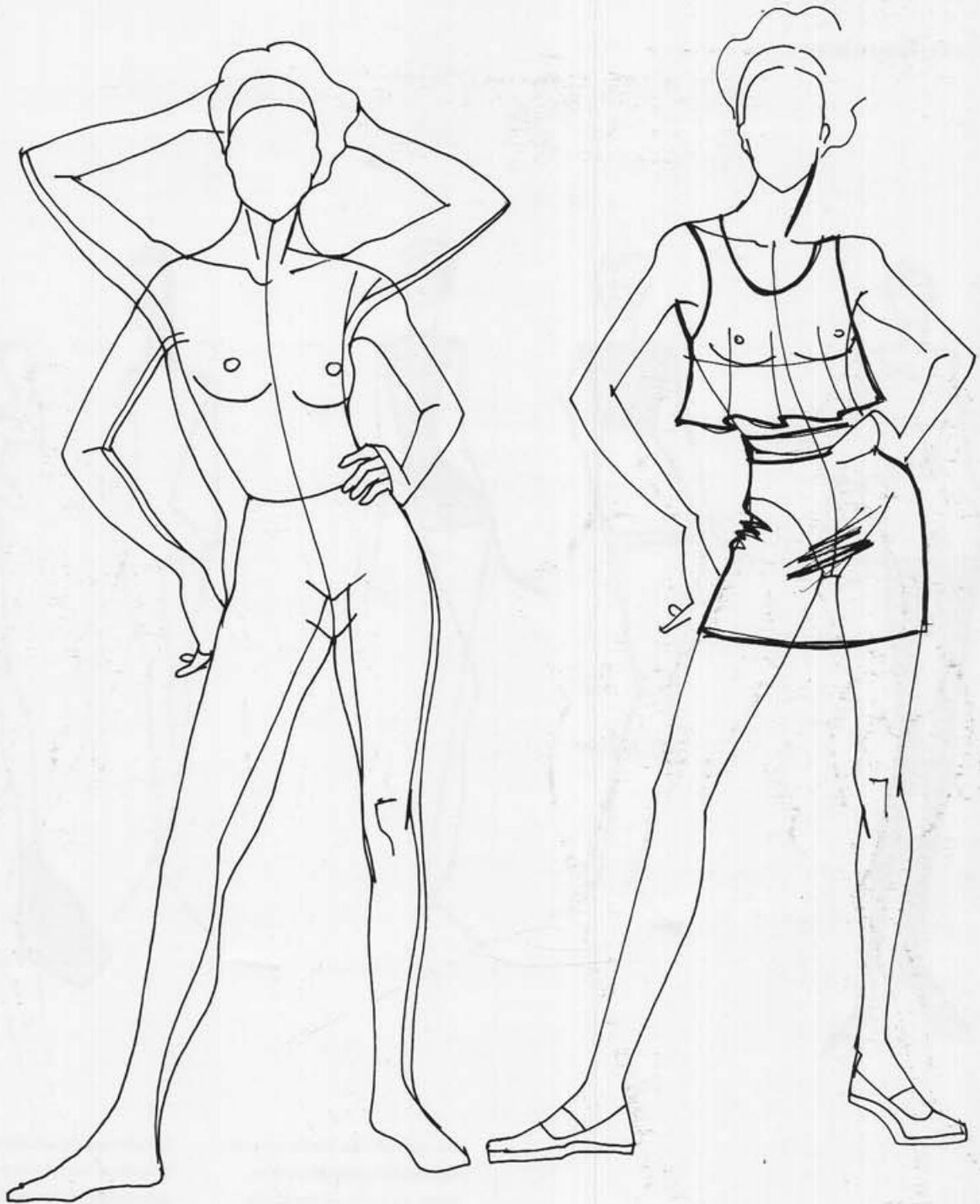


### Segundo método

En el dibujo de la parte inferior, la pose se ha ido sintetizando al reducir la figura a unos pocos trazos básicos que simplifican la

estructura. El dibujo resultante es muy similar al croquis, si bien presenta más dinamismo y vitalidad.



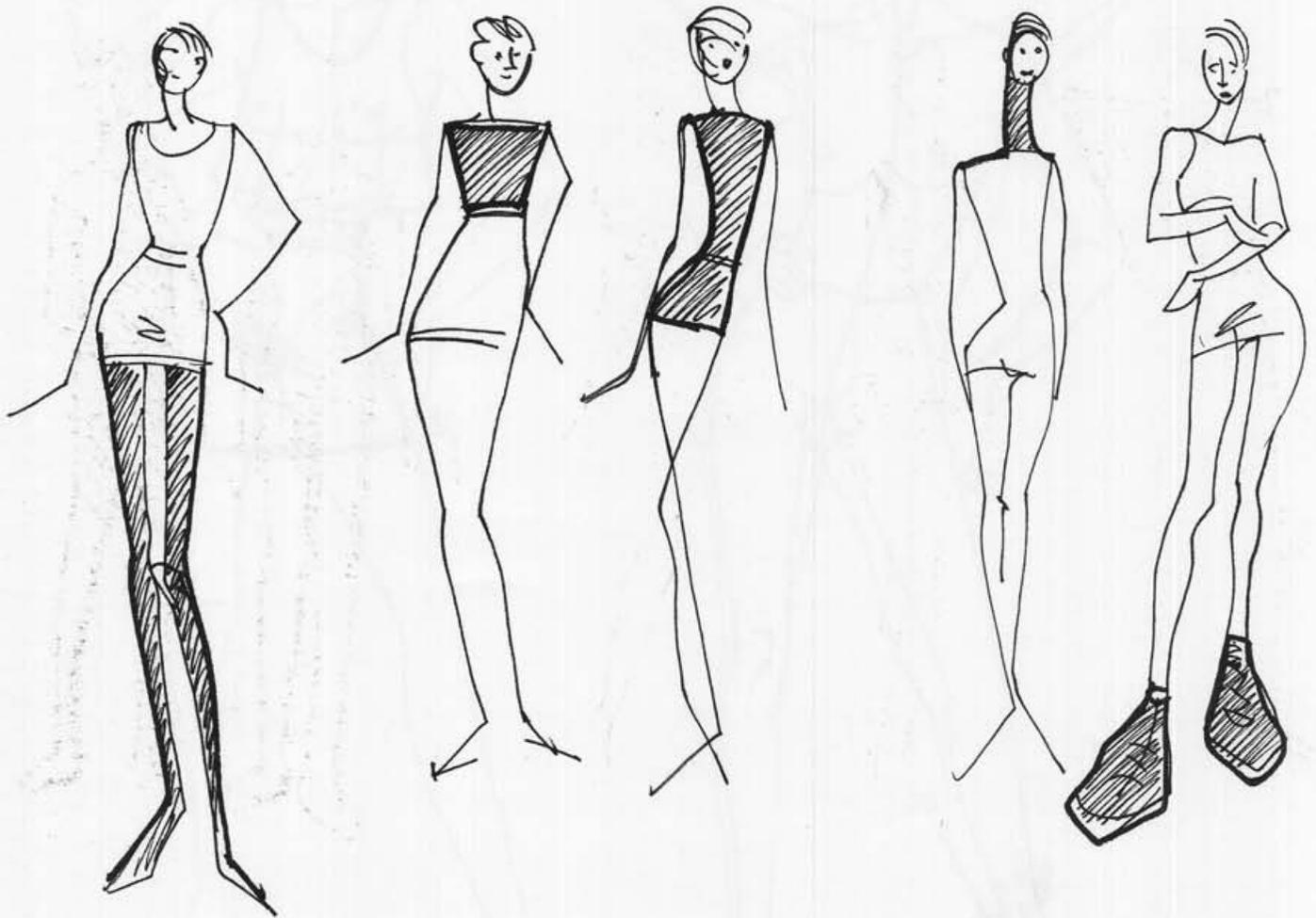


### Tercer método

Otro sistema utilizado para representar correctamente un figurín consiste en empuqueñecer una figura real sin alzarla, dejando prácticamente inalteradas las proporciones de base.

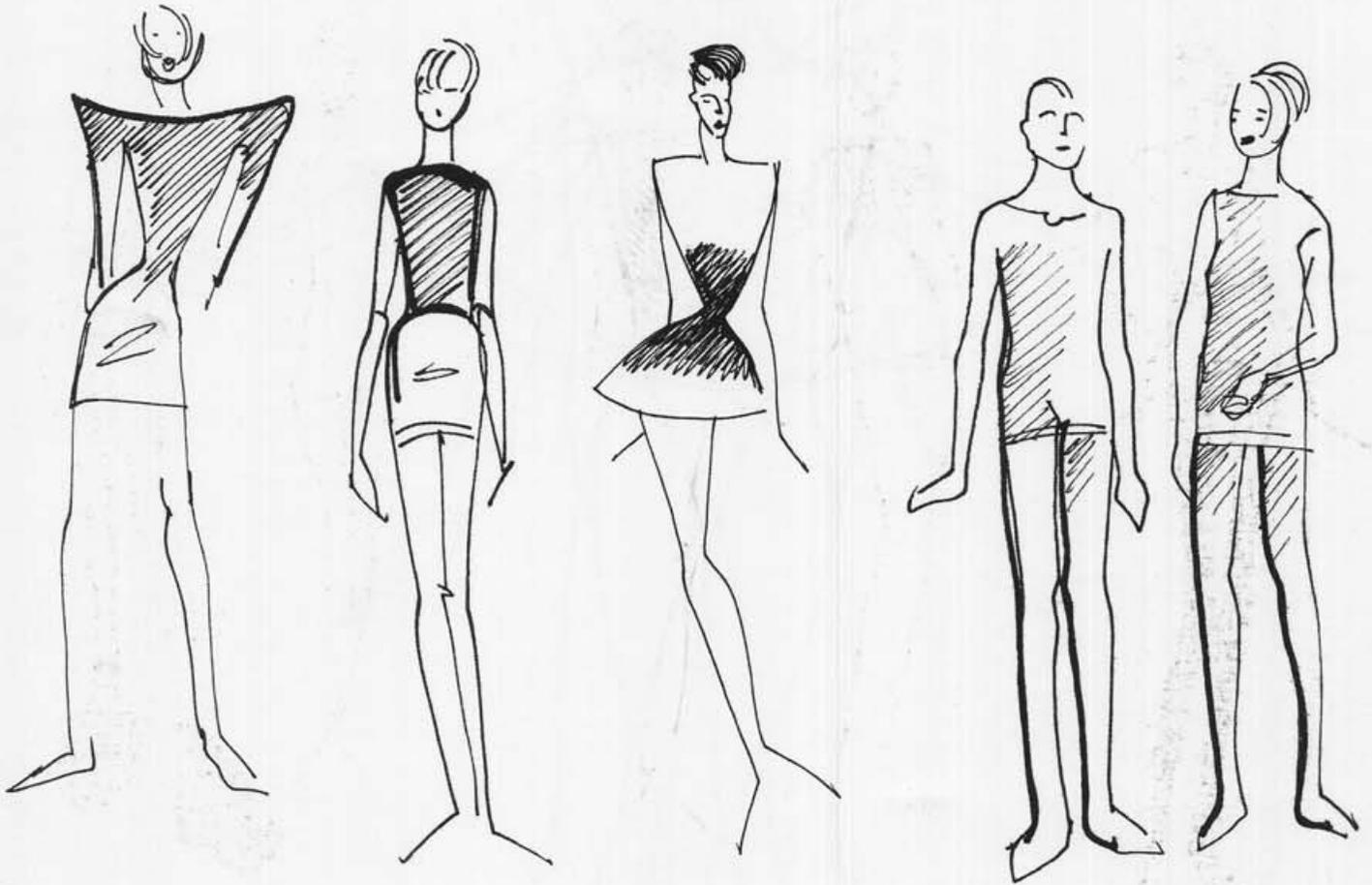
El dibujo muestra claramente las variaciones realizadas. La cintura

y las caderas se han estrechado, el pubis se ha elevado, las piernas y los brazos presentan la misma longitud pero son más delgados y el cuello se ha estilizado, mientras que la cabeza y los pies conservan el volumen inicial.



Una vez sentadas las bases para representar correctamente un figurín de moda, se analizarán uno por uno los errores que se pueden cometer debido a la interpretación personal. Para evitar dichos errores, se recomienda crear un archivo con poses realizadas por diseñadores de moda profesionales, ya que resultará muy útil para el estudio de copia y el ejemplo interpretativo.

Las piernas demasiado largas en relación al cuerpo no permiten determinar con exactitud la longitud de la prenda. El busto corto o estrecho impide determinar con exactitud la línea y el corte. El cuello excesivamente largo y la cabeza demasiado pequeña en relación al resto del cuerpo otorgan al figurín el «efecto jirafa».



Los pies grandes y desproporcionados desequilibran la figura. Aun así, si desea dibujarlos de este modo, resérvelos sólo para el estilo informal.

Los hombros excesivamente anchos o demasiado estrechos deforman la vestibilidad.

La cintura exageradamente estrecha impide determinar las dimensiones del talle.

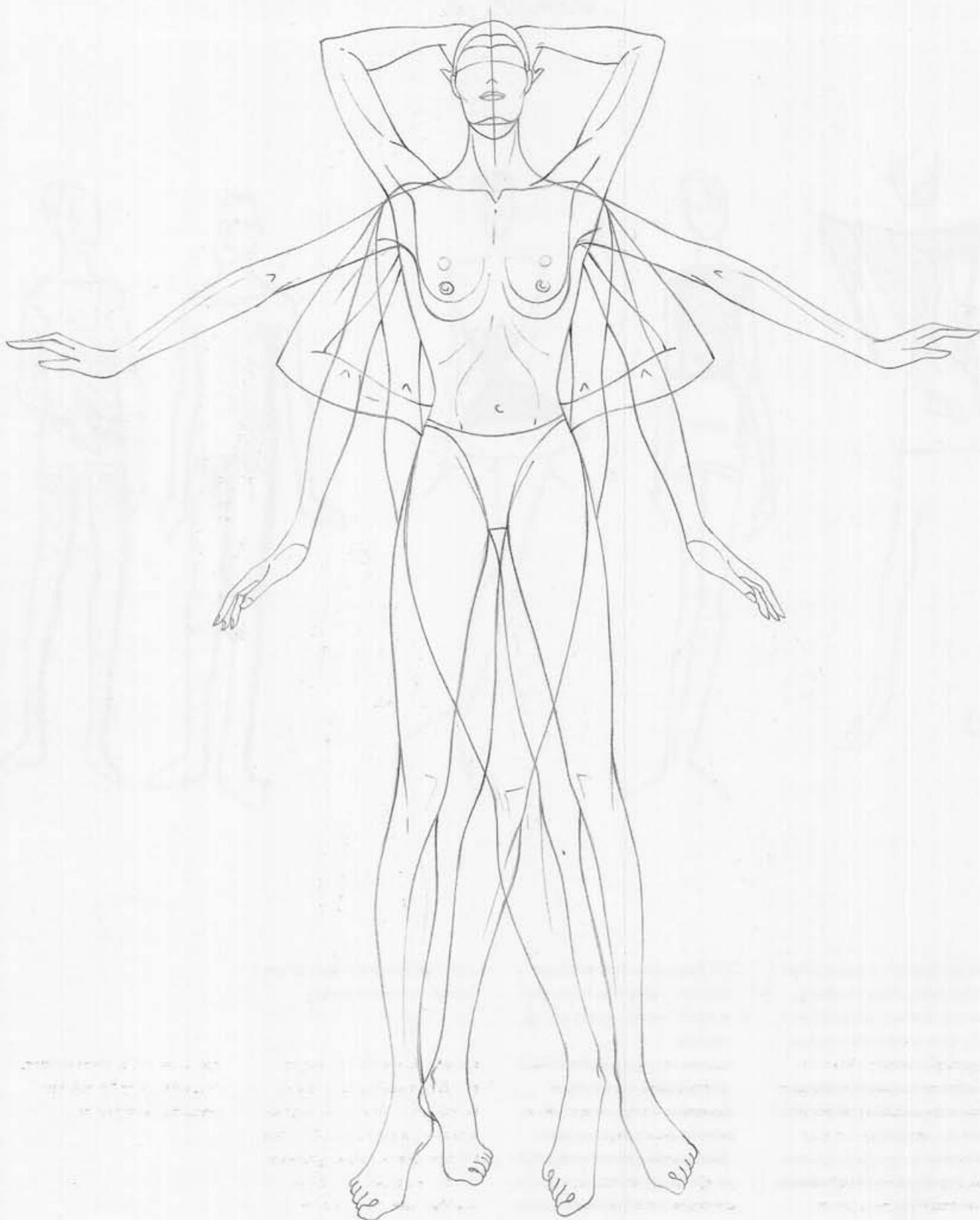
Las poses demasiado estáticas, relajadas o genéricas, hacen que el figurín resulte rígido y falto de vitalidad.

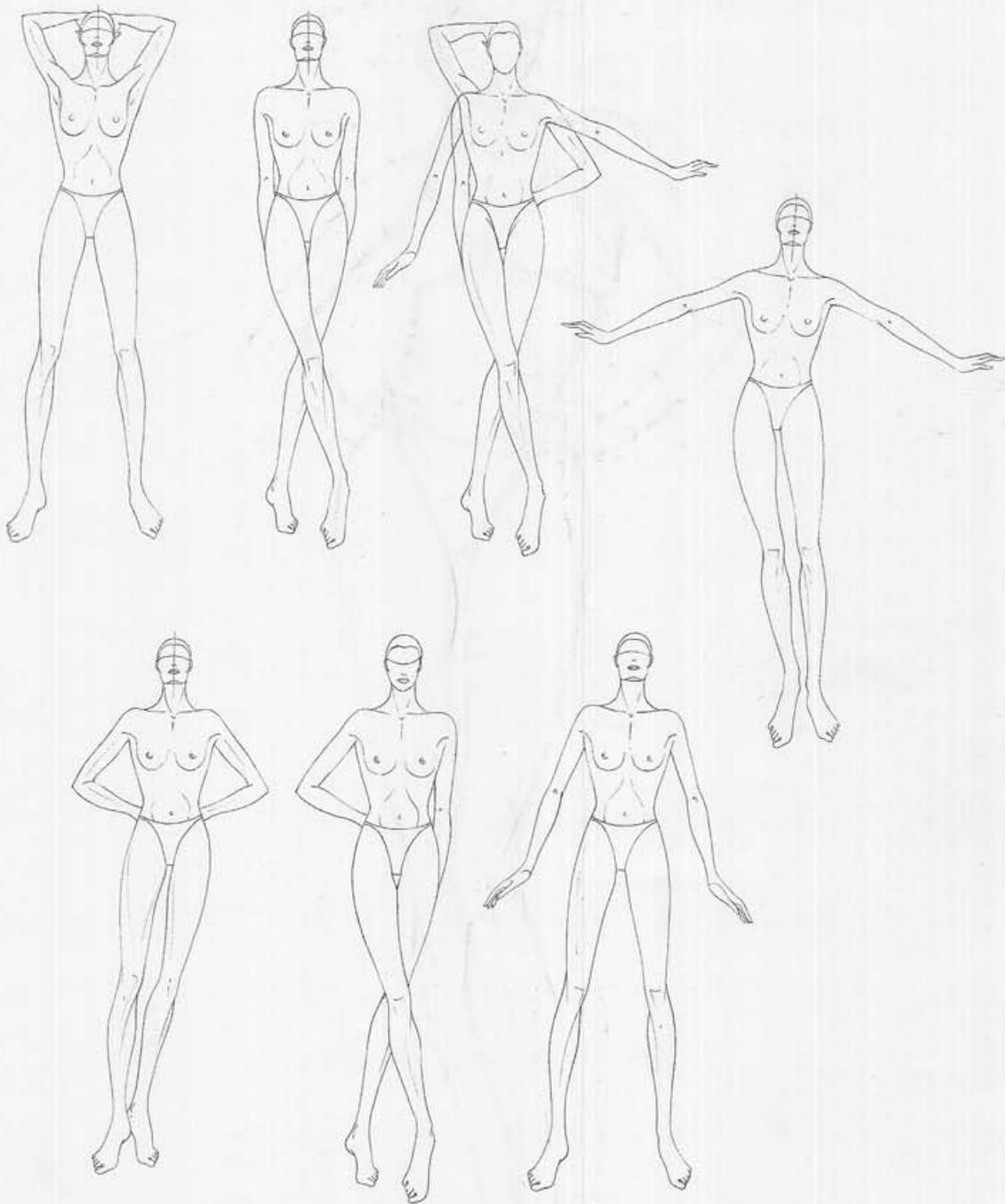
Aunque resulta agradable utilizar técnicas gráficas y pictóricas demasiado ilustrativas, no son de utilidad en la fase proyectual.

Recuerde que usted es un figurinista y no un ilustrador, por lo que su tarea consiste en idear la colección

con los mínimos detalles posibles y lo más deprisa que pueda.

DISTINTAS POSES CON EL BUSTO ESTÁTICO





Al principio, el figurinista suele intentar memorizar muchas poses para poder utilizarlas en sus proyectos, lo que le crea una gran confusión.

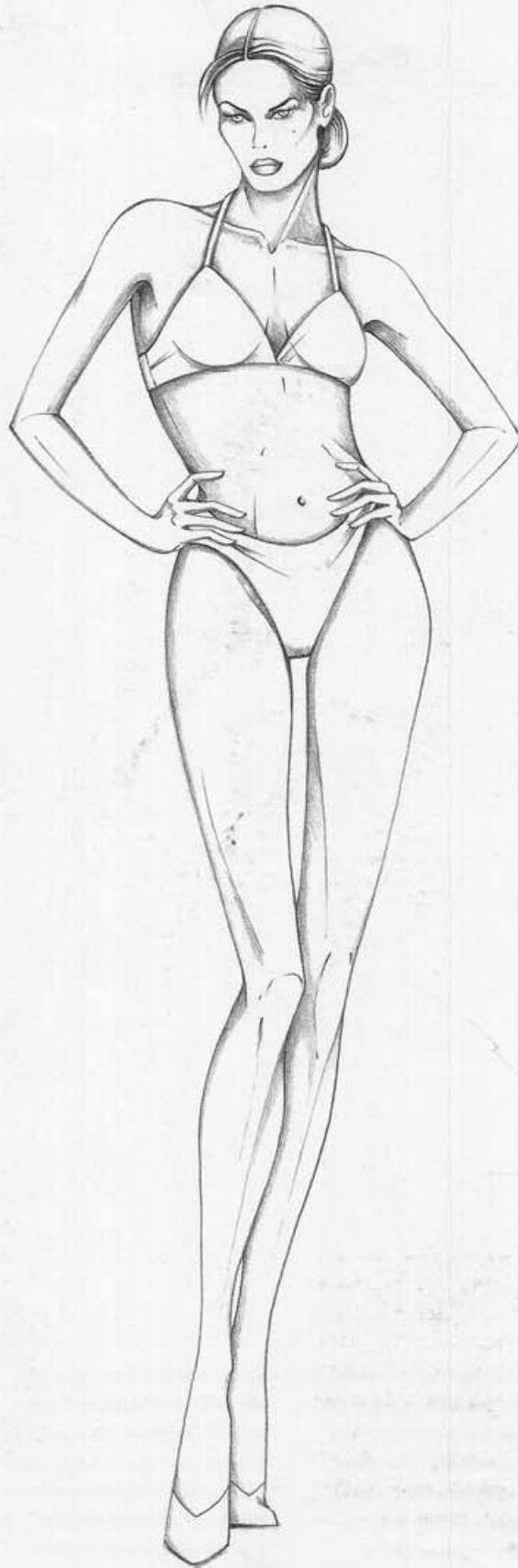
Para que el trabajo inicial resulte más sencillo, se recomienda

emplear sólo algunas poses básicas y transformarlas, como se muestra en los ejemplos gráficos de este capítulo. Elija una pose-moda sencilla y efectista, como por ejemplo la de esta página. Mantenga el busto estático y

mueva sólo los brazos y las piernas de la modelo y, si lo desea, también la cabeza. Así, a partir de una sola pose se obtendrán distintos figurines de moda representados con expresiones diversas.

Si utiliza esta técnica de poses

múltiples con el busto estático, obtendrá varios figurines con pocas bases originales.

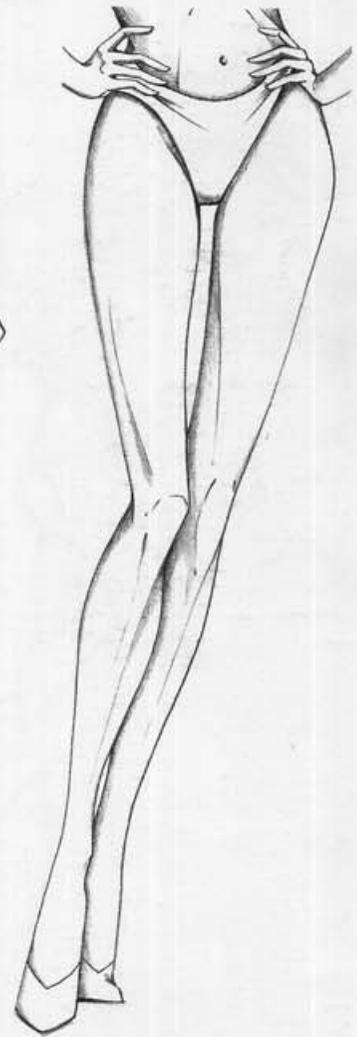




Primer plano



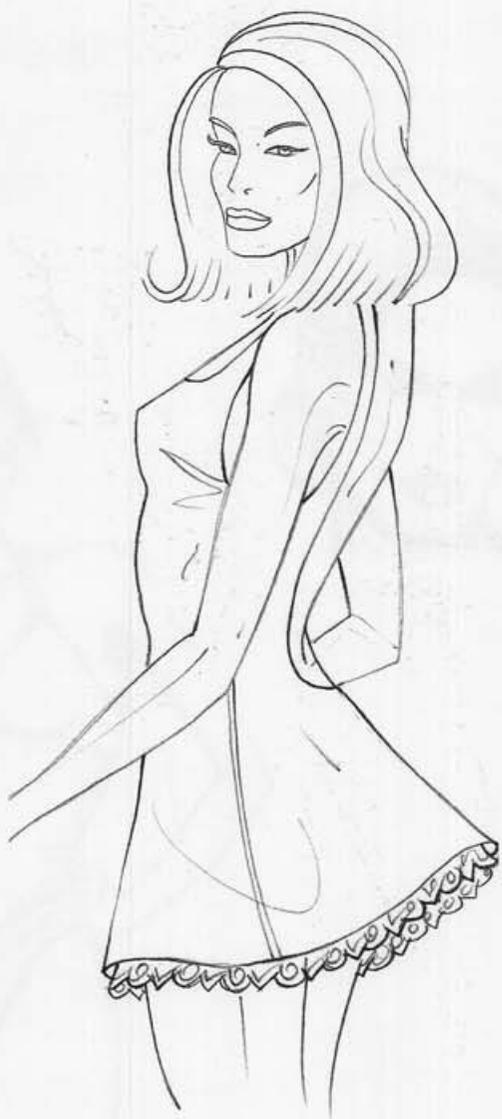
Plano americano



Para visualizar el detalle de un vestido, una chaqueta o unos zapatos, por ejemplo, no es necesario dibujar toda la figura. Basta con representar sólo el motivo o el detalle que se pretende destacar aumentándolo de tamaño y llevándolo a un primer plano. Se trata de la técnica de los *planos fotográficos*, que reciben este nombre porque se emplean en los ámbitos del cine y la fotografía.

Cada uno de los encuadres dibujados sirve para acercar visualmente un motivo, que debe verse a la perfección para que permita interpretar fielmente en términos de confección lo que el estilista ha creado.

