Análisis Interpretativo de Bocetos de Moda

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

AUTORA:
GABRIELA MONSALVE C.

TUTORA:
MST. TANIA FRANCISCA TAPIA

TRABAJO DE GRADUACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE DISEÑADORA
TEXTIL Y DE MODA

CUENCA - ECUADOR
2014

Dedicatoria

Este trabajo dedico a Dios por bendecirme y darme fortaleza, sabiduría y capacidad de llevar a cabo cada una de mis metas, a mi familia por estar conmigo en cada paso de mi vida, y a mi novio Gabriel Reyes, por su infinita confianza, aliento y apoyo a lo largo de mi carrera.

Agradecimientos

El presente proyecto de graduación, me gustaría agradecer en primer lugar a Dios, por guiarme e iluminarme en cada momento.

A mi directora del proyecto Mag. Tania Francisca Tapia, quien con paciencia, dedicación y apoyo me ayudó con la realización de este trabajo.

De igual manera al Mag. Freddy Gálvez, quien compartió conmigo sus conocimientos y fue una guía fundamental en esta investigación.

En fin quisiera agradecer a cada una de las personas cercanas, quienes me apoyaron, alentaron, y confiaron en mí, durante el transcurso de mi carrera profesional.

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

Dedicatoria_____3
Agradecimientos_____5
Índice de contenidos_____6
Índice de Imágenes y cuadros_____9
Resumen_____10
Abstract_____11

Introducción_____13

CÁPITULO I

ILUSTRACIÓN EN LA MODA
1.1.1 Que Es La Ilustración De Modas_____16
1.1.2 Clasificación De Bocetos De Modas_____18
1.1.3 Tecnicas De Ilustración_____22

1.1.4 Análisis De Trazos_____24

CÁPITULO II

ILUSTRACIÓN EN LA MODA PROCESO HACIA LA CONFECCIÓN
2.1 Análisis De Ilustración De Diseñadores_____30
2.1.1 Esquema De Análisis De Bocetos De Moda_____30
2.1.1.1 Relación Boceto - Ficha De Diseño_____34
2.1.1.2 Relación, Comparación E Interpretación De Bocetos De Diseñadores Locales_____34

CÁPITULO III
MANUAL DE OPCIONES DE INTERPRETACIÓN DE UNA ILUSTRACIÓN DE MODAS HACIA LA COFECCIÓN DEL PROTOTIPO.

3.1 Opciones De Interpretación De Elementos._____59
3.1.1 Interpretación De Rasgos_____59
3.1.1.1 Siluetas_____59
3.1.1.2 Proporciones_____63
3.1.1.3 Mangas_____64
3.1.1.4 Puños_____65
3.1.1.5 Escotes y Cuellos_____69
3.1.1.6 Bolsillos_____72
3.1.2 Interpretación De Texturas _____78
3.1.2.1 Cuadro De Clasificación De Telas_____78
3.1.2.2 Materiales Más Utilizados A Nivel Local_____88
3.1.3 Interpretación De Telas e Insumos_____88
3.1.4 Interpretación De Acabados De Las Prendas._____103
3.1.4.1Costuras_____104

Conclusiones_____107
Recomendaciones_____109
Bibliografía_____111

ÍNDICE DE CUADROS.

Cuadro 1: Siluetas Corporales Básicas

Cuadro 2: Siluetas Básicas Vestimenta

Cuadro 3: Siluetas Básicas Vestimenta

Cuadro 4: Proporciones

Cuadro 5: Mangas

Cuadro 6: Puños

Cuadro 7: Puños

Cuadro 8: Puños

Cuadro 9: Escotes

Cuadro 10: Cuellos

Cuadro 11: Cuellos

Cuadro 12: Bolsillos Parche Con Pinzas

Cuadro 13: Solapas De Bolsillos Para Cerrar.

Cuadro 14: Bolsillos Tipo Cargo Con Mayor Detalle E Insumos.

Cuadro 15: Bolsillos Tipo Vivo.

Cuadro 16: Bolsillos Sobre Puestos, Tipo Parche.

Cuadro 17: Tapas Básicas De Bolsillos.

Cuadro 18: Bolsillos Con Solapas Y Método De Cierre.

Cuadro 19: Bolsillos Interiores, Conpespunte Exterior Para Marcar Laforma.

Cuadro 20: Bolsillos De Parche, Asimétrico Con Pespuntes.

Cuadro 21: Grupo De Clasificación De Telas, Expansión

Cuadro 22: Grupo De Clasificación De Telas, Estructura

Cuadro 23: Grupo De Clasificación De Telas, Estructura

Cuadro 24: Grupo De Clasificación De Telas, Estructura

Cuadro 25: Grupo De Clasificación De Telas, Estructura

Cuadro 26: Grupo De Clasificación De Telas, Fluidez

Cuadro 27: Grupo De Clasificación De Telas, Fluidez

Cuadro 28: Grupo De Clasificación De Telas, Fluidez

Cuadro 29: Grupo De Clasificación De Telas, Compresión

Cuadro 30: Grupo De Clasificación De Telas, Ornamentación

Cuadro 31: Telas Nombre Local, Grupo Estructura

Cuadro 32: Telas Nombre Local, Grupo Estructura

Cuadro 33: Telas Nombre Local, Grupo Fluidez

Cuadro 34: Telas Nombre Local, Grupo Compresión

Cuadro 35: Telas Nombre Local, Grupo Expansión

Cuadro 36: Insumos, Sistemas De Cierre

Cuadro 37: Insumos, Sistemas De Cierre

Cuadro 38: Insumos, Sistemas De Cierre

Cuadro 39: Insumos, Sistemas De Cierre

Cuadro 40: Insumos, Encaje

Cuadro 41: Insumos, Cintas

Cuadro 42: Insumos, Cordones

Cuadro 43: Insumos, Ribetes

Cuadro 44: Insumos, Pedrería

Cuadro 45: Insumos, Pedrería Y Remaches

Cuadro 46: Representación Gráfica Cierres

Cuadro 47: Representación Gráfica Cabezas De Cierre

Cuadro 48: Costuras

Cuadro 49: Costuras

Resumen

Tema: Análisis Interpretativo de Bocetos de Moda.
Autor: María Gabriela Monsalve Coronel.

La falta de cultura en la industria textil dentro del proceso de interpretación gráfica, genera deficiencia en la elaboración del prototipo final, debido a la incorrecta lectura de los bosquejos, para evitar esta falencia se propone un minucioso análisis estructural de algunas ilustraciones de Diseñadores de moda, en el cual se siguió un esquema previamente establecido, donde se contempla el aporte de cada factor para tener una mayor fidelidad en su confección, fortaleciendo con la elaboración de un manual que brinda opciones de lectura de rasgos y elementos relevantes dentro del contexto.

Palabras clave:
Sistema, cultura, producción, bosquejo, análisis, guía, ficha de diseño, manual, fidelidad, rasgos.

_____ _____

FIRMA AUTOR
CÓDIGO: 60218

FIRMA PROFESOR

ABSTRACT

Interpretive analysis of Fashion Sketches

The lack of culture in the textile industry when referring to the interpretation process generates graphical deficiency in the development of the final prototype due to the misinterpretation of the sketches. To avoid this shortcoming, a detailed structural analysis of some illustrations of fashion designers that followed a previously established scheme is proposed. This analysis considers the contribution of each factor so as to have greater fidelity in its production by the development of a manual that provides readings options of features and relevant elements within the context.

Keywords: System, Culture, Production, Sketch, Analysis, Guide, Design Sheet, Manual, Fidelity, Traits

María Gabriela Monsalve Coronel
Author

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
DPTO. IDIOMAS

Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

Introducción

Este proyecto está dirigido al análisis de los bocetos de moda, debido a que se ha detectado una falencia al momento de interpretar las ideas plasmadas en papel hacia la confección, lo que da como resultados prendas o prototipos que se alejan de la idea original, o que simplemente mantienen ciertos rasgos pero no en su totalidad; esto se da en el sector productivo textil tanto local como global, donde los diseñadores de moda y futuros profesionales del sector que están involucrados.

A partir de la información previamente obtenida se prosigue a contemplar todos los elementos compuestos dentro del proceso de bocetación, es aquí donde se considera a la figura humana y se hace referencia a la importancia dentro de este campo, ya que se convierte en base referencial para cualquier esbozo que se plantee, considerando las transformaciones estéticas que esta sufre; otro elemento influyente en la definición del diseño son las técnicas de ilustración empleadas, se identifica las más utilizadas en este ámbito, las opciones que cada una de ellas brinda, definición de rasgos, características diferenciales entre otros métodos; una vez obtenida esta información se clasifica los bocetos según su forma, y composición, teniendo en cuenta cuales son los más empleados por los diseñadores de moda, y las que mayor información proporcionan.

Dentro del campo productivo textil se trabaja con dibujos geometrales con referencias de materiales, proporciones y acabados de la prenda, toda esta información presentada en una ficha de diseño, convirtiéndose en un elemento especifico y de gran ayuda para la producción.

Una vez identificado cada uno de los factores de la ilustración, se cuantifica la información que se puede obtener según las características del boceto, a partir de esto se plantea una propuesta de análisis, que busca crear una cultura en el sistema de producción textil y calidad, es aquí donde se acopla cada elemento que forma parte del diseño y se enfoca a crear una disciplina en las personas que se desenvuelven en este medio para elevar el nivel de creatividad e innovación; se ejemplifica con la aplicación del esquema analítico en bocetos de algunos diseñadores de moda, indicando la importancia para su resultado final; el material es uno de los elementos con mayor influencia en el diseño, por eso se indica la clasificación de la telas, con sus respectivas características, de esta manera se obtienen mayor opción de interpretación de un mismo trazo, respetando su morfología inicial.

Al relacionar esta información y desarrollarla dentro del contexto se puede obtener datos de telas e insumos de mayor uso local, así como las opciones de interpretación de cada elemento como silueta, proporción, detalles constructivos, los mismos que se agrupan para crear una guía referencial que cuenta con una multiplicidad de opciones de interpretación de trazos dentro de la ilustración de modas.

ILUSTRACIÓN EN LA MODA

FIG1

1.1.1 ¿Qué es la ilustración de modas?

La ilustración de moda es una herramienta que permite la comunicación de una idea o un diseño, previo a la confección del prototipo, donde se puede indicar detalles minuciosos, los cuales son parte complementaria dentro de un diseño, es por eso que en este mundo innovador de la moda, el saber dibujar resulta indispensable para lograr un correcto planteo y transmisión de ideas, para comunicar y expresar detalles, texturas, medidas, volúmenes, materiales; Al considerar a los diseñadores en el mundo de la ilustración, según (Borrelli , 2008) manifiesta que, "¿Qué es lo que aman los diseñadores del arte de la ilustración? Algunos de ellos valoran la facilidad y velocidad con que pueden expresar sus ideas; después de todo, los esbozos son una especie de traspaso manual del cerebro al papel".

Es decir sirve para transmitir la información técnica existente con un toque de estética creando un complemento llamativo hacia los posibles consumidores.

LA FIGURA COMO ELEMENTO EN LA ILUSTRACIÓN DE MODA.

Dentro de la ilustración de moda, es elemental conocer la figura humana y las proporciones con las que se maneja, un figurín siempre debe permanecer ligado a la realidad, porque las prendas que en este se presentan luego deberán ser ajustadas sobre una figura humana, con esto se quiere decir que a pesar de imponer un estilo diferente, una drástica estilización de la figura, siempre deben estar presentes los principios básicos del cuerpo humano.

Dentro de las proporciones en la figura humana, se encuentra el denominado canon, que es el resultado de cálculos y fórmulas matemáticas que ha permitido la obtención de las proporciones ideales del cuerpo.

La figura humana esta segmentada por módulos, los cuales tienen por medida ocho cabezas de alto por dos de ancho para personas adultas; es de aquí donde nace la medida que se le podría denominar clave, que es la cabeza siendo esta una medida referencial para el dibujo del cuerpo humano.

DIBUJO BASE DE LA FIGURA HUMANA.

Para dibujar esta figura, solamente es necesario trazar una línea vertical y dividirla en ocho partes iguales, las mismas que serán igual a la medida de la cabeza, desde cada división se prolonga líneas horizontales referentes para la construcción de la figura completa con forma y rasgos proporcionados.

FIGURINES DE MODA.

FIG2

Para un figurín de moda es esencial que sea un canon donde se pueda observar una mayor esbeltez, de esta forma se estiliza la figura, un dibujo del cuerpo humano orientado hacia la moda tiene como medida ocho cabezas y media para la mujer, y nueve cabezas para el dibujo del cuerpo masculino.
En la ilustración para la moda se puede hacer ciertos cambios y transformaciones que ayudaran al efecto e intención gráfica, para estilizar la figura se pueden considerar que el cuello es más largo y delgado al igual que las piernas, existen casos que los diseñadores buscan mayor estilización de la figura, y lo hacen proporcionalmente y modifican las medidas pre establecidas hasta nueve o diez cabezas de alto.
Dentro de estos trazos no es necesaria la presencia de detalles anatómicos que se encuentran en la figura humana real, al contrario se busca una verdadera síntesis de la figura, solo considerando ciertos rasgos como movimientos, articulaciones y extremidades, que son factores que permiten un realce de las prendas de vestir al momento de dibujar.

La moda siempre busca mantener un estilo en todos sus elementos componentes, en este caso se hace referencia al dibujo, que es medio visual donde se proyectan las creaciones, y requiere impactar a los consumidores, y aquí cada elemento es un complemento del otro, una buena ilustración ayudará para resaltar una innovadora e interesante creación.
Considerando el dibujo, y sus distintas etapas, según SueJenkyn Jones en su libro Diseño de moda (JONES,S 2002) menciona que: "Los cursos de moda dedican mucho tiempo y enseñanza a clases de ilustración de la moda y se pone mucho énfasis en la capacidad de expresar ideas, visual y originalmente" .
Teniendo en cuenta la importancia que deben manejar los diseñadores de moda sobre el dibujo se puede analizar un análisis de los tipos, y etapas que explotan este potencial creativo, con el paulatino aprendizaje de herramientas y detalles como se puede ver en:

DIBUJO AL NATURAL

En la ilustración de modas es necesario aprender sobre la anatomía, para saber cómo los huesos y músculos trabajan iguales y son parte de las poses y movimientos que en general se pueden encontrar en los figurines de moda.

ILUSTRACIÓN LIBRE

Existe una diversidad de poses que se pueden utilizar, pero la más común es la frontal y de pie, hay una gran variedad de posiciones y cada una es utilizada con un fin específico o por gusto del diseñador o ilustrador, como es el caso de la posición en tres cuartos que permite observar los laterales de las prendas así como también se ve la parte posterior, así se facilita el entendimiento de concreción de la prenda; en la ilustración de los figurines de moda, por lo general no se hace mucho énfasis en la cara, manos y pies a más de que sea parte del diseño que se pretende mostrar.
Se evitan los fondos para no robar la atención y de esta manera solamente centrarse en la figura principal que será la que cuenta con el diseño que se pretende mostrar, las sombras no son necesarias en un esbozo inicial, pero si son muy útiles al momento de generar pliegues, volúmenes y ciertas formas, es ahí cuando resultan indispensables.

1.1.2 Clasificación de los bocetos de moda.

Dentro de la ilustración de moda se puede encontrar un gran variedad de estilos y técnicas utilizadas, estas se pueden clasificar por rasgos, tipos e incluso por intensiones demostrativas presentes en los dibujos, una vez que se puede analizar estos elementos se ve la presencia de factores distintivos y característicos presentes que permite una subdivisión de estilos; como hace referencia Ángel Fernández en su libro Dibujo para diseñadores de Moda; "En el dibujo de ilustración de moda existen diferentes modalidades y tendencias que dependen sobre todo de la intención grafica que persigue el proyecto" .
Dentro de la moda se debe buscar un estilo con el que se tenga afinidad y resulte el más apropiado para transmitir la idea planteada.

TIPOS DE ILUSTRACIÓN

Los tipos o estilos de ilustración que manifiesta, (FERNÁNDEZ, 2008) en Dibujo para diseñadores de moda, son los que identifican claramente y puede presentar una división clara de sus rasgos característicos; a pesar de existir una gran variedad de libros con diferentes tipos de ilustración, lo que presenta el autor son una síntesis evidente de los mismos.
El estilo de ilustración elegido debe considerar que sea un elemento transmisor de la ideología de diseñador, así como de su inspiración, y del diseño en especial; con esto no se quiere decir que el diseñador debe siempre mantenerse fiel a un estilo determinado, al contrario siempre se debe buscar la forma que se pueda representar de mejor manera los diseños.

ESTILO REALISTA.

FIG3

FIG4

En este estilo se puede captar un nivel muy bajo de deformación del figurín, siempre está ligado más hacia la realidad y guarda relación en las proporciones que maneja; así como es un estilo que exige mayor conocimiento sobre la anatomía humana y gran habilidad y destreza en el dibujo.

Entre algunos de los diseñadores que se encuentran dentro de este estilo son: GillesRosier, (BORRELI, 2008) quien afirma "Como yo creo un tipo de moda que trata del porte y del movimiento, esbozo en la prenda la actitud que intento conseguir y la elaboro de forma que se asemeje tanto como sea posible a mis dibujos originales".

Considerando este pensamiento del diseñador de modas se puede constatar la intención y la cercanía que tienen sus ilustraciones con relación a la realidad, desde la figura humana, proporciones y detalles que le enfocan dentro del Estilo Realista.

ESTILO PSICOLÓGICO

Este es el estilo que permite un mayor desarrollo de la creatividad y el ingenio, se aleja de los cánones realistas y va más hacia el camino de la caricatura, del comic, e incluso de la abstracción, es aquí donde prevalece el toque artístico, y la estilización de la figura lo que torna difícil para el entendimiento de vestuario en sí.
Al mencionar este estilo se encuentra presente la firma Hall Ohara, la misma que fue formada, y fundada por dos graduados del Central Saint Martins, quienes se enamoraron y lanzaron su firma en el año de 2005, sus nombres individuales son Steve Hall de Inglaterra y YurikaOhara de Japón, para ella dibujar ha sido su pasión desde pequeña e incluso hace uso de estas ilustraciones para los estampados de las colecciones que presenta la firma.

FIG5

Como se puede observar en la imagen se encuentra una fuerte presencia de dibujo al estilo de comic, sus trazos y composición no son claras, no es fácil de identificar el material que esta utiliza al igual que la forma de las prendas resulta confusa ante la mirada, para la interpretación de este tipo se requiere el conocimiento de la idea original, la inspiración o el estilo del diseñador creador, esto facilitara y ayudará al entendimiento de cada uno de los elementos componentes, o generará un mayor acercamiento al diseño planteado originalmente.

ESTILO SINTÉTICO.

La característica principal presente en este estilo es la reducción de elementos y la simplicidad a representar los trazos, se aleja notablemente de los detalles anatómicos, y presenta una nueva opción en donde se observa una máxima reducción de detalles, volúmenes y elementos.
Dentro del referido estilo sintético se puede mencionar al diseñador Gianfranco Ferré, diseñador italiano, quien logro cierta perfección al momento de esbozar y dibujar, debido a que estudió arquitectura en la Politécnica de Milán, este diseñador considera que: "Una silueta con sus formas esenciales – los hombros, la cintura y esas piernas que se extienden a lo largo de la hoja de papel-solo está elaborada gracias a algunos trazos del lápiz, pero ya es una figura humana". (BORRELI, 2008)
Es así como se puede observar que no es necesaria una imagen realista, y exacta a la figura humana, al contrario, se puede utilizar rasgos que tengan relación con el cuerpo, y que sus rasgos permitan el rápido entendimiento del mismo.

FIG6

Como se puede observar en la imagen anterior, un boceto de GianFranco Ferré, es clara la ausencia de rasgos delimitadores, a pesar de que se sobre entiende una silueta femenina, con el uso de trazos consecutivos y líneas en su esbozo logra un claro nivel tridimensional en las prendas.

ESTILO DECORATIVO.

FIG7

Es el más ligado con el lenguaje publicitario, ya que prevalece el contenido estético que en este tipo de ilustraciones se presente, se puede decir que también busca en cierto aspecto un tono decorativo conjugado con la originalidad e innovación.

Siendo este un estilo donde predomina el arte y la composición fondo- figura se encuentra entre uno de los diseñadores practicantes a Stephen Burrows, quien estudio en la Universidad de artes de Filadelfia y en el Instituto Tecnológico de la Moda, es hijo de un artista, este diseñador aplica una técnica mixta en sus creaciones sobre el papel, "Después me pongo a intentar que el boceto cobre vida, literalmente". (BORRELI, 2008)

Al analizar lo que este diseñador comenta se puede ver que se complementa el proceso de diseño, donde se crea y se plantea lo diseñado, mediante la interpretación de las ilustraciones.

En la imagen anterior se puede ver los bocetos de Stephen Burrows, a pesar de según fondo que se podría denominar básico por la ausencia de elementos decorativos, se puede percibir como le disminuye la atención directa hacia los bocetos principales

Otra diseñadora que se enmarca dentro de este estilo de una manera más fuerte, es Betsey Johnson, quien se encarga de todos los detalles visuales de la empresa, es la encargada de publicidad, diseño, el arte que se presenta en las salas de exposición, en fin una gran cantidad de actividades que le permiten destacar su gran nivel de creatividad, para Johnson, dibujar le ayuda para "destacar elementos importantes del diseño gracias a la exageración". (BORRELI, 2008)

Sus composiciones se puede captar una gran fuerza en los fondos que maneja, desde la cromática, la saturación las figuras, esto crea un confusión entre fondo y figura ya que son manejados con los mismos colores, rasgos y fuerza, estas ilustraciones claramente tienen un gran impacto publicitario como se puede comprobar con algunas de sus creaciones que se presentan a continuación.

FIG8

1.1.3 Técnicas de ilustración de modas

Dentro de las técnicas que están en el mundo de la ilustración de modas, se pueden encontrar las más destacadas y usadas que resulta necesaria una mención y una breve descripción de cada una de ellas como se puede encontrar en ciertos libros, como es Dibujo para Diseñadores de Moda (Fernández, 2008) , donde el autor, presenta una amplia muestra de las técnicas más utilizadas y sobre salientes en el mundo ilustrativo; complementando esta información con la que presenta Gurmit Matharu en su libro Diseño de Moda, Manual para los futuros profesionales del sector.

FIG9

LÁPICES DE GRAFITO

Al referirse a un boceto de moda, es uno de los principales instrumentos, con el que se puede plasmar ideas iniciales; es un material de naturaleza grasa, que tiene la ventaja que permite borrar en el caso de existir trazos erróneos o simplemente que eran necesarios como una referencia para el boceto final.
Los trazos realizados con este instrumento pueden ser diferentes por la manera que se lo ha utilizado, la presión que se ejerce al momento de trazar, el material del papel base que soporta los trazos e incluso la intención demostrativa de quien dibuja.
Existe una clasificación de lápices H, que lleva dentro de esta una numeración que va desde H hasta 9h, este tipo de lápices ofrece una cierta debilidad en la saturación de sus trazos, que resulta útil para los primeros trazos de un boceto.
También existen los lápices "B", los que son conocidos como suaves, pero son de trazos intensos, y según el número de clasificatorio que va desde B hasta 8B, se puede conseguir rasgos más obscuros que ayuda a fortalecer la intención de los rasgos
En los figurines de moda se puede considerar a los lápices como una herramienta útil para las ideas que pretenden definir contornos de una manera evidente.

PORTAMINAS

Portaminas, un tipo de lápiz que cuenta con un mecanismo para liberar la mina de grafito, según se usó; una de las ventajas que presenta esta herramienta es la comodidad de su utilización al no tener que ser afilada la punta conforme su desgaste, este método ayuda a la precisión de los trazos, y a una pulcritud es las ilustraciones, también existe numeración para las minas que se utilizan.

PASTELES.

Entre los pasteles se puede encontrar de dos tipos, los pasteles blandos, o al óleo, y los pasteles duros; tienen una contextura y una función diferente.

PASTELES BLANDOS.

Esta técnica permite una aplicación mediante la utilización de ligeros trazos, de los cuales se puede lograr diferentes tonalidades o difuminados con la utilización de cualquier elemento que genere esta textura, pueda ser este algodón, un trapo o algún implemento que sea suave y ayude al deslizamiento del trazo y proporcione un nuevo color.
Otro factor que ayuda al boceto al utilizar esta técnica es la combinación de texturas, intensidades de colores que solo se logra con trazos puros.

PASTELES DUROS.

La apariencia de los pasteles duros es más concisa debido a su composición, con una cantidad superior de goma aglutinante, estos pasteles tienen gran similitud con las tizas, o lápices Creta, lo que permite su combinación, obteniendo muy buenos resultados de combinaciones y texturas.
Los pasteles duros permiten mejores trazos con mayor facilidad que los pasteles al óleo, o blandos.