AUMENTO DEL TAMAÑO DEL ROSTRO EN PRIMER PLANO

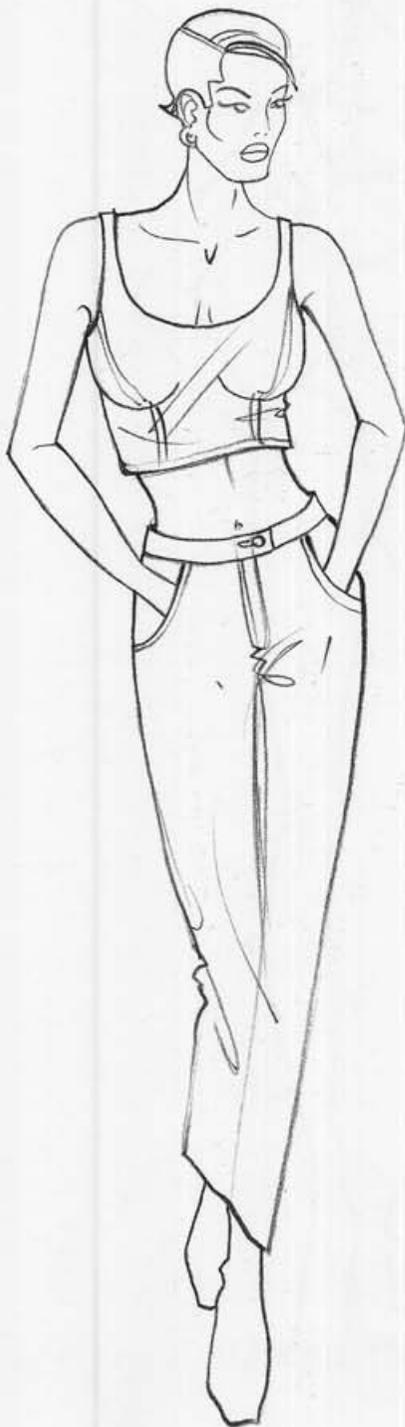




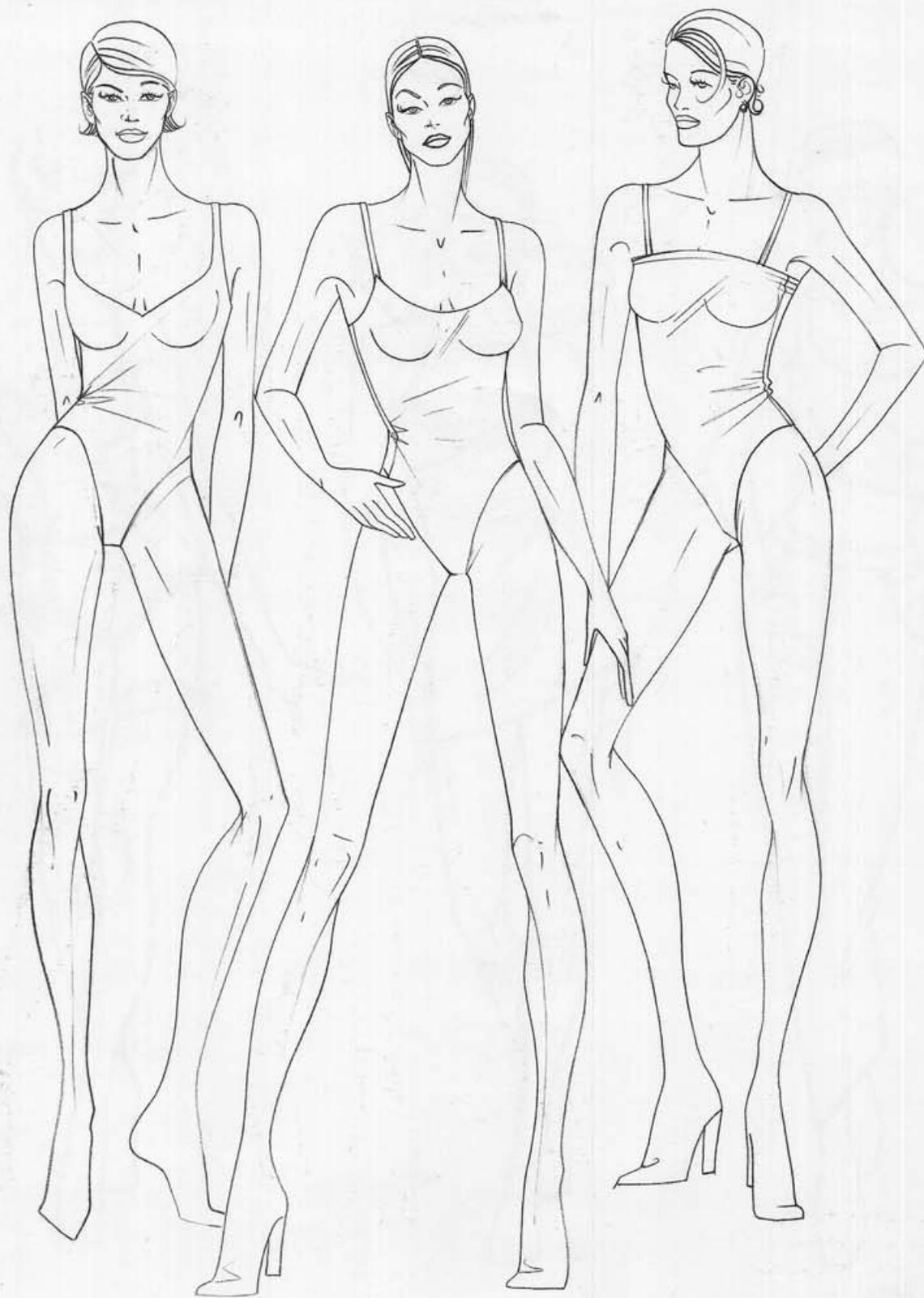
## POSES DE MODA



Poses para representar una línea de moda juvenil y atrevida.

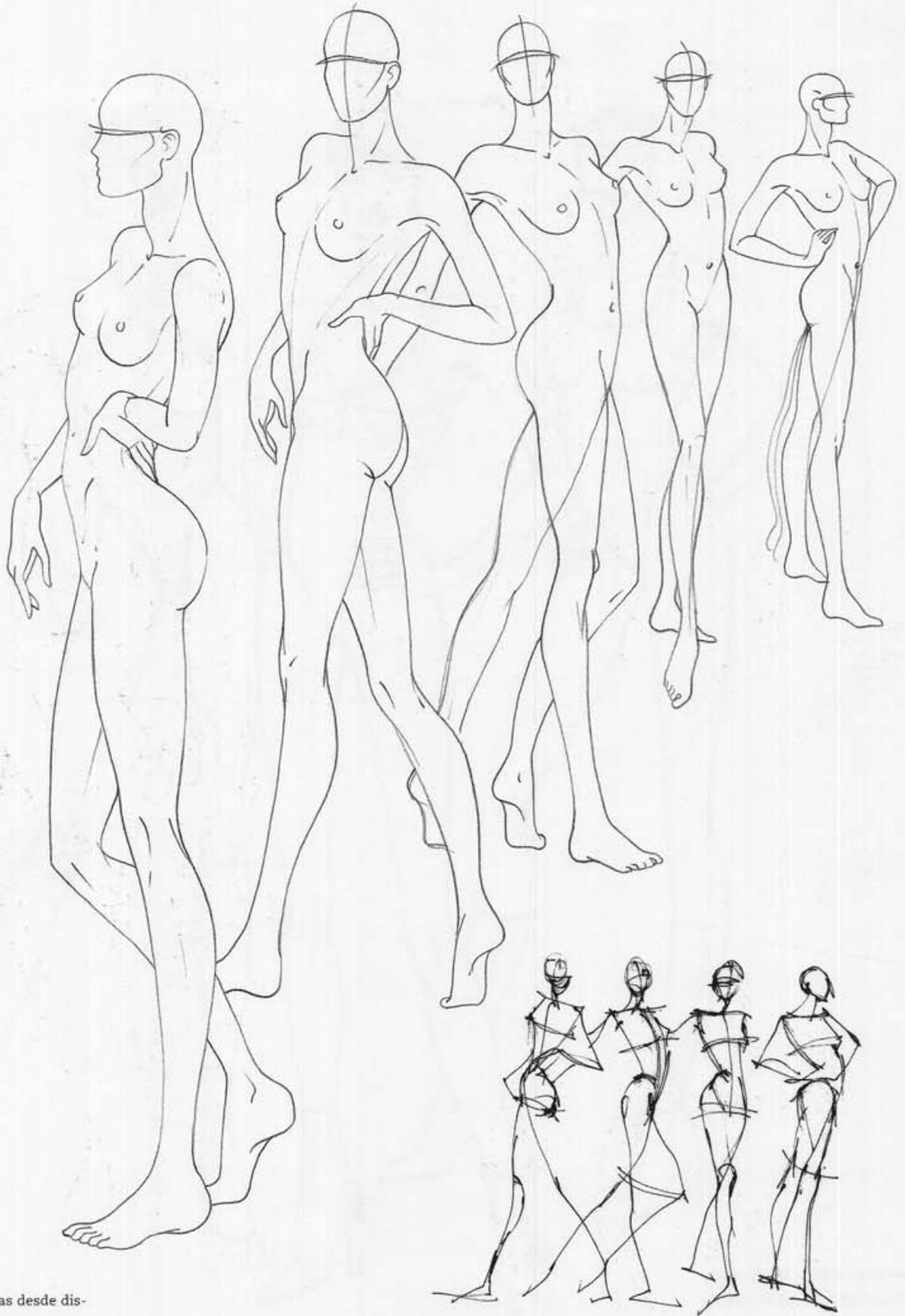


POSES DESENFADADAS PARA UNA MODA JUVENIL, CLÁSICA O DEPORTIVA





Estas tres modelos se han dibujado con un trazo fluido más marcado y con un claroscuro casi imperceptible que acentúa el volumen del cuerpo.



Modelos representadas desde distintas perspectivas. Junto a ellas aparecen los croquis de algunas de las poses.

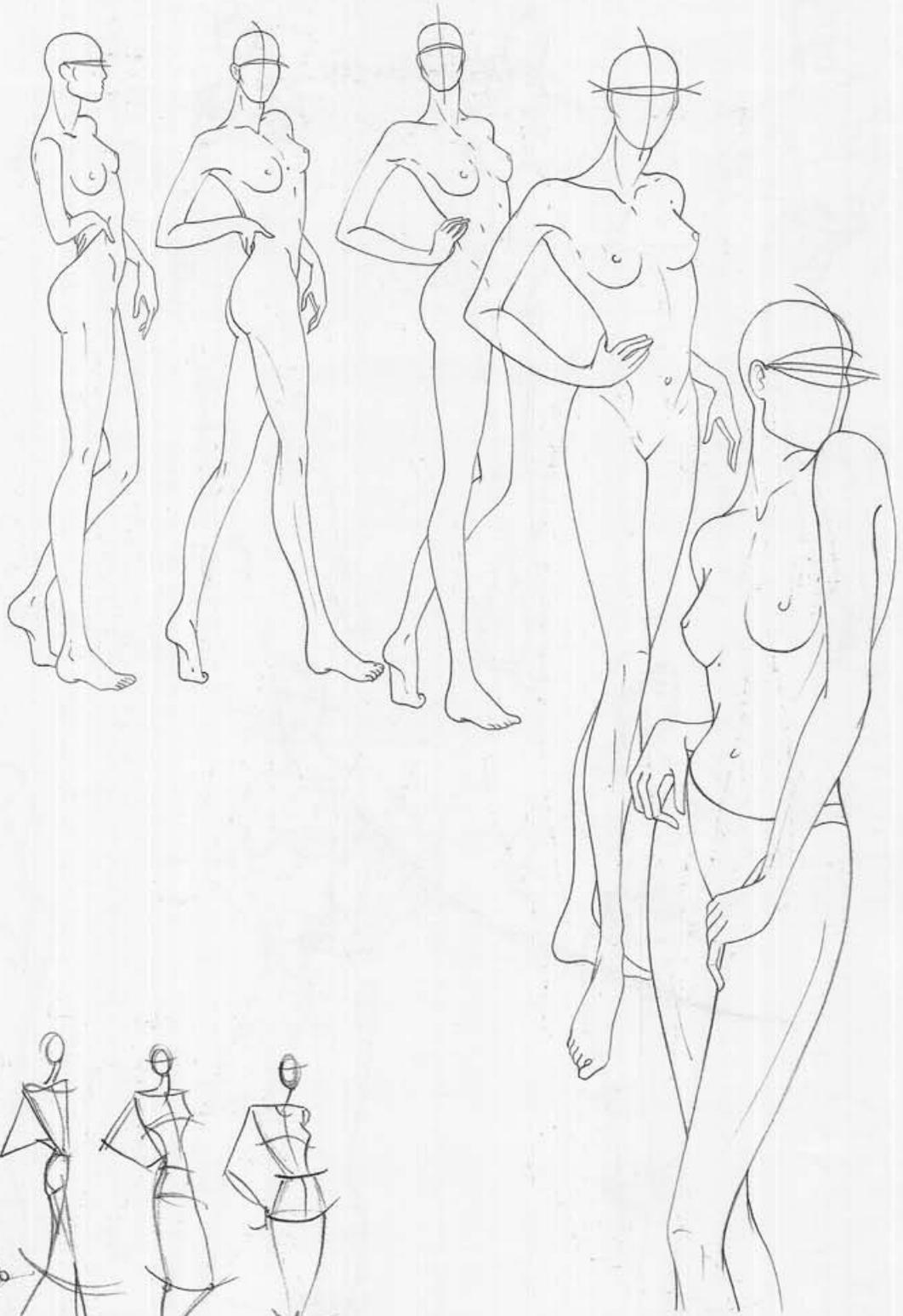
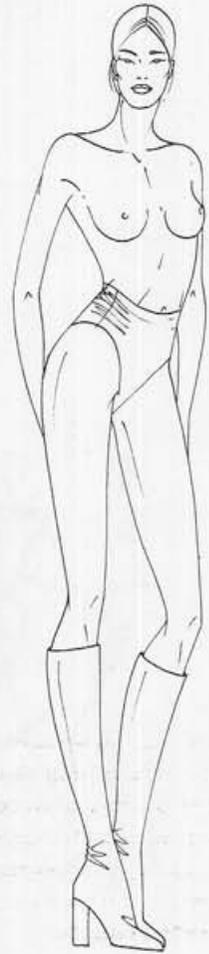
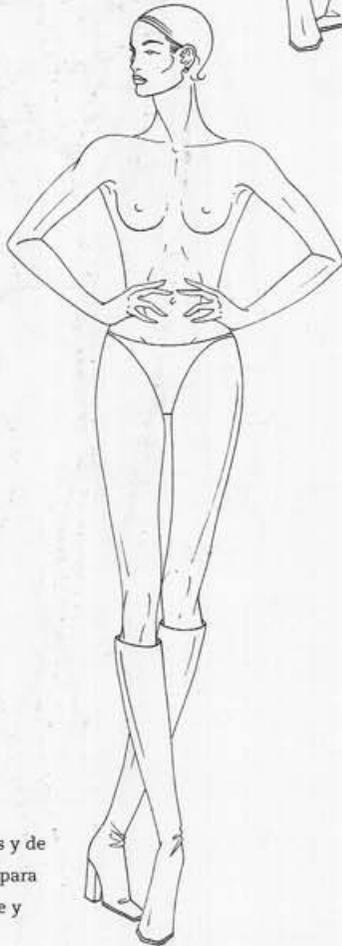
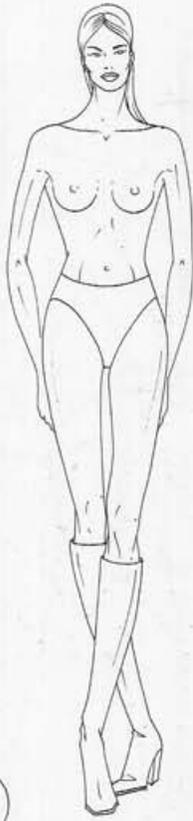
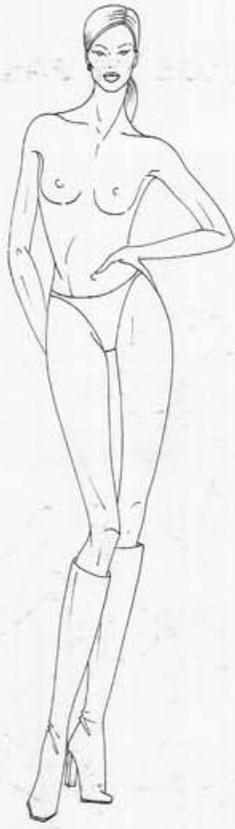
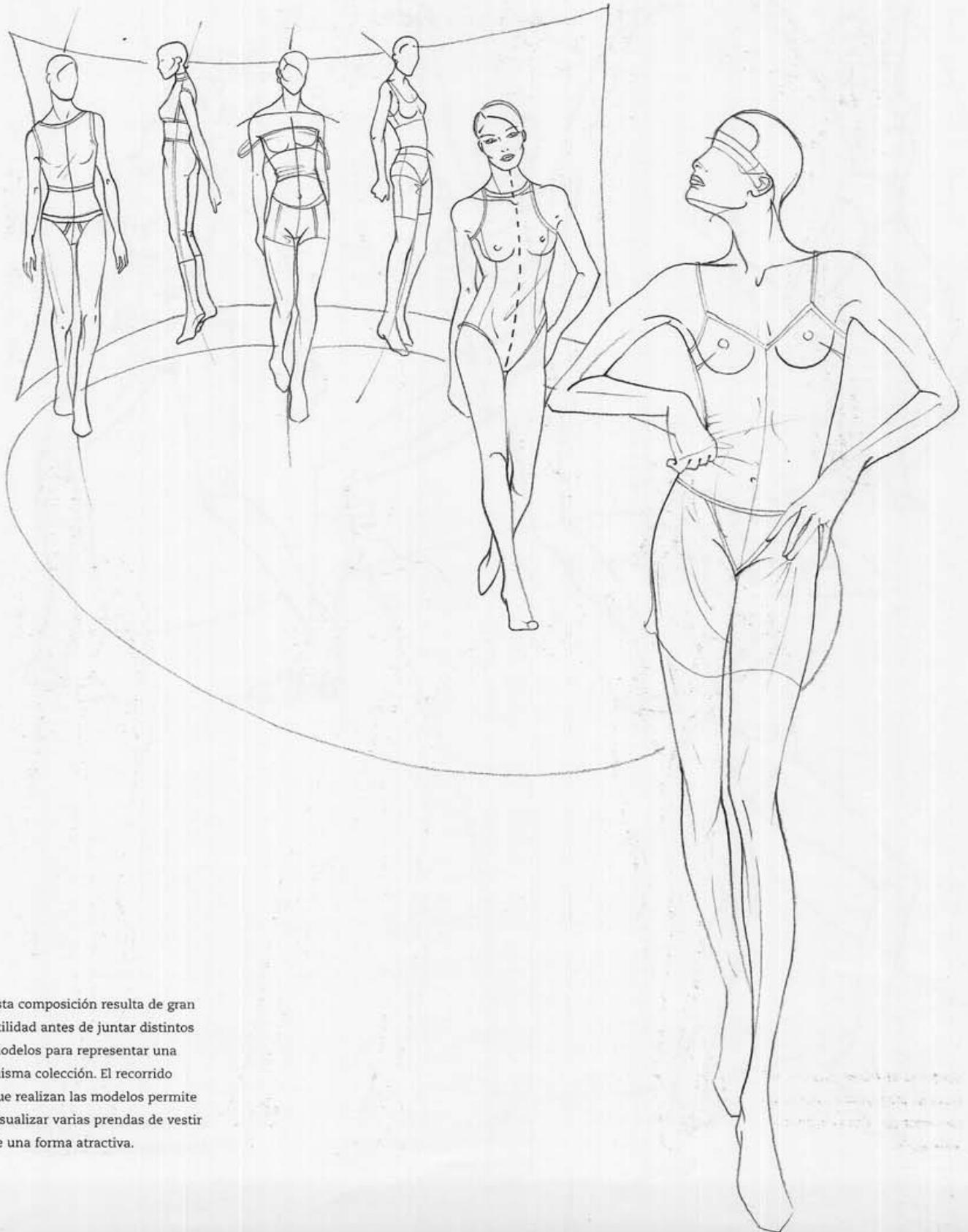


Figure 1.1: The female figure in various poses. The top row shows four standing figures in profile or three-quarter views, each with a horizontal line across the forehead and a vertical line through the center of the face. The bottom right features a larger, more detailed drawing of a female figure in a three-quarter view, also with a horizontal line across the forehead. The bottom left shows four smaller, more abstract line drawings of figures in various poses, some with a horizontal line across the forehead.

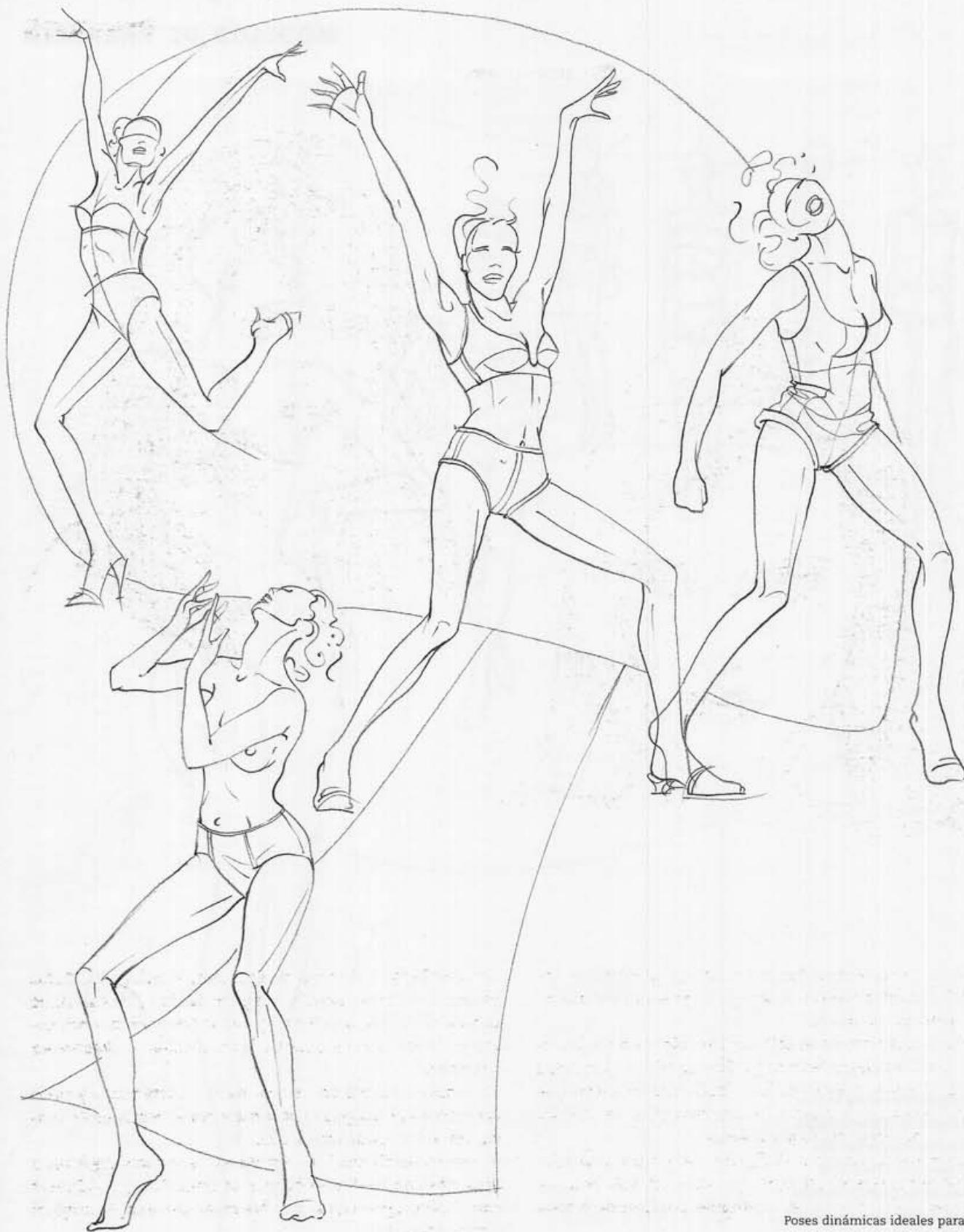


Las poses estáticas frontales y de tres cuartos son adecuadas para presentar una línea elegante y sofisticada.

## MODELOS DE PASARELA



Esta composición resulta de gran utilidad antes de juntar distintos modelos para representar una misma colección. El recorrido que realizan las modelos permite visualizar varias prendas de vestir de una forma atractiva.



Poses dinámicas ideales para una  
moda deportiva y muy joven.



Los peinados representados en estas páginas, de varios estilos y longitudes, sirven de base para personalizar distintas tendencias de moda.

Para las líneas clásicas se utilizan peinados sobrios y refinados, para las elegantes y deportivas resultan adecuados los peinados más desenfadados y modernos, mientras que para las tendencias marcadamente juveniles se utilizan peinados más informales y graciosos.

Resulta esencial terminar el figurín con un peinado adecuado que subraye el estilo, ya que quedará más patente el tipo de mujer a quien va destinado un atuendo o toda una colección.

Acostúmbrase a observar atentamente el look global de las modelos mientras desfilan, estudie hasta el más mínimo detalle el vestido que llevan y sea lo bastante curioso como para descubrir los mensajes invisibles al observador superficial.

En ocasiones basta con un peinado característico y unos accesorios extravagantes para convertir el vestido más sencillo en un atuendo espléndido.

A algunos estilistas les encanta extremar sus creaciones más clásicas mediante el uso de peinados y sombreros estrafalarios, precisamente para crear una imagen original y espectacular.









Las ilustraciones de las páginas 129 a 161 son un ejemplo de ejecución gradual en secuencias gráficas descriptivas. Todos los figurines ilustrados se han realizado con rotuladores especiales de trazo limpio y preciso (poses en página 121).

Se ha elegido la técnica del rotulador por ser la más utilizada entre los estilistas, debido a su frescura y espontaneidad.

Para obtener un dibujo limpio, debe calcarse el primer boceto en una hoja en blanco y, posteriormente, colorearlo.



Estas poses corresponden a las figuras de la página 116. Para destacar esta línea alegre y juvenil se han empleado poses dinámicas muy características.

Observe atentamente los peinados, los accesorios y el cuidado en los detalles.







## VESTIDOS DE NOCHE



Secuencia gráfica (poses correspondientes a las figuras de la página 122).

Poses elegantes adecuadas a los vestidos de noche, caracterizados por pliegues y drapeados.

La escasez de líneas de movimiento y la síntesis del color otorgan frescura y espontaneidad a las imágenes.

Los peinados y los accesorios determinan en gran medida el estilo sensual y orientalista de esta pequeña colección de vestidos de noche de gala.







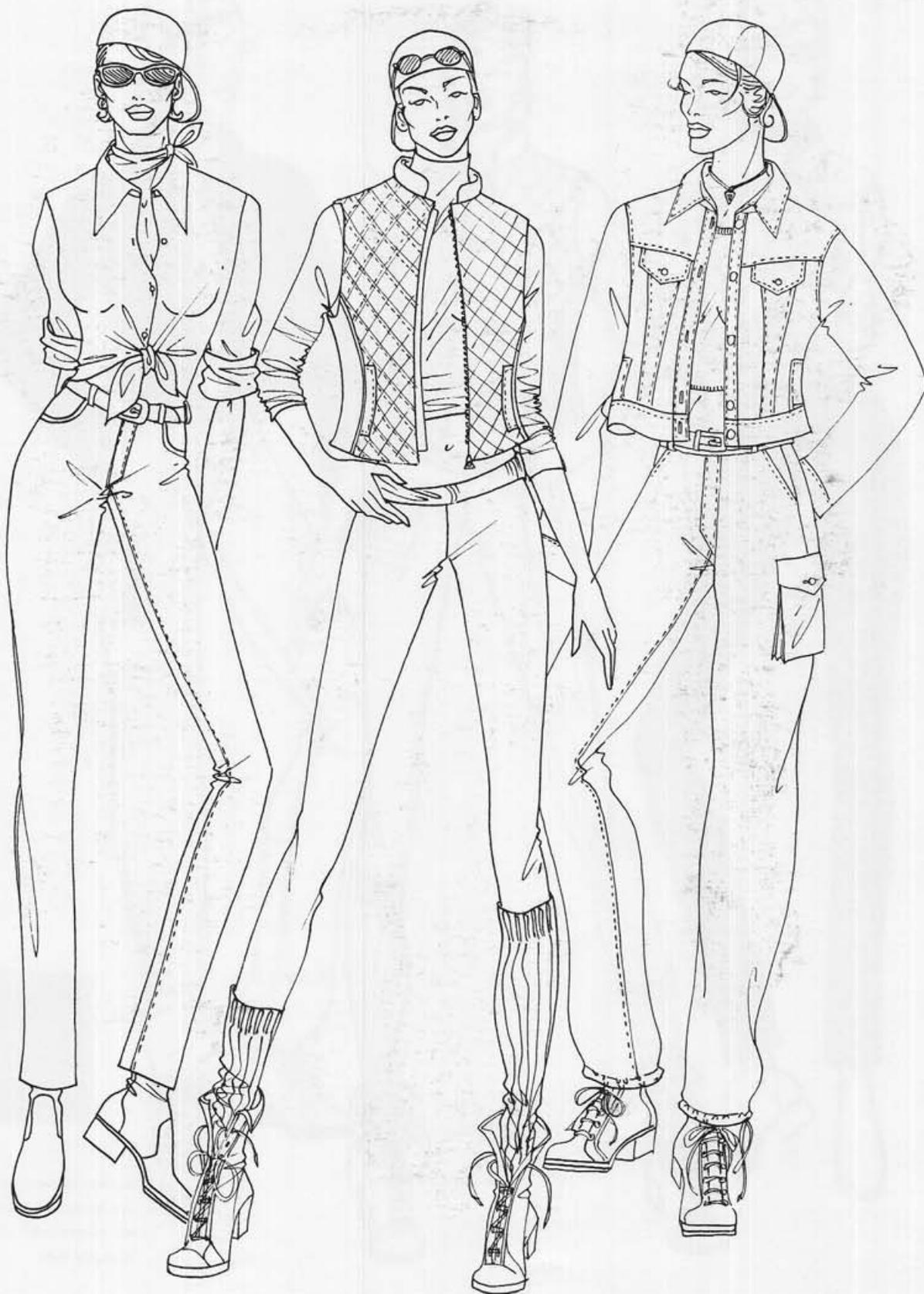














Representaciones gráficas en las que destacan las texturas. (Las poses corresponden a las figuras de la página 118.)





Como demuestran las figuras que aparecen en estas páginas, en ocasiones basta con modificar los tejidos y los colores para cambiar un estilo, manteniendo inalteradas la línea y los modelos de base. Cada uno de los detalles y los acabados acentúan el estilo juvenil e informal.









(Las poses corresponden a las figuras de la página 119.)

Los figurines realizados mediante trazo lineal pueden utilizarse como base para practicar con los distintos tipos de texturas y colores.

De estos ejemplos también cabe destacar el cuidado y la minuciosidad en los detalles.

Se recomienda realizar el dibujo correspondiente y algunas fichas de producción para cada uno de los modelos propuestos.





En esta página aparecen los mismos figurines vestidos con texturas distintas.

Para obtener estos efectos se recomienda utilizar rejillas especiales,

disponibles en los establecimientos especializados en Bellas Artes. Si dispone de un ordenador, podrá obtener múltiples variaciones con los colores y los tejidos más ima-

ginativos. En caso contrario, se aconseja utilizar, además de los rotuladores, la técnica del collage, que permite obtener efectos gráficos y pictóricos sorprendentes.















## EL FENÓMENO DE LA MODA Y SU DIFUSIÓN



La moda, especialmente desde finales de la Segunda Guerra Mundial en adelante, se ha difundido y diversificado de un modo muy particular.

Las empresas del sector se han preocupado cada vez más por adaptarse a los cambios de las preferencias de los consumidores mediante una gran oferta de productos adecuados a las necesidades más variadas del mercado.

La figura del diseñador ha ido adquiriendo una importancia decisiva para el éxito del estilo de una empresa.

En la década de 1980, la relación entre el estilista y la industria se reforzó definitivamente, ya que ésta necesitaba cada vez más a las firmas de renombre para anunciar y

difundir con éxito sus productos a escala internacional.

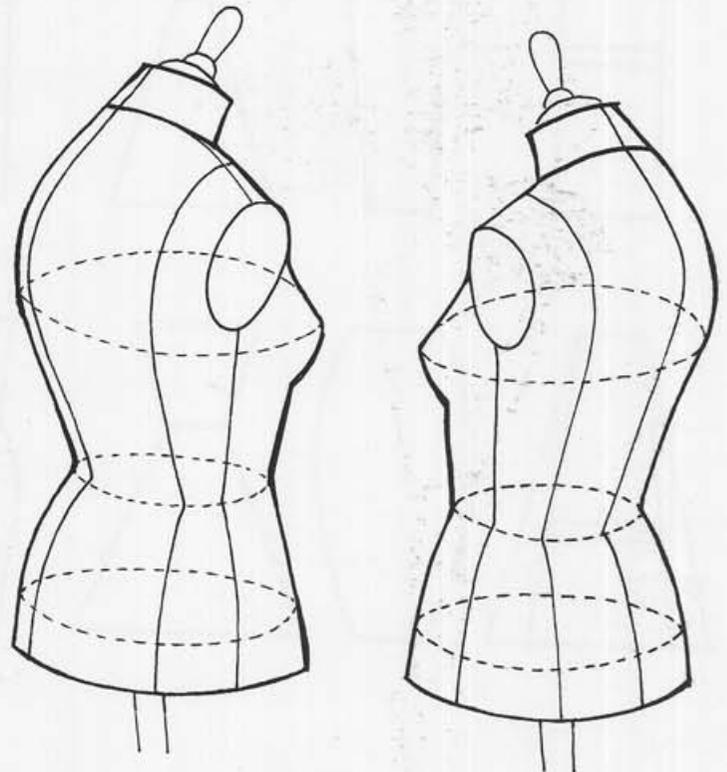
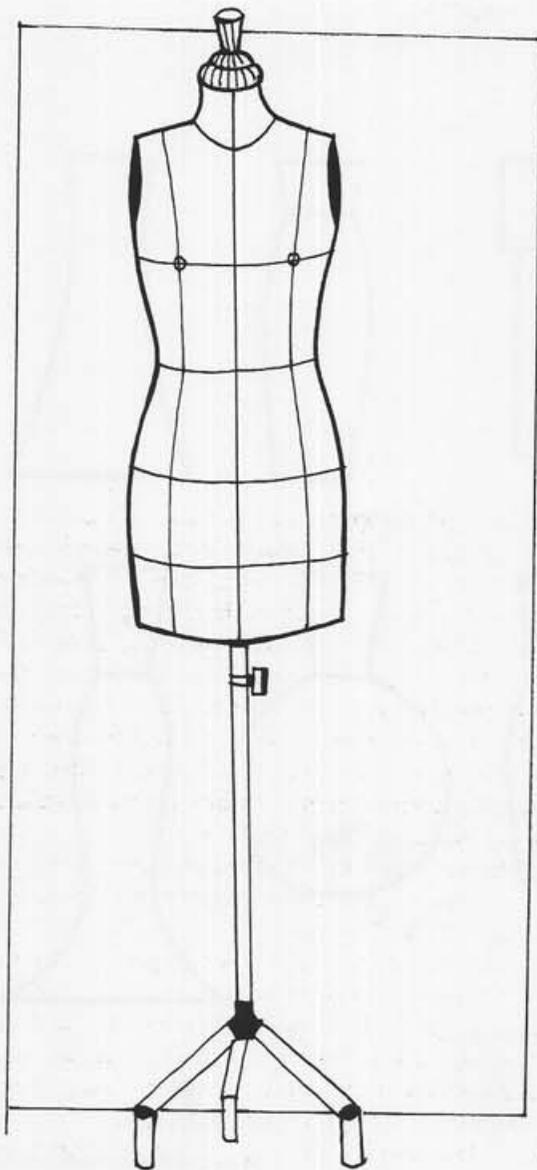
En comparación con otros productos de consumo, las prendas de vestir no sólo constituyen un mero envoltorio del cuerpo, sino un habitáculo con vida que representa, mediante su funcionalidad, tecnología y estética, un auténtico proyecto industrial que responde de lleno a la representación del «yo» y al contexto social en el que se desenvuelve. De aquí nace la necesidad de realizar estudios específicos relativos a los medios de comunicación, al marketing y a las tecnologías avanzadas que permiten crear fibras textiles cada vez más cómodas y futuristas.

Por tanto, la moda no sólo equivale a prenda de vestir, sino también a producto industrial de muy alto nivel a partir de diseños proyectuales.

En estos últimos años, muchos sociólogos y psicólogos analizan la moda como «fenómeno de masas». Konig, por ejemplo, define la moda «como una fuerza elemental de la vida social que ha encontrado raíces profundas en el inconsciente colectivo, no sólo el de las sociedades opulentas, sino el de todos los tipos de civilización».

En su análisis añade que «una de las características más singulares de la moda es que, cuanto más se estudia, más importancia se le atribuye». Konig añade que «a simple vista, la moda parece ejercer una influencia sólo en el aspecto externo de las personas y las cosas, aunque si se observa con detenimiento se descubre que es uno de los grandes factores de transformación de la sociedad». El fenómeno de la moda asume un valor simbólico y la ropa sirve de método de transferencia para que cada grupo y cada individuo exprese una parte de sí mismo.

Para finalizar este breve recorrido psicosocial, recomendamos la lectura de textos específicos que le permitirán comprender el lenguaje del cuerpo en la comunicación no verbal para adentrarse en el espacio infinito de la psique.



Décadas atrás, antes de la llegada del producto en serie, la ropa se confeccionaba en sastrerías especializadas que disponían de todo lo necesario para poder realizar cualquier prenda que el cliente solicitara.

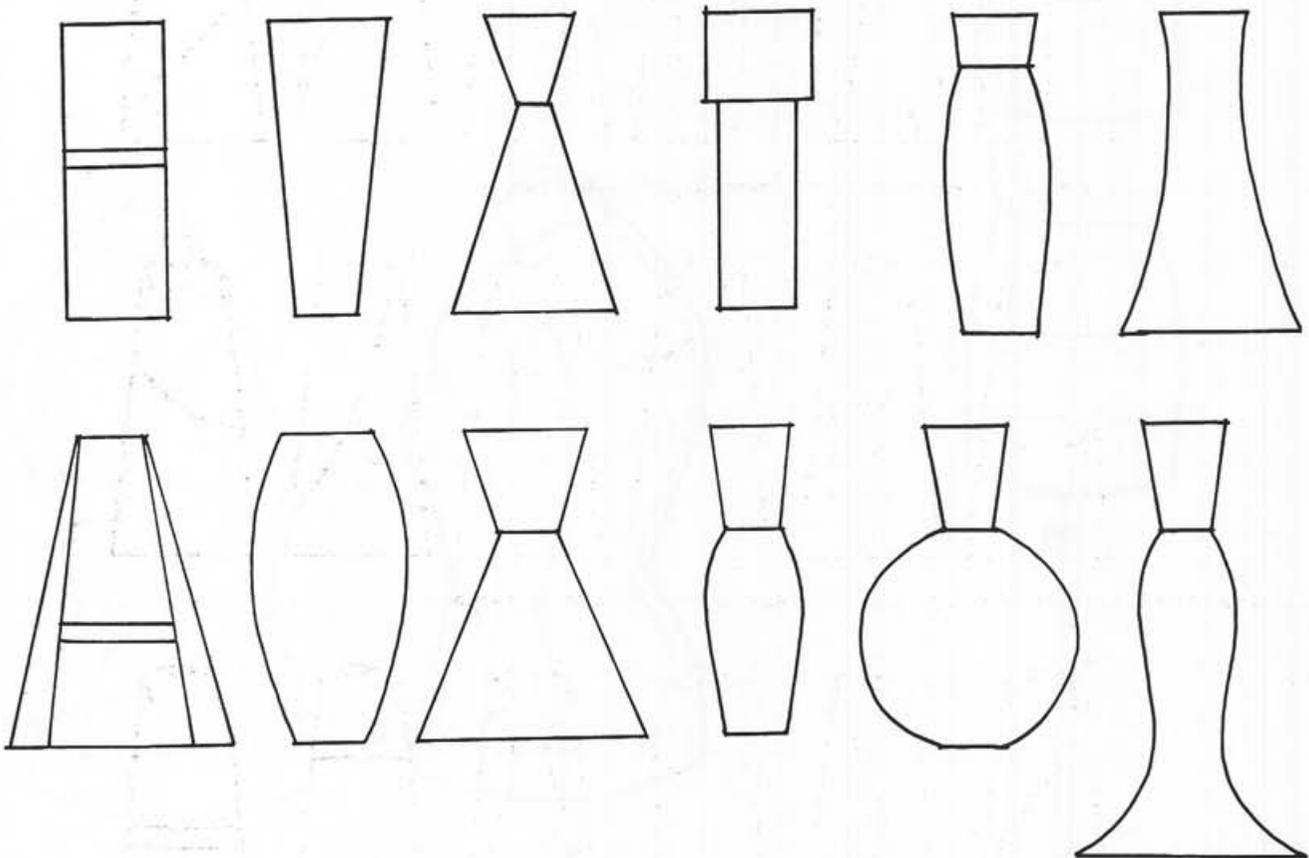
El sastre conocía a la perfección las preferencias y las características físicas de su clientela.

Algunas de las sastrerías más prestigiosas disponían de maniqués que reproducían las medidas exactas de las clientas más reservadas y exigentes que, confiando plenamente en su costurero, en ocasiones recibían los preciosos vestidos ya terminados directamente en su casa.

El vestido era una prenda única que se cosía a mano casi por completo, cuidada hasta el más mínimo detalle y confeccionada con tejidos de alta calidad.

Hoy día este tipo de prendas se reserva a la alta costura que, debido a su carácter exclusivo, se encarga de confeccionar el vestuario a una clientela muy sofisticada y elitista.

Con el desarrollo de la industria textil y del *prêt-à-porter*, muchas sastrerías se convirtieron en empresas y agruparon a los consumidores por tipologías, dividiendo y confeccionando las prendas de vestir en función de unas tallas estandarizadas y preestablecidas.



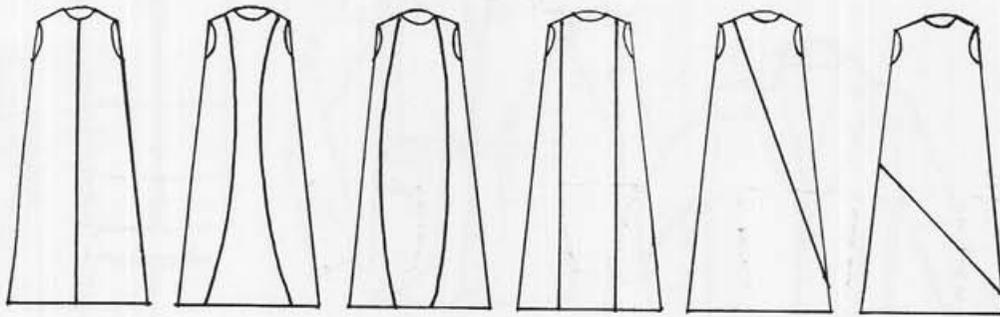
La línea es la silueta del vestido, y corresponde al volumen y la longitud, mientras que el estilo es lo que le otorga carácter y lo convierte en una prenda única. Distintos vestidos de una misma línea pueden diversificarse en el estilo por los detalles, los acabados y la calidad de los materiales, por ejemplo.

En el transcurso de los siglos se han sucedido infinitas líneas y estilos de distinta índole, si bien los volúmenes más utilizados pueden agruparse en unos pocos ejemplos de los cuales podrían haberse originado innumerables variantes dictadas por las preferencias y las tendencias del momento.

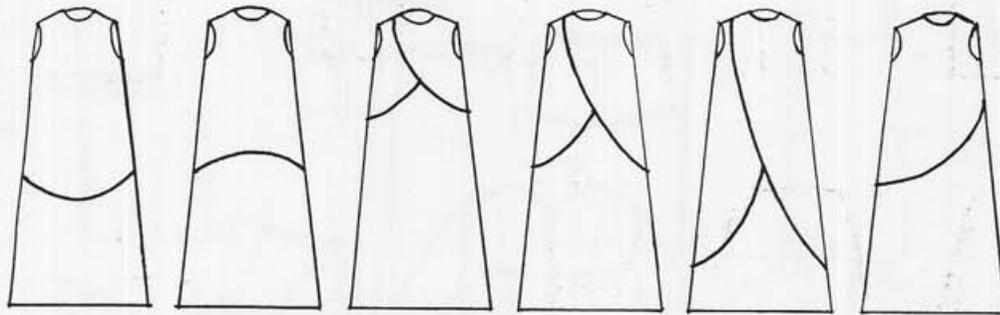
Los ejemplos siguientes muestran algunas bases construidas con un diseño geométrico muy elemental con el objetivo de destacar principalmente el volumen y el tipo de línea.

Desde superior izquierda a derecha: forma de H, cono truncado invertido, clepsidra o reloj de agua, columna o pitillo.

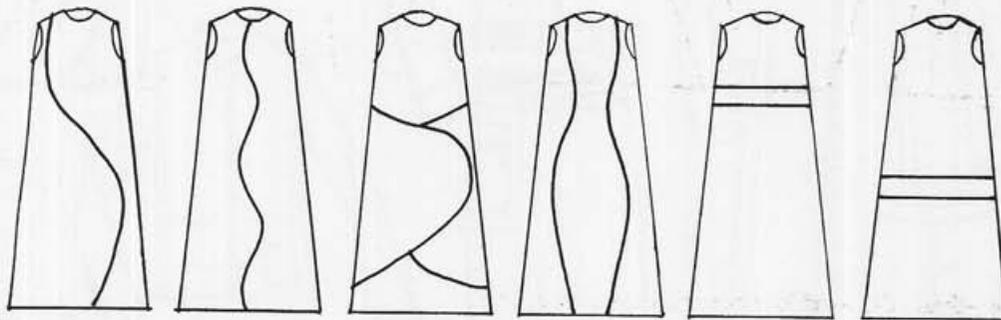
Desde inferior izquierda a derecha: trapecio, barril o saco, redingote, ánfora, globo, sirena.



De izquierda a derecha: estrecha, alarga y estrecha, ensancha y amplía, alarga, alarga, baja y amplía.

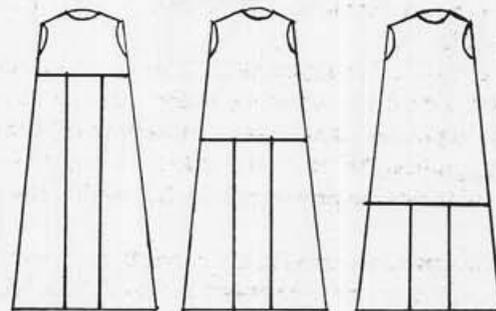


De izquierda a derecha: baja y ensancha, alarga y estrecha, alarga, ensancha, acorta, ensancha y acorta.

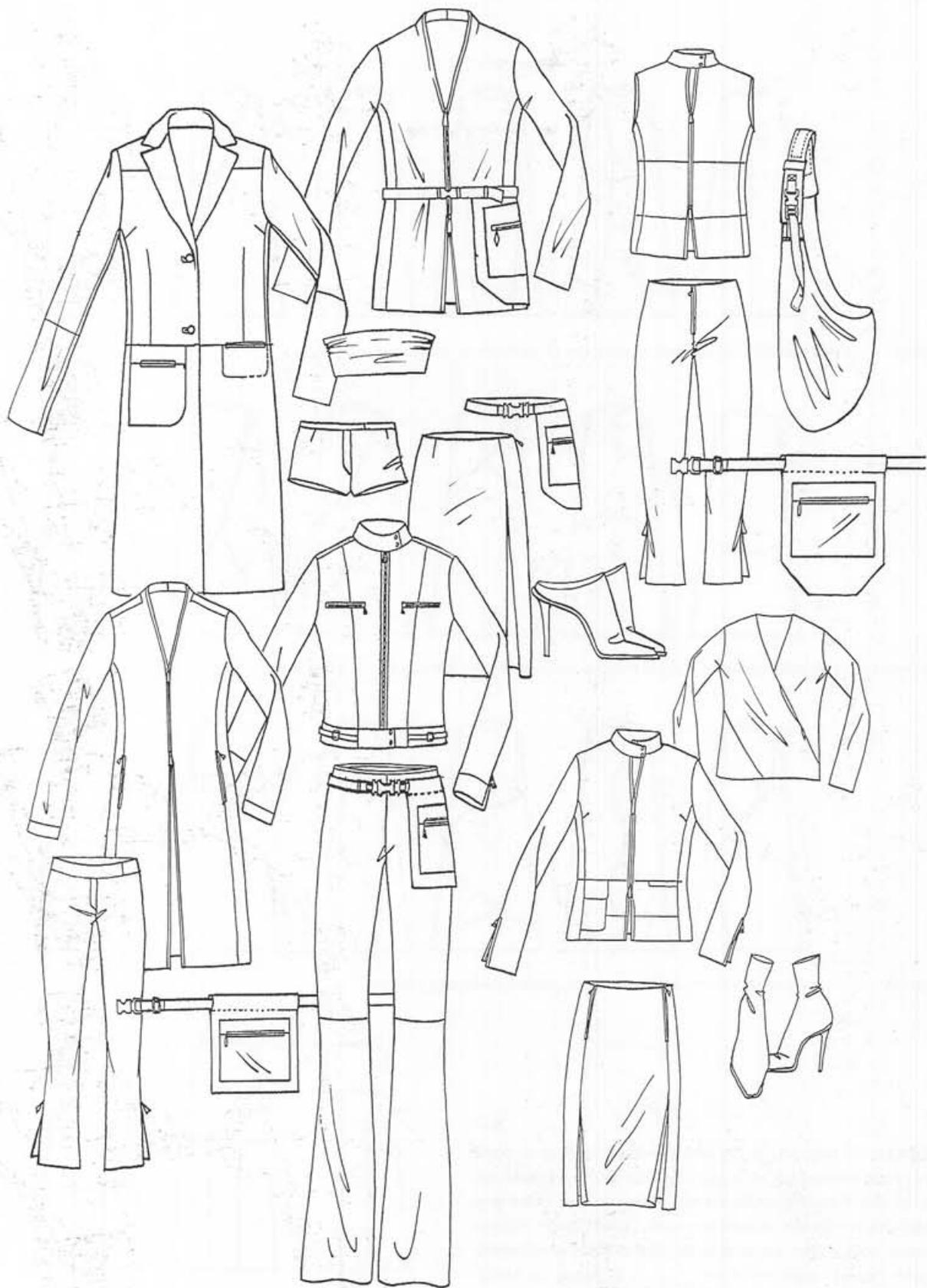


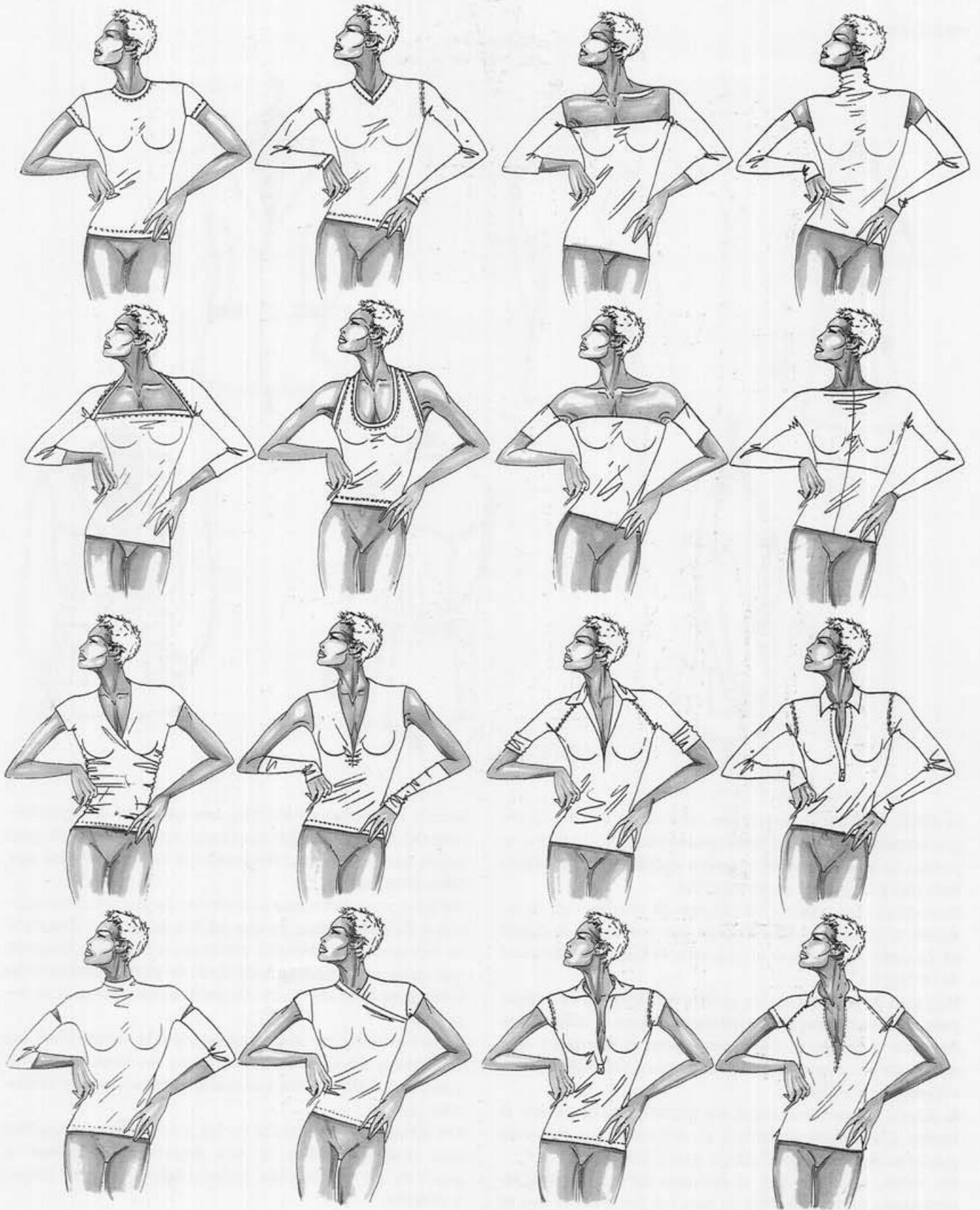
De izquierda a derecha: ensancha y acorta, estiliza, ensancha, estiliza, alarga, baja y amplía.