LÁPICES DE COLORES

Los lápices de colores, son unos de los elementos más utilizados en la ilustración, ya que permite mostrar con mayor exactitud los detalles, es una herramienta minuciosa en su utilización, debido al grosor de la mina y de la punta de los lápices de colores

es más conveniente su utilización para formatos pequeños, por el tiempo.
Esta es una de las herramientas que permite con una mayor precisión los tejidos, pliegues, entre otros elementos que resultan indispensables en ciertos bocetos de moda.
Otra característica importante de esta técnica es la transmisión de la forma, volumen y color que se puede generar con luces y sombras, creados con mayor o menor intensidad en los trazos de los lápices de colores.
Existe una gran diversidad de los lápices de colores, algunos con minas blandas, o duras, algunos que generan trazos o líneas finas y puras, y otros líneas borrosas, estas son algunas de las características que se debe considerar para la elección del material, siempre y cuando se analice cual es la propuesta que se va a plantear y de esta manera se logrará la mejor opción del material con el que se va a trabajar.

ACUARELABLES

Considerando al mundo de la ilustración de moda se encuentra a los lápices de color Acuarelables como una técnica más útil que proporciona varias opciones para la interpretación de materiales, luces y sombras, pliegues, entre otros factores, esta herramienta se emplea de la misma manera que los lápices de color convencionales, con la ventaja que tan solo pasar sobre los trazos un pincel húmedo, se logra el efecto de acuarelable que se combina con el de la pintura tradicional, generando un interesante aspecto sobre la ilustración.

MARCADORES Y ROTULADORES

Esta es una técnica moderna y precisa para la ilustración, su utilización tiene bastante relación con la de los lápices de colores, esta herramienta tiene una diversidad de puntas, que son factibles para sus diferentes usos, algunas delas puntas que se puede encontrar son cilíndricas, cónicas, algunos tienen forma de pincel y otras planas.
Esta diversidad de puntas ayuda para las diferentes opciones como es el perfil de un figurín, o para cubrir superficies amplias con mayor velocidad, la saturación del color, entre otros elementos que buscan ser el toque esencial en una ilustración.
Una de las características que se debe tener en cuenta al momento de la utilización de los marcadores o rotuladores, con punta de pincel es el grado de inclinación que se tiene, porque así se puede obtener una diversidad de grosores de líneas.

ROTULADORES DE ALCOHOL

Este tipo de rotuladores tienen una tinta de rápida evaporación, por lo que genera un secado inmediato, la combinación de colores con este tipo de material se logra con trazo sobre trazo, sus colores se mantiene y no es interferido ni variante con la mezcla de trazos, su tonalidad es semi-transparentes; es recomendable la utilización de papel de color blanco para su fondo para mantener lo colores.

ROTULADORES AL AGUA

Este tipo de rotulador tiene un mayor tiempo hasta que sus trazos estén secos, y a diferencia de los alcohol, estos si cambian su color o tonos con la superposición de trazos, una interesante opción que permite esta herramienta es la facilidad para generar tonalidades y sobras, tan solo con unas pinceladas con agua sobre los trazos ya creados con el rotulador, así se puede conseguir efectos como el de la técnica de acuarela.

ACUARELAS

Esta técnica genera un efecto de transparencia debido a que los pigmentos son diluidos con agua, en inicio este tipo de pintura mantiene unos colores muy brillantes y saturados.
En la ilustración de moda la calidad que genera las acuarelas permite texturas diferentes y diversas posibles interpretaciones en los materiales.
Esta técnica requiera la utilización de pinceles, por lo que los más recomendados son los pinceles redondos porque permite una mayor velocidad para cubrir ciertas zonas; así como tiene una versatilidad en los trazos, grosores y formas.

ACRÍLICOS

En una ilustración resulta muy útil y conveniente la utilización de materiales como el acrílico, debido a que ofrece una versatilidad en su aplicación, ya que se pueden obtener tonos totalmente cubrientes o también aspectos con transparencia otorgando cierta sutileza al dibujo.
También se puede emplear esta técnica de forma espesa y seca para obtener un efecto satinado e incluso generar textura no solamente visual, si no al tacto.

FIG10

1.1.4Análisis de trazos.

Según las técnicas investigadas se puede hacer un análisis de los elementos y las características que presenta cada una de ellas de una manera referencial y representativa.

FIG11

Los bocetos de moda realizados con lápices de grafito permite una clara muestra de detalles que mantiene el diseño, así como volúmenes y caídas de los textiles, también se puede captar los diferentes procesos que lleva la tela previo a la confección para lograr determinados y minuciosos detalles que se muestran dentro de la ilustración a pesar de su monocromía facilita una rápida lectura e interpretación de los bosquejos, una técnica que tiene características similares solo con la diferencia que en esta si existe la presencia de color, son los lápices de colores, la ventaja de esta frente a los lápices de grafito es la exactitud y mayor semejanza en cuanto a cromática y su relación boceto- prototipo.

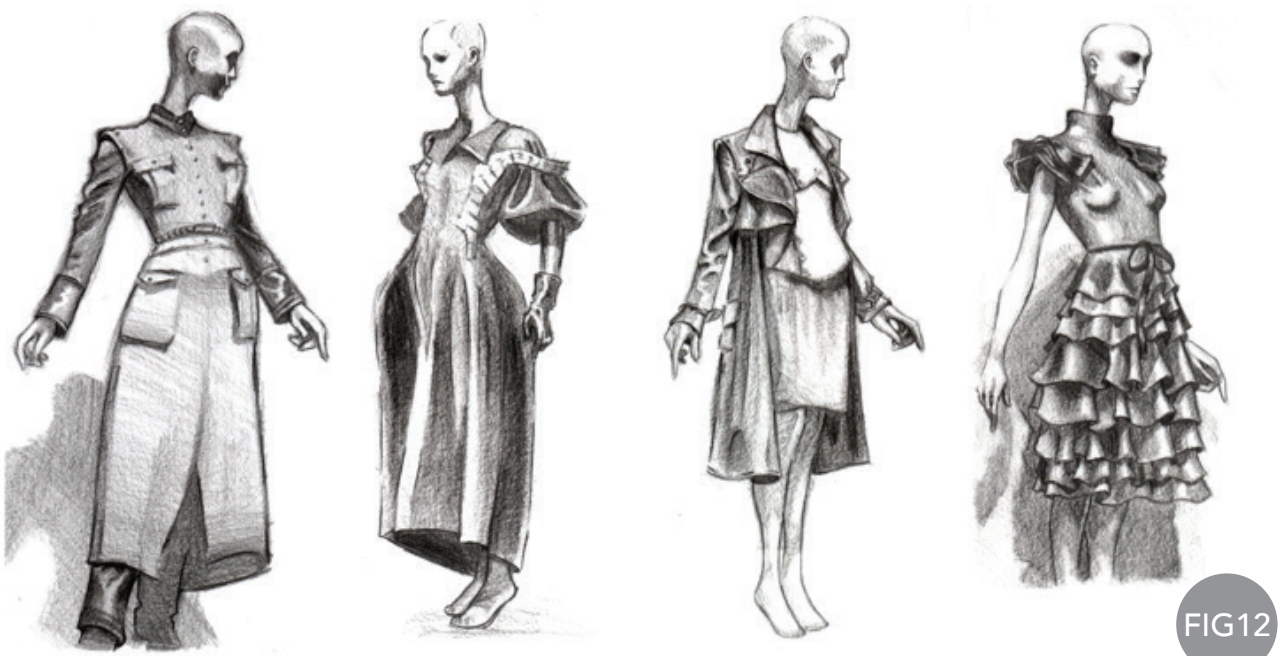


FIG12

Otra de las técnicas que se emplea con mayor frecuencia en la ilustración de moda es la acuarela, como ya se analizó esta permite un manejo más suave y menos definido de bordes, texturas y en general en la fuerza de los elementos; esta es una de las técnicas que facilita y proporciona un buen manejo de luces y sobras manejando la ausencia de color, la gran infinidad de tonos que se logra con la acuarela no solamente se obtiene de las mezclas realizadas, si no de la cantidad de agua que se utilice en las mismas.
Para la utilización de esta técnica por lo general se tiene un dibujo previo que es realizado a lápiz, la acuarela casi nunca es herramienta de construcción del dibujo inicial; en cuanto a la herramienta base y complementaria dentro de esta técnica se refiere a los pinceles que son más recomendables los redondos, "por su versatilidad, pues permiten cubrir una zona rápidamente, y a la vez realizar trazos muy finos y detallados".(Fernández, 2008) .

FIG13

FIG14

Otra técnica que es muy utilizada, y moderna que se maneja en trazos ilustrativos, e incluso dentro del área publicitaria, son los conocidos rotuladores con los cuales se puede lograr un bosquejo exacto y preciso en los contornos, con colores sólidos y brillantes, se puede relacionar con una imagen impresa por la pulcritud y exactitud de sus trazos, como se puede observar en la imagen a continuación que es una muestra de un figurín con la utilización de esta técnica, se puede ver la infinidad de colores que esta proyecta, conjunto con la evidencia de detalles de la indumentaria y el manejo de luces y sombras generados con las diferentes puntas que se puede conseguir en los rotuladores así como la mezcla de colores, se hace referencia en el libro Dibujo para diseñadores de Moda que: "Para trabajar en el diseño de moda, la gama de rotuladores disponible debe ser completa" (FERNÁNDEZ, 2008).
Dentro del mundo de la moda se busca tener una gran semejanza en texturas reales, es por esto que se necesita una amplitud dentro de la gama de colores para crear luces, sombras, y texturas de una manera más ligada a la realidad.

FICHAS DE DISEÑO

La ilustración de moda es una herramienta que permite la comunicación de los diseños de moda, una vez concluido el esbozo o boceto artístico se busca una base de apoyo para una correcta interpretación previa a la confección, lo que se le conoce como ficha de diseño, es aquí donde se muestran los dibujos de manera clara, y precisa en forma separada y no en conjunto, los dibujos que se realizan en estas fichas son planos y de una manera más técnica, donde se puede observar el delantero y posterior con ciertos detalles compositivos.

Este es un elemento que ayuda y facilita a la correcta interpretación de los bosquejos, por lo general se encuentra una gran relación entre el boceto, y la prenda ya confeccionada, pero también existe una diversidad de casos en la que la diferencia entre ellos es muy fuerte; según Herve L. Leoux "Una ilustración representa sólo el diez por ciento de proceso final. Un buen bosquejo no siempre se convierte en un buen vestido. El esbozo es sólo el principio, la vida real de un vestido comienza cuando se trabaja con telas y el volumen en tres dimensiones". (BORRELI, 2008)

Como se ha podido ver y analizar no siempre un boceto logra tomar forma tal y como fue propuesto, debido a que el trabajo con los materiales en tercera dimensión muchas veces cambian la forma propuesta por sus pesos o texturas.

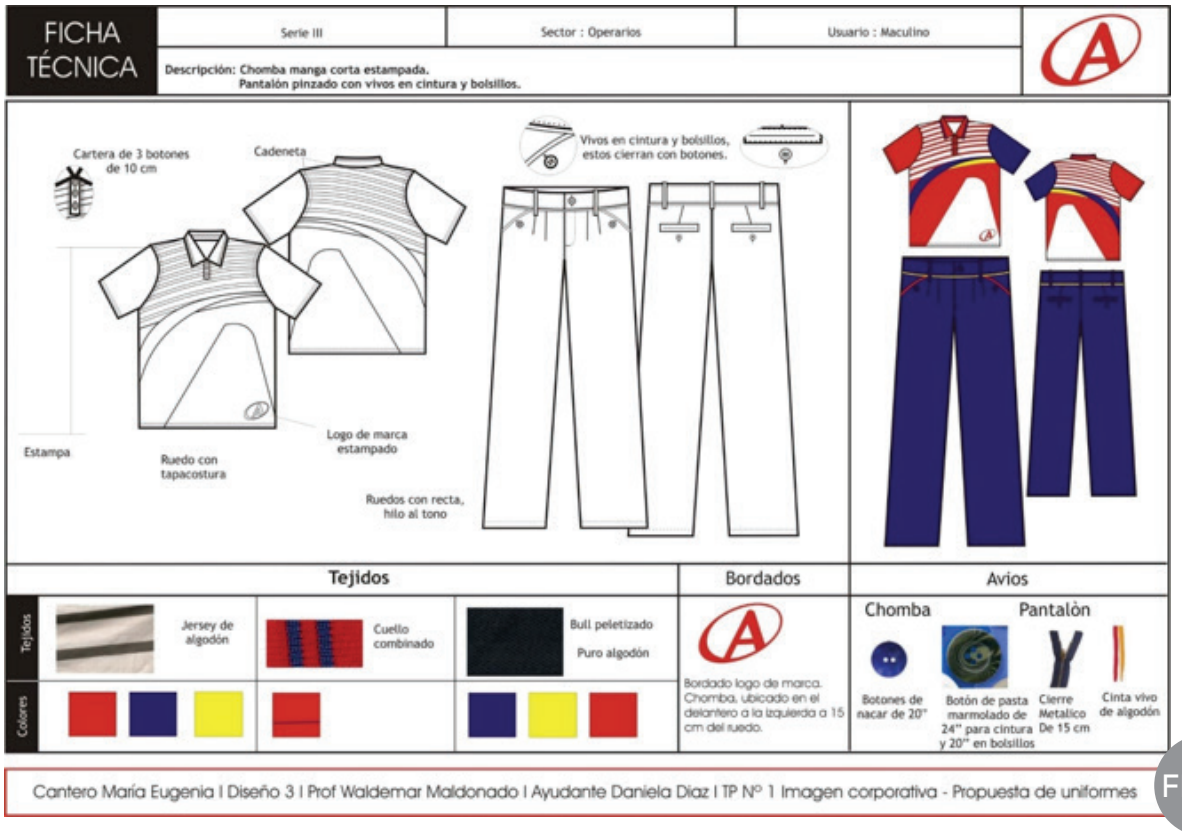
Según Ángel Fernández. "Los dibujos del trabajo deben comunicar de manera efectiva la elaboración precisa, la proporción y el adorno del diseño, de manera que al entregarlos a un patronista u operario de taller se tenga la seguridad de que las ideas se recrearán de manera exacta.", es por esto que se considera a la ficha de diseño como parte complementaria y elemental en el diseño de moda, porque se evita cualquier cambio inoportuno para las prendas.

Se le puede llamar también como tabla de información que se utiliza en el mundo de la industria de la moda, en la cual se indican todos los detalles y elementos técnicos componentes de un diseño, existen diversos formatos de la hoja de producción, pero siempre hay un espacio para el dibujo técnico de la prenda, los cuadros de información pueden ser variables según la necesidad de la prenda y los elementos que se deben especificar.

En este proceso los dibujos son claros y específicos y con medidas a escala de la medida real, existe una variedad en los grosores de las líneas, los mismos que indican diferentes detalles, como costuras, ribetes, entre otras; no se utiliza la estilización dentro de este proceso debido a que es una muestra de la realidad, tampoco se utilizan sombras ni elementos que la puedan transformar en su confección.

Dentro de esta etapa se contemplan de manera clara las puntadas, las máquinas que se debe utilizar, el tipo de tela e insumos que debe contener el diseño, así como cuellos, escotes, puños, bolsillos, bordado, en fin cualquier detalle que sea parte del diseño.

Un diseño se considera como una parte creativa admirable (DRUDI, 2010) , de lo cual hay que indicar la relevancia de la combinación de un boceto y una ficha de diseño, ya que al realizar un dibujo artístico muchas veces se puede sobre pasar los limites reales de la confección por no considerar los materiales con los que se va a trabajar, o simplemente por hacer formas que solo se las pueda dejar en la imaginación y el papel, la ficha de diseño exige un grado de realismo y precisión muy alto ya que se conecta detalles delanteros y posteriores, también se analizan los materiales con los que se confecciona, e incluso delimita la interpretación de rasgos que podían ser considerados de otra forma y con un diferente percepción.



Cantero María Eugenia I Diseño 3 I Prof Waldemar Maldonado I Ayudante Daniela Diaz I TP Nº 1 Imagen corporativa - Propuesta de uniformes

FIG15

Otro factor que le convierte más importante a este proceso es el haber considerado que el diseñador de modas no siempre está en contacto directo con la persona patronista, o quien confecciona, es por esto que la ficha debe proporcionar toda la información necesaria para cumplir con su principio básico de diseño.
El diseñador debe adjuntar esta ficha a la ilustración inicial, en esta ficha se debe determinar la ubicación de los elementos así como el tipo de costuras a utilizarse en las diversas partes de la prenda.
También se debe considerar que existen diseños que son realizados por el proceso de modelado sobre maniquí, y en este tipo de confección el diseñador se acopla de otra manera y no sigue el mismo camino que es el de un patronista.
Símbolos de confección
Dentro del proceso de confección de indumentaria se encuentra una gran cantidad de símbolos los que permiten y fácil lectura y entendimiento, así como una síntesis en la información que va dentro de la ficha de diseño.
Cada símbolo es hecho para distinguir los tipos de costura, estos deben ser colocados en el documento, acompañado de los dibujos representativos de cada uno; esto facilitará la lectura para los talleres de confección ya que son utilizados universalmente.

Dentro de la ficha de diseño se debe tener presente que los factores que no se encuentran visibles dentro del dibujo plano deben ser descritos de manera textual o gráfica, como es el hilo a utilizar, el tipo y número de aguja que exige la calidad del material textil con el que trabajará, cada uno de los elementos que son mencionados en la ficha garantiza la reproducción exacta del diseño hacia el prototipo.

ILUSTRACIÓN EN LA MODA, PROCESO HACIA LA CONFECCIÓN

2.1ANÁLISIS DE ILUSTRACIÓN DE DISEÑADORES

2.1.1 Esquema de Análisis de Bocetos de Moda

La ilustración, o dibujo es considerado el medio más específico por el cual las personas logran comunicar sus ideas, ya que muchas veces no basta comunicarlo tan solo con palabras.
El lenguaje gráfico es considerado como un medio de comunicación universal, ya que permite comunicar ideas, conceptos, rasgos, sin la necesidad de ser comunicados con palabras.
En el análisis de una ilustración, se considera que un diseñador de moda tiene su propio criterio y originalidad, esto va ligado con la intención de crear un diseño novedoso pero que a su vez satisfaga las necesidades y deseos del público al que está dirigido, es por eso que una de las características esenciales en la interpretación de un boceto es para que grupo o persona está pensado este diseño, de esta manera se logra discernir muchas opciones en cuanto a los materiales de confección.
Hay que tener presente que en el Diseño de modas, muchas veces se dibuja, se diseña, o se plantean cosas que no existen en la vida real, ya sea por sus deformaciones o variaciones de una prenda básica, o porque es algo innovador que busca ser implementado en la sociedad.

¿Qué parámetros se deben considerar, para lograr una correcta interpretación de los bocetos de moda?

• BOCETO O DIBUJO ARTÍSTICO.

La ilustración de moda utiliza bosquejos para transmitir una idea, esta debe ser lo suficientemente impactante, de esta manera satisface a las perspectivas de un consumidor, es por esto que los Diseñadores de moda buscan sus diversos estilos para ofrecer algo diferente y que tenga una fuerte influencia sobre los sentidos del receptor de la imagen.
El ámbito de Diseño de Modas, la expresión gráfica juega un papel muy importante para la fidelidad al momento de la interpretación de un diseño.

El boceto es la principal herramienta con la que se cuenta para la confección de un prototipo, considerando que muchas veces es la única se debe tener un minucioso análisis del mismo.
Primero se tiene una lectura sobre el tipo de ilustración que se maneja, como ya se ha visto los existentes, como son:
- Estilo realista.
- Estilo psicológico
- Estilo sintético.
- Estilo decorativo.

Es importante conocer que un dibujo en perspectiva puede alterar la interpretación en sus proporciones.

•Diseñador creador:

Es recomendable conocer quién es el Diseñador que da la propuesta de diseño, de esta manera se facilita el entendimiento sobre factores constantes que se maneja en la ilustración, se puede conocer cuáles son los elementos en el cual se pone más énfasis e importancia que otros.
El conocer al Diseñador ayuda para la interpretación de los materiales.

•Concepto:

Este es un factor utilizado para la creación del diseño, que resultaría útil para conocer más sobre la prenda que se trabaja y a que esta direccionada, se debe considerar que no siempre se cuenta con esta información.

•Tendencias:

Al conocer la tendencia utilizada para la elaboración del diseño o de la colección, facilita el entendimiento de los materiales utilizados, debido a que se rige a algo ya pre establecido.
Es de aquí donde pueden surgir ideas de los textiles empleados, insumos, cortes, siluetas y otros factores que comprometen al diseño.

•Morfología y Proporciones:

Se analiza las propiedades de las formas propuestas, las mismas que componen el diseño, de esta manera se puede llegar a una mejor lectura para conocer si la confección de la prenda requiere patronaje o modelado sobre maniquí, así como se puede tener un análisis de las características necesarias en las fibras textiles, lo que permitirá que se cumpla con lo interpretado del boceto planteado.
En cuanto a las proporciones manejadas dentro de la ilustración de moda, dependen del estilo en el que se desarrolle el boceto, debido a la realidad y la similitud existente a la realidad; para poder llegar a una mejor relación se debe analizar un cuerpo con las líneas referenciales básicas de la figura humana que ayudan a definir el largo de las prendas, en general o por sus partes compositivas, como es el largo del traje, mangas, silueta, hombros, entre otros factores; incluso ayuda para determinar la ubicación correcta de bolsillos, detalles, y más elementos que pueden componer un diseño.

•Rasgos:

En este aspecto se analiza íntegramente los rasgos utilizados en la ilustración, de esta forma se puede conocer el objetivo de cada uno de ellos, ya sea que simplemente es un detalle o forma parte de la expresión del diseñador, o por otro lado también se puede interpretar como algún insumo o detalle sobre la prenda.
Como ya se ha demostrado los grosores de las líneas pueden brindar diversas interpretaciones, pero es necesario poder diferenciar y definir cuál es la principal función de cada rasgo.

•Cromática:

Existen bocetos que tienen una especificación muy detallada de sus elementos, entre estos se encuentra el color, hay ocasiones en las que viene el número de pantone de cada tono, esto ayuda a fidelidad total del color propuesto en el diseño al que se reflejará en el prototipo ya confeccionado; pero también existen casos que solamente es una imagen a color pero no se distingue diferencia entre algunas tonalidades, e incluso suele variar según el tipo de tela que se utilice, es por eso que en estos casos es preferible tener el boceto a mano al momento de la elección de las telas, esto garantiza una mayor similitud.
Otro caso de boceto puede ser un monocromático, y se puede dar libertad al interpretar, o venir detallado de manera escrita como información adicional a la ilustración.

•Textura:

La lectura de este elemento dentro de la interpretación tiene algunas variaciones de acuerdo al estilo de ilustración sobre el cual se esté trabajando, es por eso que desde un principio se tiene que tener claro este importante punto.
Según los trazos realizados se pueden obtener varias interpretaciones de una misma textura, se debe analizar cada una de ellas y detectar cual es la que está más ligada con el objetivo del diseño.
Otro factor que es indispensable mencionar, es la forma de cómo se interpreta, ya sea con una tela con esa textura, o se busca estas características con el uso de la tecnología, ya sea con estampado, sublimado, transferencia, pintura a mano, con puntadas generando tramas, es decir existen un gran cantidad de opciones para lograr lo que se ha propuesto en el diseño, esto se convierte solamente en un elemento que busca ser analizado detalle a detalle y encontrar la mejor opción que respalde el diseño.

•Mercado, o nicho al que está dirigido:

Se debe analizar a que mercado está dirigida la colección o el diseño, debido a que esto también se convierte en un limitante al momento de interpretar, porque según las situaciones climáticas de la zona en donde la persona desarrolle sus actividades se debe tener la elección de los materiales con los que se trabajará, considerando si es una zona caliente, fría, húmeda, variable, en fin estos son factores que ayudan al momento de elección de la materia prima, porque al cumplir con estos requerimientos no solamente se puede ofrecer un diseño agradable e innovador, sino una prenda que ayude a satisfacer ciertas necesidades que en un principio no fueron consideradas.
Es recomendable estratificar al mercado y saber a qué grupo social pertenece para así conocer el precio que estaría dispuesto a pagar por la prenda, o la calidad que exigirá el cliente; se define también el rango de edad al que está dirigido para tomar en cuenta las actividades, gustos, preferencias, o necesidades en el cuerpo.
Todas las características del mercado ayudan a un diseño confortable y que contempla de manera real los gustos y necesidades del consumidor.

• MATERIALES

Una vez que ya se ha analizado los trazos, las técnicas de dibujo empleadas, y las características del boceto se puede llegar a la correcta interpretación de sus materiales, con las múltiples opciones que puede tener cada uno, considerando que se cumplen los requerimientos buscados en los materiales del diseño.
La tela es uno de los elementos esenciales que permite reflejar la intención del diseñador en sus creaciones.
Según Baugh "Los diseñadores están formados para desarrollar una idea, en términos de superficie, silueta y "buen" diseño. (Baugh,2011)
Considerando los requerimientos que debe cumplir un diseñador de modas se busca una mayor precisión a lo largo del proceso de diseño, y se hace énfasis en la elección de los materiales, de esta manera se trabaja con diferentes categorías de telas que cuenten con un determinado comportamiento y a su vez facilite la creación permitiendo la generación de las diversas siluetas.
Dentro del libro Manual de tejidos para diseñadores de moda, se encuentra una sección de categorías de telas, agrupadas por sus características y sus posibilidades de trabajos (Baugh,2011) .
Entre estas categorías se consideran a las siguientes:

• FLUIDEZ.

La característica que busca este tipo de telas es seguir el movimiento y fluir sobre el cuerpo humano, así se obtiene como un referente a la silueta, pero con sutileza y sobriedad.
Depende de cada diseñador el concepto que se busque en la fluidez de las telas, ya sea esta por el movimiento de la tela, o por la caída de la misma.

Para una correcta elección de una tela dentro de este grupo se debe considerar cuales son las ventajas, desventajas y características que proporciona las telas para así conocer cuál es con la que mejor se puede trabajar y conseguir un adecuado resultado en la confección y que asegure la fidelidad a la idea planteada en el diseño de la prenda a nivel de boceto.
Se considera también que las telas con fluidez tienen varios comportamientos que ayudan a la característica de este grupo de telas, como son: la caída, el peso ligero y el movimiento; estos tres elementos combinados son los que distinguen de las demás telas.

FIG17

• ESTRUCTURA

Este grupo busca una creación de formas, que se encuentren alejadas del cuerpo, y otorguen la posibilidad de generar líneas y formas que no tengan únicamente como soporte a la figura humana.

FIG16

• ORNAMENTACIÓN

Este grupo de textiles se dirige a la elaboración de detalles que cambian y complementan a un atractivo diseño.

FIG18

• EXPANSIÓN

Al considerar el Diseño de modas, se tiene presente que muchas veces se busca una exageración de formas y de volúmenes, alejándose de la silueta real o de la figura humana, es por eso que se encuentra necesario la descripción de bases textiles que permitan esta transformación y ayuden para lograr la forma diseñada; según Baugh, los diseñadores utilizan de tres maneras a los tejidos de expansión, puede ser para definir una silueta, para tener cambios de proporción y/o formas, o por último para enmarcar

y hacer más notorios a ciertos elementos de diseño. (Baugh, 2011)
De la variedad de opciones que se presenta dentro de la clasificación de telas del grupo de expansión, se debe considerar que la tela elegida depende de lo que se quiere transmitir y la forma a la que está dirigida.

FIG19

FIG20

FIG21

• **COMPRESIÓN**

En este grupo se considera a las fibras textiles, las cuales permitan un ajuste hacia el cuerpo humano, de esta manera se pueden obtener prendas ajustadas o ceñidas; las telas que se consideran dentro de esta sección tienen un cierto grado de elongación y puede ser trabajada de tal manera que se siga la forma humana ya establecida sobre la cual se trabaja.

FIG22

Dibujo geometral.

El dibujo geometral, es considerado como una herramienta técnica que presenta un dibujo interpretado desde un boceto artístico, evitando estilización así no existe deformación alguna y se muestra claramente los detalles compositivos de un diseño.
Es un dibujo preciso, donde acompaña información considerada como símbolos o íconos que ayuden en la interpretación del diseño o de la colección, con su respectiva información para la confección.

2.1.1.1 RELACIÓN BOCETO - FICHA DE DISEÑO

ANÁLISIS DE BOCETOS CON LA APLICACIÓN DEL ESQUEMA PLANTEADO.

Diseñador Creador:

Bruno Frisoni

Estilo de Boceto:
Al analizar el boceto de Bruno Frisoni, se considera que está enmarcado dentro del estilo psicológico, por su gran expresión creativa, se observa también que no tiene detalles de confección detallados minuciosamente, al contrario muestra como una manera de plasmar sus ideas en el papel de manera inmediata.
Existe la presencia de color, para indicar la tonalidad presente en las partes de su atuendo, no genera un efecto de luz y sombra.

Técnica:
Rotulador y Lápices de colores sobre papel
Morfología: La forma analizada de este boceto de moda, permite ver en la parte superior una silueta en "A", con cuello y solapas predominantes, no va adherido al cuerpo, y tampoco sigue la curvatura del mismo.

Rasgos:
Existe una presencia de rasgos presentes dentro de la vestimenta militar, a pesar de no existir detalles definidos se puede observar que los bordes de la chaqueta tienen insumos, de un material que permita movilidad y que se acople a la forma de la prenda, y también pueda ser utilizado como detalle en la parte central.
Se considera una prenda con un eje simétrico vertical, porque no existe una visión global de la prenda pero por sus rasgos que son consecutivos se concluye en esto.
Dentro de los elementos centrales de la chaqueta está presente una traslación de elementos, y se comprende que es utilizado como forma de cierre de la prenda.
La cromática utilizada dentro de este boceto, va en la gama de los colores cálidos como es el rojo, que es el color predomínate de la prenda, considerando que existe una amplia cantidad de tonos para seleccionar, esto se define con el tipo y calidad de tela que se utilice, a su vez este tono va conjugado con un toque de dorado que proporciona mayor elegancia y opulencia en los detalles.

Este estilo de boceto no permite la obtención exacta de las texturas utilizadas en el diseño, pero se contempla que busca un material estructurado que permita la forma de la prenda, y que su textura no juega un papel principal para el diseño.
Un factor que se analiza es que conforme la información que otorga esta ilustración, este diseño no requiere de una textura con brillo.

- Materiales
- Estructura

De acuerdo a la ilustración analizada se observa las características que requiere este diseño para que se pueda cumplir y representar con mayor fidelidad en la confección de la prenda final.
La chaqueta del diseño se muestra con silueta propia, que representa un tacto rígido y no presenta fluidez en su composición, es por eso que se busca una tela que ayude a mantener la misma y que se mantenga en su lugar, es decir que las características que tenga la tela elegida no altere el diseño, considerando el peso requerido de la tela se puede tener opciones de tela pesada o de peso medio.

• Ornamentación
Dentro de la clasificación de telas y materiales obtenida del libro Manual Para Diseñadores de Moda, se considera que a menudo los diseñadores de moda utilizan telas sencillas, pero luego le dan un valor agre-

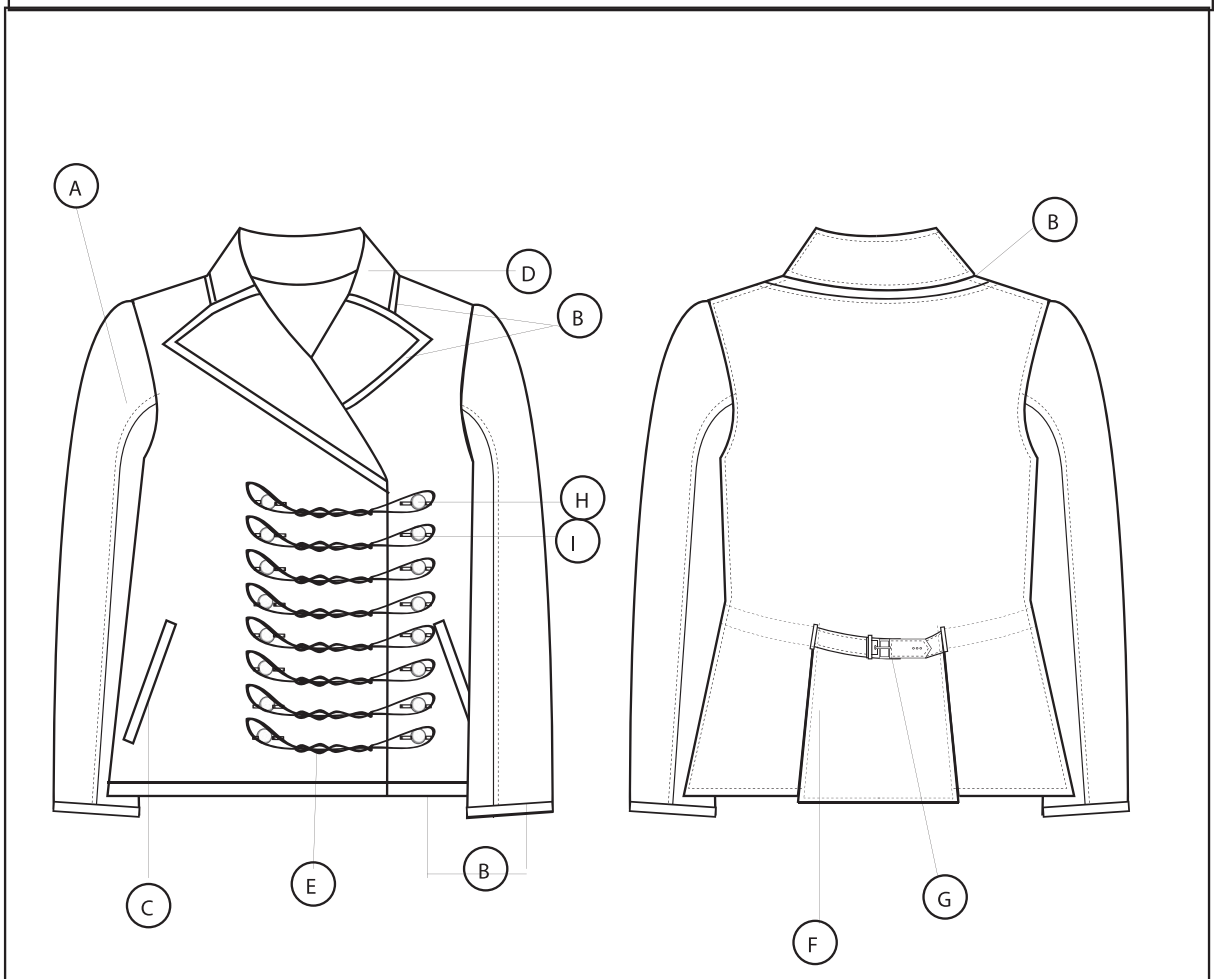
gado con los detalles, o insumos utilizados en las prendas, que cambian totalmente el concepto del diseño y le da mayor grado de interés e innovación a los diseños; es por esto que se concluye que en el diseño de Bruno Frisoni, la mayor parte del diseño es creado por una tela dentro del grupo de estructura, y de color plano, que en este caso es el color rojo, y por esto se considera que el valor agregado de esta prenda, y al ligarlo con la vestimenta militar son los detalles en los bordes de la prenda, y la parte central delantera, y se puede enmarcar dentro del grupo de pasamanería, que son considerado como detalles lujosos y de adorno para las prendas; y se puede tener varias opciones de insumos como cordoncillos, galón de espiguilla, cartusana muy ondulado de aspecto bordado, entre otras opciones de flecos, galones, sustaces, de color dorado, que permitan generar forma y tener un recorrido sobre la prenda sin variar su función ni diseño.

DISEÑADOR:	BRUNO FRISONI
AÑO:	2007/2008

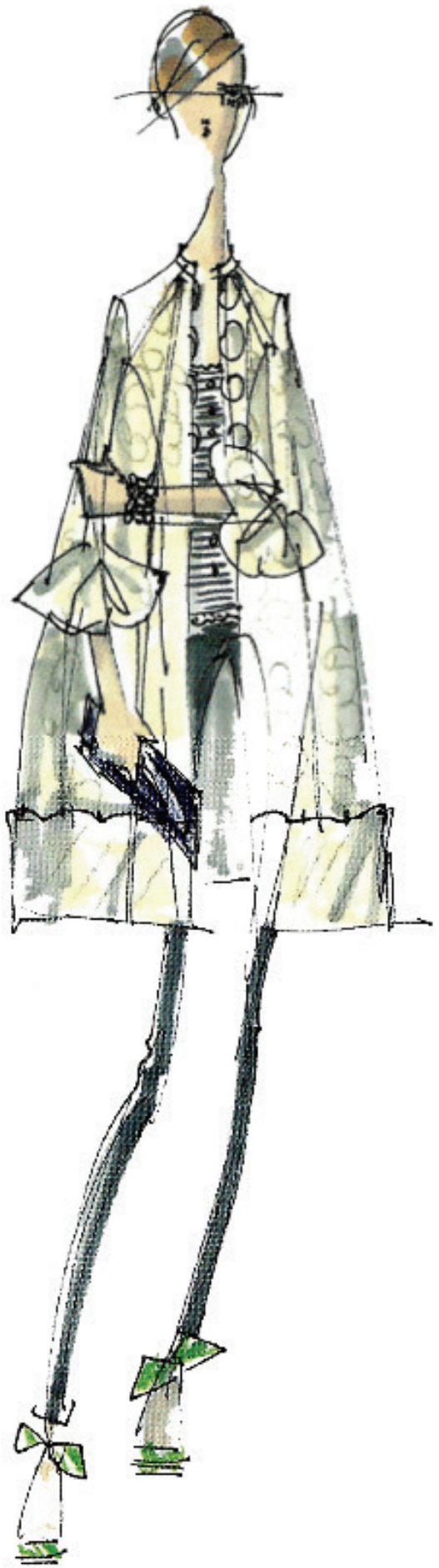
ARTÍCULO	CHAQUETA MUJER
TEMPORADA	OTOÑO/INVIERNO
REFERENCIA	MILITAR
TELAS	ESTRUCTURA

DESCRIPCIÓN: CHAQUETA DAMA, ALTURA CADERA, INSUMOS PARA GENERAR INFLUENCIA MILITAR, MANGA LARGA; PRENDA SIMÉTRICA.

A: MANGA SASTRE
B: RIBETE EN CONTORNOS DE SACO
C: VIVO DE UN LADO
D: CUELLO FUSIONADO TRICOT
E: SISTEMA DE CIERRE CRUZADO RIBETE.
F: TABLÓN CENTRAL SOBREPUESTO
G: CINTURÓN CON HEBILLA
H: BOTÓN METÁLICO DORADO
I: OJAL



TELAS	INSUMOS	DETALLES	COSTURAS
PAÑO	RIBETE TRENZA DORADO	CINTURÓN CON HEBILLA DE AJUSTE	COSTURA PLANA DE DOS TELAS UNIONES COSTURAS VISIBLES
ENTRETELA. TRICOT.	HILO A TONO		COSTURA PLANA ABIERTA
			COSTURA CONFECCIÓN INTERNA DE FORRO Y EXTERIOR



Diseñador Creador:

Peter Som.

Estilo de Boceto:
El presente boceto de Som, desarrollado para su colección de primavera 2007, se enmarca dentro del estilo realista, utiliza técnica de tinta y lápices de colores sobre papel por sus proporciones utilizadas, las cuales están ligadas a la realidad; así como los detalles en la composición de la prenda, tienen una mayor exactitud y presencia de los detalles, como cortes, referencia de costuras, insumos.
La técnica utilizada es rotulador y marcador, existe un tenue juego de colores con luces y sombras, representado por trazos aleatorios, los mismos que son manejados con diferentes grosores y formas.

Morfología:
Esta ilustración, genera en el abrigo una silueta globo, la misma que se encuentra alejada del cuerpo, y genera una volumetría mayor en la parte inferior, de igual manera se muestra en las mangas.
Esta silueta únicamente toma como referencia los hombros, según la ilustración indica que el largo de la prenda es sobre la rodilla, el de las mangas es ¾, las mismas que tienen volumen a partir dela altura elaborado por un frunce circular, de codo hasta el largo total de la manga total, en la parte inferior del abrigo se indica un cambio de material generada por un corte transversal desde la altura de la cadera hasta el filo inferior.

Rasgos:
Dentro de los rasgos presentes en esta ilustración, ayuda a definir texturas, y cambios según los cortes presentes en el dibujo, las líneas son delimitantes de la forma, por el estilo de dibujo que el diseñador maneja, es por esto que no se los considera como elementos a interpretar para la confección, la textura del abrigo esta dibujada tenuemente por rasgos en espiral que están colocados en ciertas partes, lo que ayuda a definir qué tipo de material requiere este diseño.
Es una prenda simétrica verticalmente, utiliza un sistema de cierre de la prenda parcial, para evitar perder la silueta propuesta.
Se muestra también que el color no es claramente definido y puede ser interpretado con un textil con textura, o estampado; entre los tonos que se puede manejar es una gama de colores claros.
Considerando que este diseño busca mantener la idea principal del diseño que en este caso es la forma propuesta.

Este bosquejo permite definir los cortes de la prenda y las uniones, así como también la proporción de los insumos utilizados en la parte central superior del abrigo.

Materiales:
Según la clasificación de materiales que se ha analizado, con sus respectivos usos, y al conjugarlo con la información obtenida de la ilustración se enmarca dentro del grupo de Expansión o Estructura.
Por sus características gráficas, y por la prenda que se puede utilizar una piel sintética, con un peso entre medio, o pesado, lo que ayuda para la elaboración de la forma y respetar la textura planteada; o a su vez presenta la opción de trabajar con una tela estampada, pero considerando un peso adecuado, cumpliendo estas características se puede analizar un tipo de tela Jacquard, que se puede encontrar en el mercado como damascos, que brindara textura, peso, y elegancia para poder desarrollar el diseño propuesto.
Otro material que se ve necesario para la confección de este prototipo es el uso de una entretela, que ayude a la estructura de la prenda, brindándole más cuerpo y forma

por sus características.
Esta prenda también requiere la utilización de forro, para brindar mayor calidad, esto no es visible en la ilustración, pero por su concepto y materiales utilizados en la parte exterior se da este acabado, la tela utilizada en el forro está dentro del grupo de fluidez, cumpliendo ciertas características como brindar un tacto suave y lustroso a la parte interna del abrigo, lo que contrasta con la parte externa.

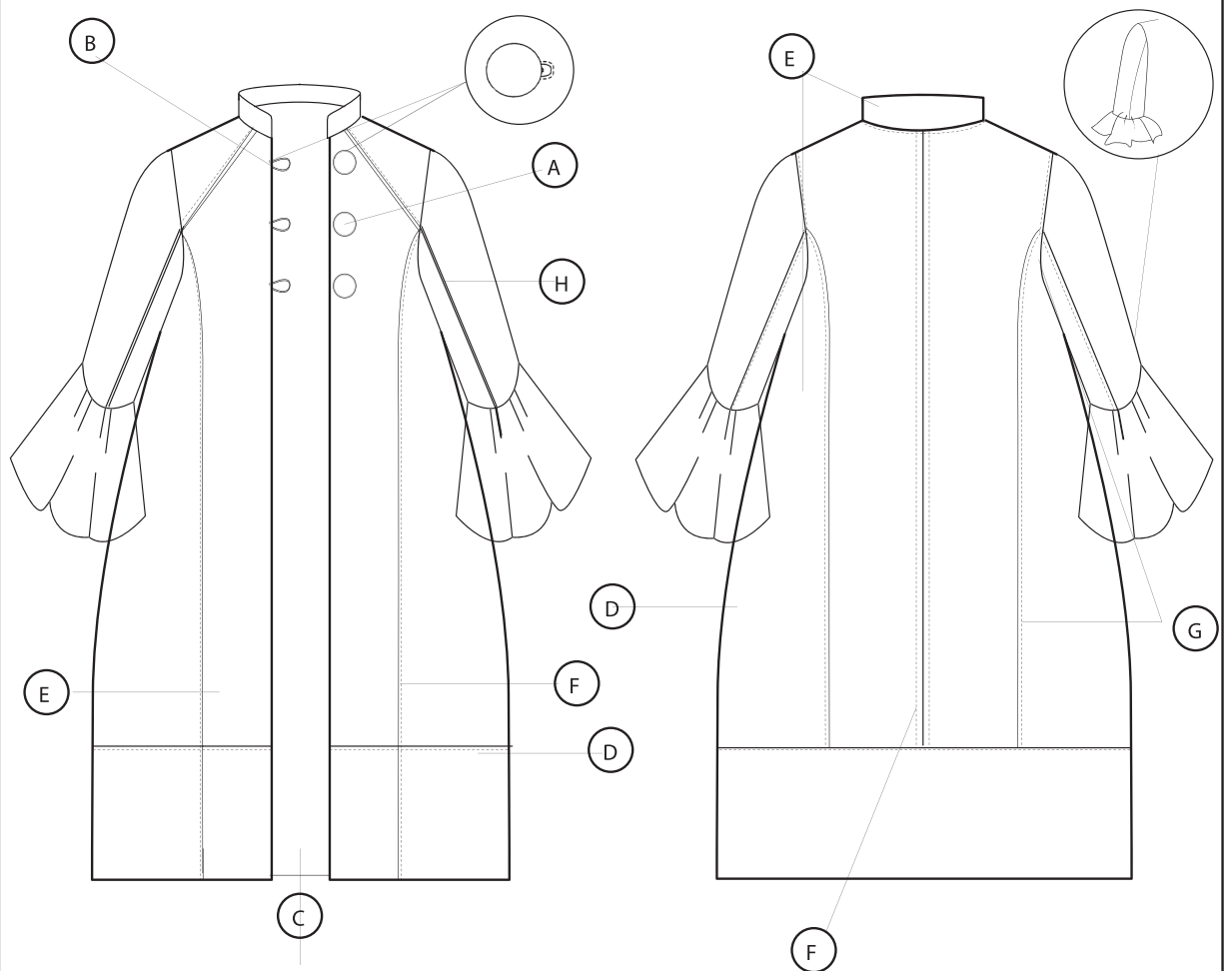
Prototipo del Diseñador Peter Som.

DISEÑADOR:	PETER SOM.
AÑO:	2007.

ARTÍCULO	ABRIGO MUJER
TEMPORADA	PRIMAVERA 2007
REFERENCIA	SACO MANGA FRUNCIDA
TELAS	ESTRUCTURA

A: BOTÓN 2CM FORRADO
B: OJAL ELÁSTCIO COLOR NEGRO
C: FORRO SATÍN BEIGE
D: JACQUARD DAMASCO TONO BEIGE
E: TRICOT FUSIONADO
F: COSTURAS ABIERTAS Y PLANCHADAS
G: UNIONES MÁQUINA RECTA
H: MANGA SASTRE

DESCRIPCIÓN: SACO DAMA, SOBRE LA RODILLA, CERRADO PARCIALMENTE CON BOTONES EN LA PARTE SUPERIOR, MANGA 3/4 CON FRUNCE CIRCULAR.



TELAS	INSUMOS	DETALLES	COSTURAS
DAMASCO. JACQUARD FORRO. SATÍN. ENTRETELA. TRICOT.	BOTÓN FORRADO OJAL ELÁSTICO	VOLANTE CIRCULAR MANGA HILO A TONO	COSTURA PLANA DE DOS TELAS UNIONES COSTURAS VISIBLES COSTURA PLANA ABIERTA COSTURA CONFECCIÓN INTERNA DE FORRO Y EXTERIOR

Diseñador creador:

Esta ilustración es realizada por la diseñadora Zandra Rodhes, quien considera que "Los materiales orgánicos y la naturaleza" son una inspiración continua. Por la diversidad de opciones que esta brinda en la creación de nuevos diseños e innovaciones.

Estilo:
Este boceto puede ser mencionado dentro del estilo psicológico, debido a que no está ligado directamente al canon humano previamente establecido, indicando que existe una abstracción de elementos que lo alejan de la realidad; esta imagen se acerca más a un cómic, por las formas realizadas, es por esto que no se define los rasgos de la prenda de manera exacta, a pesar de que proporciona una información bastante cercana, esta podría ser interpretada de diversas maneras, no existe un juego de luces y sombras, solamente se observa trazo sobre trazo.

Técnica:
Esta diseñadora emplea la técnica de tinta, marcador y acuarela lo que ayuda para la diversidad de colores y su intensidad que muestra este diseño.
Morfología: La silueta que crea la prenda sobre el figurín es una silueta ovalo, que se nota claramente la forma, sus mangas conocida como manga de obispo, con su forma que tiene volumen y vuelo en la parte inferior, esto se refuerza y agudiza la forma, con la utilización de un material adecuado.
Dentro de los rasgos que se analizan en esta creación se puede contemplar la presencia ornamental que caracteriza a la diseñadora, el movimiento que puede generar en su composición por la disposición de elementos y trazos utilizados.
Es una prenda simétrica, con traslación de elementos en toda su composición, los que son ubicados de manera horizontal.
En las terminaciones, de la prenda, refiriéndose a cuellos, puño y parte de soporte inferior de la prenda a nivel de la cadera, se indica la utilización de un material con elongación lo cual ayude para pronunciar las formas propuestas.
Un cuello redondo básico se puede analizar que es confeccionado con un rib, o un tejido de punto que genere una textura de rayas verticales como indican los trazos en el grafico; al igual que los puños y el soporte inferior
En este bosquejo muestra un juego de colores, crean una armonía de colores cálidos, pero también se muestra el contraste de colores fríos, estos están presentes en ciertos rasgos.

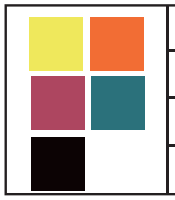
Este boceto se puede enmarcar dentro del grupo de Expansión, donde se puede encontrar una multiplicidad de opciones para interpretar los materiales descritos gráficamente, y que ayude para generar las formas propuestas, el objetivo de este conjunto de materiales es crear nuevas siluetas por medio de los materiales utilizados, los que permiten la elaboración de volúmenes, con un peso adecuado en sus telas para lograr su objetivo.