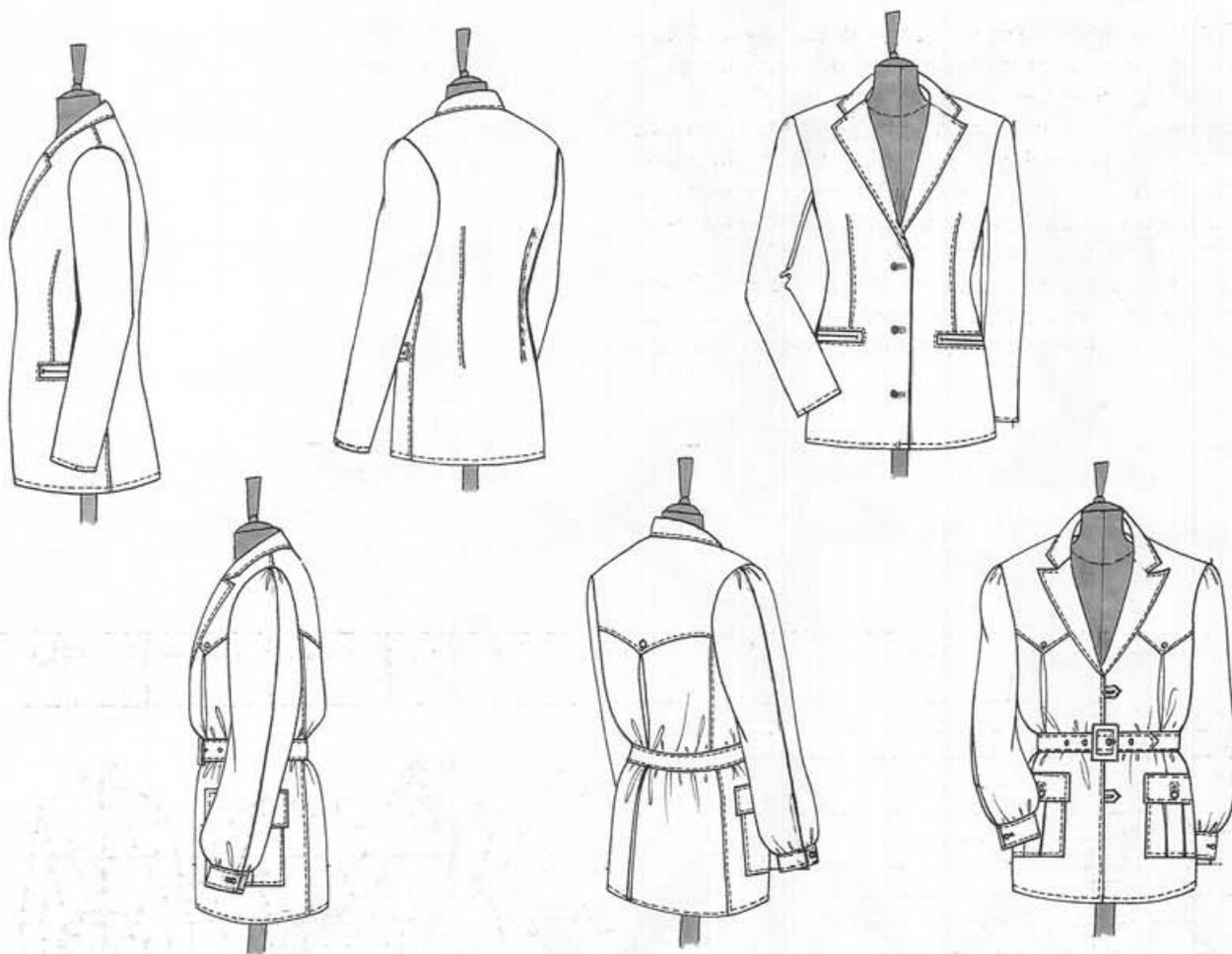
Los dibujos de esta página muestran cómo influye el corte en las proporciones de cualquier tipo de línea. Además del corte, el volumen depende de las costuras, del color y la calidad del tejido, de la combinación de estilos y colores distintos, y del tipo de acabados, como flecos, volantes, pliegues, cuellos más o menos anchos, mangas de fantasía, etc.



De izquierda a derecha: estiliza, ensancha, baja.







El dibujo en plano o descriptivo consiste en un tipo de representación gráfica de base geométrica que muestra la prenda de vestir como si estuviera apoyada en una superficie plana o colgada en una percha.

En el dibujo descriptivo, los pliegues de movimiento se reducen al mínimo o se eliminan por completo, tratando únicamente de destacar el volumen, la línea y los detalles de la prenda.

Este tipo de representación gráfica resulta muy útil, tanto para el estilista, que debe analizar todos los detalles antes de pasar el dibujo al taller, como para el diseñador, que debe interpretar y recrear con la máxima fidelidad la idea creada por el estilista.

El dibujo plano actúa como un guión de enlace entre el boceto y la prenda acabada y, en ocasiones, los creativos prefieren este método al dibujo global del figurín.

Por tanto, es lógico que el dominio de esta técnica visual proyectual resulte básico para los estudiantes que se

inician en la labor de estilista. Los ejercicios de reproducción fiel de nuestros dibujos descriptivos servirán de gran ayuda para visualizar correctamente cada uno de los vestidos ideados.

Sería recomendable poseer nociones de geometría descriptiva y de perspectiva, ya que un dibujo plano o descriptivo representa un proyecto destinado a cubrir un volumen que debe analizarse principalmente en las perspectivas básicas, es decir, de frente, de perfil o tres cuartos, y de espaldas.

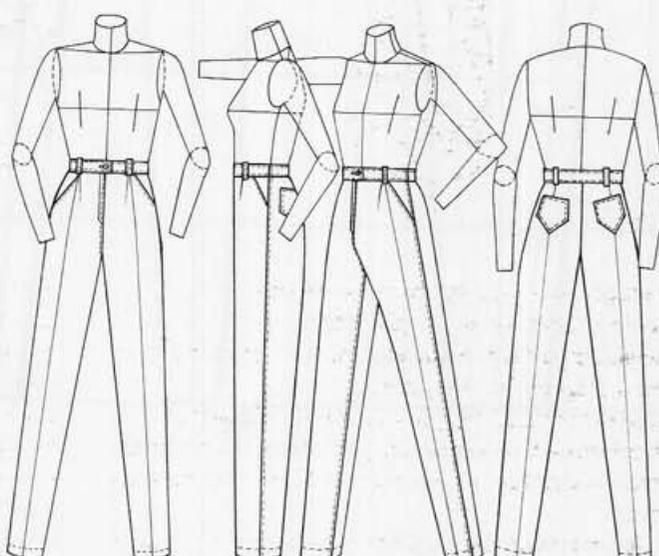
Cada visualización destacará la línea, la vestibilidad, los acabados y los remates, los escotes y las sisas, los cierres y cualquier otro detalle necesario para interpretar el modelo ideado.

Los dibujos representados en las poses básicas muestran una chaqueta clásica y otra deportiva. Obsérvese la precisión de los detalles, acentuada por el trazo limpio y sencillo.

La ficha de producción es un gráfico utilizado en la industria para definir todos los aspectos técnicos de un modelo antes de su confección.

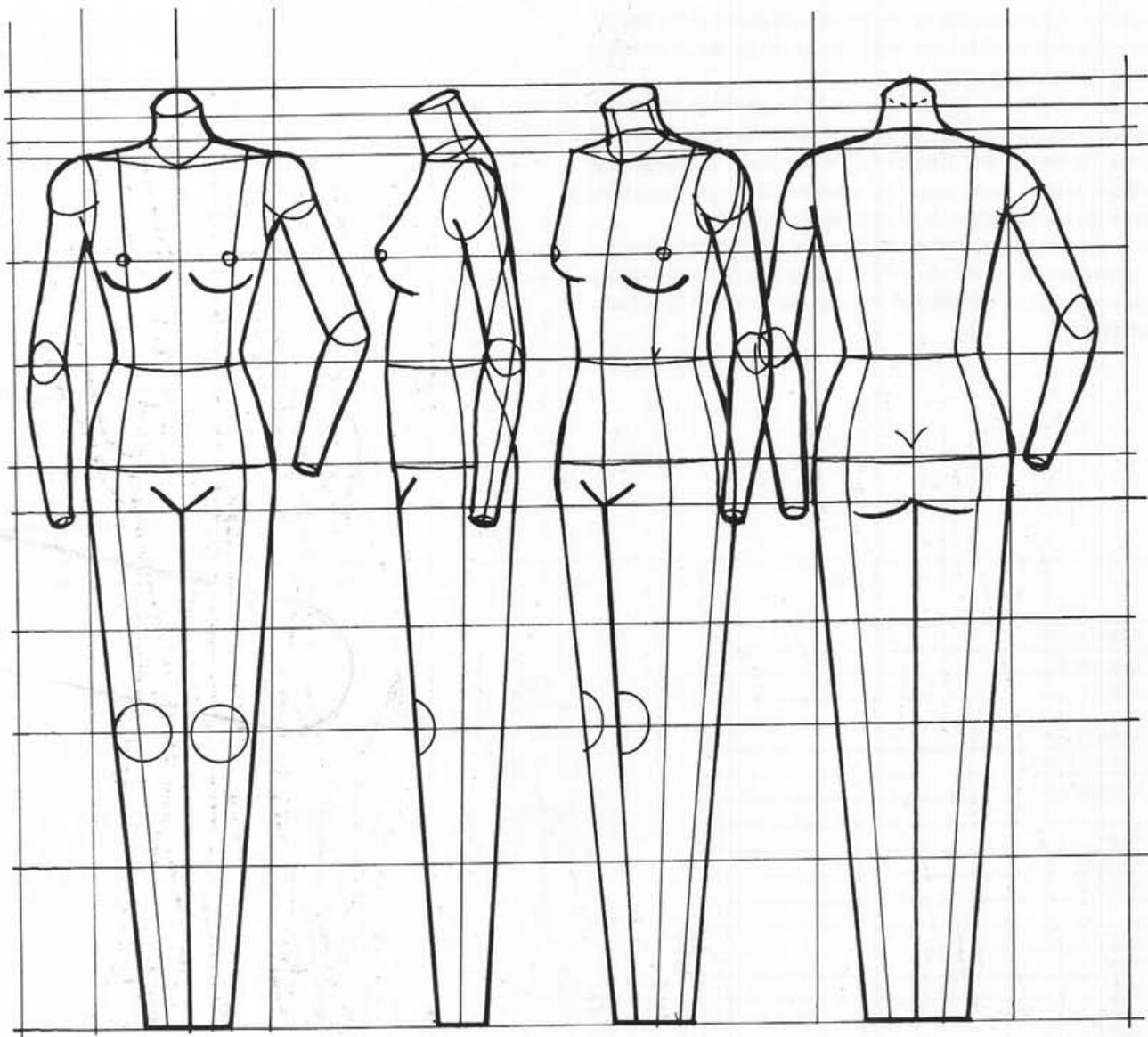
A continuación se muestra una ficha genérica formada por un recuadro en el que se representa la prenda en las poses básicas y por una serie de términos técnicos que definen las características de la misma. En este caso se ha dibujado un pantalón deportivo de línea pitillo.

En este ejemplo también destacan la nitidez del dibujo y la precisión de los detalles. Tras completar todos los apartados de la ficha, el taller se encarga de verificar la prenda prototipo.

Modelo		Lugar	Temporada	Colección	Nº Boceto	Código					
Ancho espalda											
Largo manga											
Largo total											
Contorno cadera											
Contorno busto											
Contorno cintura											
Manga											
Hombreira											
Pantalón											
Forro											
Revés											
Dorso											
Solapa											
Cuello											
Pie de cuello											
Ojales											
Pespuntes											
Hilvanes											
Desflecado											
Corchetes											
Cremallera											
Pasamanería											
Adornos											
Cinturón	<table border="1"> <tr> <td>Hebilla</td> <td></td> <td>Nº</td> <td>Nº</td> </tr> </table>							Hebilla		Nº	Nº
Hebilla								Nº	Nº		

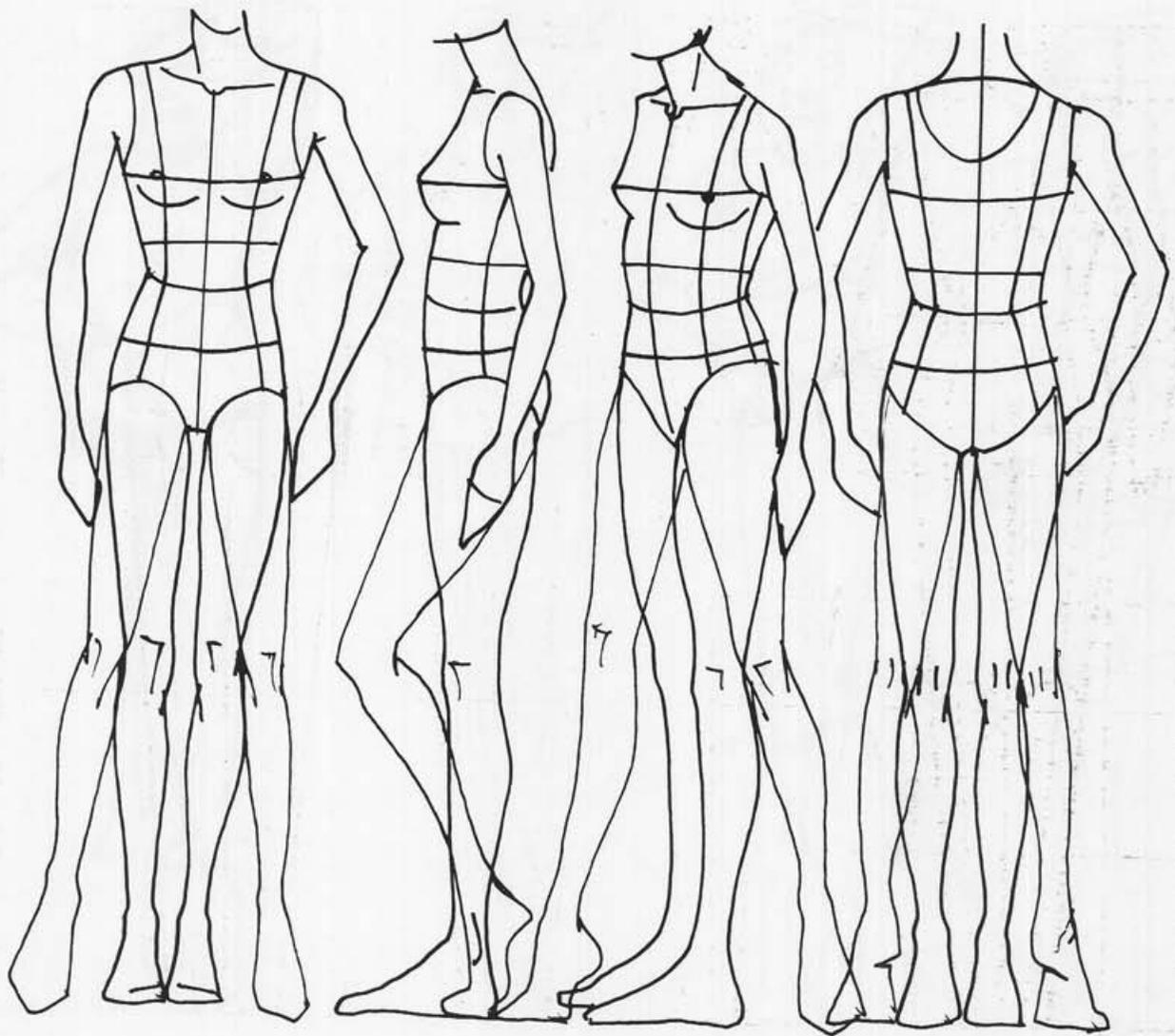
  

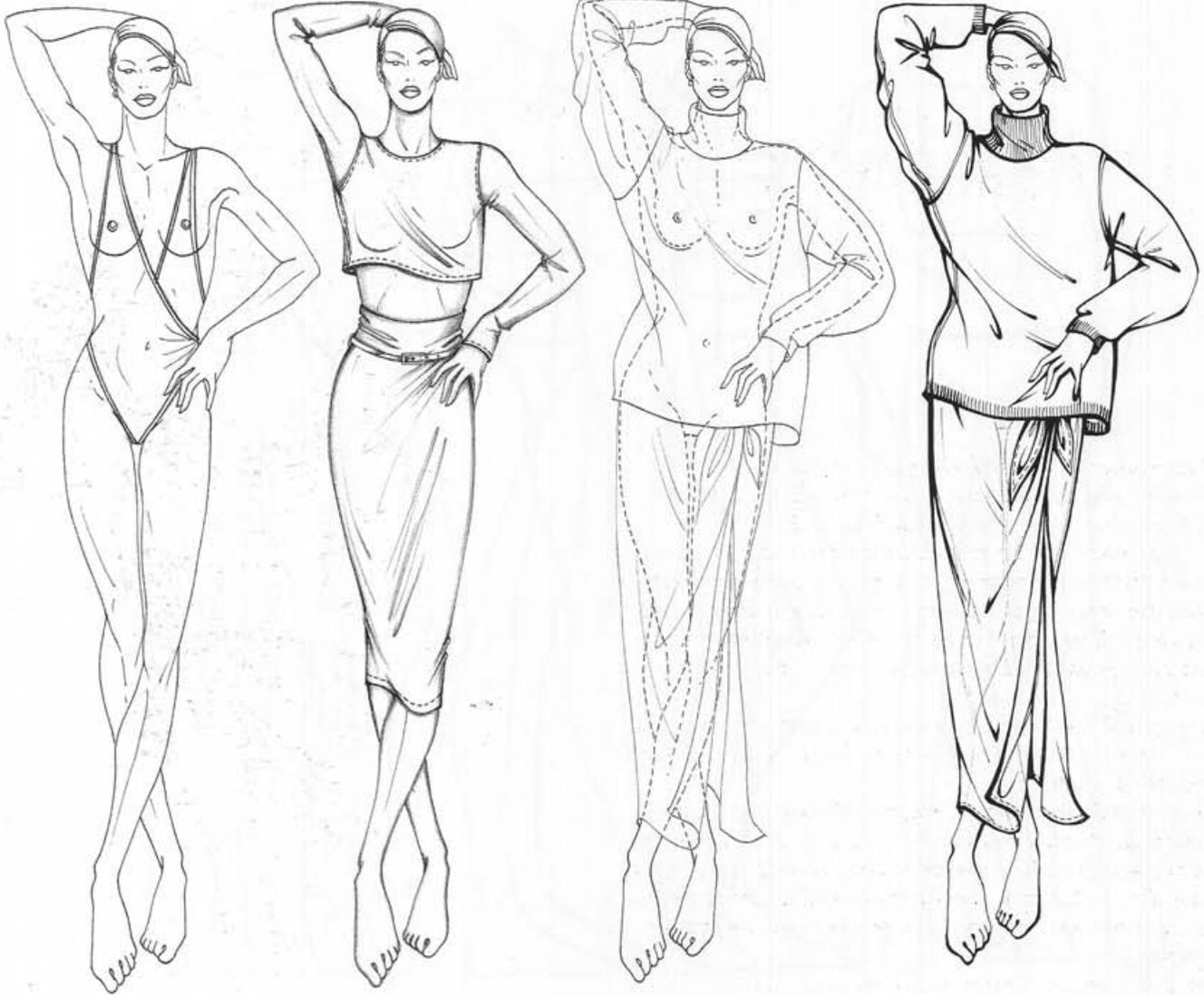
Botones	Línea	Artículo	Número	Abertura	Línea	Artículo	Número	Abertura



El dibujo de la parte superior representa un maniquí en las poses básicas, listo para ser vestido con cualquier tipo de prenda. El dibujo de la derecha también representa las poses básicas, aunque con una mayor precisión de detalles.

Con el alejamiento de las articulaciones inferiores se logra entender con mayor facilidad el dibujo descriptivo del pantalón o la falda. Del mismo modo, los brazos separados del cuerpo permiten interpretar más fácilmente las sisas.





Bañador elástico: vestibilidad reducida.

Corpiño y falda ajustada: vestibilidad mínima.

Jersey de felpa amplio con falda evasé: gran vestibilidad.

La vestibilidad es la relación que se establece entre la longitud y la amplitud de la prenda, y el espacio de movimiento existente entre el tejido y el cuerpo.

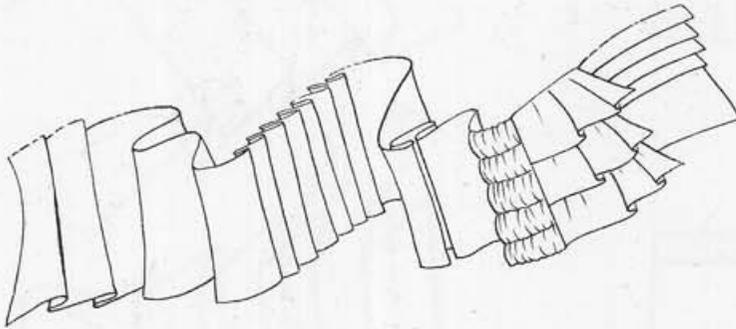
Técnicamente, se expresa en centímetros que se añaden en determinados puntos del modelo.

El grado de vestibilidad se expresa en tablas específicas que, según el tipo de tejido y la línea, ofrecen una mayor o menor amplitud a la prenda que se va a confeccionar.

Cuanto más elástico sea un tejido, menor grado de vestibilidad tendrá, mientras que cuanto más pesado y apto para la confección de chaquetas sea, mayor será su grado de vestibilidad.

Cuando se cambia el tejido utilizando el mismo modelo, a veces es necesario modificar el grado de vestibilidad.

Los dibujos de esta página muestran distintos grados de vestibilidad aplicados a modelos distintos.



Técnicamente, se entiende por acabado todos aquellos detalles que caracterizan al modelo (pliegues, volantes, frunces, drapeados, cuellos, bolsillos, etc.)

Se entiende por complementos los detalles y accesorios que convierten una prenda de vestir en algo único y trabajado (cierres, solapas, costuras, botones, aplicaciones, etc.) En las páginas siguientes se representan en plano distintos tipos de modelos básicos y elementos de fantasía para acabados y complementos.

Los ejemplos están representados mediante dibujos técnicos muy claros, y resultan útiles para crear cualquier modelo de fantasía.

Una vez asimilados los conceptos relativos a la representación en plano, podrá visualizar el elemento que necesite destacando todo el vestido o bien los detalles mediante una técnica de dibujo descriptiva correcta. Explique siempre sus modelos utilizando la terminología técnica adecuada.

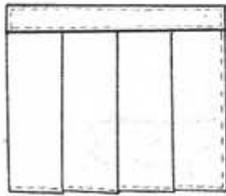
Al principio, el figurinista puede experimentar cierto grado de dificultad para distribuir los distintos elementos del acabado de forma que queden armónicos en conjunto. Normalmente, se suele simplificar el modelo al máximo reduciéndolo a una sencilla base o bien se suelen exagerar los volúmenes y los motivos creyendo que cuanto más complicada sea una prenda, mejor será el efecto final. Nada más erróneo.

Para lograr entender la esencia de la línea, profundizar en el significado del estilo y descifrar las creaciones de los mejores estilistas contemporáneos y de antaño son necesarios varios años de práctica y de trabajo.

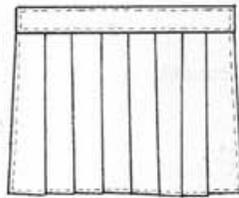
Por tanto, la medida, el gusto y mucho estudio serán sus compañeros de viaje en el maravilloso mundo de la moda.



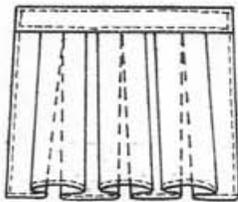
## PLIEGUES



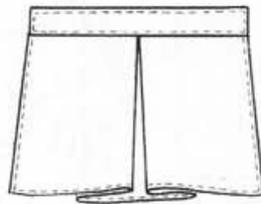
Pliegues



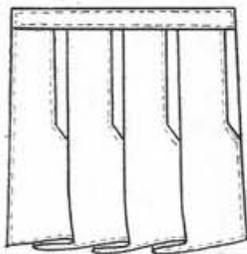
Plisado



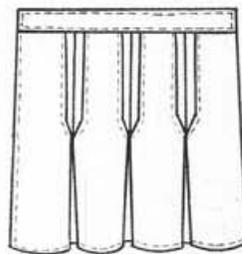
Cañones y tablas



Cañón y tabla



Pliegues



Tablas

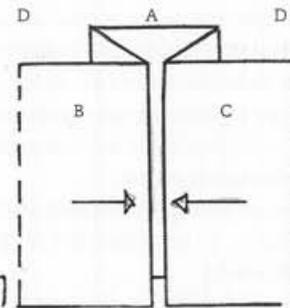
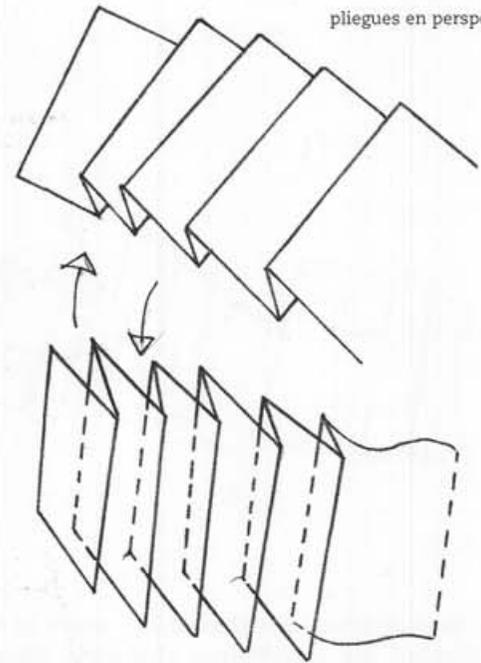
La función de los pliegues consiste en recoger el tejido alrededor del cuerpo en forma de motivos geométricos modulares, aunque también se utilizan como complemento de las prendas de vestir.

Los pliegues están formados por una línea de pliegue, una línea de profundidad y una línea de apoyo (A-B-C-D).

Existen distintos tipos de pliegues y, según su aplicación, permiten obtener efectos atractivos y muy variados.

Pueden espaciarse entre ellos, plisarse, plancharse, dejarse sueltos, respuntearse o bien acabarse con el dobladillo forrado con una tela distinta. El mejor efecto de los pliegues de sastrería es el que se consigue mediante la deshiladura, ya que de este modo se aprovecha el trazado del tejido.

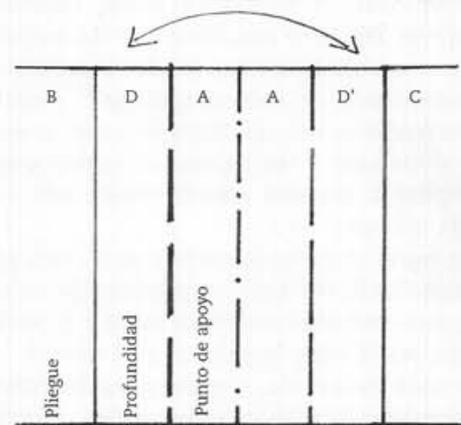
Movimiento de los pliegues en perspectiva



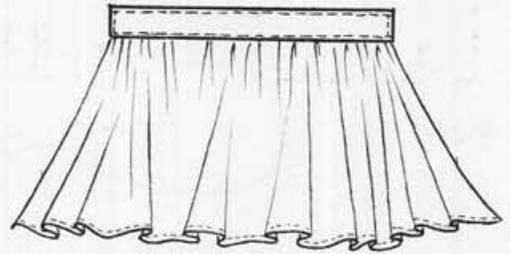
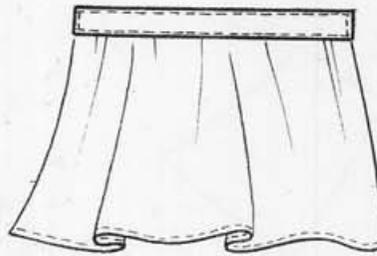
A - Fondo del pliegue.

BC - Trozos de tela que, doblados en direcciones opuestas, crean una tabla.