Una vez que ya se ha descrito y se ha analizado la parte gráfica y descriptiva del boceto se puede concluir que, para las terminaciones como son cuello, puño y cinturilla de la prenda se puede utilizar Canalé, el mismo que es un tejido de punto de trama circular, que cuenta con un peso que va desde ligero a medio de acuerdo al tipo de soporte que se utilice, este proporciona elasticidad, y cuenta con la textura acanalada, como se describió el dibujo.

Otro material que cumple con las características mencionadas del análisis es la piel sintética, que es un tejido de punto con pelo que imita a la piel autentica por lo que otorga la textura necesaria, para este caso se debe elegir una que tenga un peso medio, para que la silueta sea creada, pero no sea muy pesada por la cantidad de material que se va a utilizar en esta prenda.

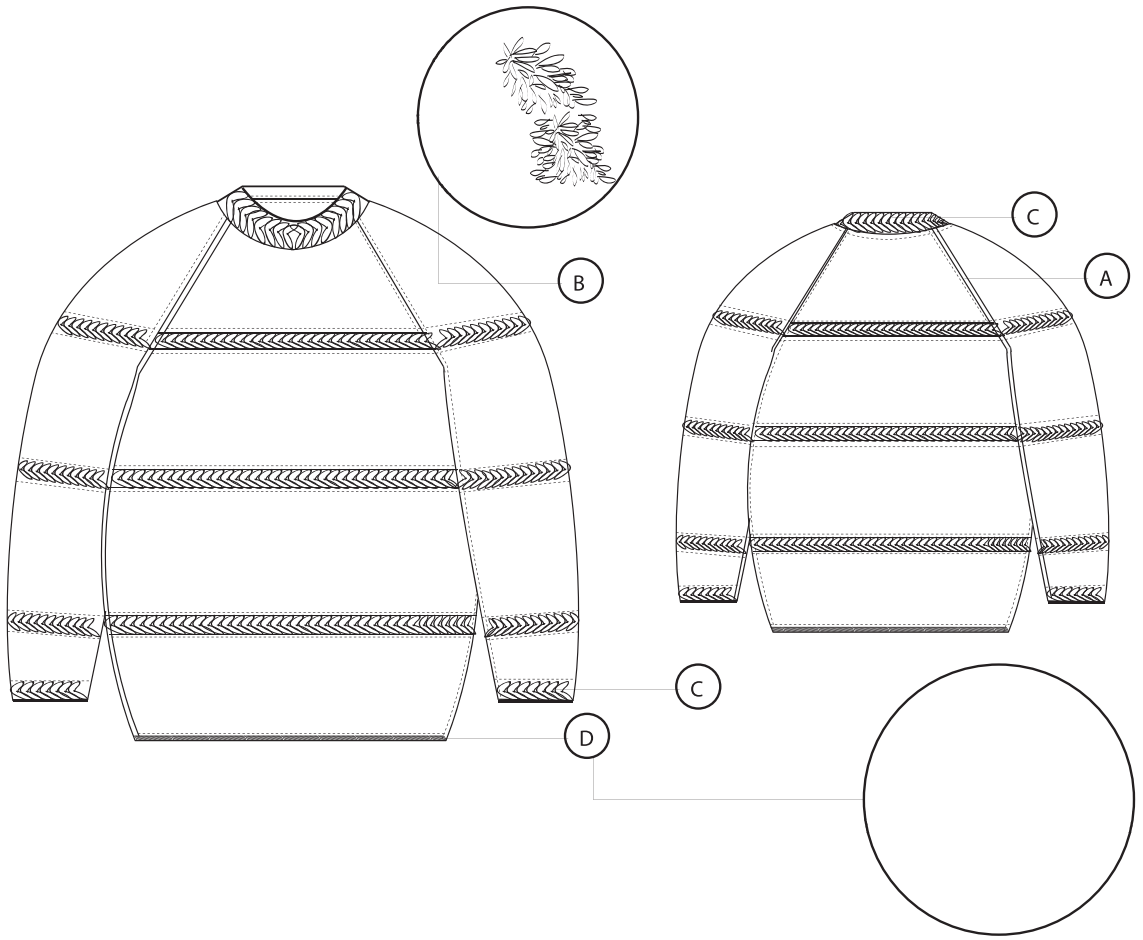
DISEÑADOR: ZANDRA RODHES.

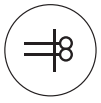
ARTÍCULO	SUÉTER MUJER
CREADO PARA:	POLOGEORGIS FURS
REFERENCIA	SUÉTER SILUETA GLOBO
TELAS	EXPANSIÓN

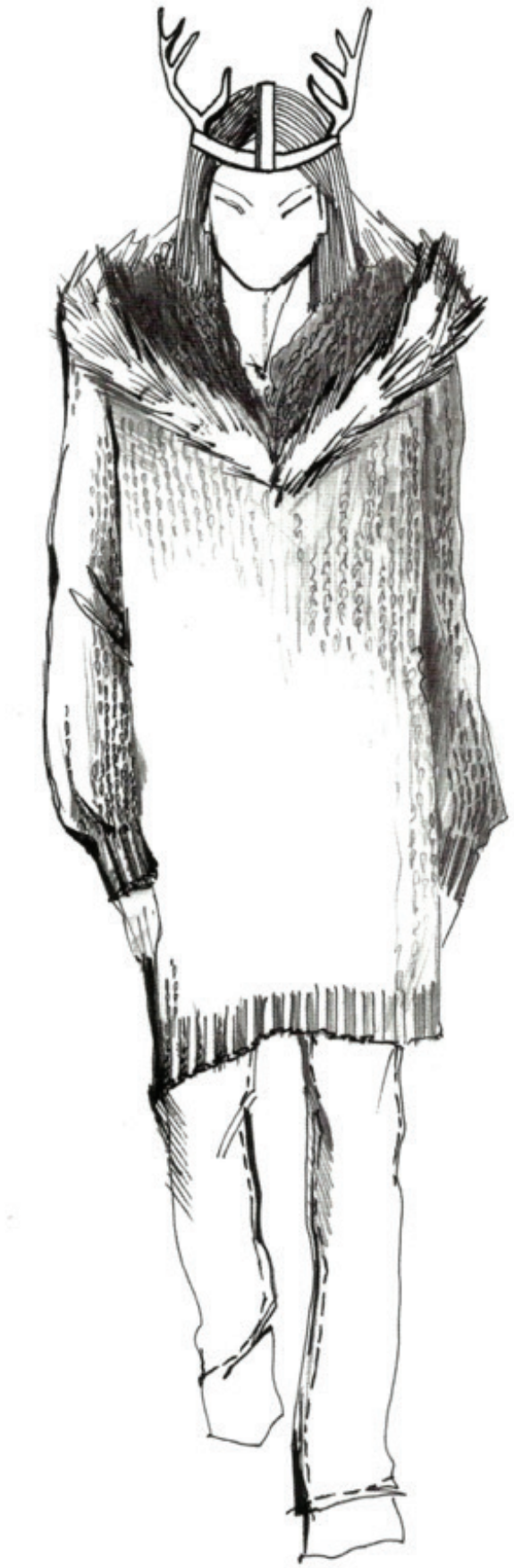


A: MANGA RAGLÁN
B: PIEL SINTÉTICA.
C: CANALÉ.
D: RIBETE ELÁSTICO CON TEXTURA

DESCRIPCIÓN: SUÉTER DE DAMA CON SOPORTE ELÁSTICO, SILUETA OVALO, TEXTURA RELEVANTE.



TELAS	INSUMOS	DETALLES	COSTURAS
CANALÉ PIEL SINTÉTICA	RIBETE ELÁSTICO CON TEXTURA.	MANGA RAGLÁN.	 COSTURA OVERLOCK DOS TELAS



Diseñador creador:

Denis Simachëv
Este creador de moda e innovación ha elaborado este bosquejo para representar sus creaciones, dirigidas para la colección otoño/invierno 2006, 2007.

Esta ilustración se engloba dentro del estilo realista debido a que está más cercano a los cánones establecidos para la figura humana, desde sus proporciones, rasgos, volumetría y detalles, un elemento fundamental a destacar en la precisión de ciertos puntos de esta imagen es la técnica utilizada, que es lápiz sobre papel, es por esto que existe un juego de luces y sombras creada en ciertas partes para dar la impresión de movimiento a la prenda, y al estar acoplada a la figura humana existen pliegues y elementos que se deben acentuar.
Hay una muestra muy clara del cambio de texturas en la prenda propuesta por Denis Siamchëv, proporciona información en cada una de ellas que ayuda para la interpretación de cada material; un elemento que no maneja el diseñador en sus ilustraciones es el uso de color, lo que deja abierta una posibilidad en la gama de colores con los que se puede interpretar, pero para eso se considera las tendencias del momento así como para que temporada está dirigida la colección.

Morfología:
Dentro de la forma de esta imagen se considera y se analiza la silueta propuesta, la misma que se le considera como rectangular, debido a que desde la parte superior de los hombros baja en línea recta hasta la altura sobre las rodillas, sin ningún ajuste a lo largo de la prenda; la manga de esta prenda es larga con puño de textura acanalada, esta manga no ha tenido ninguna transformación.

Rasgos:
Los trazos que han sido generados en la realización de este diseño, como se dijo anteriormente ayuda para la definición de las texturas de los elementos componentes del diseño, la intensidad y la intención de cada uno de ellos.
Es una prenda sencilla que cuenta con un eje de simetría vertical, con una capucha colocada de tal manera que genera un escote en "V", pronunciado, y está de acuerdo a sus proporciones indica que es un elemento bastante notorio y relevante que va de hombro a hombro siguiendo la línea del escote.
Este diseño no cuenta con insumos o elementos que se les podría considerar como decorativos dentro de la prenda.

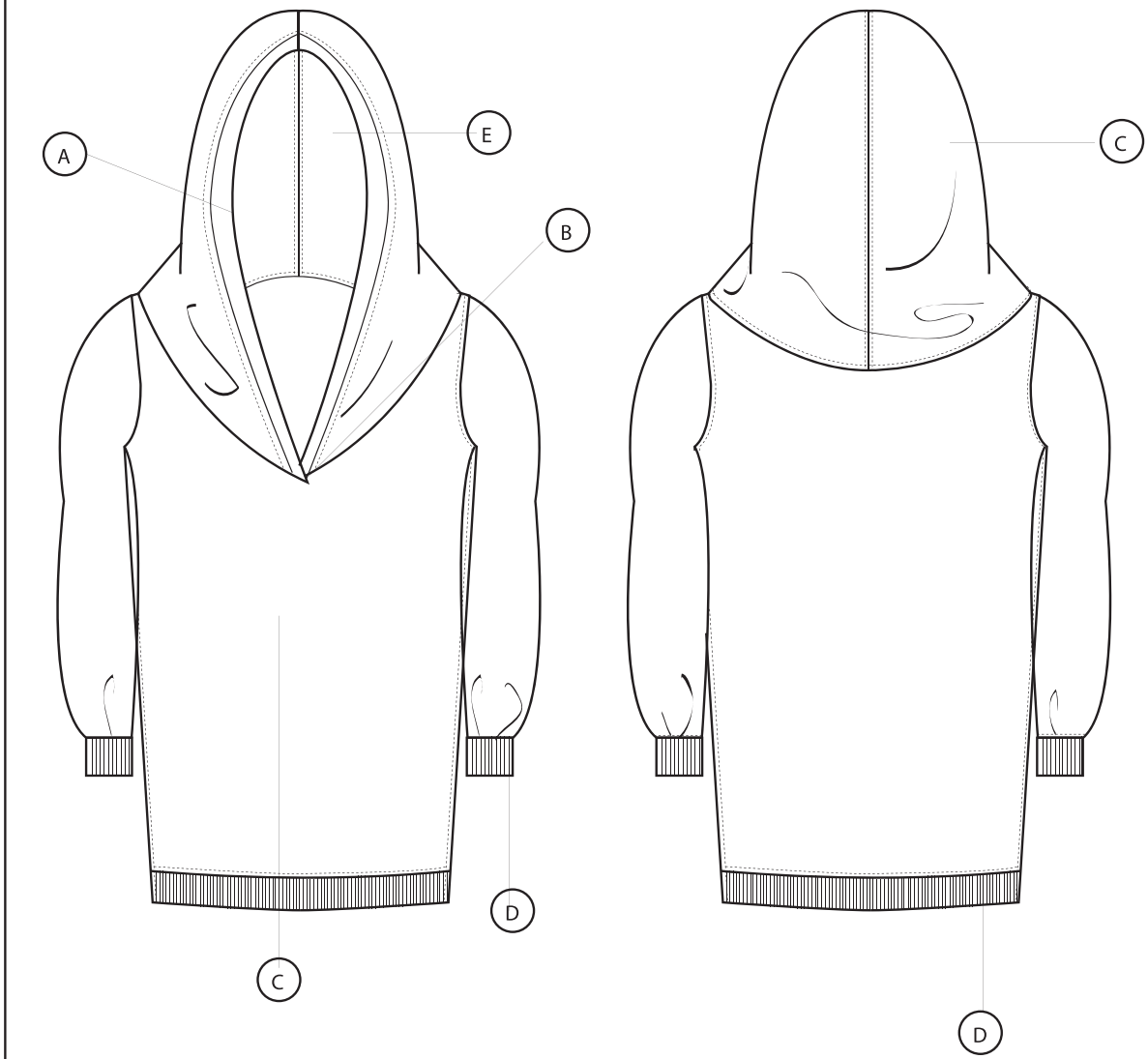
Materiales:
Este boceto busca una tela que se enmarque dentro del grupo de expansión donde se puede determinar un tejido de algodón con textura, y que este cuente con un peso intermedio para concretar la silueta propuesta, y que brinde confort al utilizar, evitando un peso exagerado.
Al considerar los puños y la parte inferior se muestra que tiene una textura que proporciona un mayor ajuste y resistencia el mismo que cuenta con una textura en dirección vertical, esta puede ser descifrada con la utilización de Canalé, que es el tejido de punto por trama circular como lo indica su nombre dentro de la tabla de materiales del grupo de expansión.
La parte de la capucha se demuestra una mayor volumetría con una disposición de elementos que indican como la existencia de pelaje, esta se podría definir como el uso de piel sintética que semeja a un piel de verdad de animal, de pelo largo, esta es estructurada de tal manera que sus componentes no hacen que sea una material pesado pero que si ayude con el volumen que se requiere.

DISEÑADOR:	DENIS SIMACHËV
AÑO:	2006-2007.

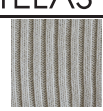
ARTÍCULO	CHOMPA HOMBRE
TEMPORADA	OTOÑO INVIERNO 2006-2007
REFERENCIA	CAPUCHA CON FORRO.
TELAS	EXPANSIÓN

A: PIEL SINTÉTICA PELO LARGO
B: ESCOTE PRONUNCIADO EN "V"
C: TEJIDO DE PUNTO ALGODÓN (TRENZA)
D: CANALÉ
E: PIEL SINTÉTICA CORDERO.

DESCRIPCIÓN: CHOMPA HOMBRE SOBRE LA RODILLA, SILUETA RECTANGULAR, CAPUCHA ESCOTE, HOMBRO-HOMBRO CON FORRO.



TELAS


CANALÉ

PIEL SINTÉTICA PELO LARGO

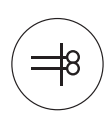
TEJIDO DE PUNTO ALGODÓN.

PIEL SINTÉTICA CORDERO

DETALLES

CAPUCHA

COSTURAS


COSTURA OVERLOCK DOS TELAS

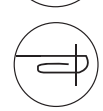

DOBLADILLO DOBLE O VUELTO

Ilustración realizada por el diseñador de modas, Chapurin, quien considera, "Soy muy preciso y al mismo tiempo estoy relajado: preciso en lo conceptual, relajado en mi creatividad"(Borrelli,2008) , analizando la ideología del creador, se relaciona de manera muy rápida con su forma de dibujar.
Este diseño ha sido elaborado para la colección de la semana de la moda Paris, primavera verano 2007.

Paris Fashion Week Spring/Summer 2007; considerando que su estilo de ilustración tal como su forma de pensar plantea, se engloba dentro del estilo Sintético, por la simpleza en sus trazos, y el poco detalle sobre los elementos que componen este diseño, este boceto da un enfoque directo a la prenda diseñada, no da importancia a la figura que lo porta, es por esto que la atención del observador se centra directamente sobre la prenda.

La técnica que este diseñador emplea es la de tinta sobre papel, omite la presencia del color, y tiene trazos elementales y muy definidos.

No utiliza la presencia de color en su creación, pero si define el cambio de tonalidad de una parte a otra con la utilización de algún trazo distintivo.

Morfología:
Este boceto genera una silueta que se le relaciona con el corte princesa, pero cuenta con una transformación, que su parte volumétrica comienza a partir del pecho hacia abajo, hasta la parte de una altura mini, concluyendo de una sutil manera cóncava.

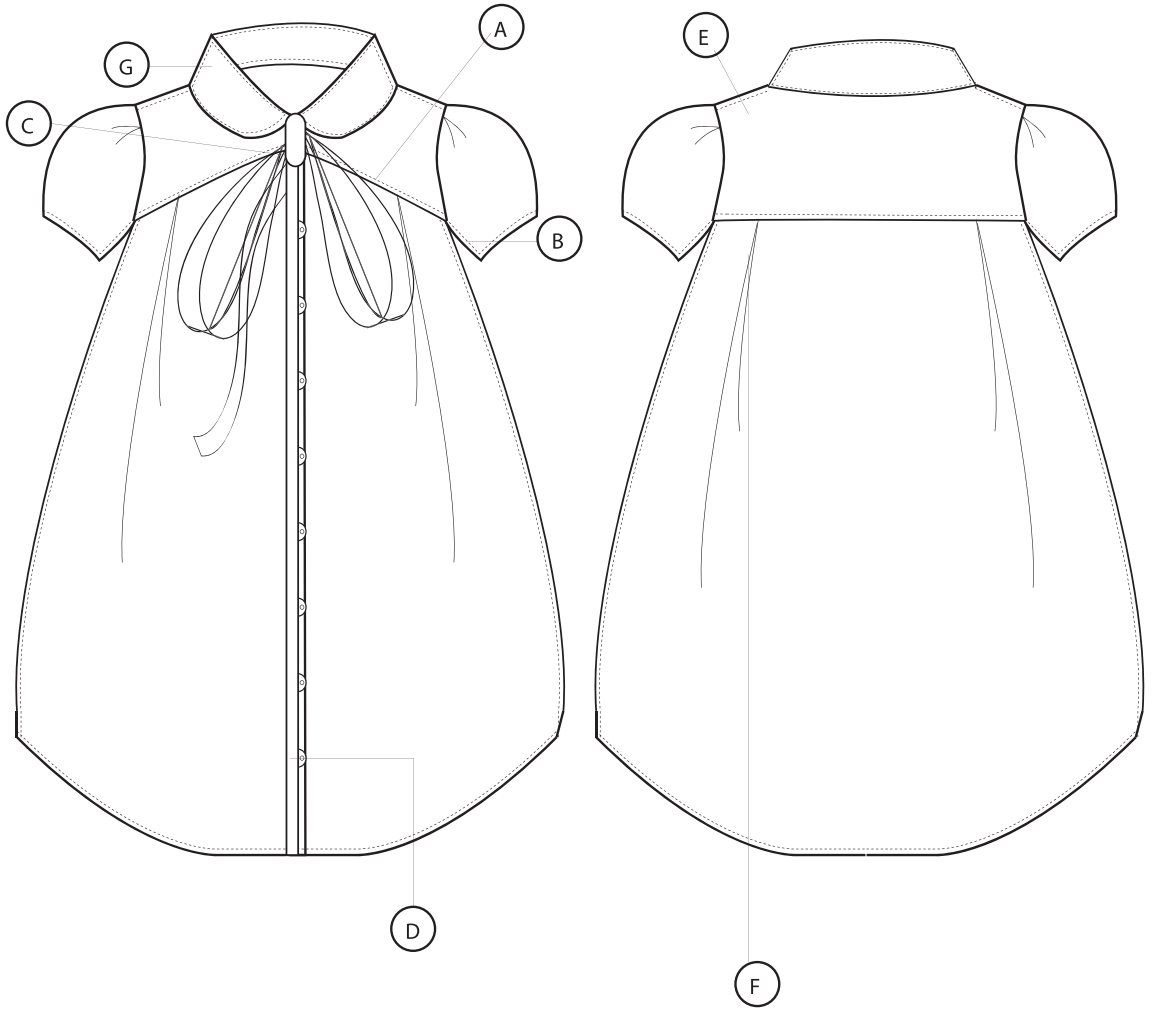
Rasgos:
A este diseño se lo considera como un vestido que cuenta con un eje simétrico vertical, el mismo que se encuentra definido con un tira botones con tapa que está colocado en el centro de la prenda, cuenta con un cuello que se lo conoce como Peter pan, debido a su forma, del cual se desprende un lazo creado por tela, el mismo que es predominante dentro del diseño.
Las mangas del boceto no se les identifica la forma porque se encuentran cubiertas, pero según el contexto se les podría definir como manga corta, ya sea globo o media luna, estas cumplen las características que ayudaría a la idea del diseño planteado, así como también se puede interpretar que las mangas cuentan con otra tonalidad como indica la presencia de trazos dispersos sobre cada manga.

Materiales:
Una vez que se ha desintegrado en el análisis al bosquejo se concluye en la parte de materiales, la misma que se engloba en dos partes debido a las características presentes en la parte gráfica; indica la presencia en su mayoría de un material textil, que ayude a generar y mantener la silueta propuesta, según estas características se encuentra una tela de color plano que este dentro del grupo de estructura, que cuente con un peso medio para que mantenga la forma.
Para generar un contraste de texturas y caídas de tela se podría utilizar en las mangas y en el lazo ubicado en la parte central superior alguna de las telas que se encuentran dentro del grupo de fluidez, las mismas que brindan otro concepto y efecto.

DISEÑADOR:	CHAPURIN.
AÑO:	2007.
ARTÍCULO	VESTIDO MUJER
TEMPORADA	PRIMAVERA 2007
REFERENCIA	SILUETA PRINCESA.
TELAS	ESTRUCTURA Y FLUÍDEZ

A: CORTE DIAGONAL
B: MANGA GLOBO/ MEDIA LUNA
C: CORBATÍN CON LAZO
D: TIRABOTONES CUBIERTO
E: CANESÚ.
F: PINZAS
G: COSTURAS ABIERTAS Y PLANCHADAS

DESCRIPCIÓN: VESTIDO DAMA SILUETA, PRINCESA TRANSFORMADA, MANGA GLOBO. ALTURA MINI.



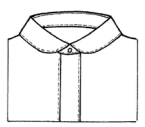
TELAS	INSUMOS	DETALLES	COSTURAS
GABARDINA GEORGETTE SEDA CHINA	 BOTÓN DOS AGUJEROS		COSTURA PLANA DE DOS TELAS COSTURA OVERLOCK DOS TELAS

Ilustración realizada por Véronique Leroy, quien reside en París actualmente, crea este diseño para su colección otoño- invierno 2006-2007.

Se contempla que este figurín tiene una estilización bastante pronunciada en sus extremidades, siendo esto un elemento que caracteriza a la diseñadora en su estilo de ilustración.

Se desarrolla dentro del estilo sintético por su simplicidad y precisión de trazos, conjuntamente con un toque del estilo realista por el manejo de proporciones, y su manera de definir las partes corporales, en las cuales se enfoca el diseño; creando de esta manera líneas referenciales para las longitudes necesarias para elaboración del diseño.
La técnica que emplea la diseñadora mencionada en este bosquejo es tinta sobre papel, es una imagen monocromática, sobre un fondo blanco se realizan trazos con tinta negra.

Morfología:
La silueta generada con la pronunciación de hombros, la definición de la cintura, y la amplitud de la falda a nivel de la cadera, es una silueta reloj de arena.
La manga que se utiliza en esta ilustración es conocida como manga globo, por su abultamiento en la parte superior, y el ajuste en su inferior, que este caso comienza a nivel del largo de manga regular de camiseta hasta la muñeca.

Otro elemento a destacar, es una prenda simétrica con un eje vertical de reflexión central, el cual tiene un cuello que como principio es el cuello en "V", con una trasformación en la distancia del inicio de escote, que es más angosto, y las líneas diagonales que definen la profundidad del escote, tiene una ligera curva presente.
La altura del cuello de este diseño es conocida como medio alto, así como el largo total del corpiño, está ubicado en la línea de la cintura; desde esta en punto intermedio con la línea de la cadera es el punto en donde inicia la falda.

Entre las texturas que se encuentran dentro de la ilustración, se indica una similitud en las mangas y la falda del diseño, el resto del atuendo muestra un color plano y sin textura, de esta manera se contrasta con las partes más relevantes.

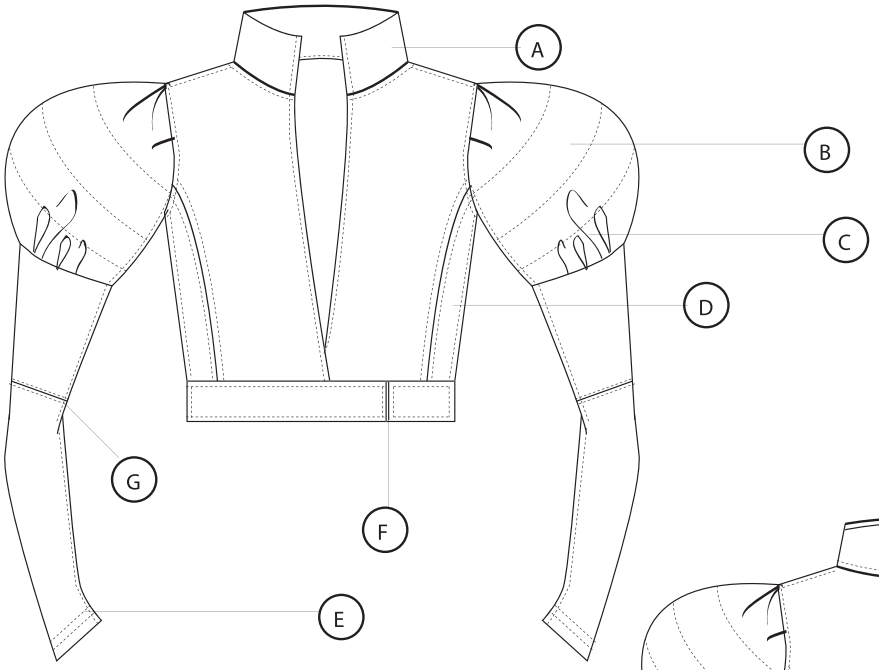
Según las texturas presentes y previamente mencionadas, se puede decir que los materiales a utilizar en la confección de este prototipo, pueden variar dentro de tres grupos de clasificación por un lado expansión en la parte de mayor volumetría, como son las mangas y la falda; y la parte de corpiño central puede estar establecido de dos maneras, ya sea dentro del grupo de estructura para obtener una tela con mayor peso, o dentro del grupo de compresión, en donde se puede encontrar textiles más livianos, pero con la característica de adherirse al cuerpo y definir rasgos, con un menor peso; pero al relacionar y analizar la temporada para la cual se está desarrollando el prototipo resulta más conveniente trabajar sobre textiles estructurados, y por otro lado la parte inferior de las mangas va a tener una mejor solución al utilizar una tela que se adhiera al cuerpo y sin peso.

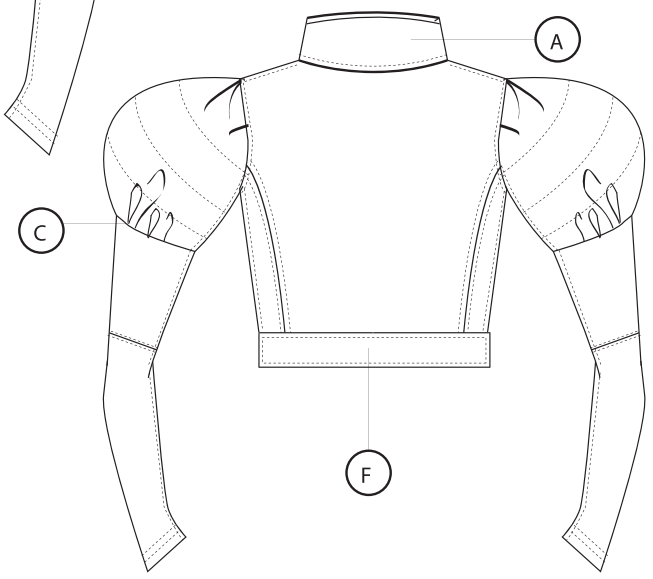
DISEÑADOR:	VÉRONIQUE LEROY
AÑO:	2006-2007.

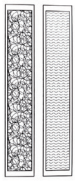
ARTÍCULO	SACO CORTO
TEMPORADA	OTOÑO 2006
REFERENCIA	SACO MANGA GLOBO
TELAS	EXPANSIÓN Y COMPRESIÓN

A: CUELO MEDIO, FUSIONADO
B: MANGA GLOBO PESPUNTES HORIZONTALES
C: FRUNCIDO
D: COSTADILLO
E: MANGA LARGA ARMADA, LYCRA BEIGE.
F: VELCRO INTERNO, SISTEMA DE CIERRE
G:PESPUNTE EN CORTE.

DESCRIPCIÓN: SACO CORTO DAMA, MANGA GLOBO, ESCOTE PRONUNCIADO EN "V", SISTEMA DE CIERRE EN CINTURILLA CON VELCRO.





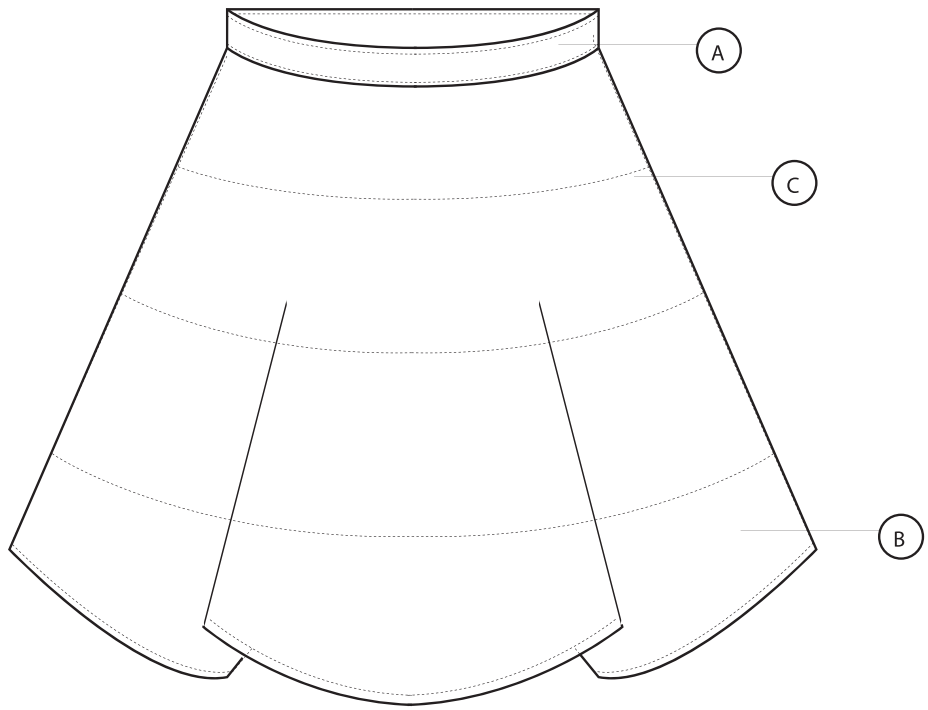
TELAS	INSUMOS	DETALLES	COSTURAS
FELPA BEIGE LYCRA BEIGE LINO STRECH	 VELCRO	MANGA GLOBO HASTA LARGO DE MANGA CORTA, DE AHI ARMADA	COSTURA OVERLOCK DOS TELAS DOBLADILLO DOBLE O VUELTO RECUBRIDORA

DISEÑADOR:	VÉRONIQUE LEROY
AÑO:	2006-2007.

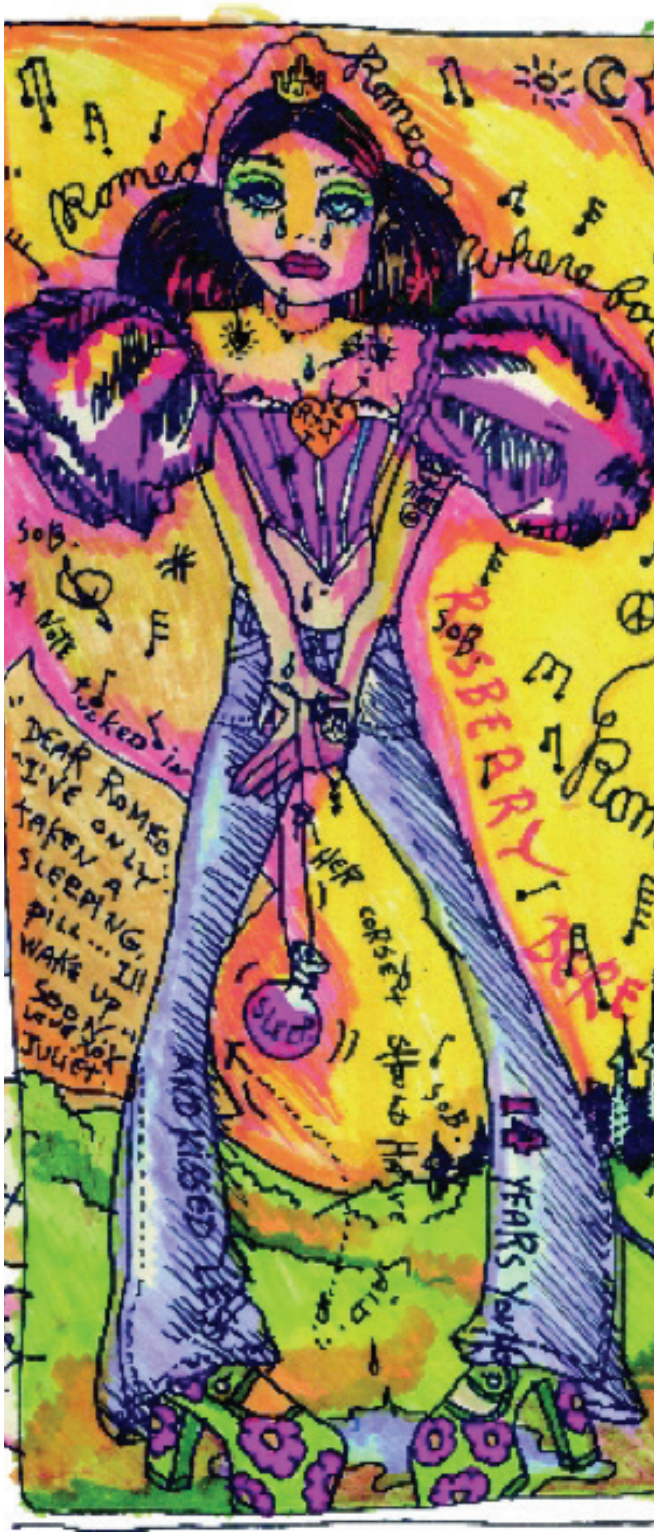
ARTÍCULO	FALDA CAMPANA
TEMPORADA	OTOÑO 2006
REFERENCIA	ELONGACIÓN
TELAS	COMPRESIÓN

A: PRETINA 5CM
B: FALDA CAMPANA TELA 1
C: COSTURAS/ PESPUNTES TEXTURA.

DESCRIPCIÓN: FALDA CAMPANA, ALTO MINI, PRETINA, TEXTURA EN CAMPANA DE LA FALDA REPETITIVA HORIXONTALMENTE.



TELAS	DETALLES	COSTURAS
LYCRA BEIGE	COSTURAS PARLELAS PARA GENERAR TEXTURAS PRETINA 7CM	COSTURA OVERLOCK DOS TELAS DOBLADILLO DOBLE O VUELTO RECUBRIDORA



Este boceto ha sido realizado por la diseñadora Betsy Johnson, quien tiene un estilo muy definido en la composición de sus obras o diseños, y este se le denomina como estilo decorativo, la creadora trabaja no solamente en la figura que portará las prendas diseñadas; al contrario como su estilo lo indica el fondo tiene bastante importancia y es muy saturado de trazos, palabras y elementos, siendo esto una manera de fortalecer la inspiración; en sus obras siempre está presente el contraste fondo- figura, convirtiéndolo al figurín lo primero que se destaca dentro de esta composición.

La técnica empleada para la realización de esta imagen es digital, es un dibujo procesado por un ordenador.

Morfología:
La ilustración de un atuendo de Betsy Johnson, está comprendido por dos prendas, pero en su conjunto genera una silueta reloj de arena pronunciado, debido a la exageración prominente en los hombros con la utilización de la manga globo, la cintura se define por el uso del corset, y en la parte inferior un pantalón que define la curvatura de la cadera, y sus bastas son amplias en la parte baja.

Rasgos:
Dentro de los rasgos estudiados de la imagen, se encuentra una gran variedad, que son parte de la composición y que ayuda a la autora a transmitir de mejor manera la idea de su diseño, al enfocar el análisis a los rasgos de la indumentaria presente en la obra, se encuentra la presencia de trazos dispersos que ayudan a generar un efecto de volumen, a través de luces y sombras creados con diversas gamas de colores.
El traje cuenta con un eje vertical de reflexión, ubicado en su parte central, de esta manera lo convierte en un atuendo simétrico. Las mangas por el volumen y la expresión presente en el dibujo se las considera como elementos sobrepuestos, que en la parte de la sisa cuentan con un ajuste elástico que ayuda a generar mayor fuerza el efecto globo.

La parte superior del corset, se lo interpreta como una combinación de escotes entre el corazón y el recto sin tiras, porque existe la presencia de un corte y cambio de texturas y cada uno está definido dentro de estas características; y en su parte inferior con una terminación en punta central que ayudará a suavizar la cintura.

El conjunto con sus respectivos trazos, rasgos y silueta se enmarca dentro de la tendencia hippie, la misma que es destacada con el tipo de ilustración empleado.
Al referirse a la cromática que se empleó en esta obra, se habla de un contraste presente de esta manera, el fondo es manejado con una paleta de colores cálidos, y el figurín con su indumentaria colores fríos de una misma gama de colores, es así como logra ser punto focal en la imagen.

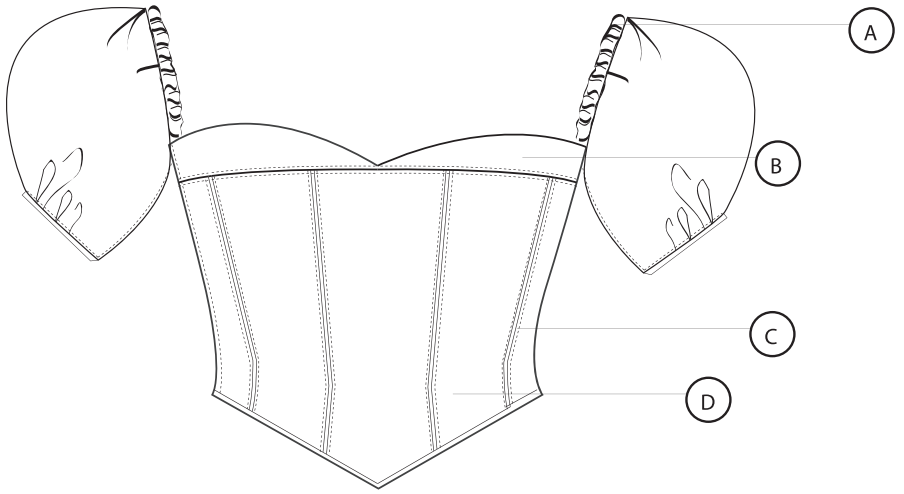
Según lo considerado anteriormente, este diseño esta abarcado por el grupo de estructura para la elaboración de las prendas, cuenta también con materiales de ornamentación considerándolos a los insumos como elástico, que esta empleado en las mangas, hojalillos y cinta en la parte posterior del corset, y botones en el pantalón.

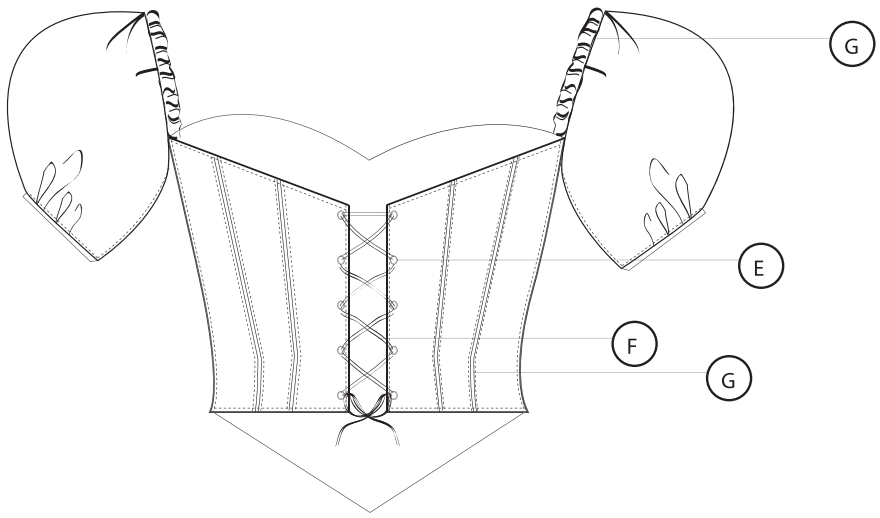
DISEÑADOR:	BETSY JOHNSON
AÑO:	2007.

ARTÍCULO	CORSET
TEMPORADA	PRIMAVERA 2007
REFERENCIA	Manga globo sobrepuesta
TELAS	ESTRUCTURA

A: SOPORTE ELÁSTICO
B: RANDA
C: CORTE Y PESPUNTE EN UNIONES
D: FUSIONADO TRICOT
E: OJALILLOS
F: CINTA
G:BARILLA EN CANALES DE UNIÓN

DESCRIPCIÓN: CORSET, CON CAMBIO DE TEXTURA ENTRE ESCOTES, ARMADO POR CORTES Y BARILLA EN UNIONES, MANGA SOBREPUESTA CON AJUSTE ELÁSTICO EN SISA. PARTE INFERIOR EN PUNTA CENTRAL.





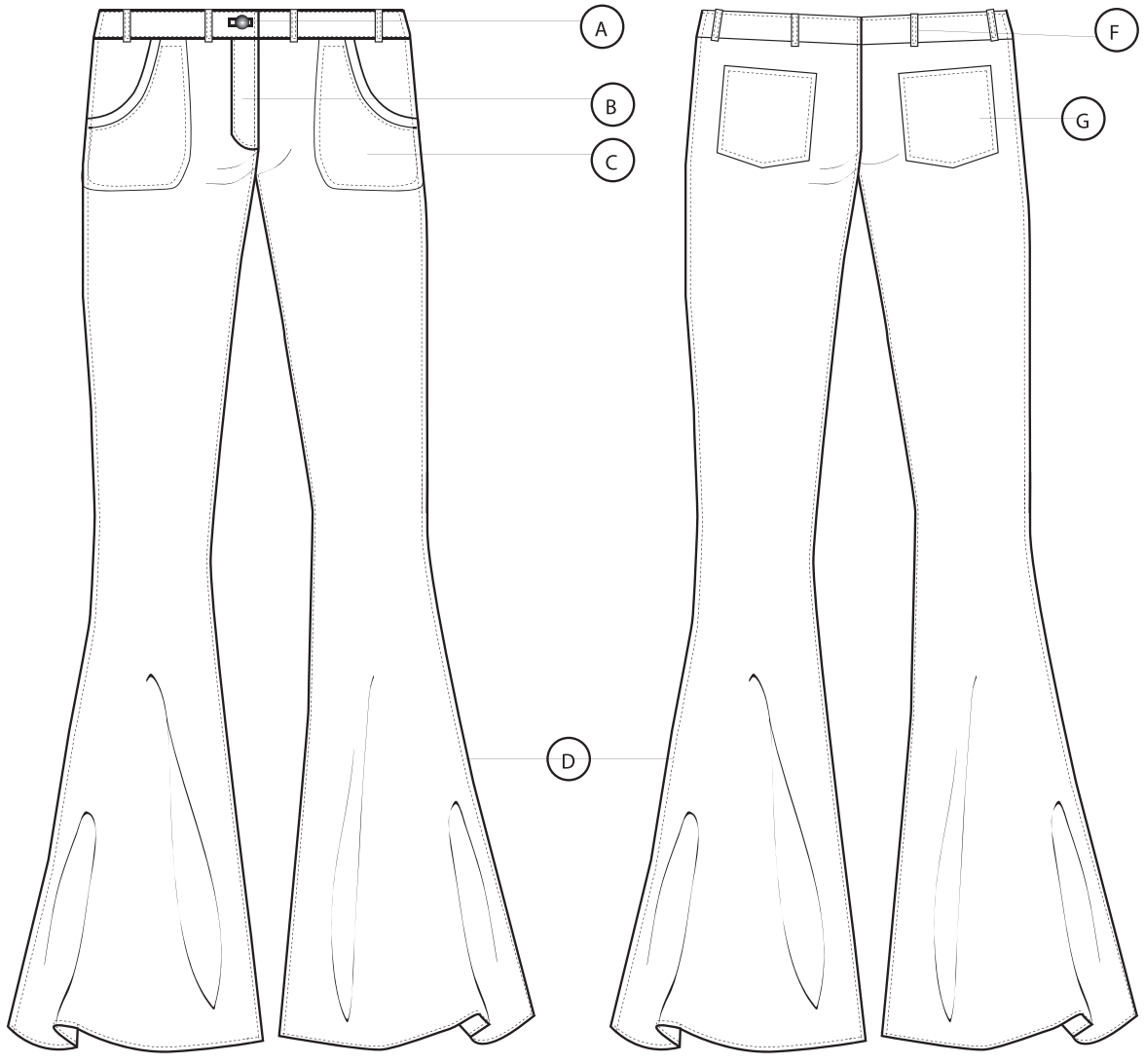
TELAS	INSUMOS	DETALLES	COSTURAS
TAFETÁN MORADO	OJALILLOS BARILLA 5MM	MANGA GLOBO SOBREPUESTA AJUSTE ELÁSTICO. CANAL PARA BARILLA.	COSTURA PLANA DE DOS TELAS UNIONES COSTURAS VISIBLES COSTURA PLANA ABIERTA

DISEÑADOR:	BETSY JOHNSON
AÑO:	2007.

ARTÍCULO	PANTALÓN
TEMPORADA	PRIMAVERA 2007
REFERENCIA	BASTA AMPLIA
TELAS	ESTRUCTURA

A: BOTÓN METÁLICO PANTALÓN
B: BRAGUETA CIERRE INTERIOR 12CM
C: BOLSILLO TIPO PARCHE
D: BASTA AMPLIA
E: TRICOT FUSIONADO
F: PASADORES, COSTURA PARALELA
G: BOLSILLO TIPO PARCHE
H: MANGA SASTRE

DESCRIPCIÓN: PANTALÓN DAMA, BASTA AMPLIA, BOLSILLOS TIPO PARCHE SOBREPUESTO, TIRO SEMI CADERA.



TELAS	INSUMOS	DETALLES	COSTURAS
DENIM	CIERRE METÁLICO DE PANTALÓN 12CM BOTÓN METÁLICO JEAN	BOLSILLO TIPO PARCHE	COSTURA OVERLOCK UNIONES

Diseñador Creador

La presente imagen es una ilustración realizada por Karl Lagerfeld, quien por su extensa producción artística puede ser considerado como el diseñador más prolífico del siglo, por sus producciones de diseños y sus dibujos, que resultan impactantes.

Su estilo de bocetación se considera como decorativo porque maneja un fondo en sus figuras, pero siempre cuidando que el protagonismo este en el figurín con los diseños; su estilo tiene relación con la imagen publicitaria, en este caso se analiza una ilustración creada para la línea de productos ofertada en las tiendas de Macy´s.
La técnica utilizada es de pastel sobre papel, por eso se puede encontrar tonos con intensidad baja debido al difuminado que este material permite.

Morfología:
Lagerfeld, en este diseño marca la silueta humana pudiendo relacionarla con la conocida silueta convexa, por su recorrido de las curvas corporales.
Es una prenda simétrica con eje vertical y horizontal de reflexión, tiene un cuello conocido como escote en "V", del cual comienza la capucha, el largo de la manga está definido hasta la parte de la muñeca del brazo, y por último la parte inferior también tiene una terminación en "V" invertida.

Rasgos:
Este es un bosquejo muy claro que permite una fácil interpretación de sus elementos, porque sus rasgos a pesar de ser muy rápidos contienen valiosa y clara información, En cortes, bolsillos, e incluso en insumos como es el ejemplo del cierre utilizado en la parte central, esto ayuda para la realización del dibujo geometral para la ficha de producción, ya que no genera confusión ni multiplicidad de interpretaciones de un mismo elemento.