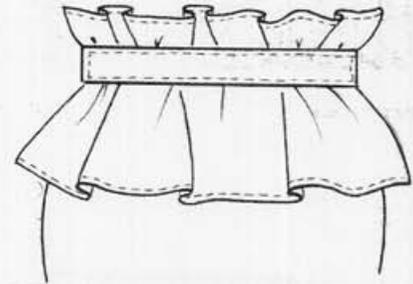
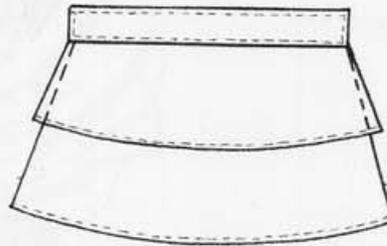
D - Profundidad del pliegue.



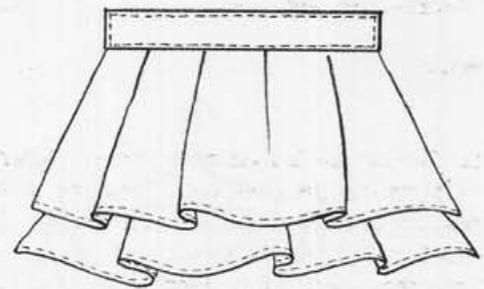
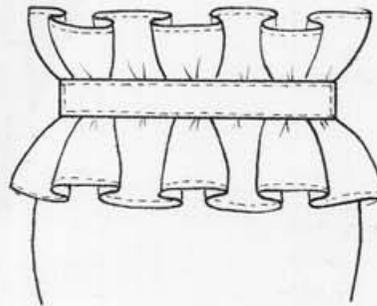
Volante simple, volante fruncido



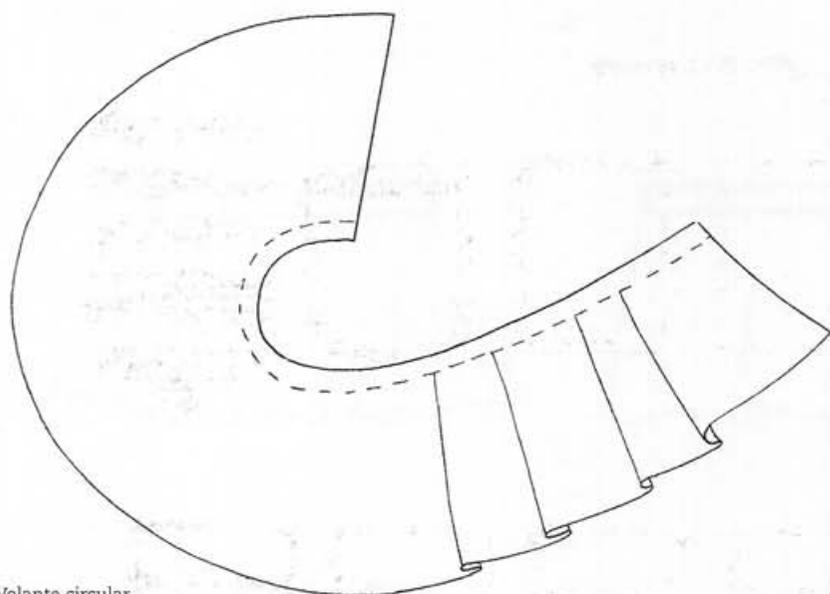
Volante doble, frunce con vaina



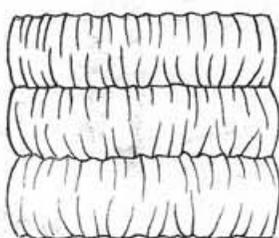
Frunce espejular con cañones y faja en la cintura, volante doble fruncido



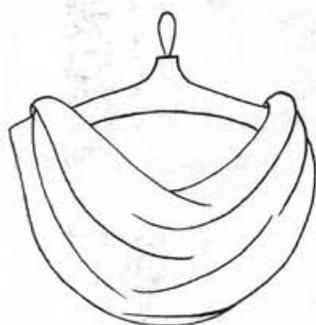
Los pliegues, como los frunces y los volantes, recogen la tela formando motivos decorativos, por lo que otorgan un toque femenino y suavizan la línea. Se trata de elementos adecuados para una moda romántica y sofisticada.



Volante circular



Frunces



Drapeado

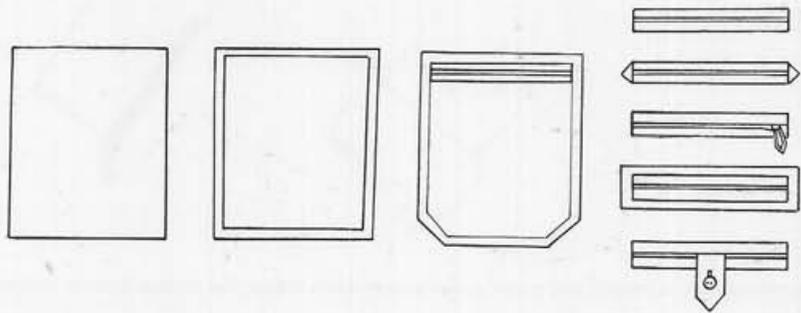


Los volantes circulares se utilizan sobre todo alrededor del cuello y, superpuestos y confeccionados con tejidos ligeros, resultan muy sugerentes y atractivos.

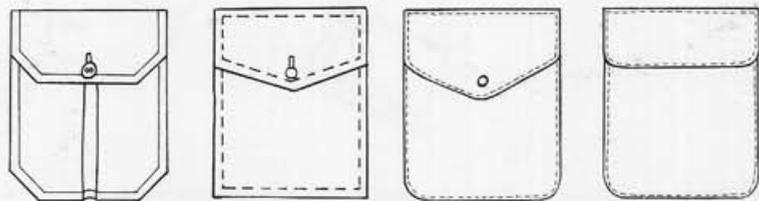
Los frunces, pequeños rizados paralelos entre sí, destacan la silueta de un modo característico y decorativo, y es preferible utilizar un tejido elástico para su confección.

El drapeado es la forma que toma la tela al caer suelta sobre el cuerpo. Gracias a su atractivo, el drapeado acaricia la figura acompañando sensualmente los movimientos de quien lo lleva.

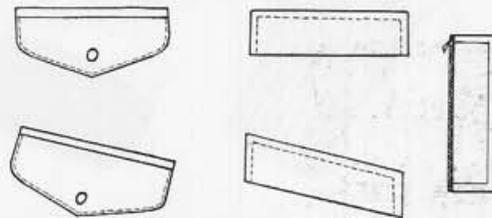
Bolsillos de parche, con filete



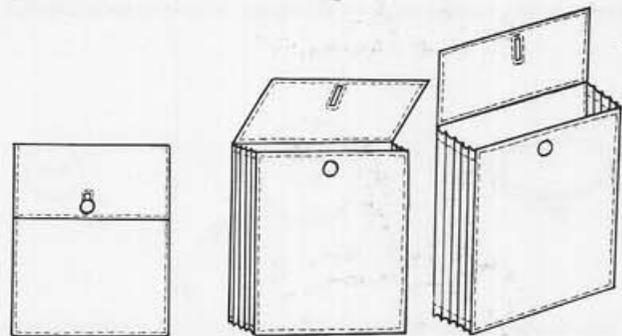
De parche con cartera



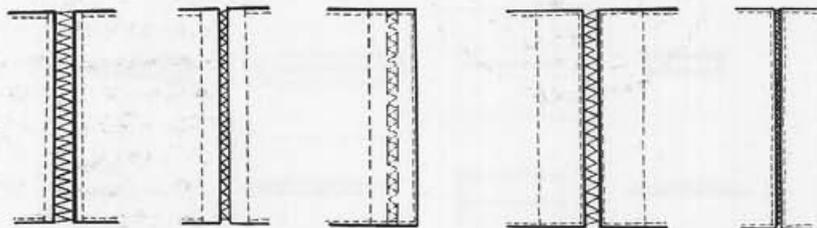
Internos con cartera externa



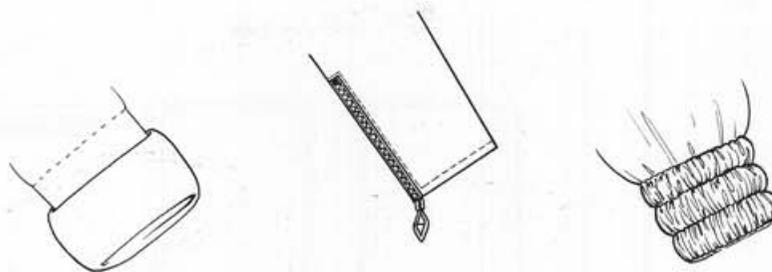
De fuelle con cartera



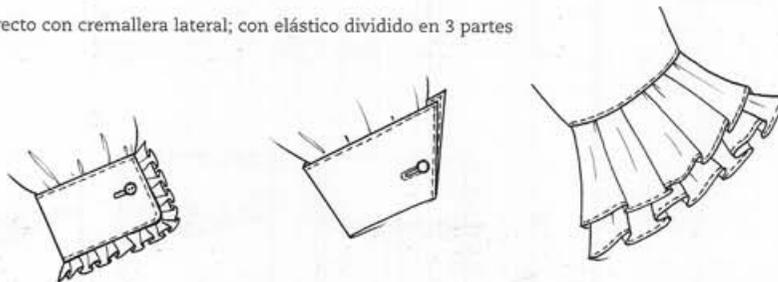
Cremallera externa, respunteada, cubierta, deportiva para chaquetón e interior



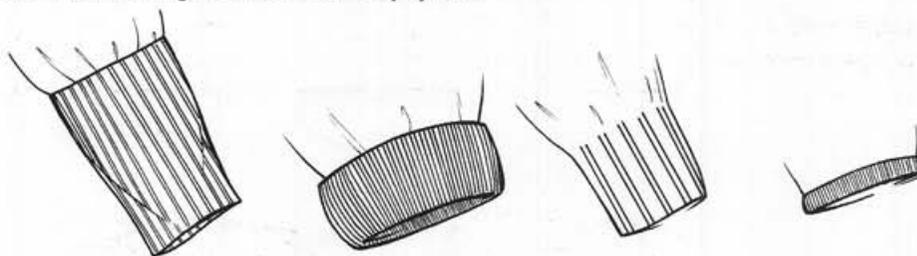
PUÑOS Y CIERRES



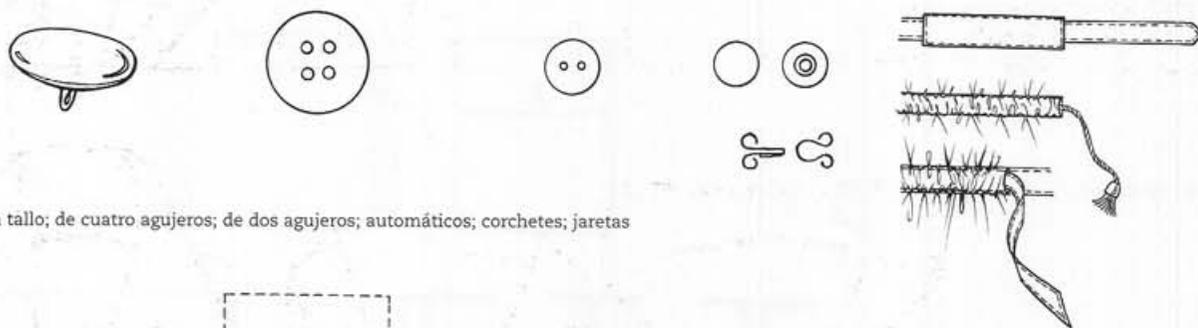
Puños deportivos: puño de plumón con vuelta; recto con cremallera lateral; con elástico dividido en 3 partes



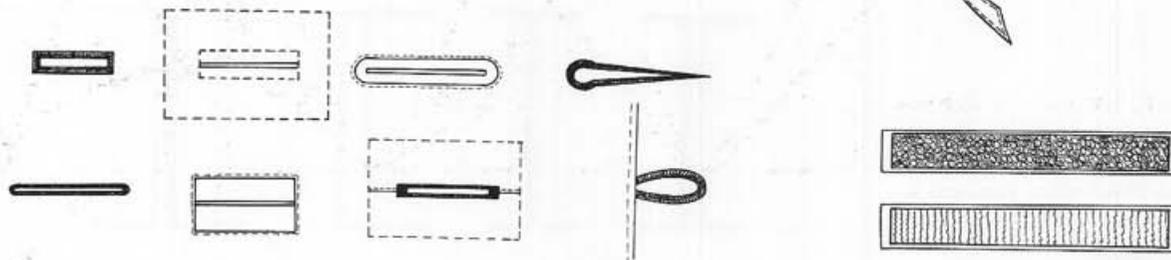
Puños elegantes: romántico con vainas en el borde; con gemelos; con volantes superpuestos



Puños de punto: de punto canalé; de punto con vuelta; de punto unido a la manga; de punto superpuesto

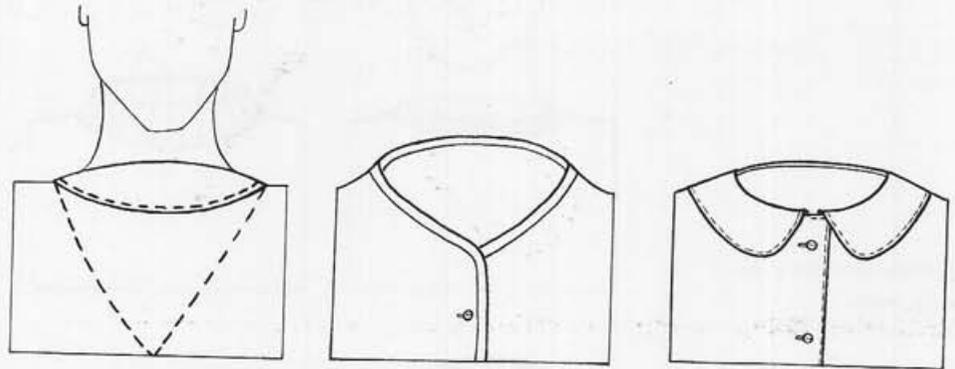


Botón con tallo; de cuatro agujeros; de dos agujeros; automáticos; corchetes; jaretas

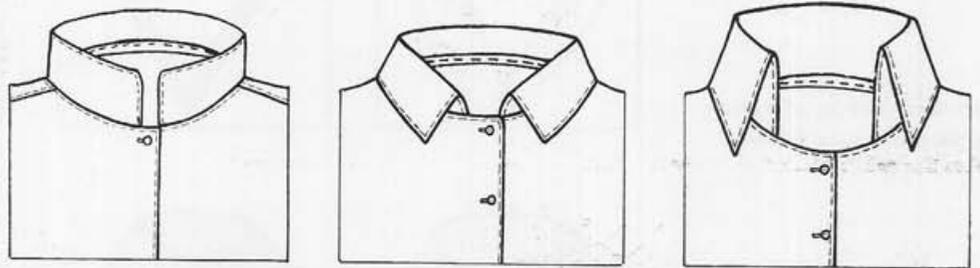


Ojales; velcro

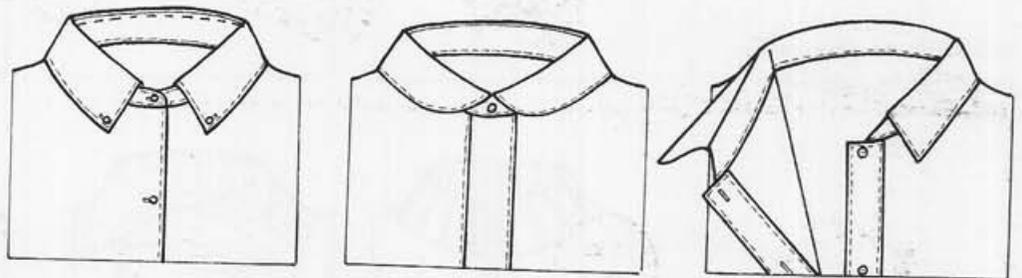
De izquierda a derecha: básico, corazón, plano



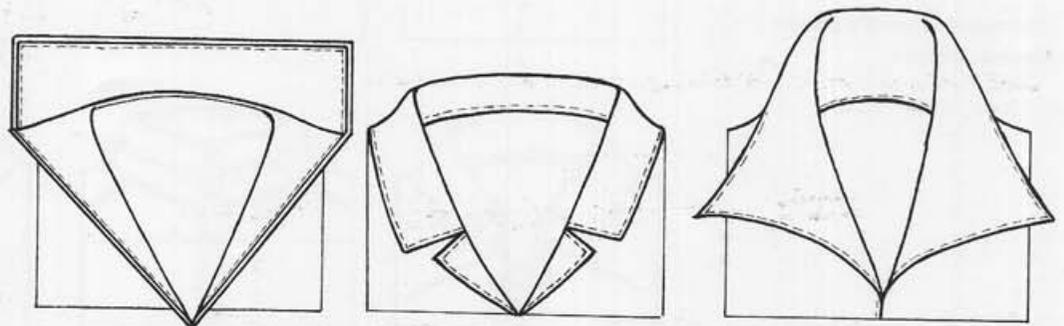
De izquierda a derecha: oficial, despegado, despegado años 70



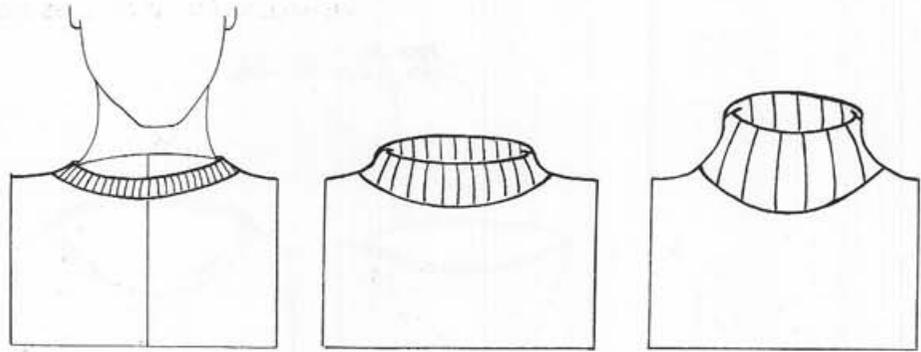
De izquierda a derecha: camisero con botones, camisero con vuelta redondeada, camisero abierto



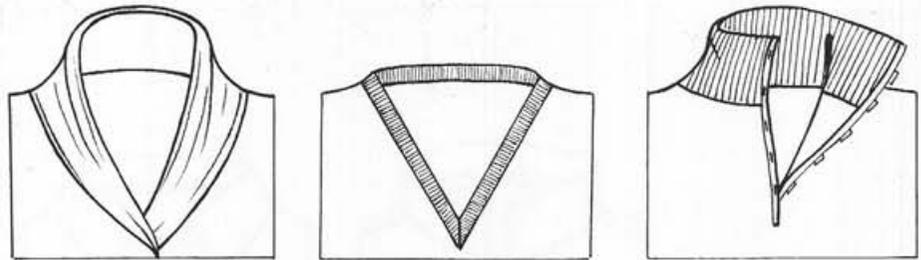
De izquierda a derecha: marinero, solapa, americano con solapas anchas



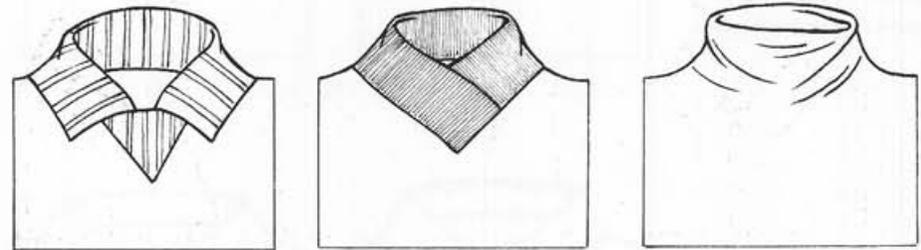
CUELLOS DEPORTIVOS



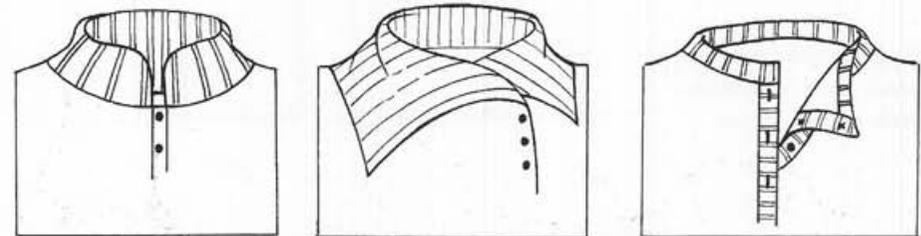
De izquierda a derecha: a caja, dulce vita, vuelto



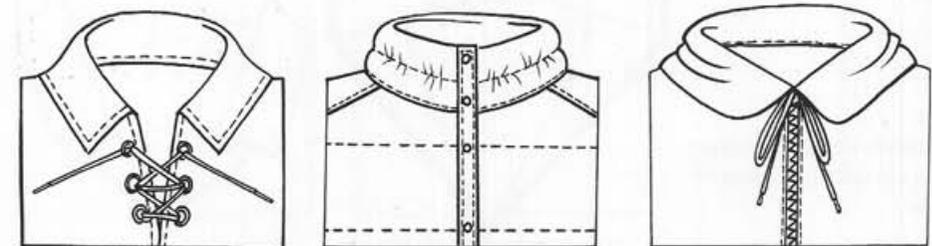
De izquierda a derecha: collar, en pico, alto de canalé con botones



De izquierda a derecha: polo con pieza triangular, cruzado alto, cisne



De izquierda a derecha: bomber, cruzado, cárdigan



De izquierda a derecha: con cordones, con doble acolchado, con capucha

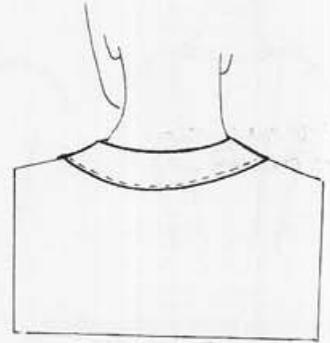
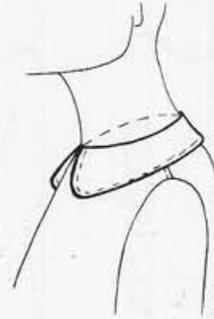
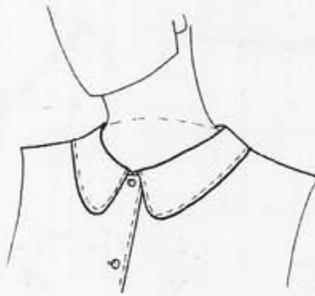
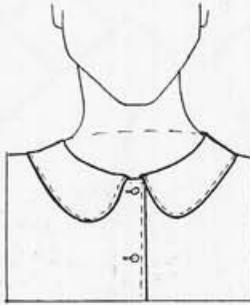
## VISUALIZACIÓN DE CUELLOS DESDE LAS PERSPECTIVAS BÁSICAS

delante

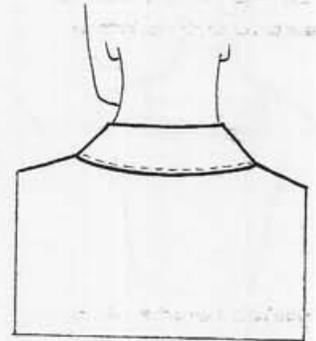
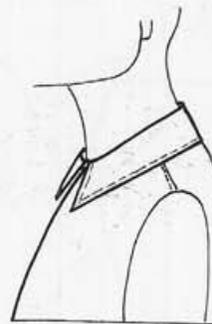
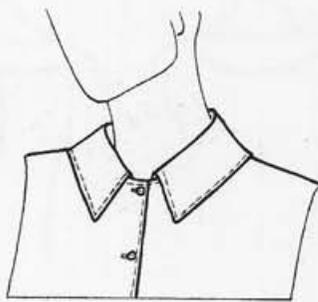
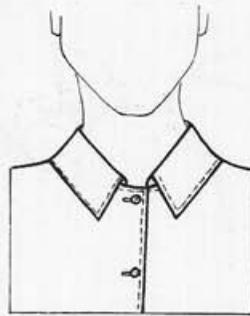
tres cuartos

perfil

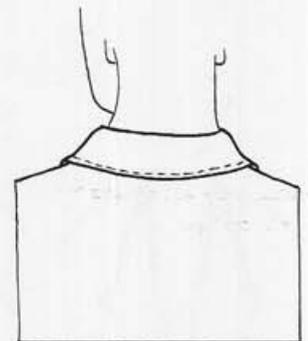
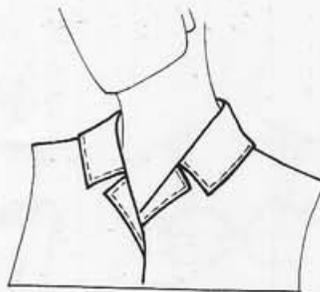
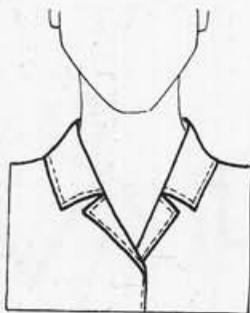
detrás



cuello plano



cuello despegado

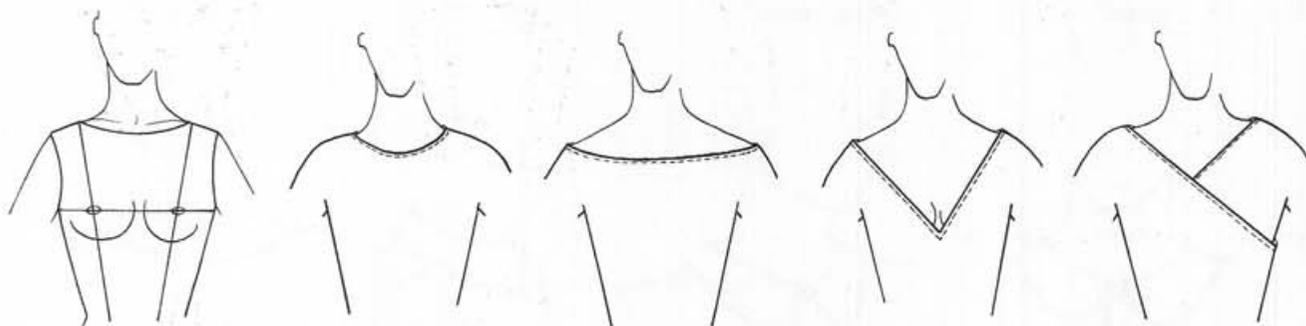


cuello solapa

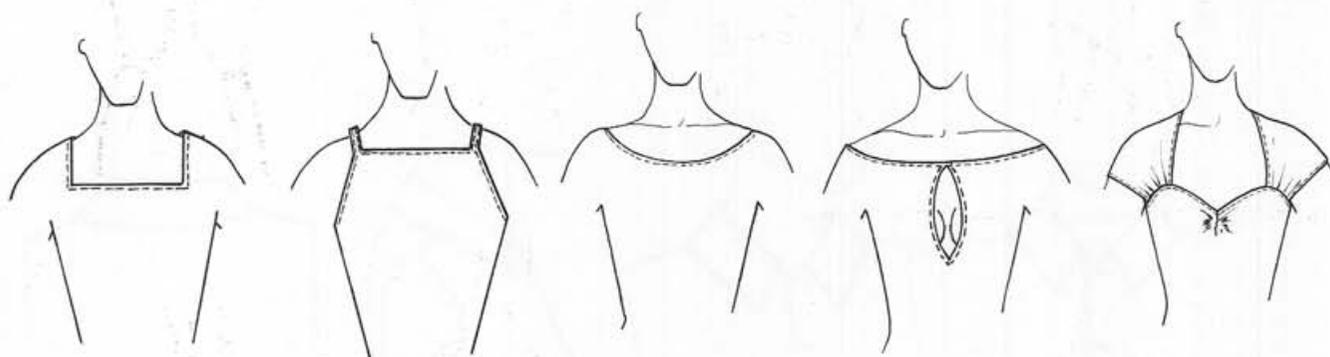
Esta ficha resulta útil para representar gráficamente cualquier tipo de cuello.