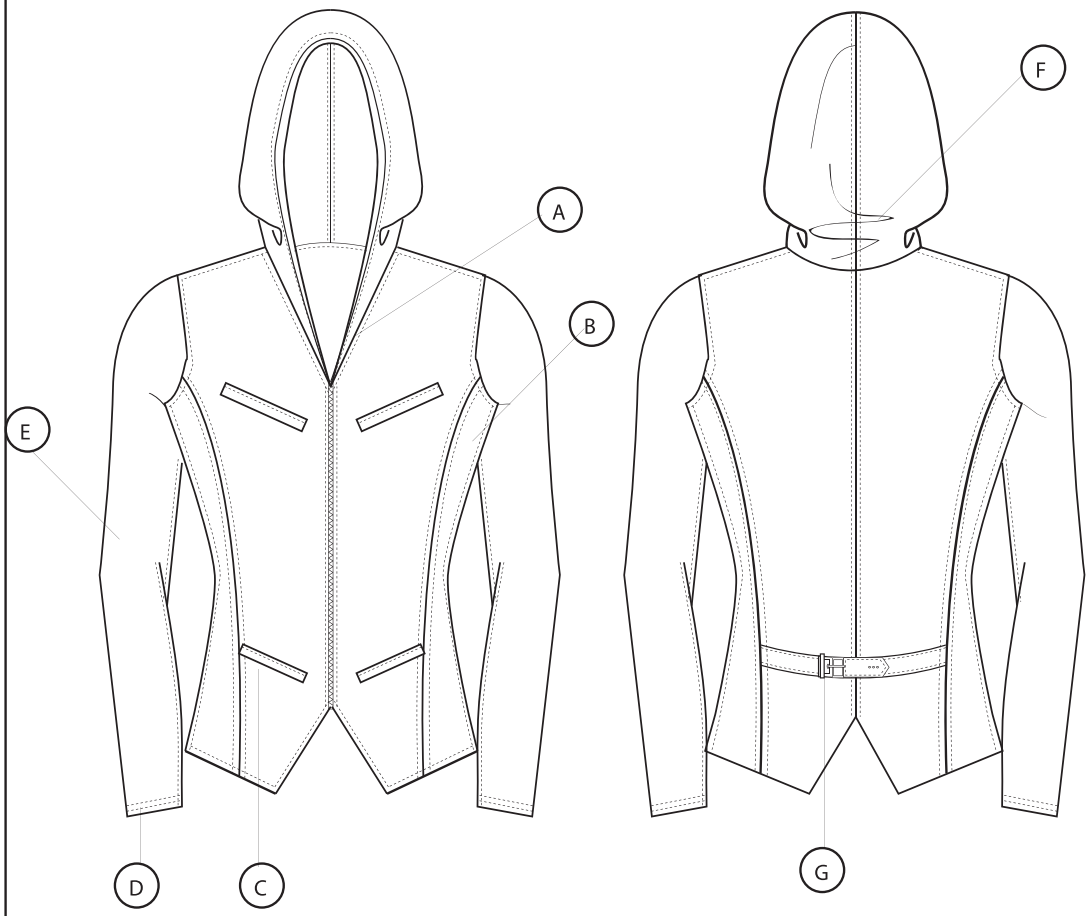
Materiales:
Al haber considerado la silueta propuesta en esta ilustración se considera que el grupo que ayuda para mantener las características propuestas es el de compresión, en el que se encuentran materiales textiles con mayor elasticidad, y con pesos entre liviano e intermedio, esto ayudará para que la prenda se adhiera a la forma del cuerpo.

DISEÑADOR:	KARL LAGERFELD
AÑO:	PRODUCCIÓN MACYS

ARTÍCULO	CASACA MUJER
TEMPORADA	MACYS
REFERENCIA	CASACA CAPUCHA
TELAS	COMPRESIÓN.

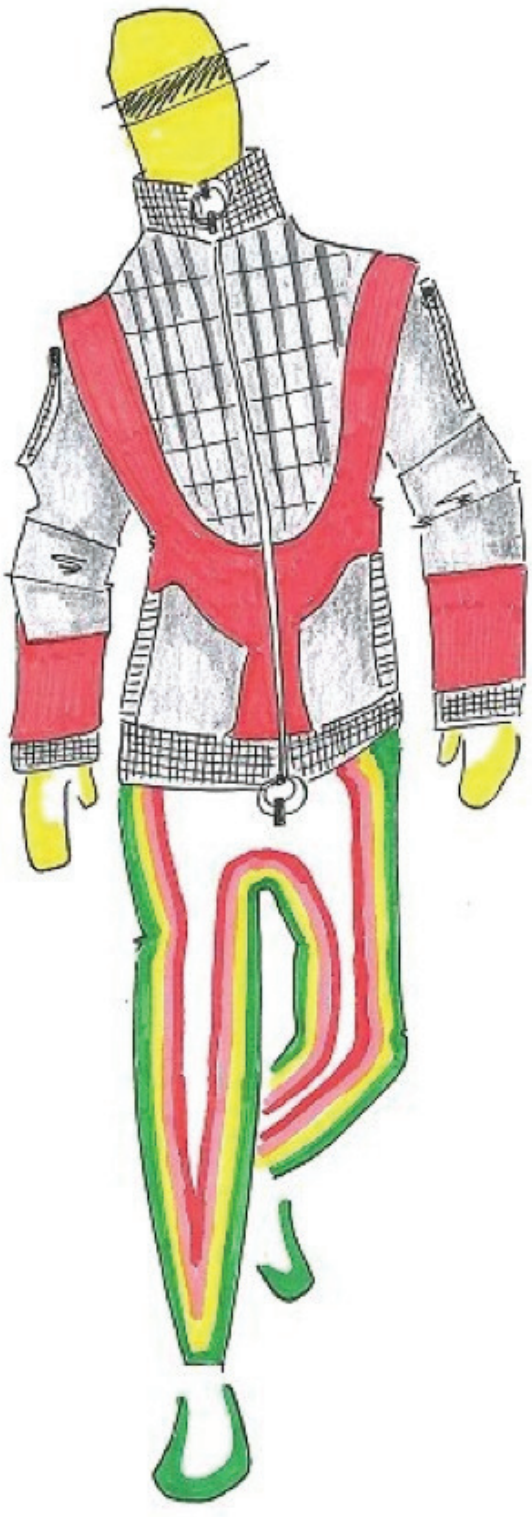
A: TELA A ESCOTE EN "V".
B: COSTADILLO, TELA A
C: FORRO SATÍN BEIGE
D: PUÑO MANGA RECUBIERTA.
E: MANGA LARGA, TELA B.
F: CAPUCHA COSTURA MITAD.
G: CINTURÓN PARA AJUSTE CINTURA

DESCRIPCIÓN: CASACA DAMA, CAPUCHA, ESCOTE "V", MANGA LARGA, BOLSILLO TIPO VIVO, CIERRE PARA APERTURA. AJUSTE POSTERIOR.



TELAS	INSUMOS	DETALLES	COSTURAS
LAMÉ NEGRO GABARDINA SATINADA STRETCH BLANCA.	CIERRE METÁLICO	BOLSILLOS VIVO DE UN LADO LIGERAMENTE INCLINADO	COSTURA OVERLOCK DE DOS TELAS UNIONES COSTURAS VISIBLES COSTURA PLANA ABIERTA COSTURA CONFECCIÓN INTERNA DE FORRO Y EXTERIOR

2.1.1.2 RELACIÓN, COMPARACIÓN E INTERPRETACIÓN DE BOCETOS DE DISEÑADOR LOCAL.



Diseñador:
Diseño realizado por el Diseñador cuencano Pedro Cueva, con su marca "Peter Cave", para su colección -Urban Style-.

Tiene un estilo de ilustración que por sus características, se encuentra se lo clasifica como realista, conjugado con sus propio rasgos presentes en rostros y en la parte inferior, debido a que tiene mayor detalle y expresión en la prenda diseñada.
La técnica empleada por el diseñador es de tinta sobre papel, con la utilización de marcadores y para dar efectos de luz y sombra utiliza lápices de colores.

La idea principal que maneja para esta colección es la conservación del medio ambiente y como se pueden emplear materiales alternativos que ayuden a un buen diseño y que a su vez no perjudiquen el ecosistema, como es este caso el uso de cuerinas sintéticas, estas casacas son realizadas para motociclistas por lo tanto se consideran sus movimientos y necesidades, esto lo convierte en un diseño innovador y confortable para quien lo use.

Es una prenda simétrica verticalmente, con una silueta conocida como triangulo invertido, porque tiene mayor volumen en la parte superior, el cuello utilizado en esta prenda es conocido como alto, tiene manga larga, y está comprendido por varios cortes que cumplen diversas funciones para facilitar la movilidad de quien lo use.

En las partes como el cuello, los puños, y la parte inferior de la casaca se puede interpretar con un material como rib, por su expresión y la función que cumplen estas partes, y la otra parte de la casaca está realizada con materiales sintéticos como se mencionó anteriormente.

Según los trazos del bosquejo se puede interpretar a la parte superior que tiene una textura cuadriculada, la misma que puede ser generada por costuras, en su totalidad, o pliegues y sobre esto unas puntadas, que ayudarán para lograr el efecto diseñado; al igual que el cierre ubicado en la parte central de la casaca debe utilizar una cabeza de cierre redonda y grande, ya que su intención en el dibujo busca ser predominante.

Por ser una casaca pensada para motociclistas se debe considerar el forro una tela que brinde flexibilidad, mantenga la temperatura; así como las partes que debe tener un soporte de protección.
Para esta prenda solamente se ha utilizado dos colores que se ven a continuación y que deben ser respetados al momento de su confección.

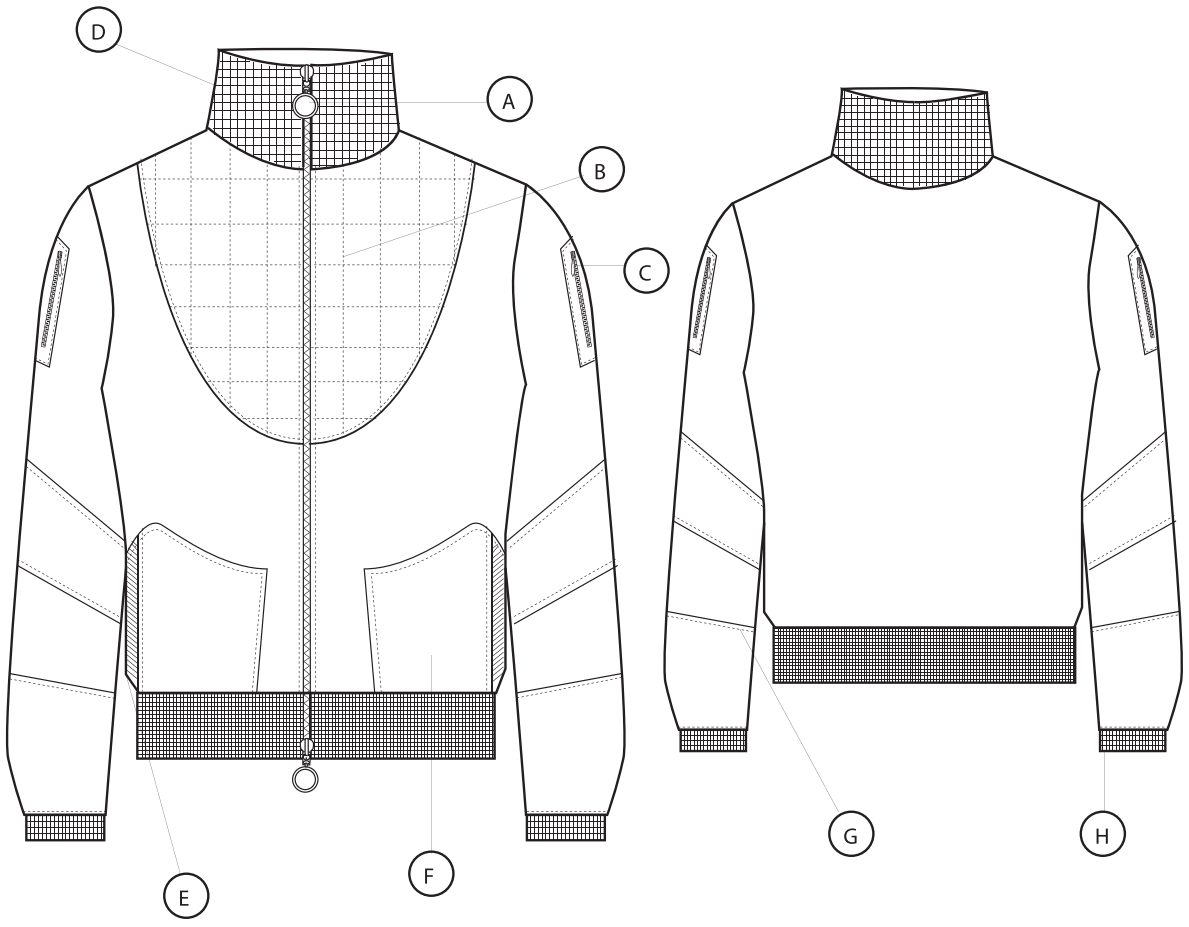
Prototipo Diseñador:

DISEÑADOR: PEDRO CUEVA.

ARTÍCULO	CASACA HOMBRE
TEMPORADA	URBAN STYLE
REFERENCIA	CASACA MOTOCICLISTA
TELAS	ESTRUCTURA

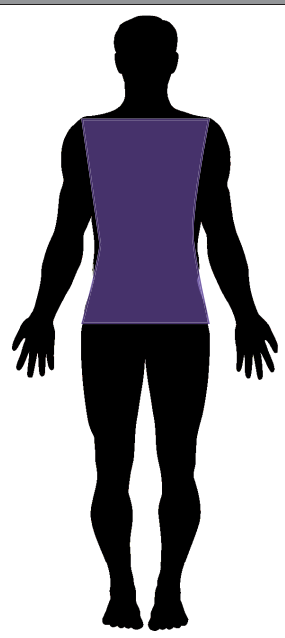
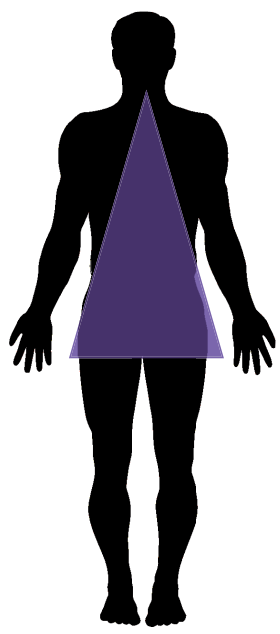
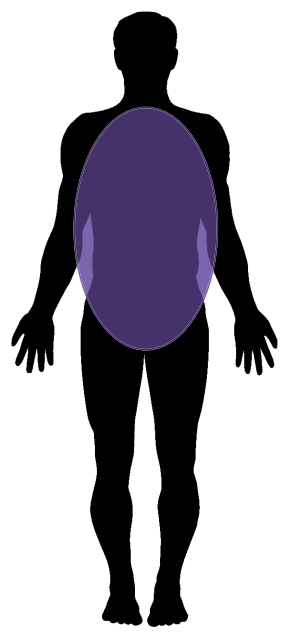
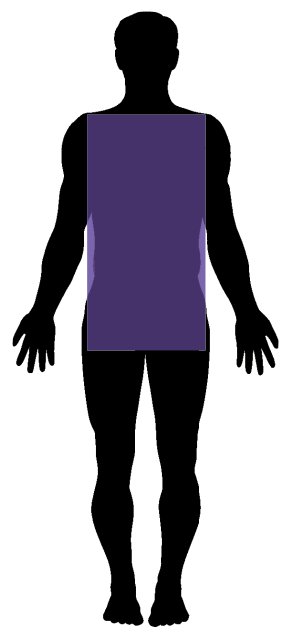
	A: BOTÓN 2CM FORRADO
	B: TEXTURA CUADRICULADA CON PESPUNTES.
	C: BOLSILLO LATERAL CON CIERRE
	D: CUELLO ALTO RIB
	E: RIB
	F: BOLSILLO TIPO PARCHE
	G: CUERINA 1
	H: PUÑO RIB

DESCRIPCIÓN: CASACA HOMBRE PARA MOTO, CUELLO ALTO, BOLSILLOS SOBREPUESTOS, TEXTURA CUADRICULADA, MANGA LARGA.



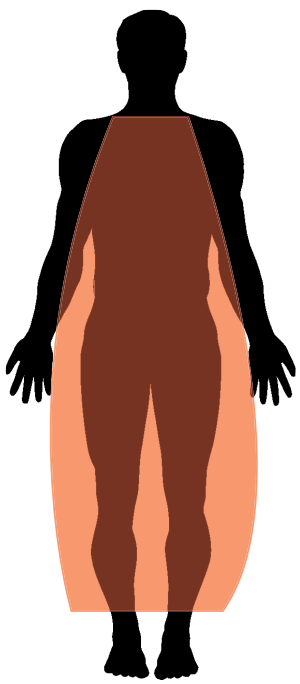
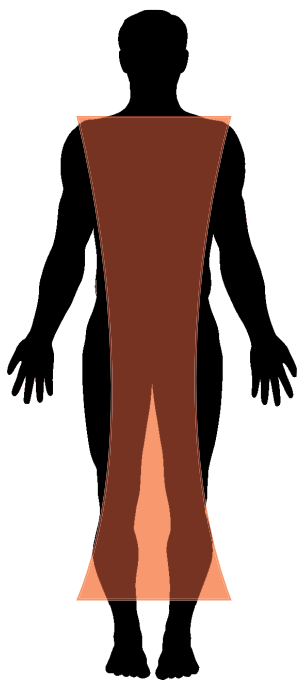
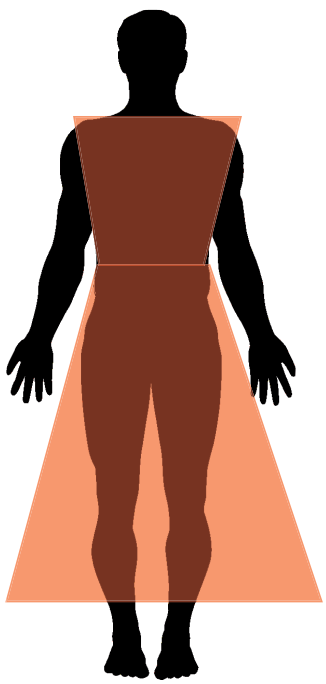
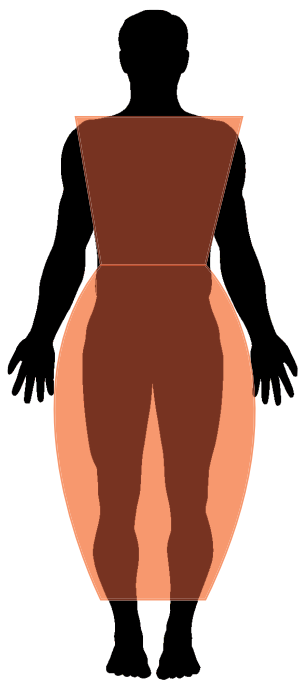
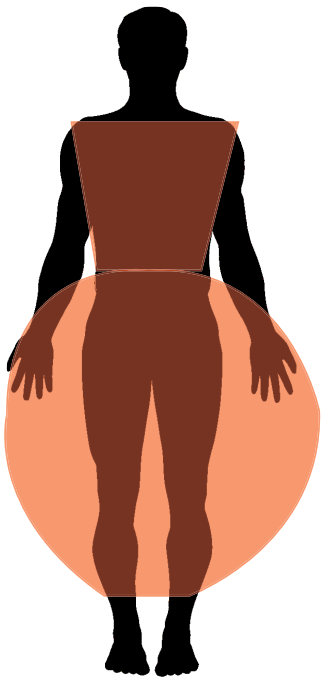
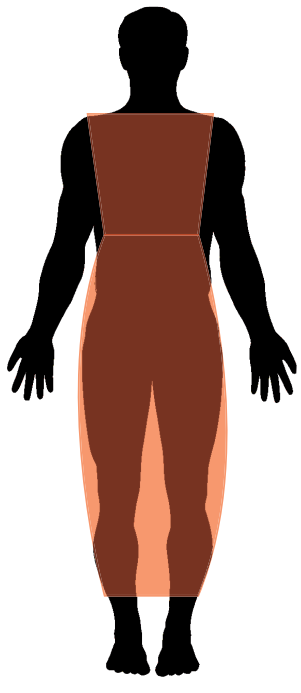
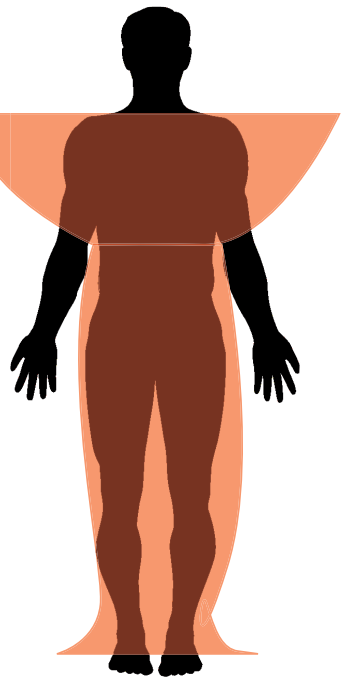
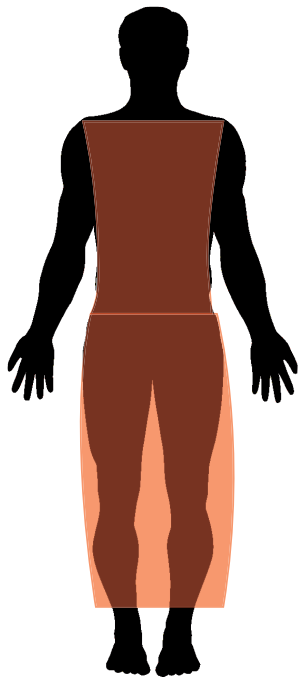
TELAS	INSUMOS	DETALLES	COSTURAS
CUERINA SINTÉTICA GRIS CUERINA SINTÉTICA ROJO RIB GRIS	CABEZA DE CIERRE CIERRE CASACA DOBLE SENTIDO		COSTURA PLANA DE DOS TELAS COSTURA OVERLOCK DOS TELAS

SILUETAS CORPORALES BÁSICAS

Silueta Reloj de Arena.	Silueta Triángulo.	Silueta Óvalo.	Silueta Rectángulo.
			

CUADRO 1

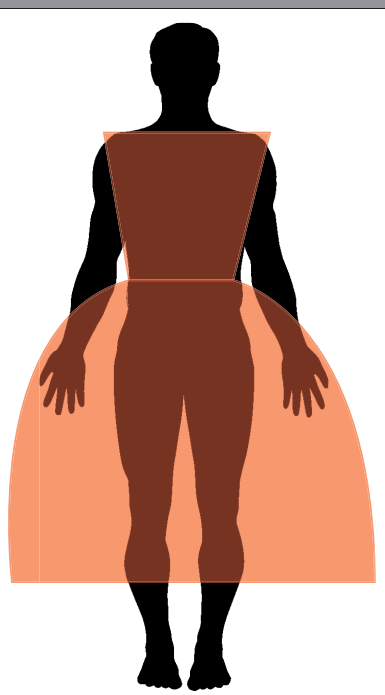
SILUETAS BÁSICAS VESTIMENTA.

Silueta de Barril Cónico.	Silueta Convexa.	Silueta Redingote.	Silueta Ánfora.
			
Silueta Inferior Circular.	**Silueta Imperio.**	**Silueta Copa.**	**Silueta Cintura Baja.**
			

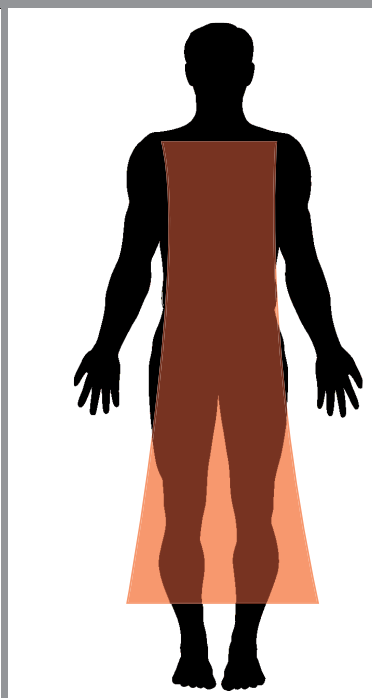
CUADRO 2

SILUETAS BÁSICAS VESTIMENTA.

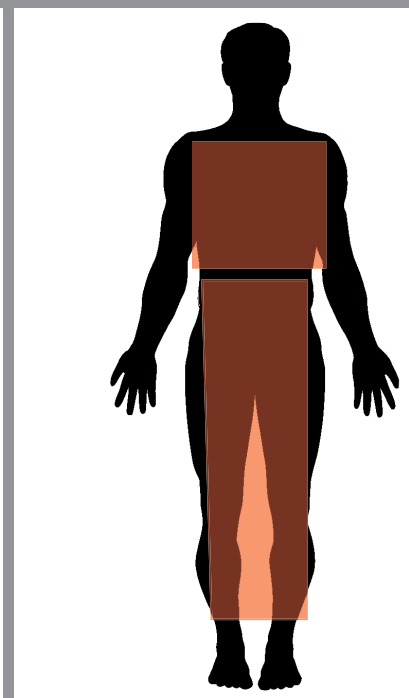
Silueta Corte Princesa.



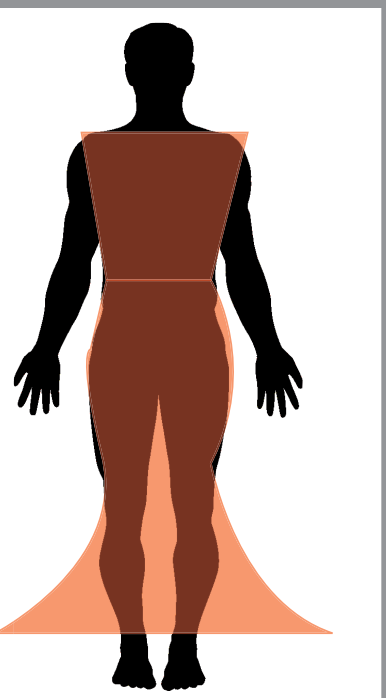
Silueta Imperio.



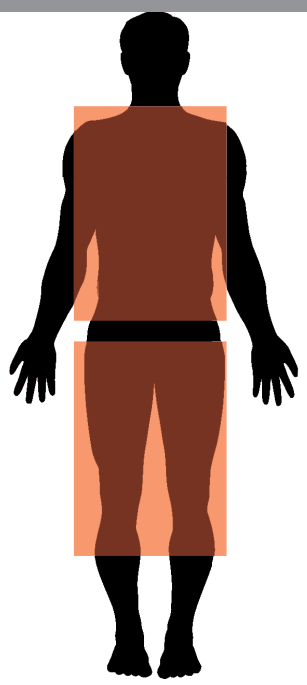
Silueta Lápiz.



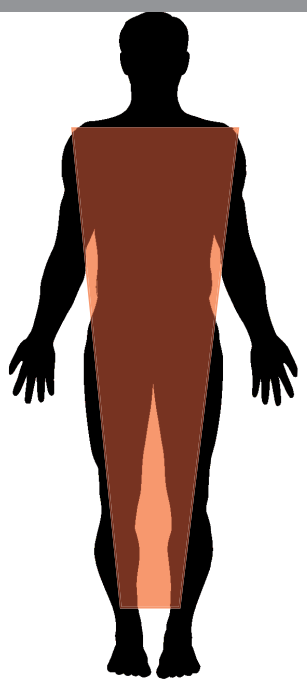
Silueta Sirena



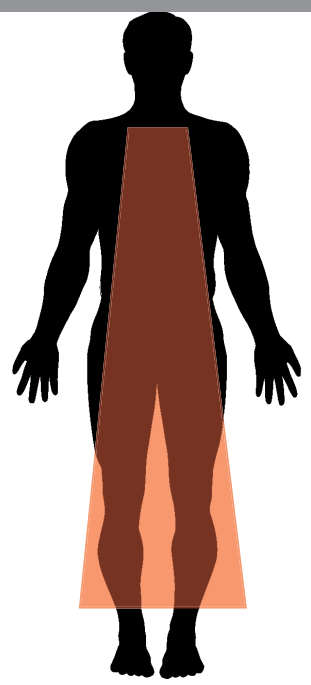
Silueta En "H"



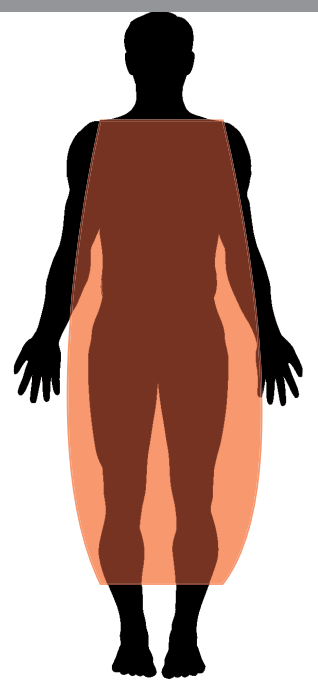
Silueta Triángulo Invertido



Silueta En "A"

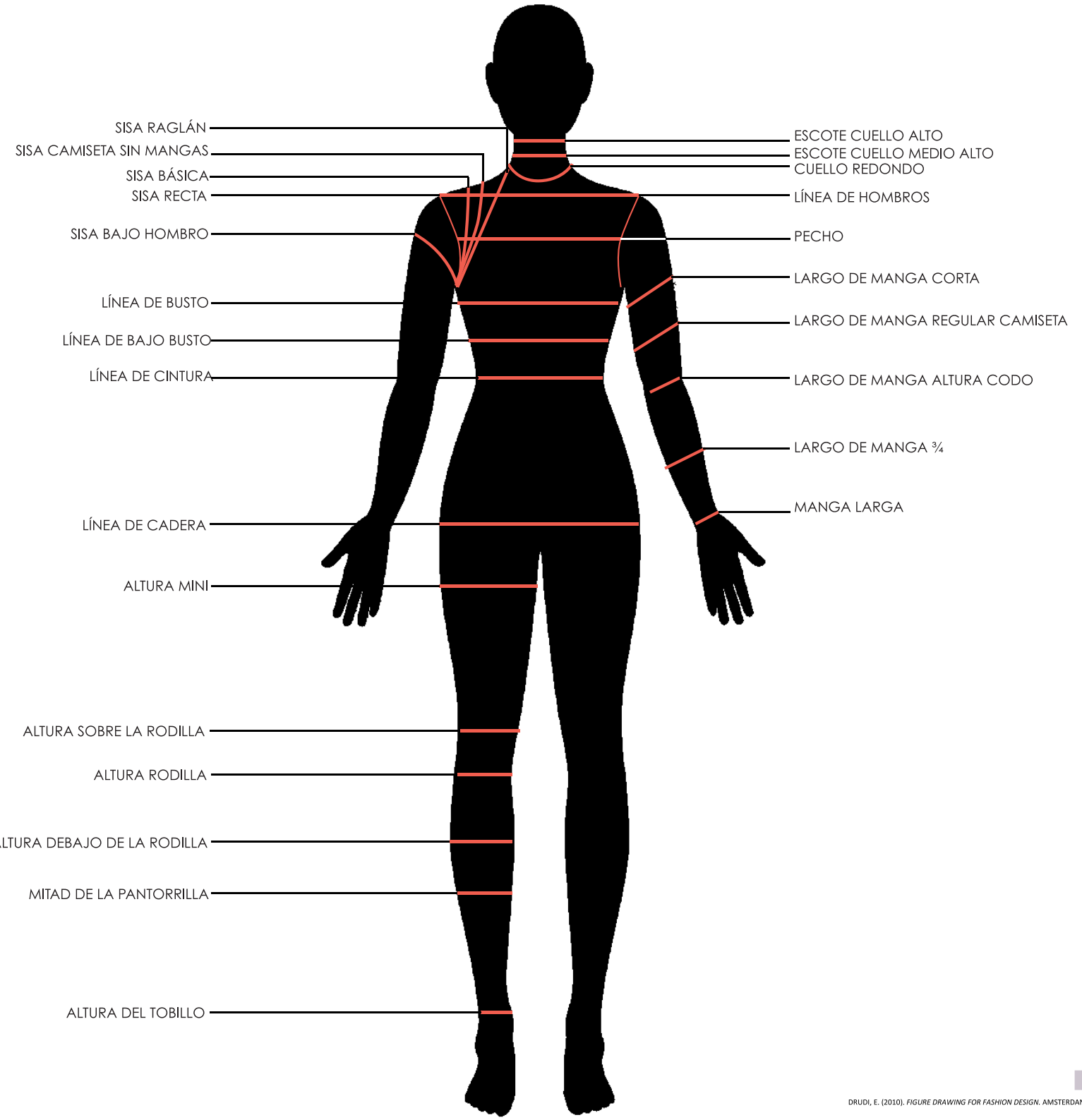


Silueta Barril



CUADRO 3

PROPORCIONES (Líneas referenciales)



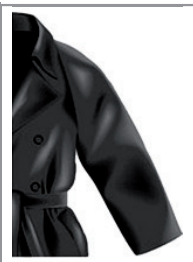
CUADRO 4

DRUDI, E. (2010). *FIGURE DRAWING FOR FASHION DESIGN*. AMSTERDAN: THE PEPIN PRESS.

MANGAS.

Manga Raglán

Manga con sisa diagonal que se alarga hasta la parte del escote. Ofrece la sensación de caída de hombros.



Manga Obispo

Ésta es una manga larga cuya parte superior es ceñida y la inferior con vuelo.

Manga Magiar

Esta manga tiene una sisa muy amplia, y va estrechándose hasta llegar a la muñeca.

Manga Presunto

Manga amplia sobre la parte superior del brazo con la parte inferior ajustada.

Manga Sastre

Manga utilizada en ropa adaptada, conformada por dos partes, exterior interior, busca proporcionar la curva natural en el codo y sin pliegues.

Manga Globo

Manga corta, con ajuste superior e inferior, produciendo volumen en la parte central.

Manga de Camisa

Manga larga con puño,utilizado en lascamisas

Manga Media Luna

Conocidas también como manga japonesa, solamente cubre a parte del hombro; con una longitud muy pequeña.

Manga Campana

Este tipo de manga se ensancha en la parte inferior, en forma de campana.

Manga Murciélago

Manga larga, sisa profunda y parte inferior es decir muñeca ajustada.

Manga kimono

Manga sin división cuerpo-manga, se relaciona con que el kimono tradicional, no es ajustada.

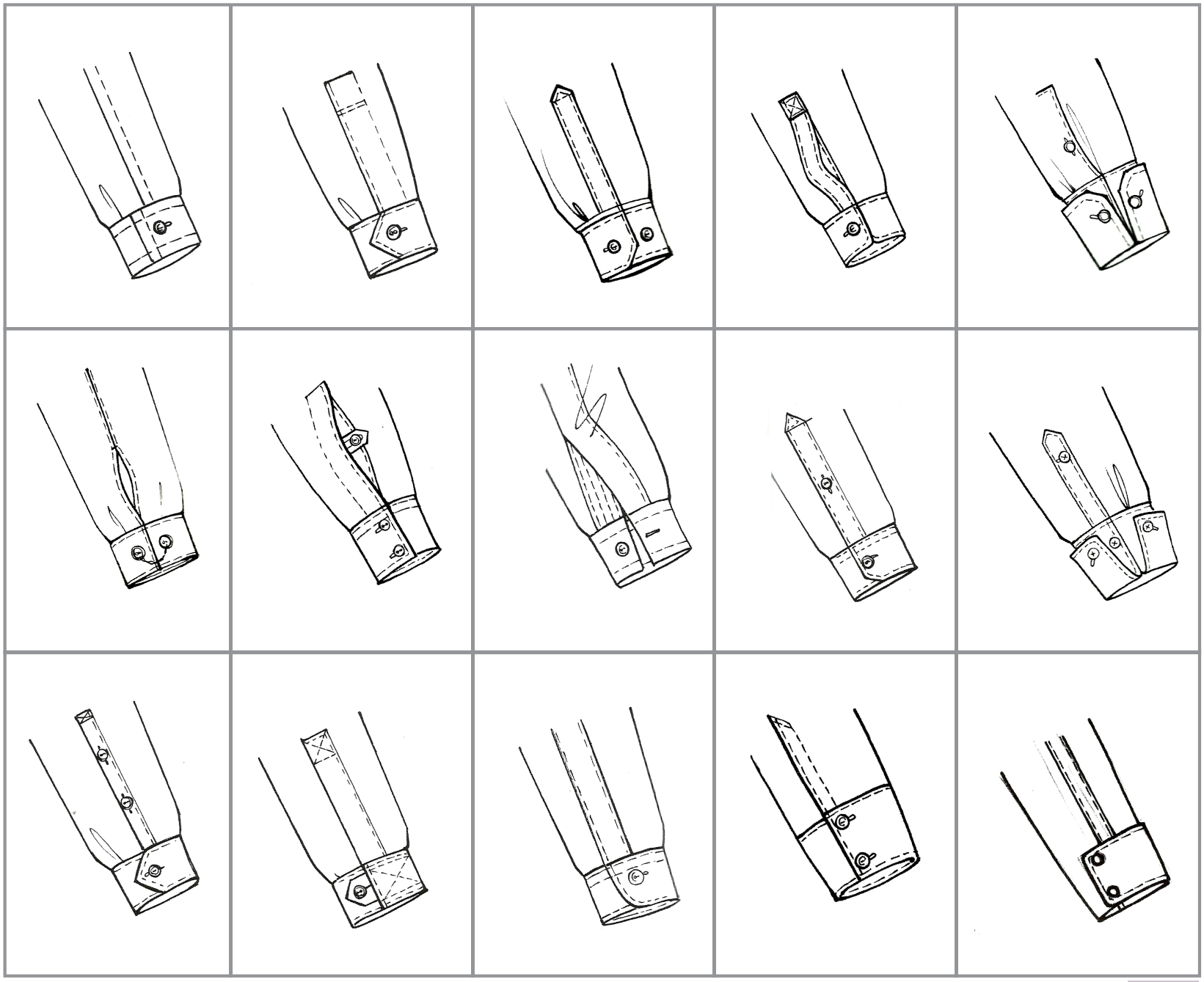
Manga 3/4

Manga que cubre la tercera parte del brazo, no tiene ninguna transformaciónque la haga diferente.

CUADRO 5

PUÑOS

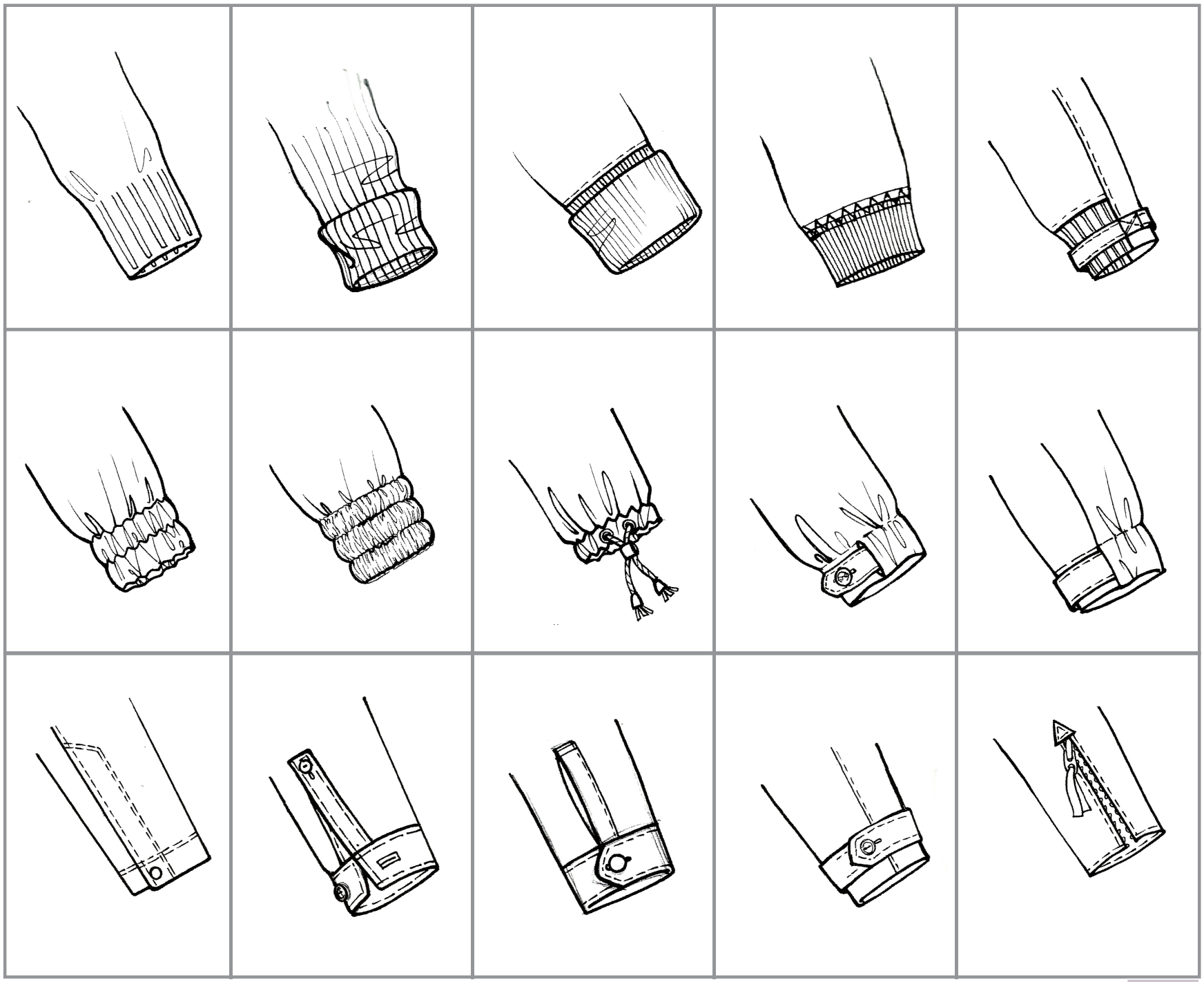
PUÑOS PARA BLUSAS Y CAMISAS, CON DIFERENTES DETALLES.



CUADRO 6

PUÑOS

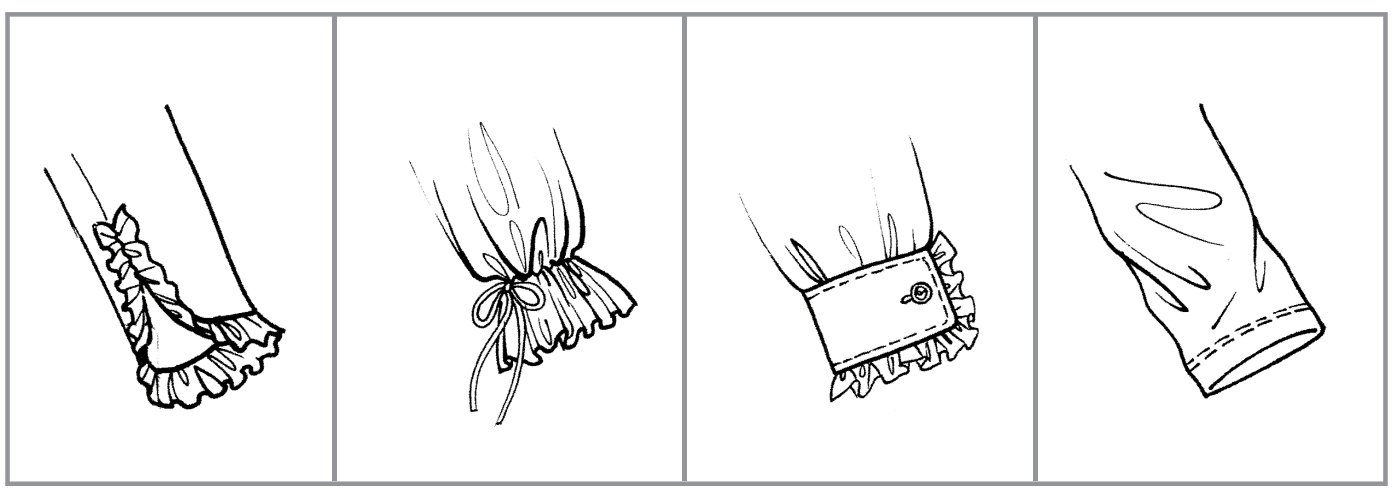
PUÑOS PARA CASACAS, ABRIGOS, SUÉTERES.



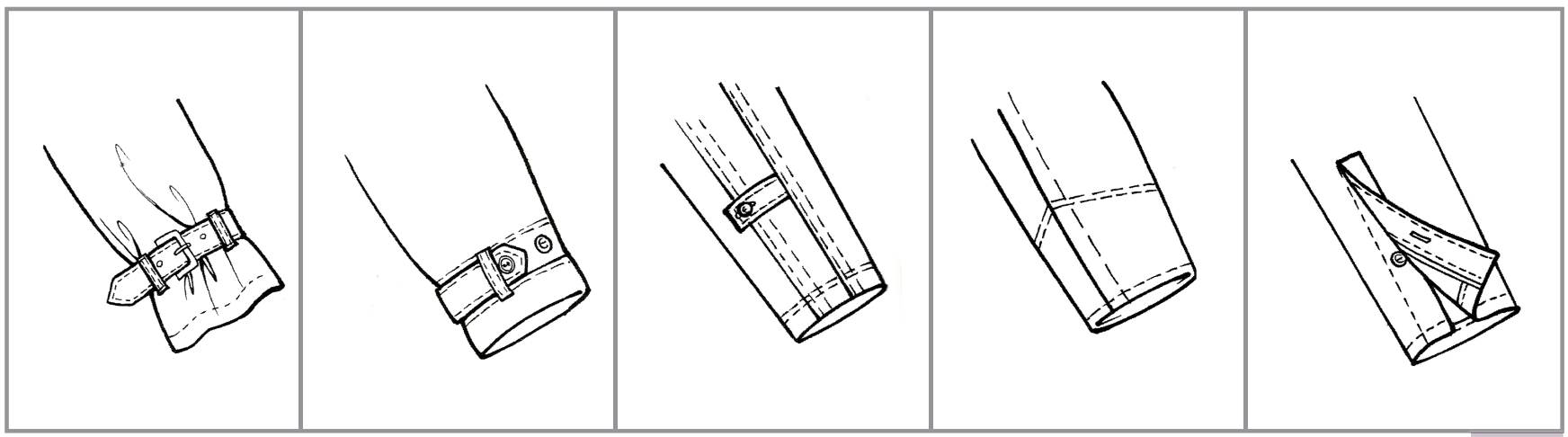
CUADRO 7

PUÑOS

PUÑOS PARA BLUSAS, BUSOS Y CAMISETAS.



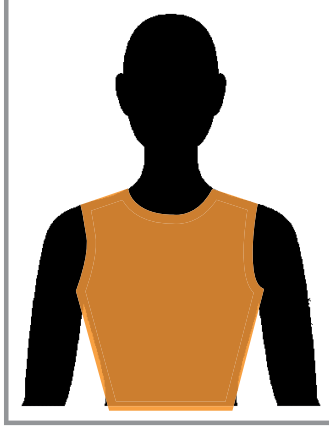
PUÑOS PARA CASACAS, ABRIGOS, SUÉTERES.