Si modifica la altura y la anchura, también podrá visualizar los cuellos más característicos.

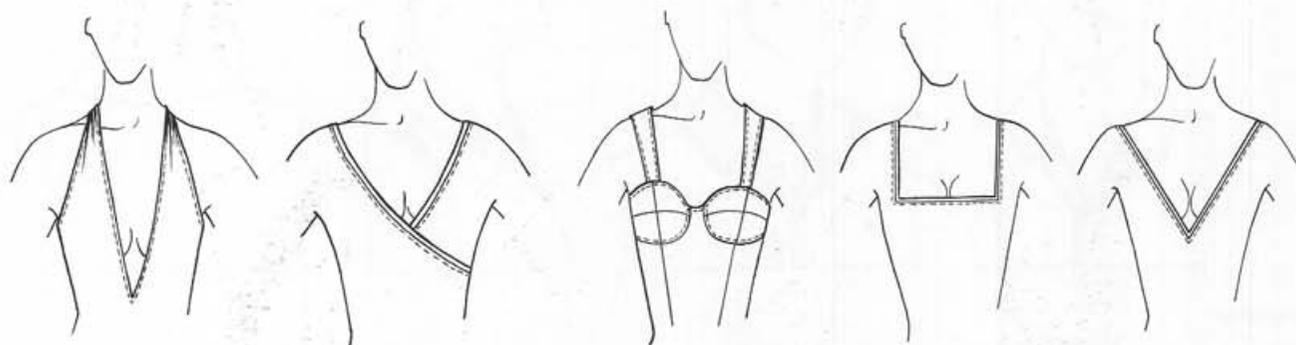
## ESCOTES DE MODELOS BÁSICOS Y DE FANTASÍA



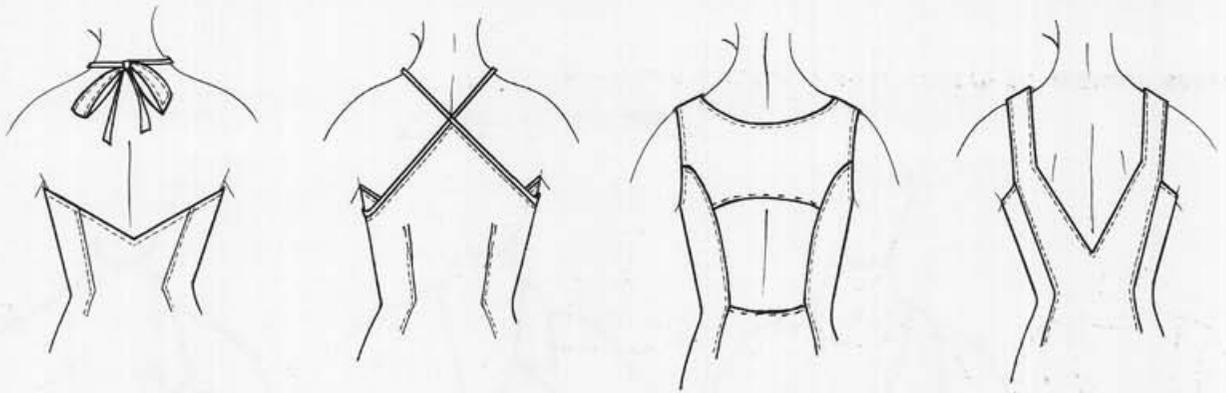
Básico, a caja, barco, en pico, cruzado



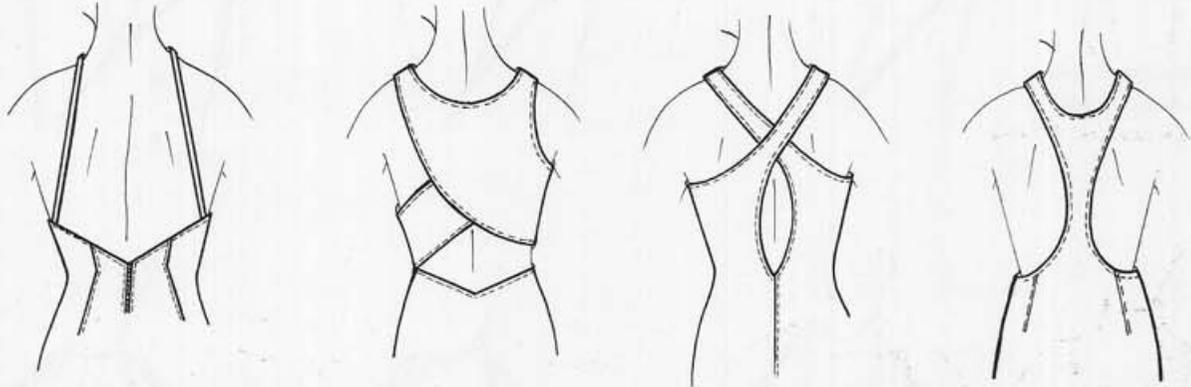
Cuadrado, cuadrado con tirantes, redondo, barco con abertura en forma de gota, corazón



Americano, cruzado, balconette, cuadrado, en pico pronunciado



En pico, cruzado, fantasía, en pico pronunciado

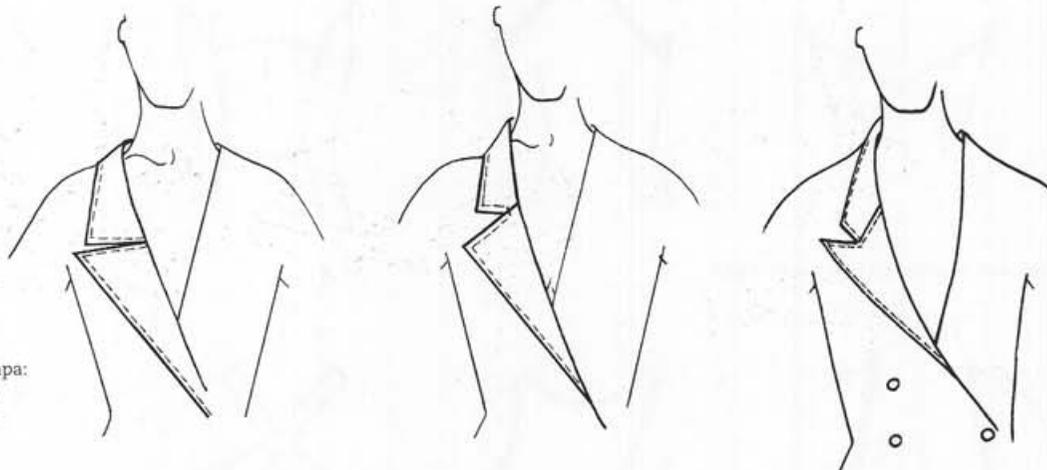


En pico pronunciado, asimétrico, cruzado, simétrico deportivo

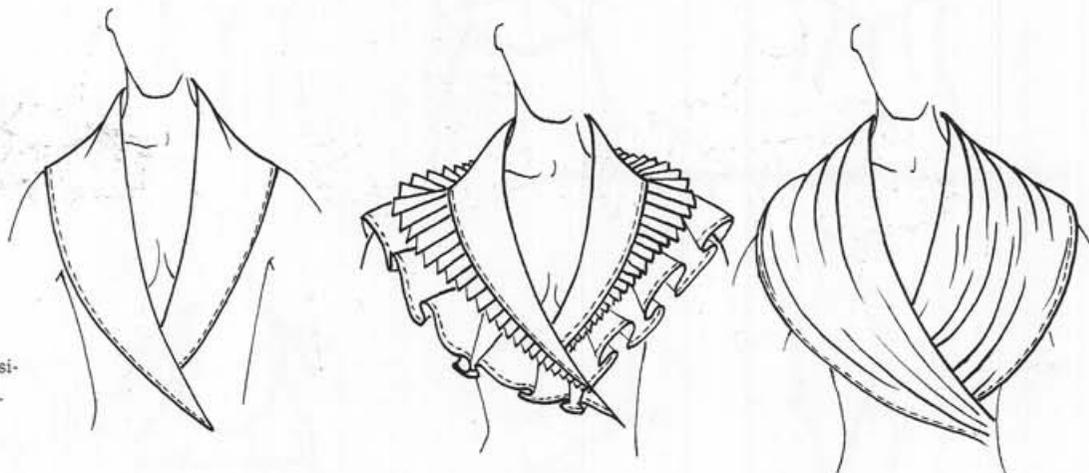


Otros escotes

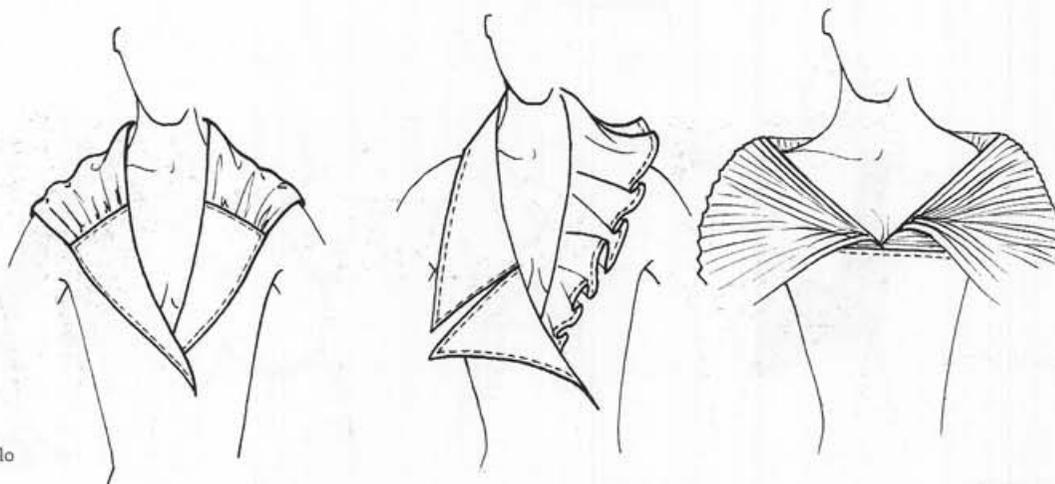
## CUELLOS BÁSICOS



Variaciones del cuello solapa:  
deportivo, clásico, de pico

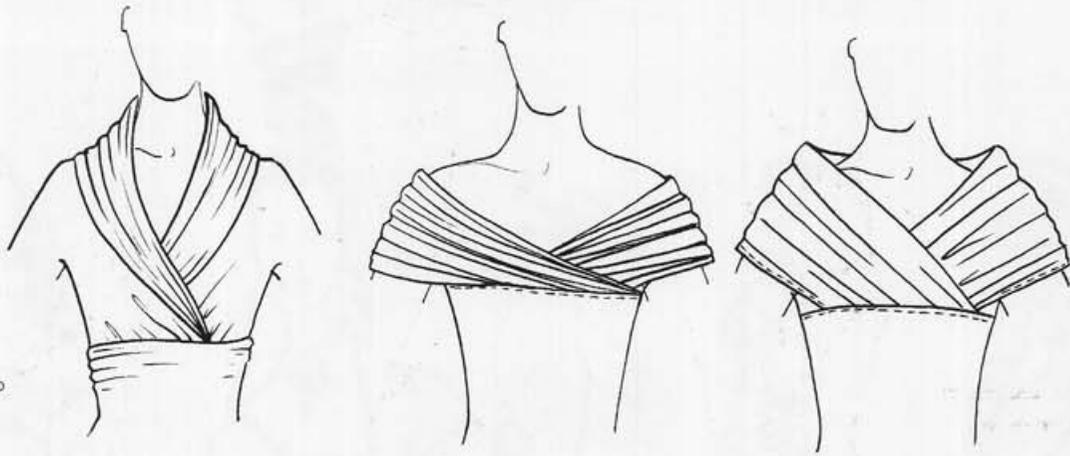


Variaciones del cuello collar: básico,  
con volantes, plisados y plie-  
gues, drapeado

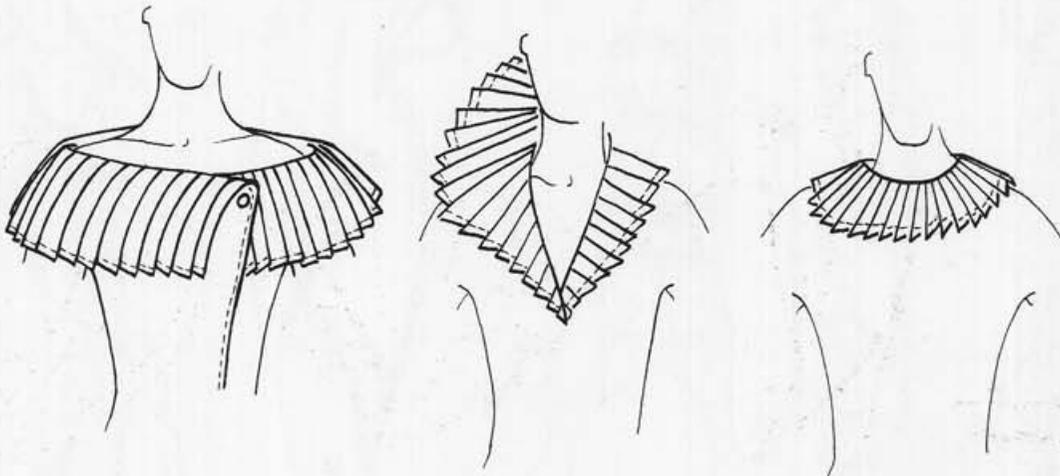


Cuello collar con pronunciado  
escote en pico; cuello solapa  
amplio y volante circular; cuello  
collar plisado

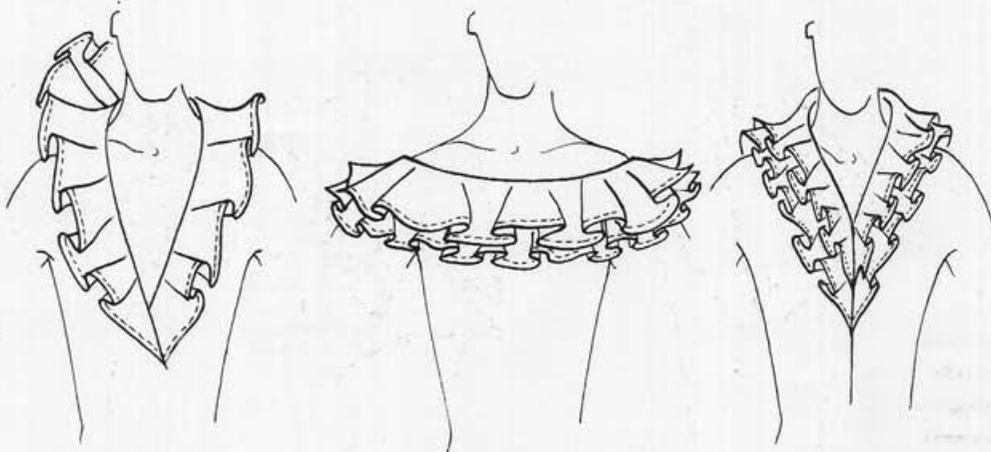
Drapeado cruzado



Plisado



Volante circular

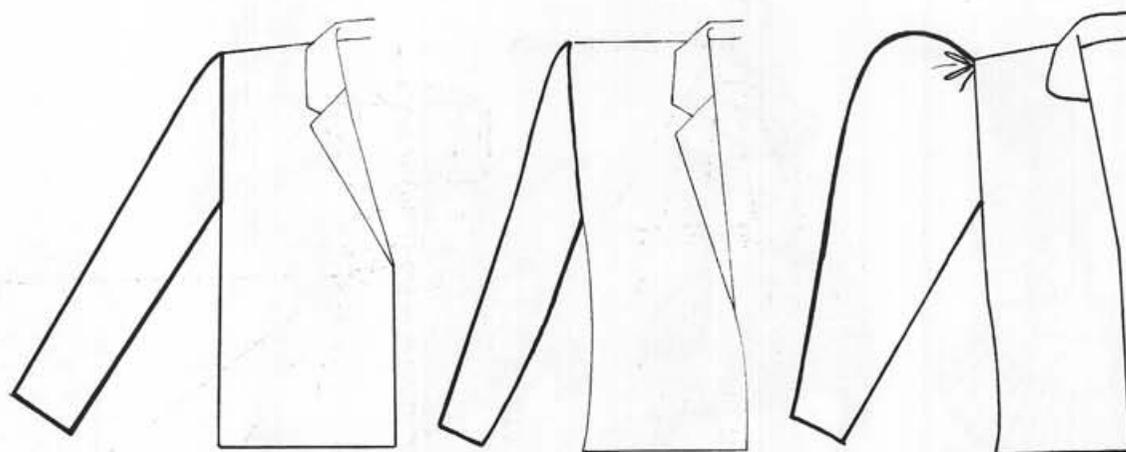




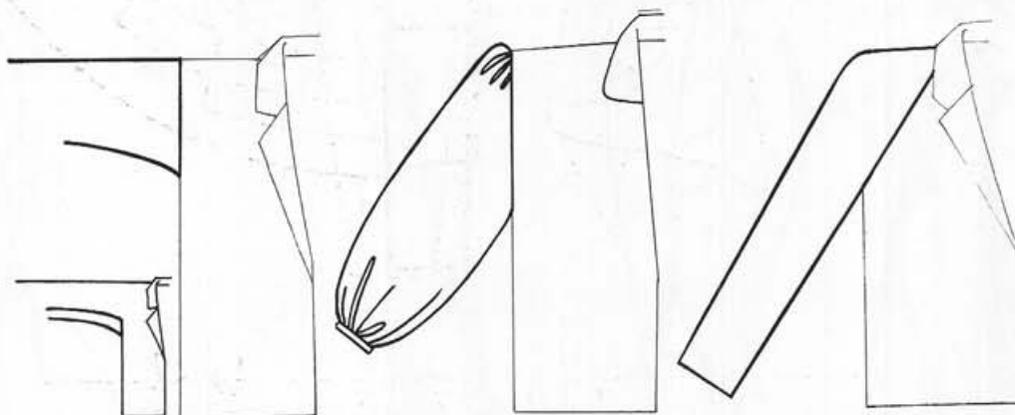
Modelos de fantasía con escotes y cuellos, algunos de los cuales aparecen en las fichas anteriores. (Las poses corresponden a las figuras de las páginas 120 y 121.)



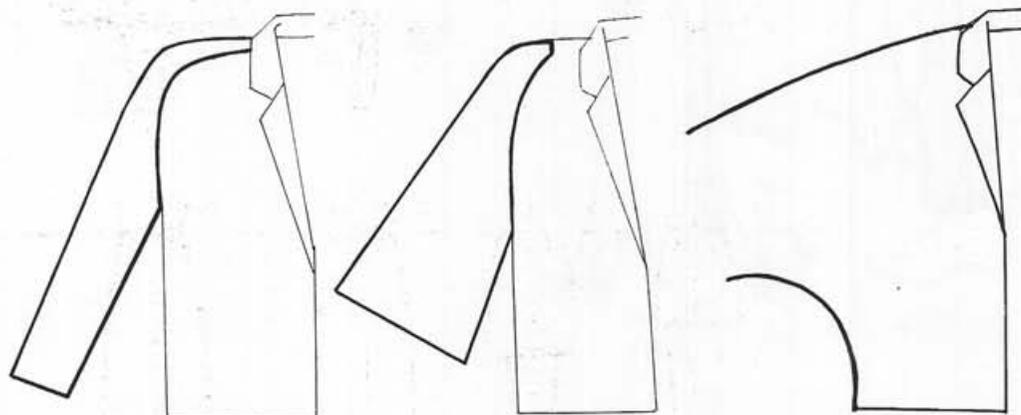
## FICHA MODELO MANGAS BÁSICAS



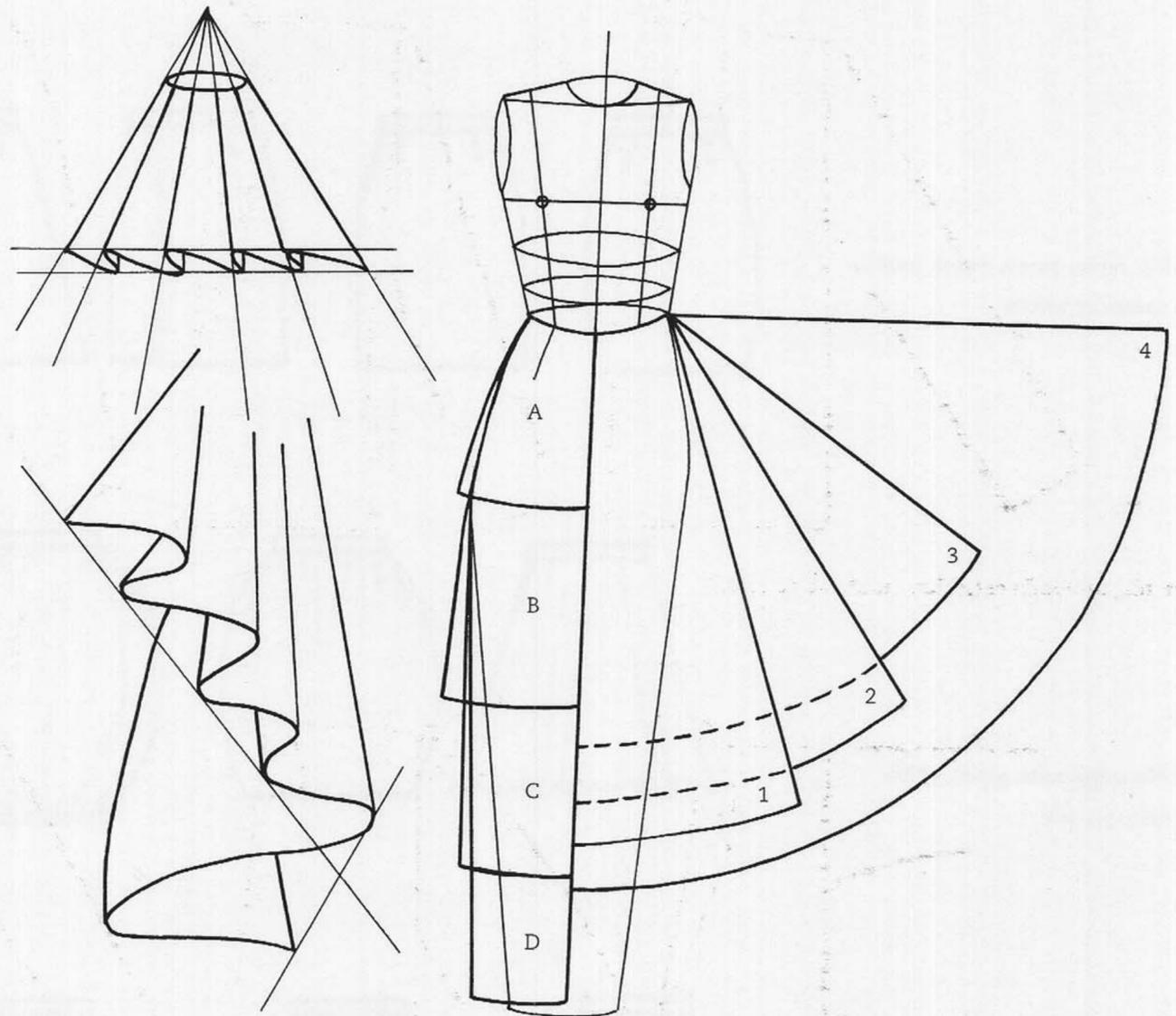
Montada, montada estrecha, montada fruncida



En forma de T, balón recogida en el puño, raglán



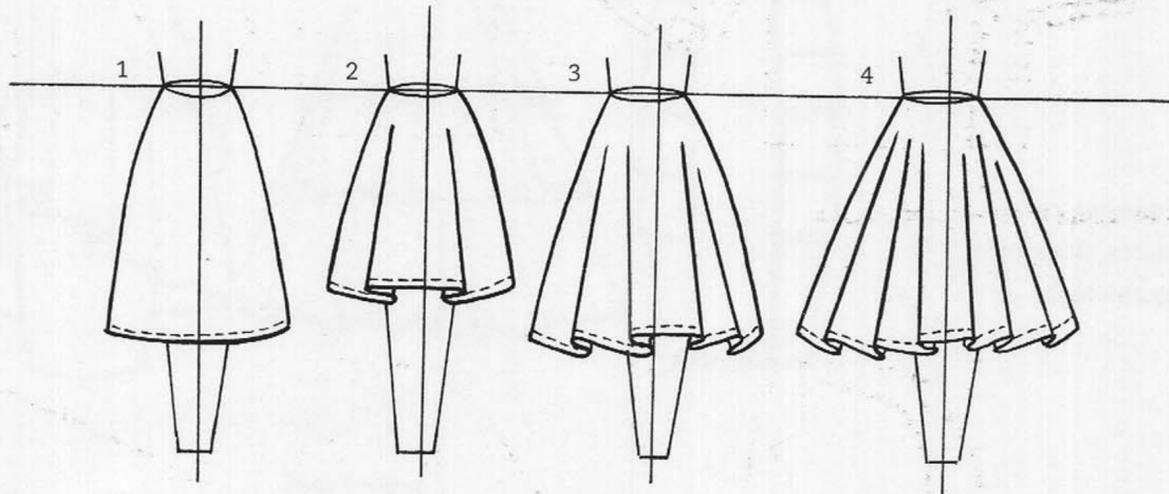
Perdida, raglán evasé, quimono



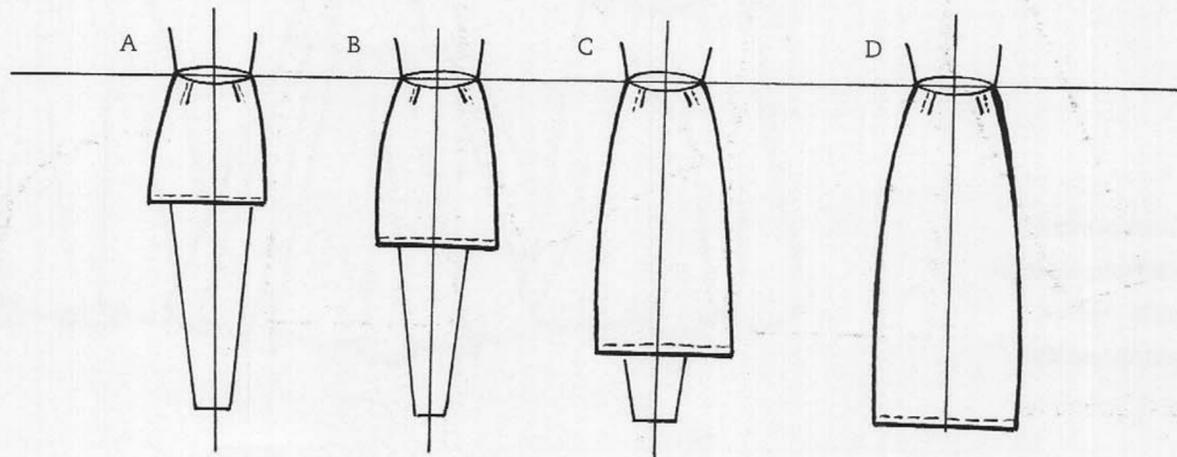
Dibujos técnicos para realizar pliegues y godets

Falda básica:

- 1 - Evasé
- 2 - Semiacampanada
- 3 - Semiacampanada
- 4 - Acampanada

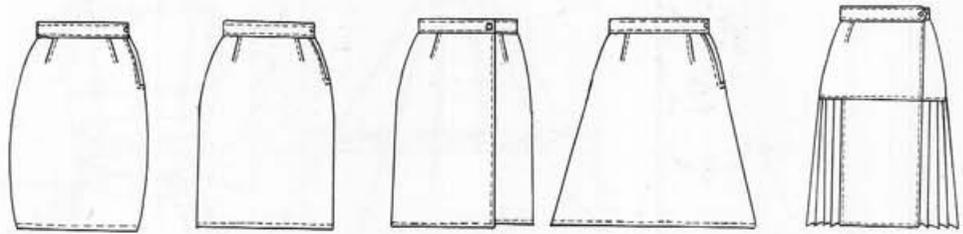


- A - Básica para minifalda
- B - A la rodilla
- C - Midifalda
- D - Maxifalda

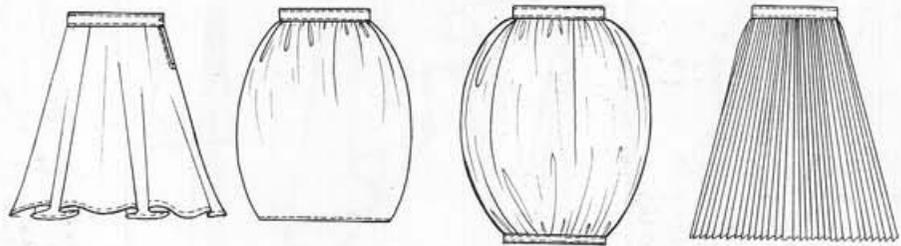


## FALDAS BÁSICAS Y DE FANTASÍA

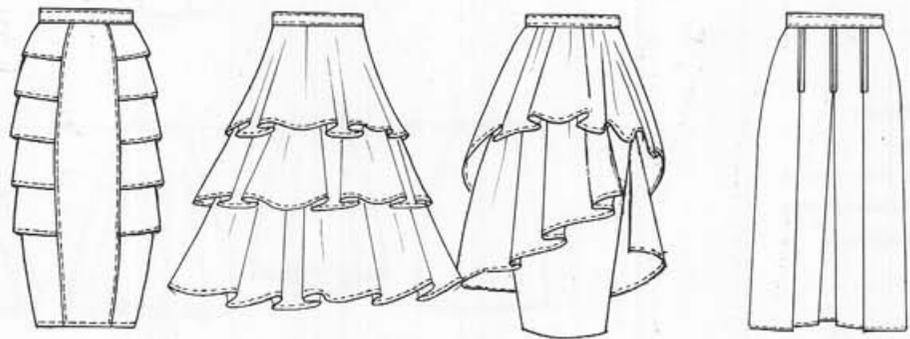
Ceñida, recta, pareo, evasé, pareo  
con canesú y tablas



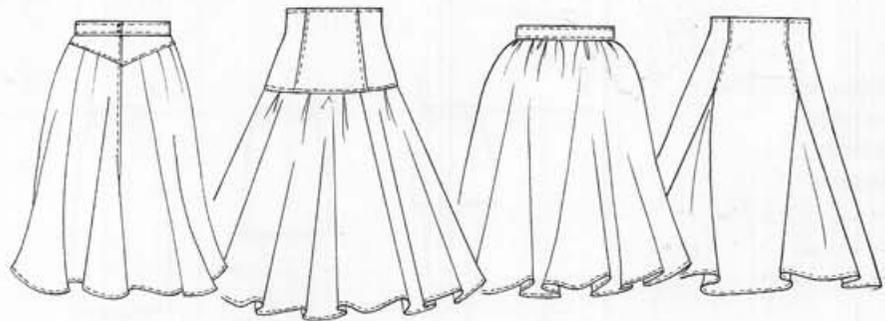
Semiacampanada, globo, globo  
trabada, plisada

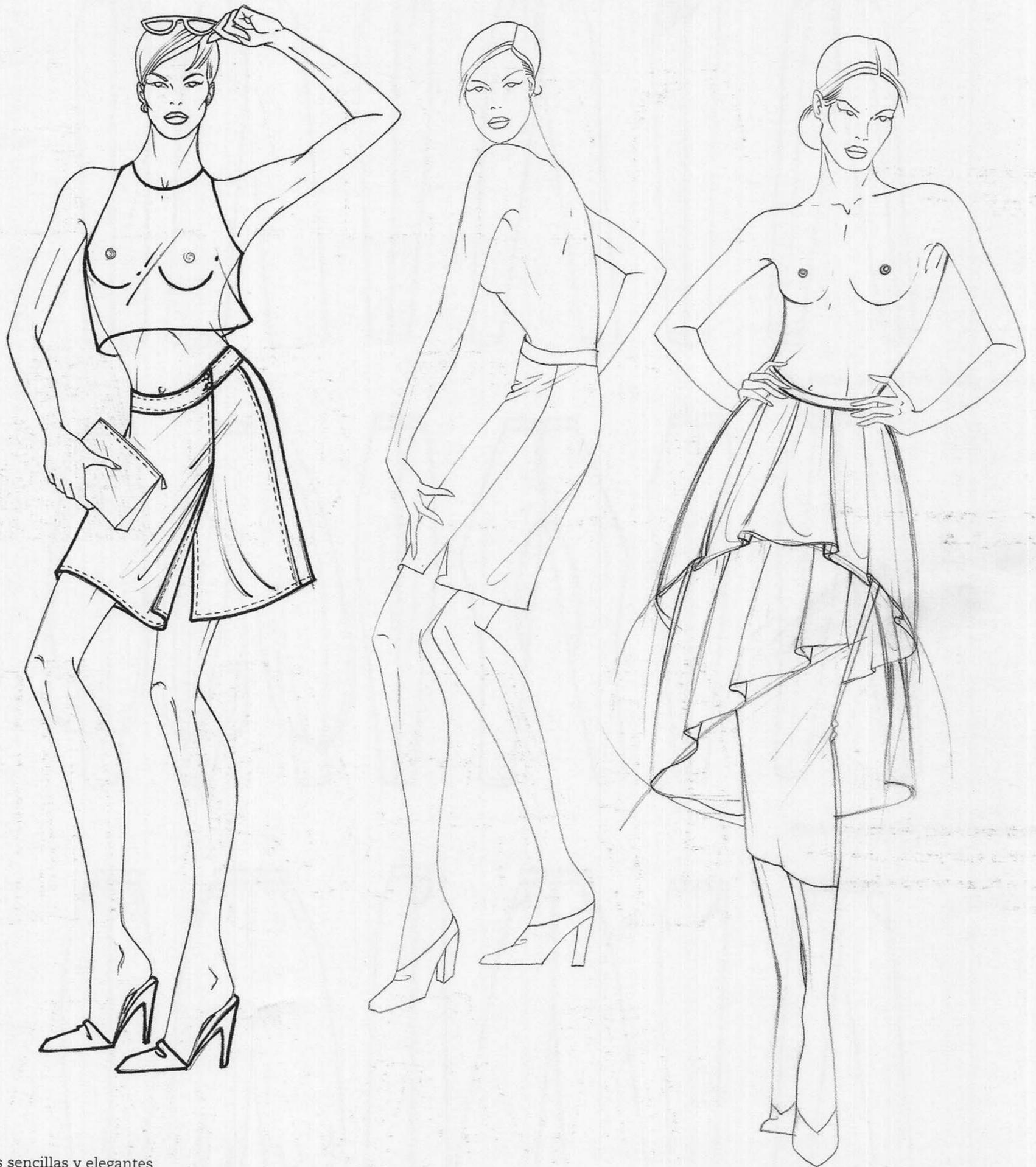


Con franjas superpuestas, con  
volantes superpuestos, asimétrica  
con volantes, recta con fuelle y  
tablas



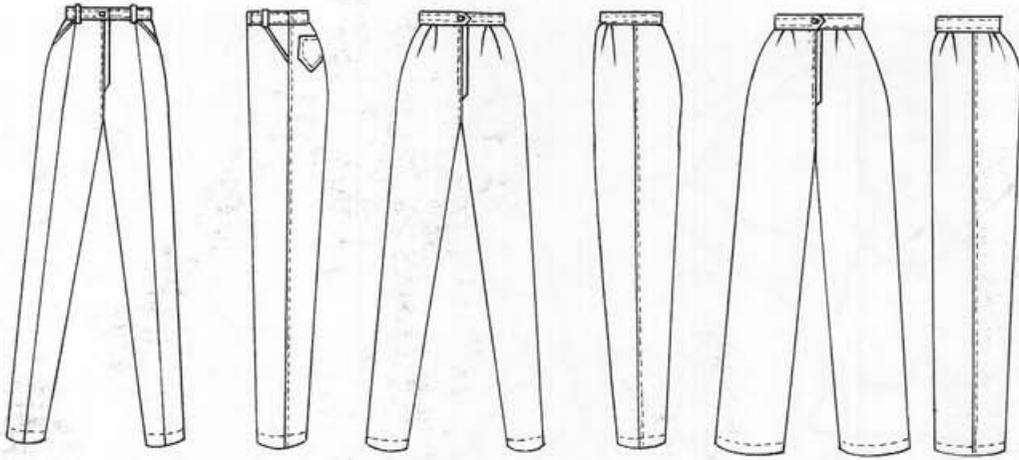
Semiacampanada con canesú,  
acampanada con canesú, acampa-  
nada con frunce en la cintura,  
evasé con tallas acampanadas



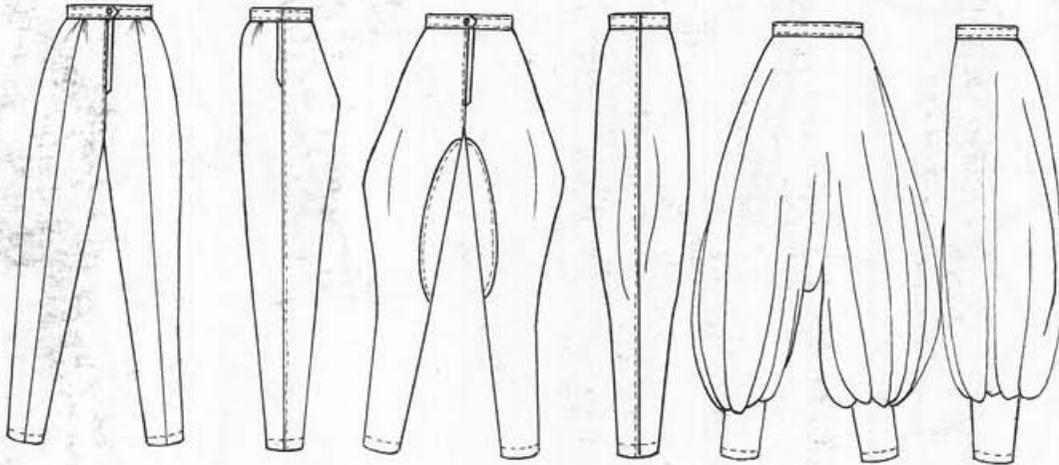


Las poses sencillas y elegantes permiten apreciar la línea y los detalles del modelo.

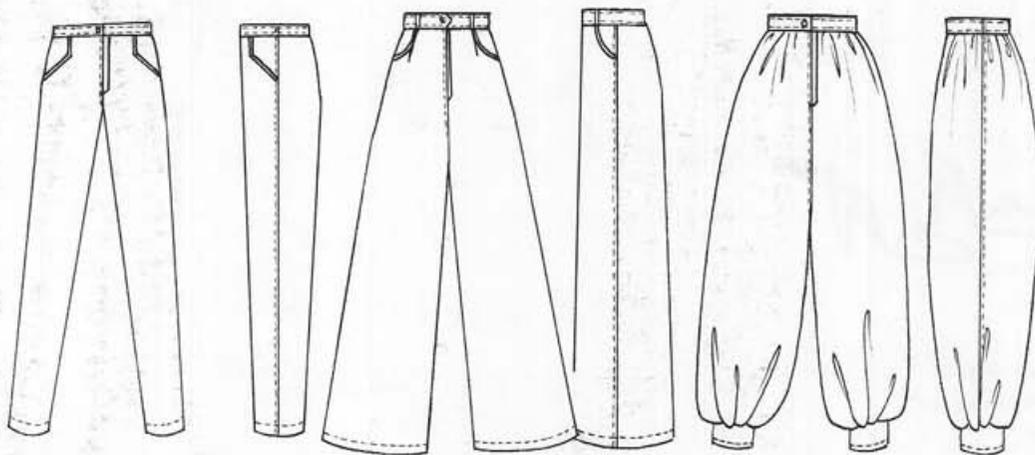
PANTALONES



Vaqueros, pitillo con pinzas, rectos



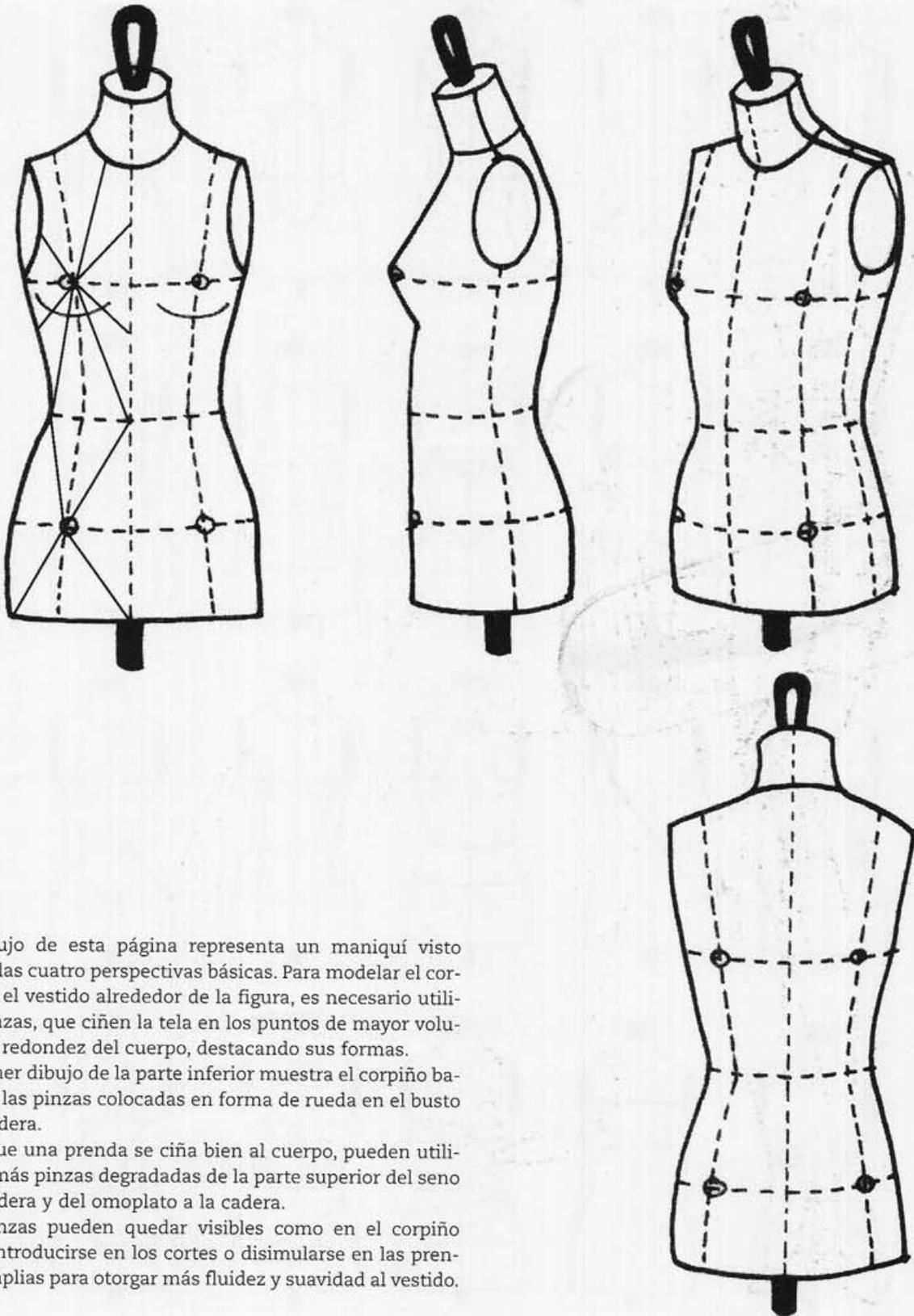
Con pinzas y raya, de montar, turcos



De talle bajo, campana, orientales







El dibujo de esta página representa un maniquí visto desde las cuatro perspectivas básicas. Para modelar el corpiño o el vestido alrededor de la figura, es necesario utilizar pinzas, que ciñen la tela en los puntos de mayor volumen y redondez del cuerpo, destacando sus formas.

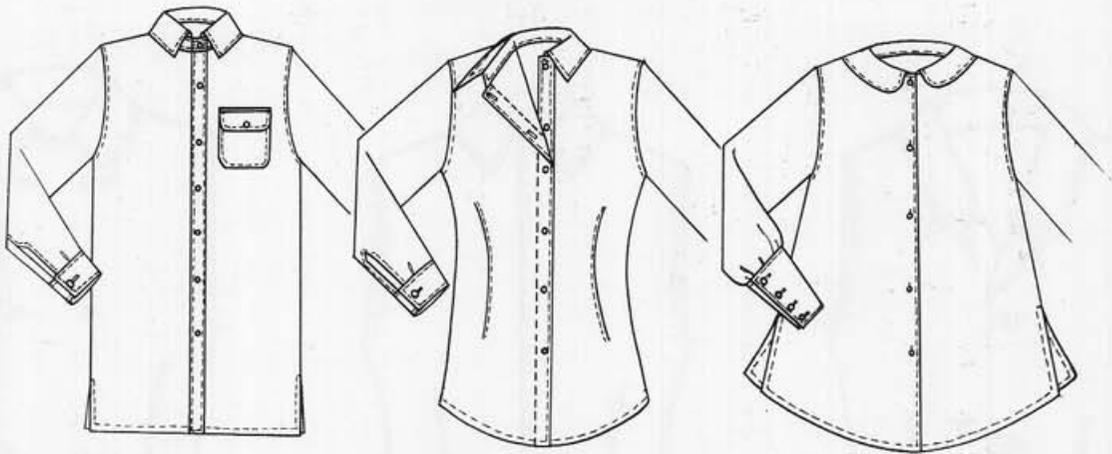
El primer dibujo de la parte inferior muestra el corpiño base con las pinzas colocadas en forma de rueda en el busto y la cadera.

Para que una prenda se ciña bien al cuerpo, pueden utilizarse más pinzas degradadas de la parte superior del seno a la cadera y del omoplato a la cadera.

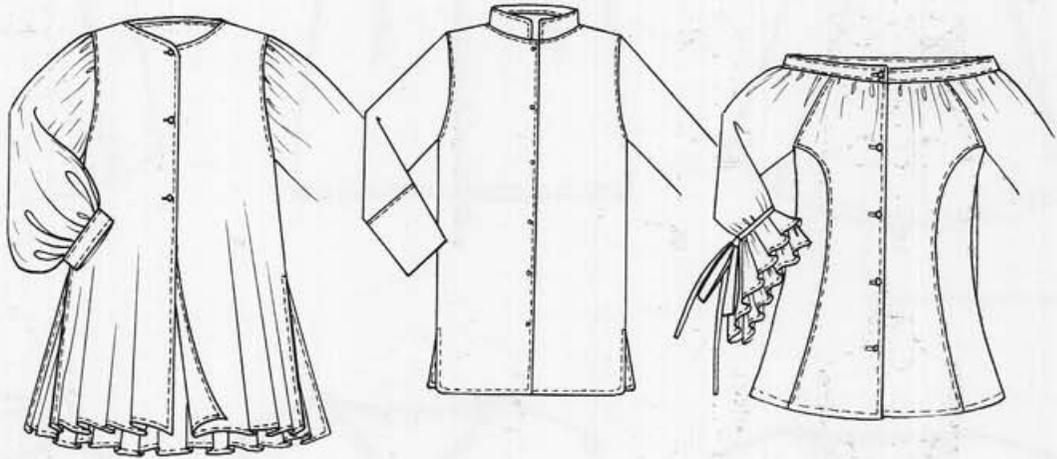
Las pinzas pueden quedar visibles como en el corpiño base, introducirse en los cortes o disimularse en las prendas amplias para otorgar más fluidez y suavidad al vestido.

PINZAS EN EL CORPIÑO

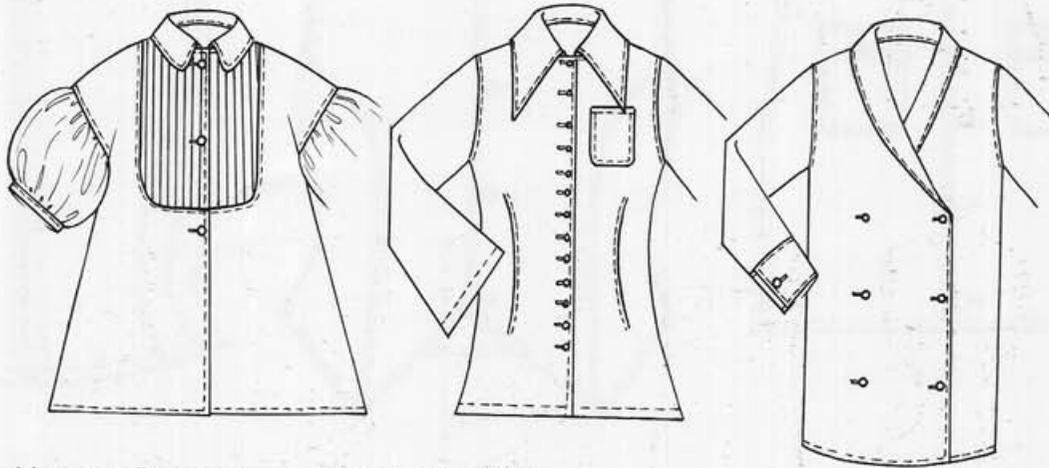




Masculina, entallada, evasé

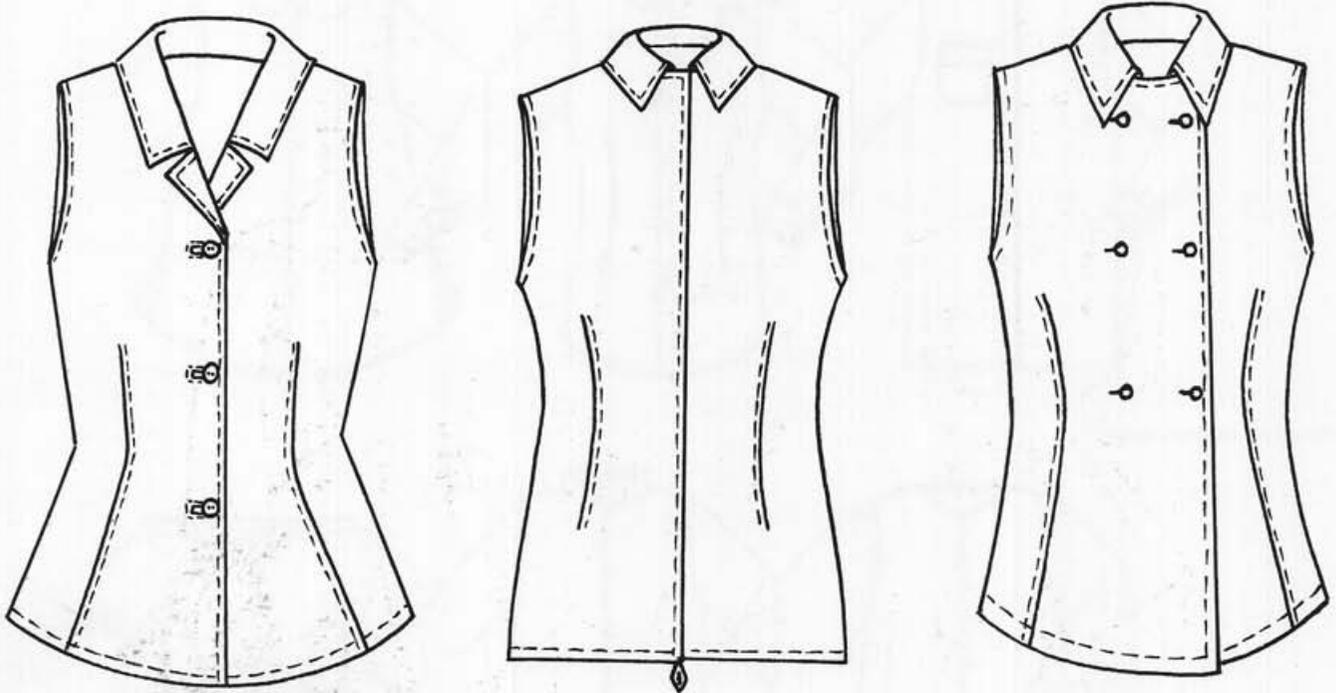


Blusón, coreana, romántica

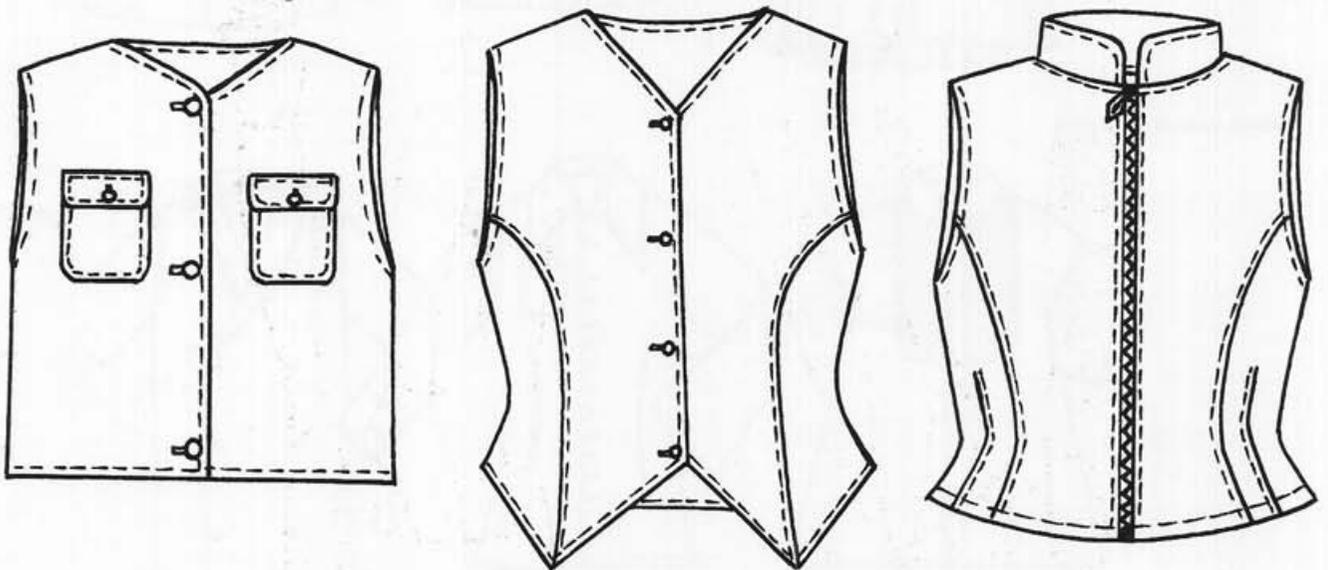


Evasé de manga globo corta, estilo años 70, recta de doble botonadura cruzada

CAMISAS SIN MANGAS Y CHALECOS CON PINZAS



Camisas sin mangas entalladas



Chaleco recto, chaleco entallado, chaleco entallado con cremallera

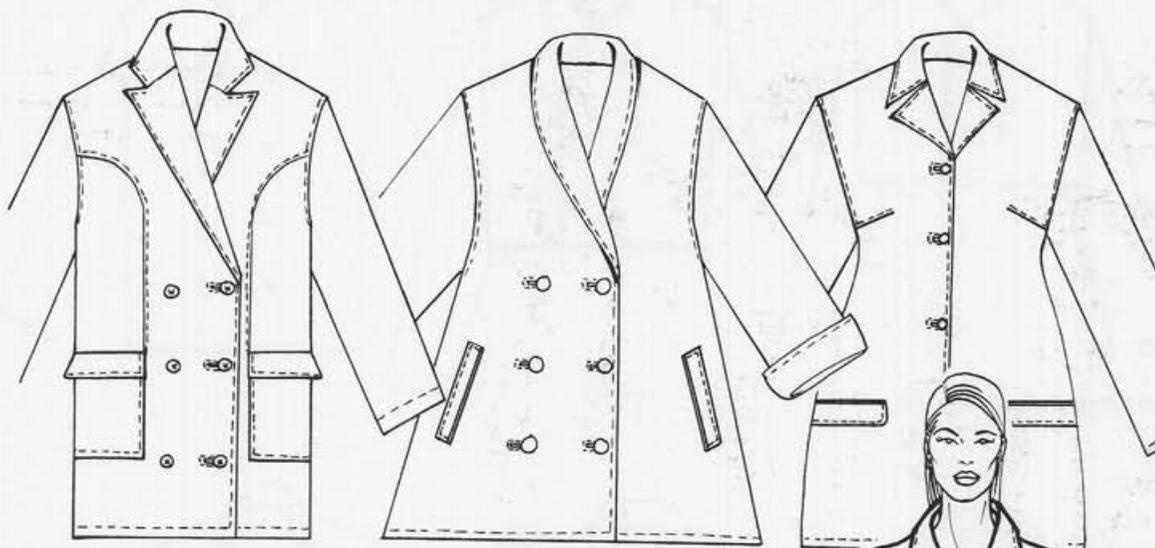
Figurines de moda con los modelos de la página 198. Las poses son sencillas y adecuadas a la interpretación del modelo.

Los pliegues de movimiento se han reducido al máximo y el trazo es más marcado principalmente en el contorno de los modelos.

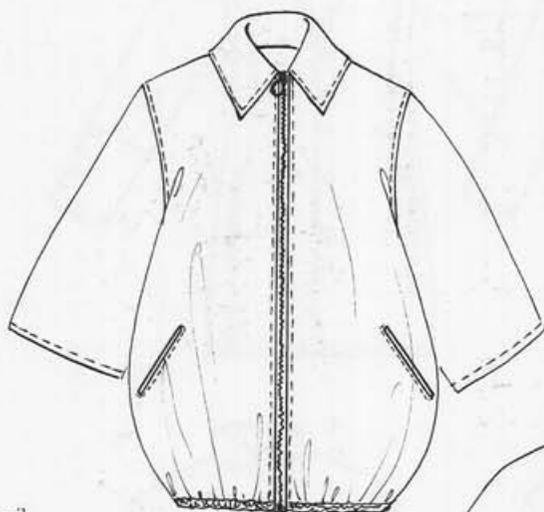


Los vestidos y las botas de los figurines están resaltados con un trazo más marcado.





Recto con doble botonadura, evasé con doble botonadura



Barril

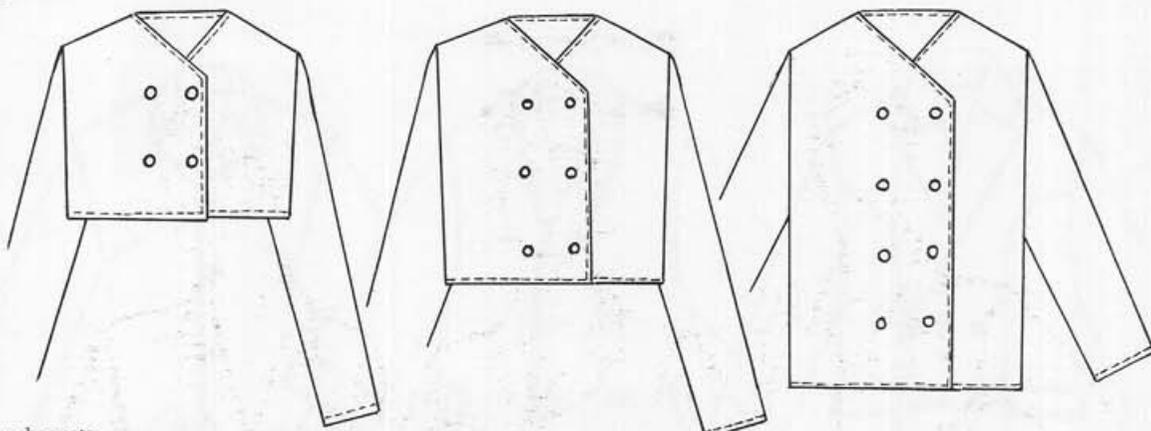
Entallado



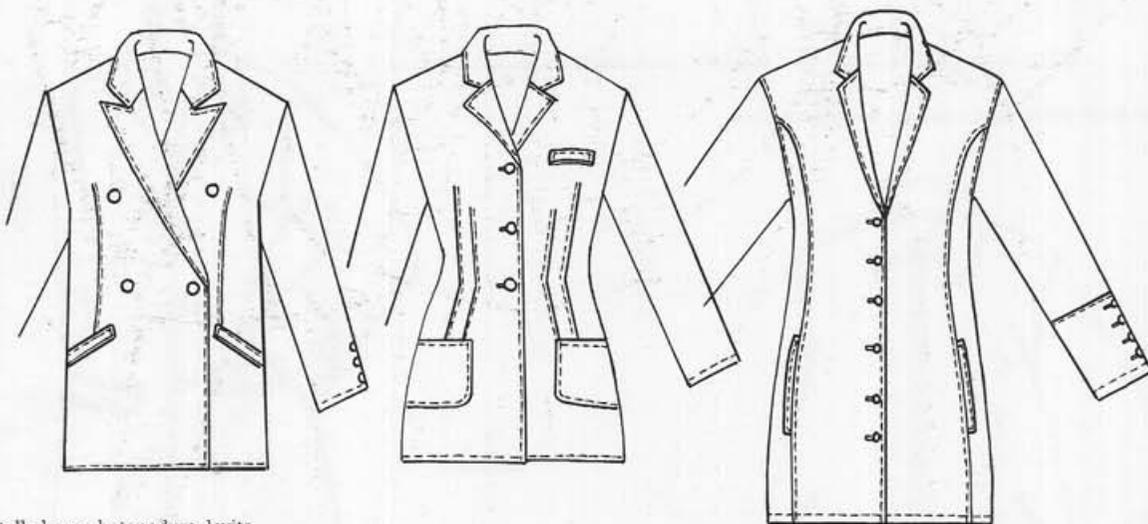
Evasé con vuelo



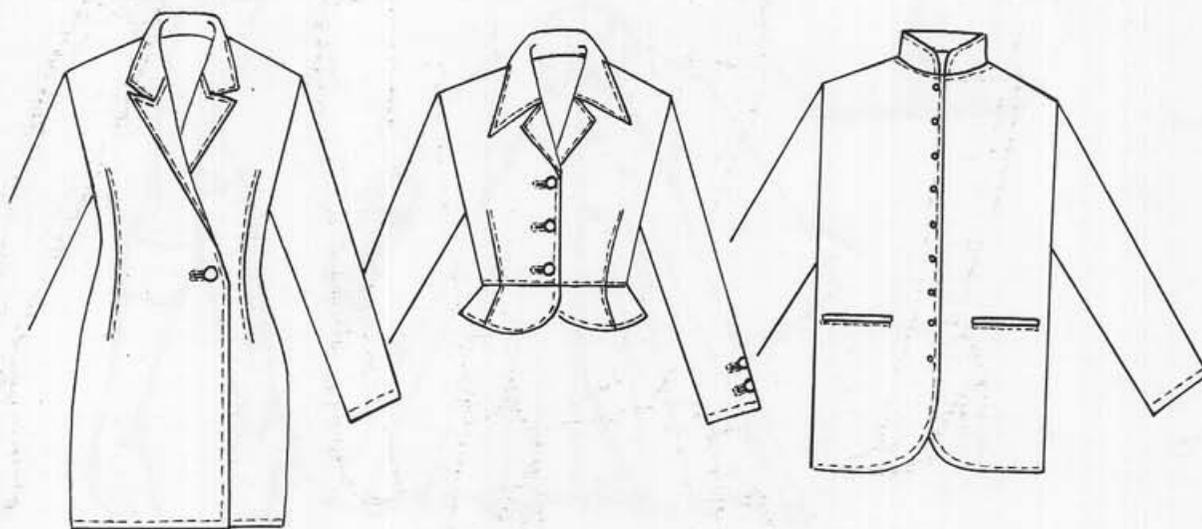
## CHAQUETAS



Torera, spencer, chaqueta



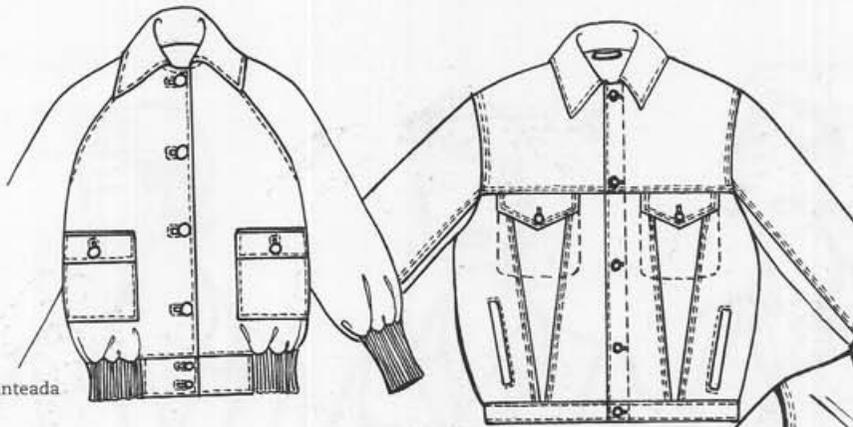
Masculina, entallada con botonadura, levita



Entallada y cruzada, corta con faldón, estilo coreano



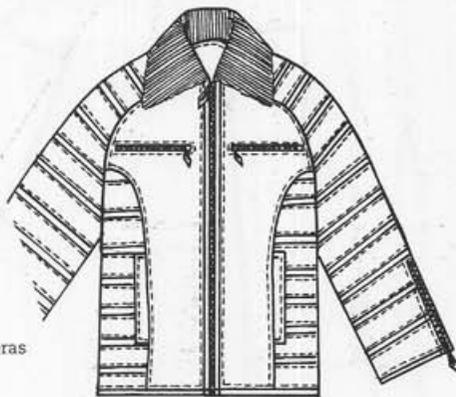
## CAZADORAS



Bomber, vaquera respunteada



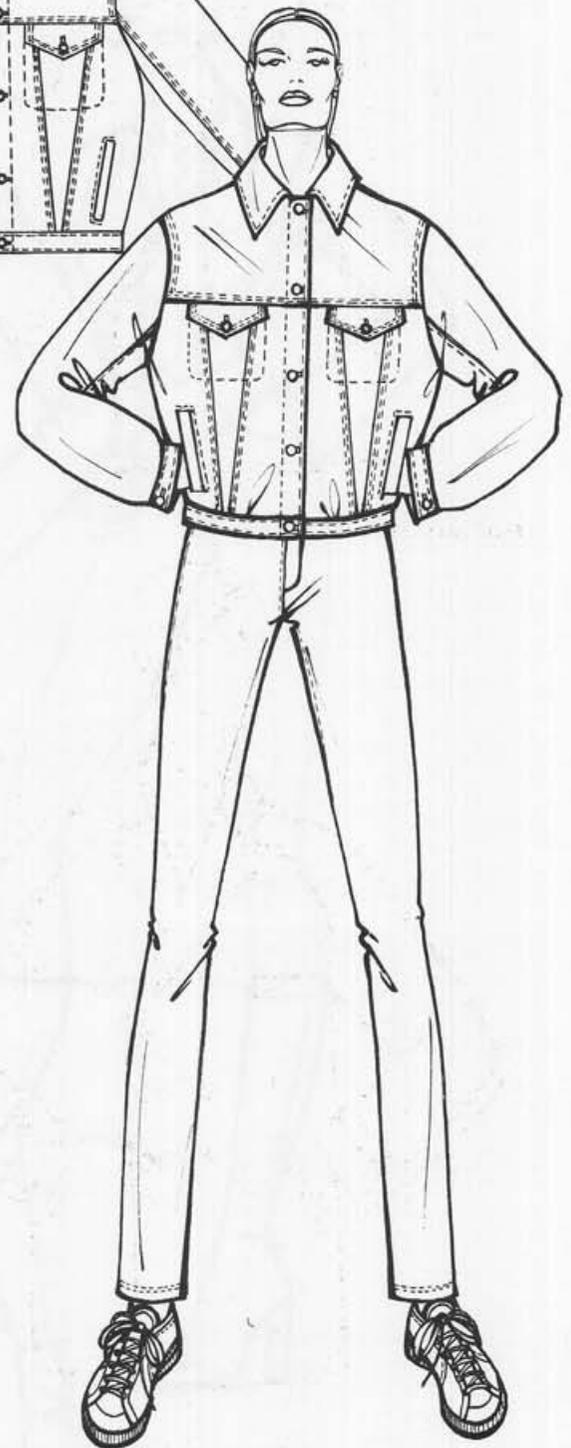
Bomber

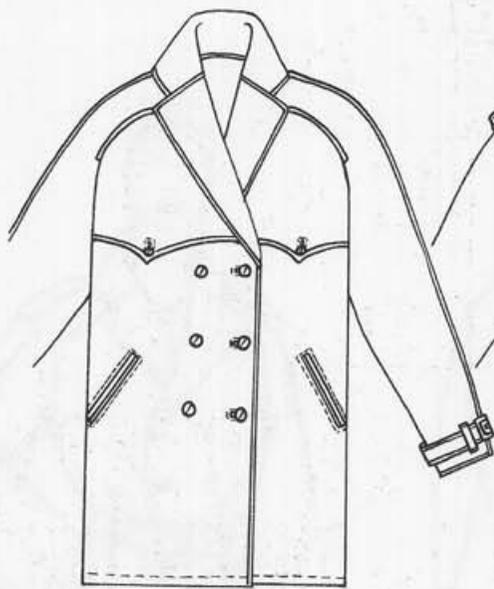


Con costuras y cremalleras

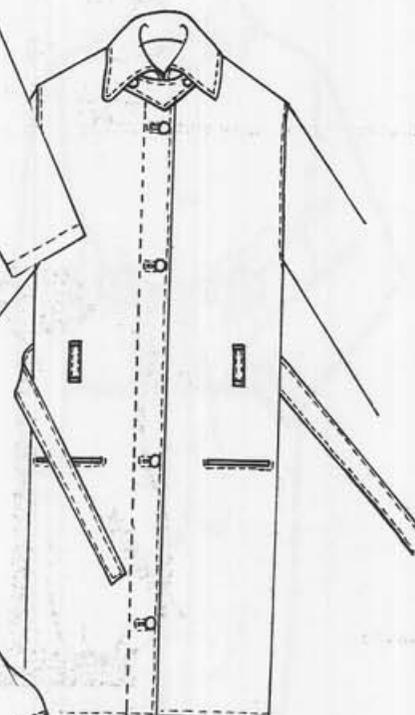
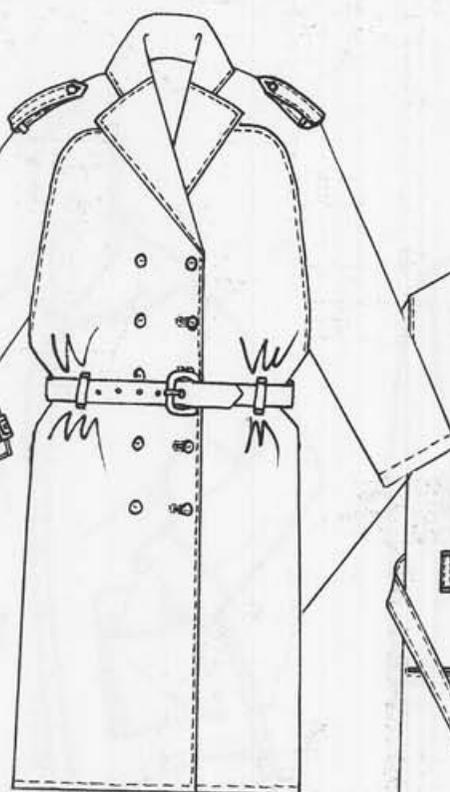
La modelo se ha representado con una pose atrevida y juvenil como las prendas que lleva. Los brazos extendidos permiten apreciar las

mangas y la anchura de la cazadora vaquera. El trazo sencillo y nítido destaca los cortes y los pespuntos.

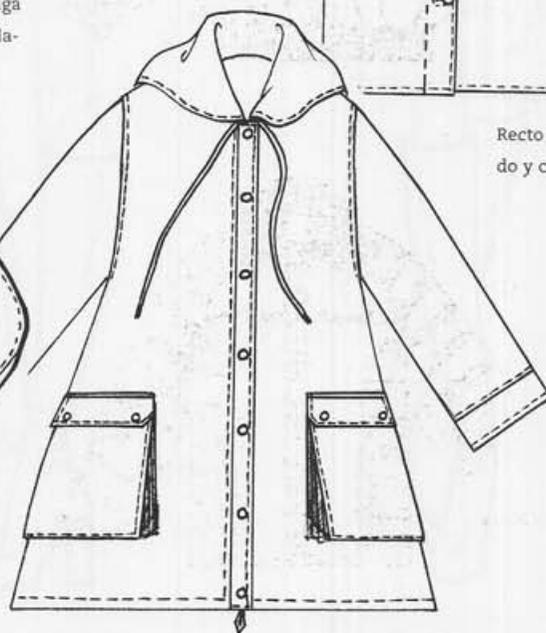




Recto con doble botonadura



Amplio con manga raglán, cuello solapa y cinturón



Recto con cuello despegado y cinturón

Evasé con capucha y bolsillos de fuelle



En este caso también se han elegido poses que se corresponden con las características del modelo.

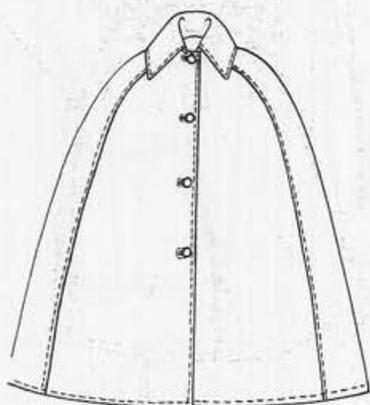


El figurín de la página siguiente se ha representado en movimiento y con el brazo alzado para acentuar el volumen de la capa.





Clásica con capucha



Con botonadura



Con doble botonadura y cuello solapa



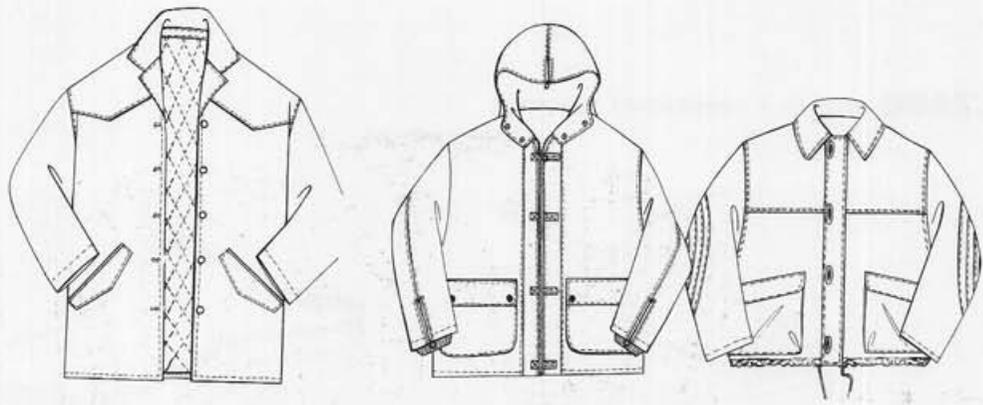
Evasé con capelina



Chaquetas entalladas con distintos tipos de cortes, acabados y complementos.



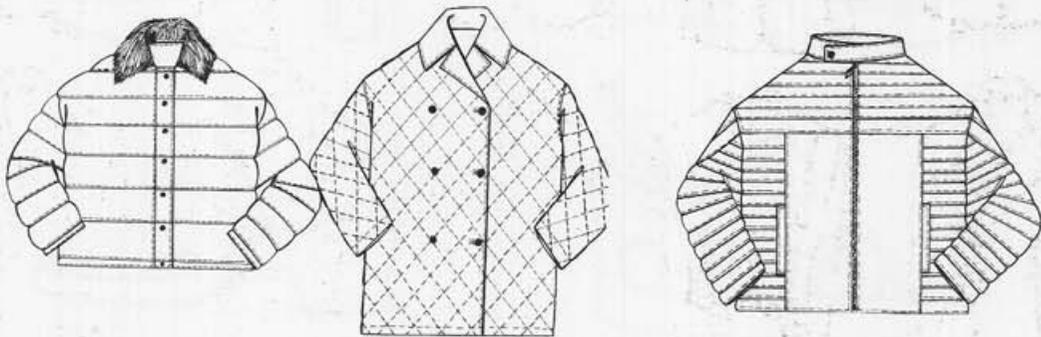
Chaquetones deportivos con una misma base pero con distintos cortes, acabados y complementos.



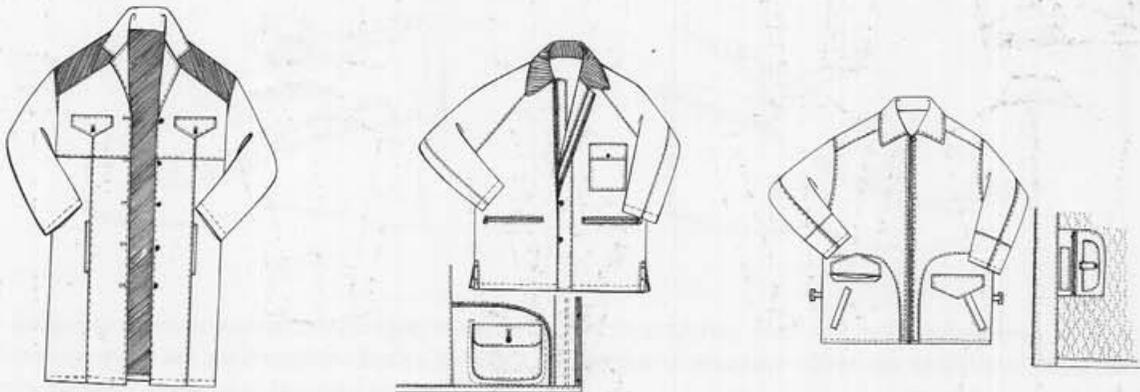
Chaquetón recto con hombrillo, chaquetón con cremallera y capucha, chaquetón con jaretas



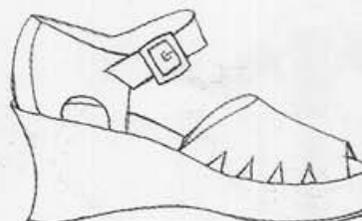
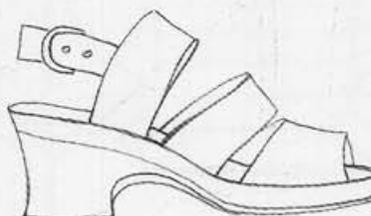
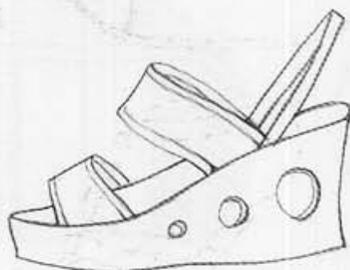
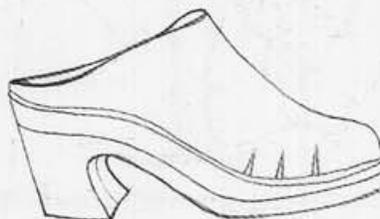
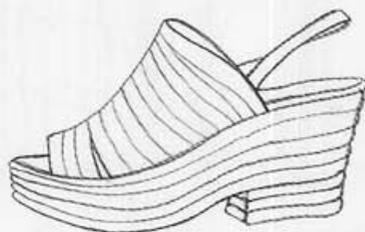
Bomber con cremallera, chaquetón con bolsillos de parche y doble cierre, bomber con cremallera



Bomber acolchada, chaquetón pespunteado, bomber pespunteada



Tres cuartos, variante de los bolsillos, chaquetón con doble cierre, chaquetón con cremallera y bolsillos dobles/bolsillo interno



Es importante personalizar los figurines con accesorios adecuados para identificar un estilo concreto o animar una imagen demasiado seria.

En estas páginas encontrará muchos ejemplos de distintos tipos de calzado adaptados a las tendencias más variadas. Los dibujos se han realizado desde diversas perspectivas.







Los autores y editores desean expresar su más sincero agradecimiento a las siguientes personas, por sus consejos y su contribución a este libro:

Prof. Maria Massa  
Simona Marcolini  
Tatyana van Walsum  
Dirección, profesorado y alumnado del  
Istituto Statale d'Arte 'F. Mengaroni'

Este libro es una adaptación de *La Figura nella Moda*  
© Ikon Editrice srl, Milán

© 2001 de esta edición: The Pepin Press BV

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este libro puede reproducirse ni transmitirse bajo ninguna forma ni mediante ningún medio sin previa autorización por escrito de The Pepin Press BV.

ISBN 90 5496 095 7

Publicado por The Pepin Press en Amsterdam y Singapur.

Diseño: Joost Baardman  
Traducido del italiano por Carme Franch Ribes para  
LocTeam s.l., Barcelona  
Diseño de la cubierta: Pepin van Roojen

The Pepin Press BV  
P.O. Box 10349  
1001 EH Amsterdam  
mail@pepinpress.com  
www.pepinpress.com

Impreso y encuadernado en Singapur

2005 04 03  
10 9 8 7 6 5 4

The Pepin Press publica una amplia variedad de libros, algunos de ellos acompañados por un CD-Rom, sobre temas como arquitectura, decoración, indumentaria y diseño. Algunos títulos de interés relacionados con este libro son:

*Enciclopedia visual de Indumentaria*  
*A Pictorial History of Costume*  
*Fashion Design 1800-1940*  
*Batik Design*  
*Hats*  
*Accessories*  
*Hair Styles*  
*Footwear*  
*Tribal Tattoo Design*  
*Indian Textile Prints*  
*Woven Patterns*  
*Embroidery Designs*

Muchos otros títulos se encuentran actualmente en proceso de preparación.



ISBN 90-5496-095-7



9 789054 960959 >

Los figurines de moda constituyen el modo esencial de visualizar ideas y conceptos en el diseño de moda y de vestuario. Para representar de una forma precisa lo que tiene en mente, un diseñador debe poseer un dominio absoluto de la técnica del dibujo de figurines, en la que el realismo y la exactitud en las proporciones son valores fundamentales. Mediante la estilización y la exageración, aspectos que centran la atención hacia ciertos elementos de los figurines, estos adquieren garbo y personalidad.

**DIBUJO DE FIGURINES PARA EL DISEÑO DE MODA** ofrece un método conciso y actual para adquirir y perfeccionar esta técnica basándose en la figura femenina. Resulta adecuado tanto para aquéllos que quieren dedicarse profesionalmente al diseño de moda como para los aficionados al dibujo del cuerpo humano.