CUADRO 8

ESCOTES

ESCOTE REDONDO



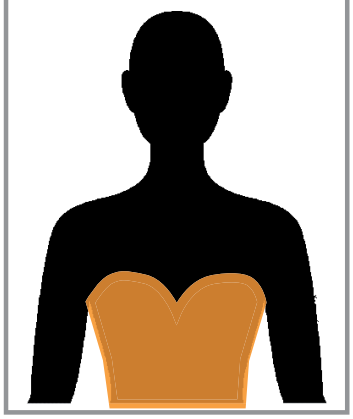
ESCOTE BARCO

ESCOTE EN "U"

ESCOTE CUADRADO

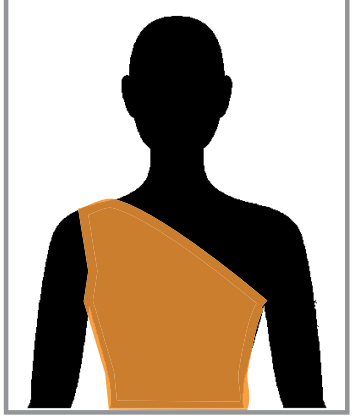
ESCOTE EN "V"

ESCOTE CORAZÓN

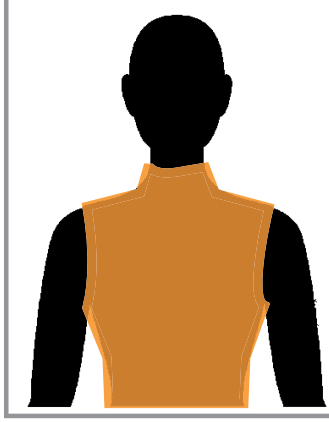


ESCOTE PRINCESA

ESCOTE ASIMÉTRICO

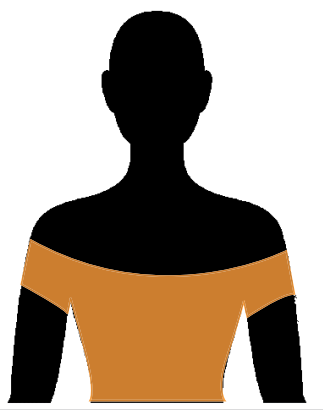


ESCOTE CUELLO TORTUGA

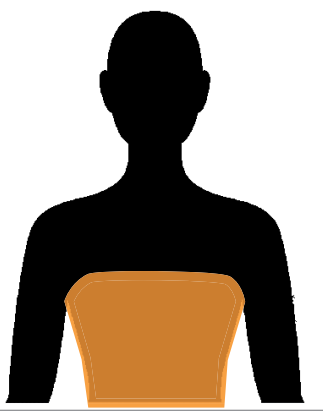


ESCOTE "HALTER"

ESCOTE SIN HOMBROS

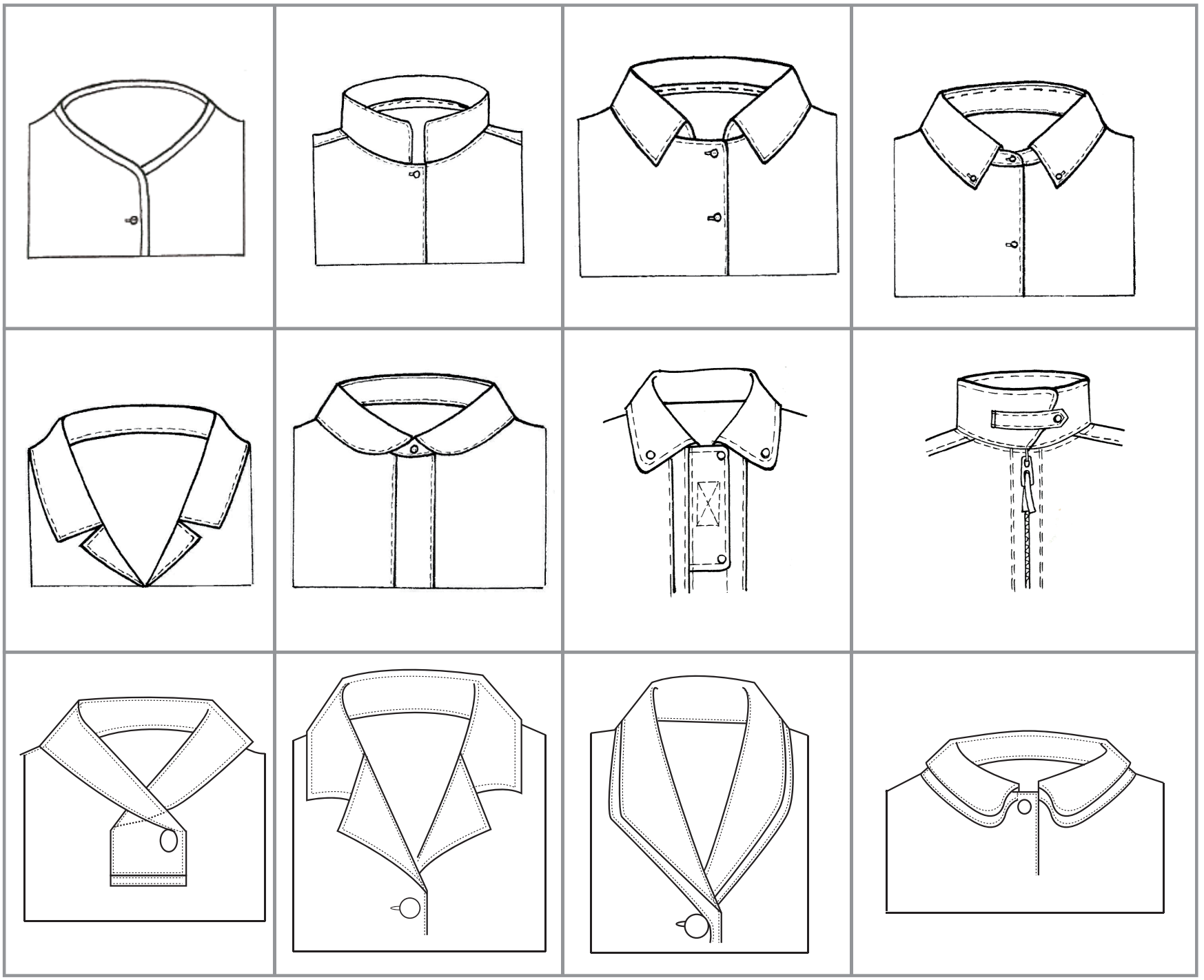


ESCOTE SIN TIRAS RECTO



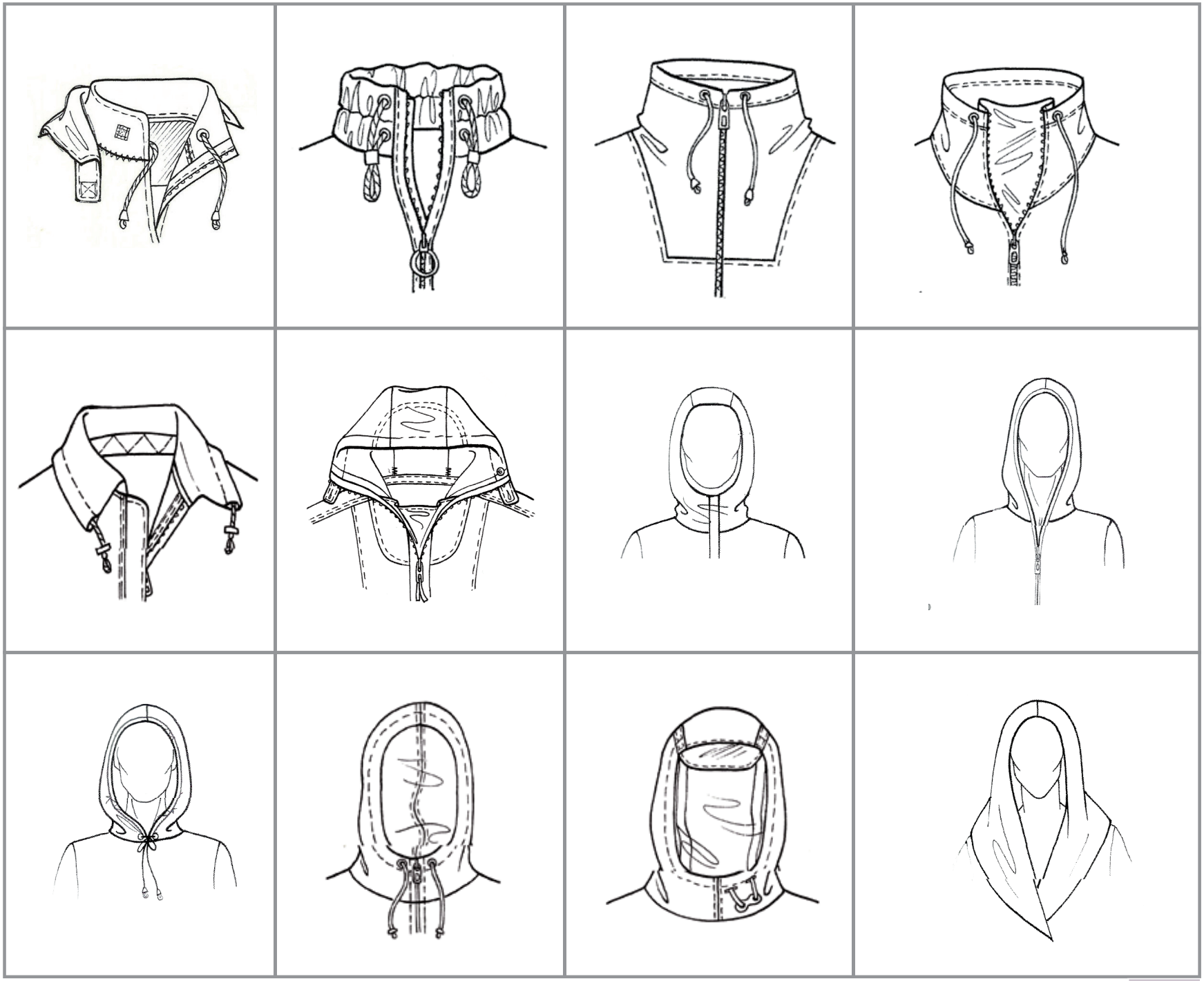
CUADRO 9

CUELLOS



CUADRO 10

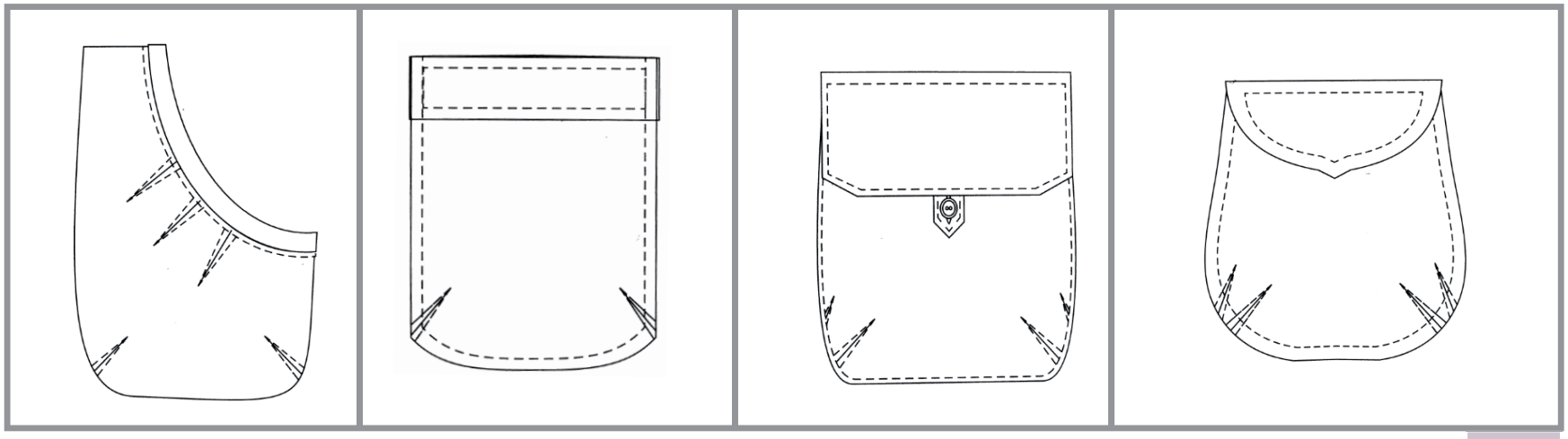
CUELLOS Y CAPUCHAS



CUADRO 11

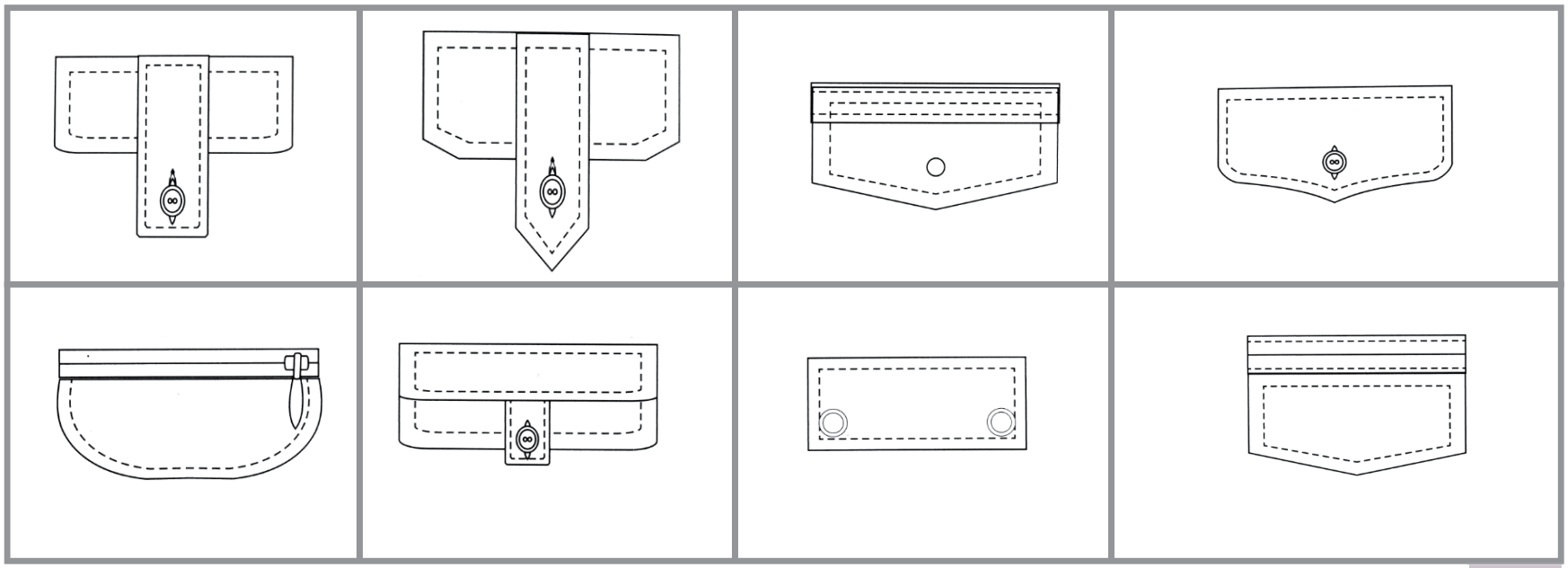
BOLSILLOS.

BOLSILLOS PARCHE CON PINZAS.



CUADRO 12

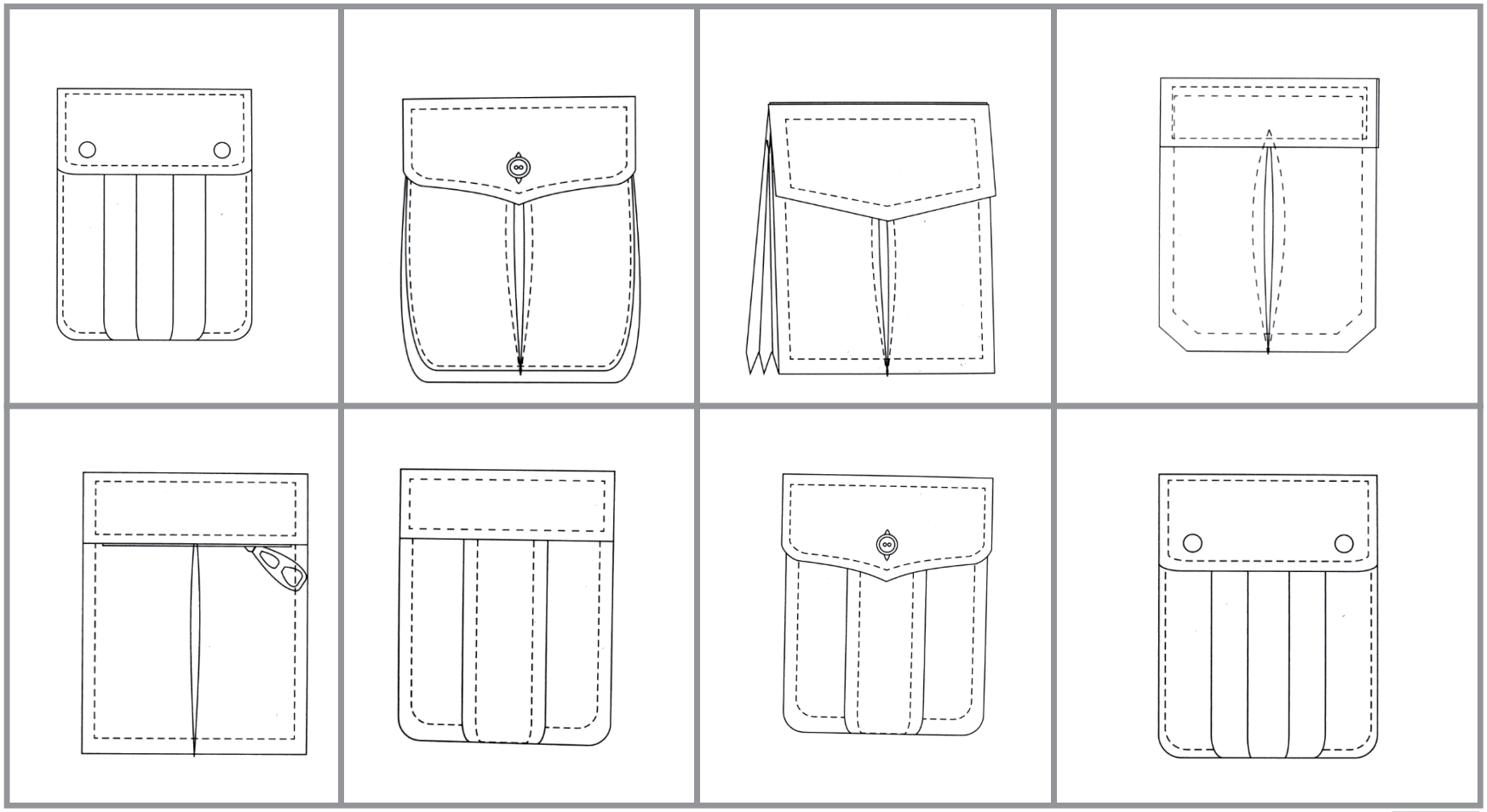
SOLAPAS DE BOLSILLOS PARA CERRAR.



CUADRO 13

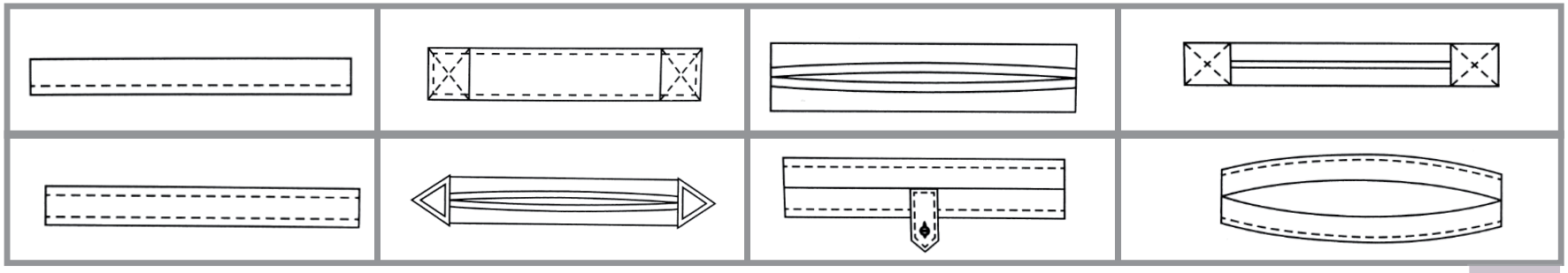
BOLSILLOS.

BOLSILLOS TIPO CARGO CON MAYOR DETALLE E INSUMOS.



CUADRO 14

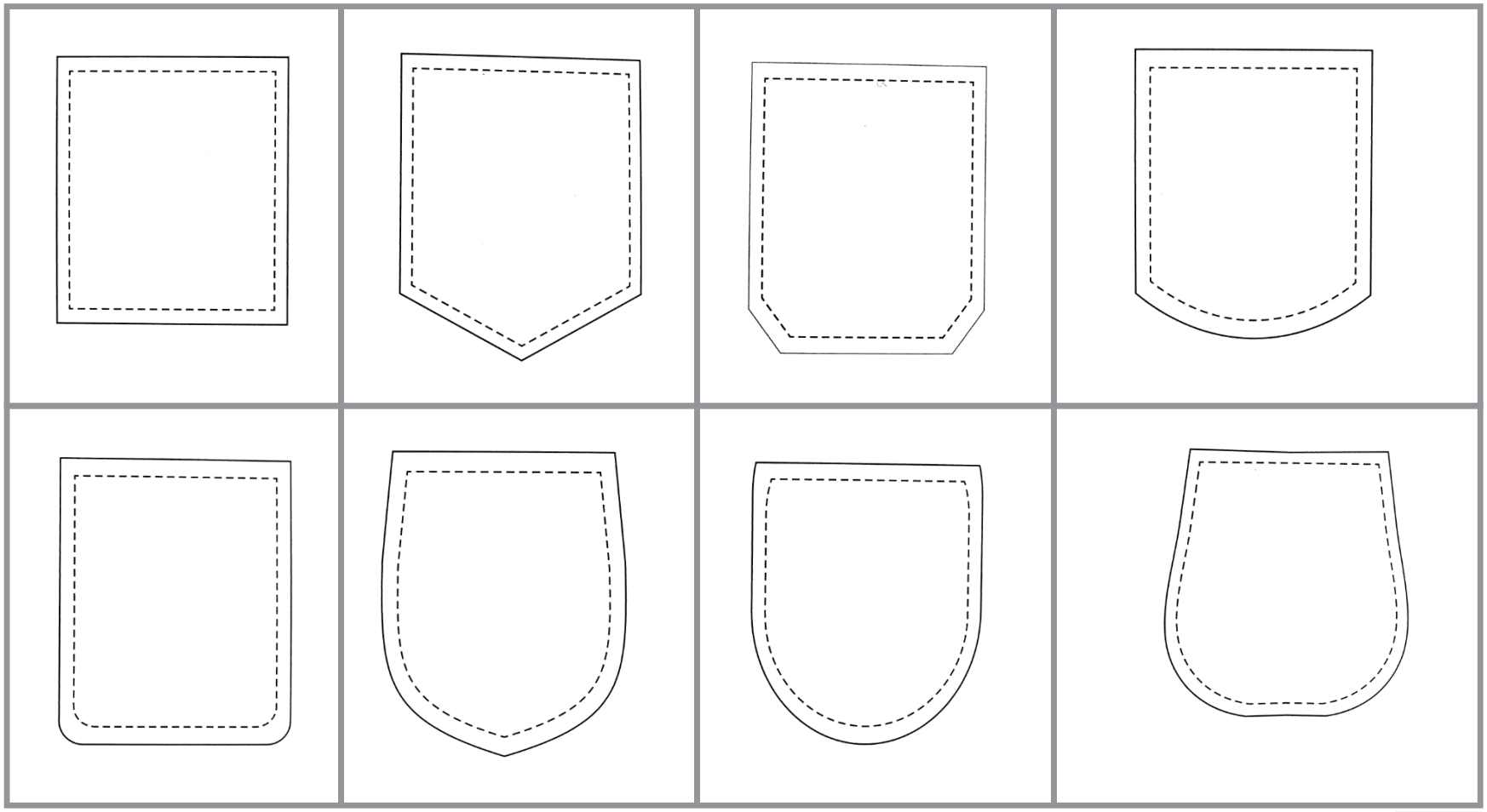
BOLSILLOS TIPO VIVO.



CUADRO 15

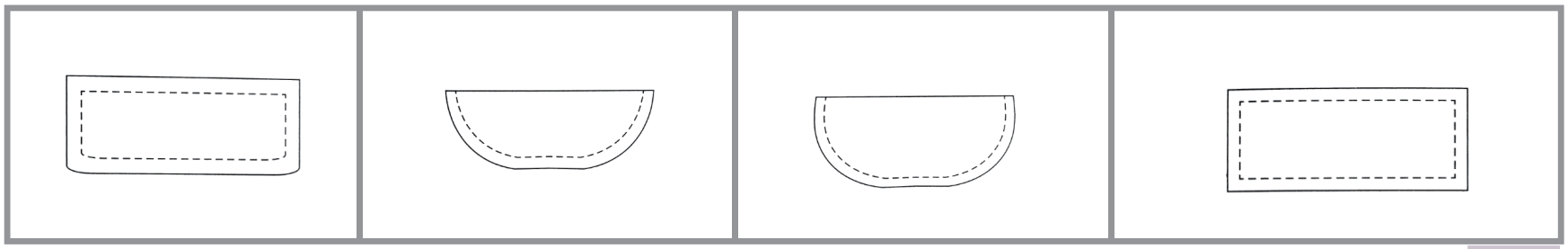
BOLSILLOS.

BOLSILLOS SOBRE PUESTOS, TIPO PARCHE.



CUADRO 16

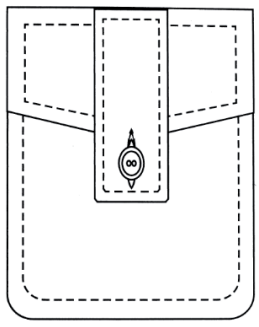
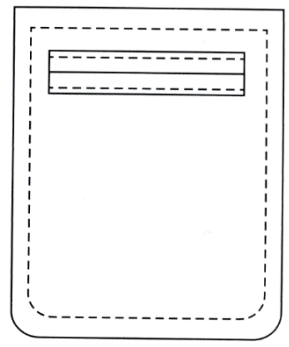
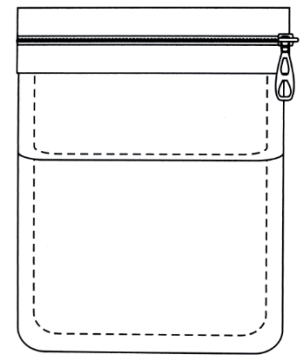
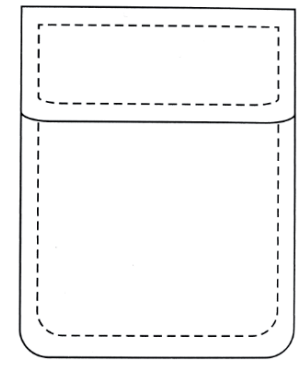
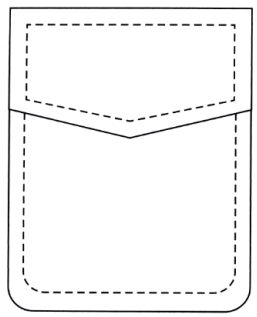
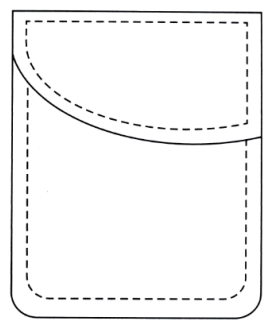
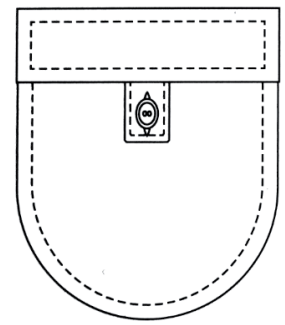
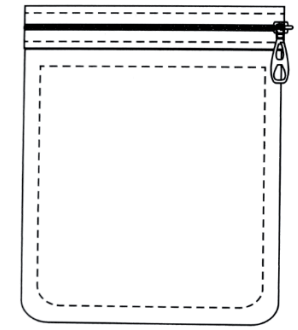
TAPAS BÁSICAS DE BOLSILLOS.



CUADRO 17

BOLSILLOS.

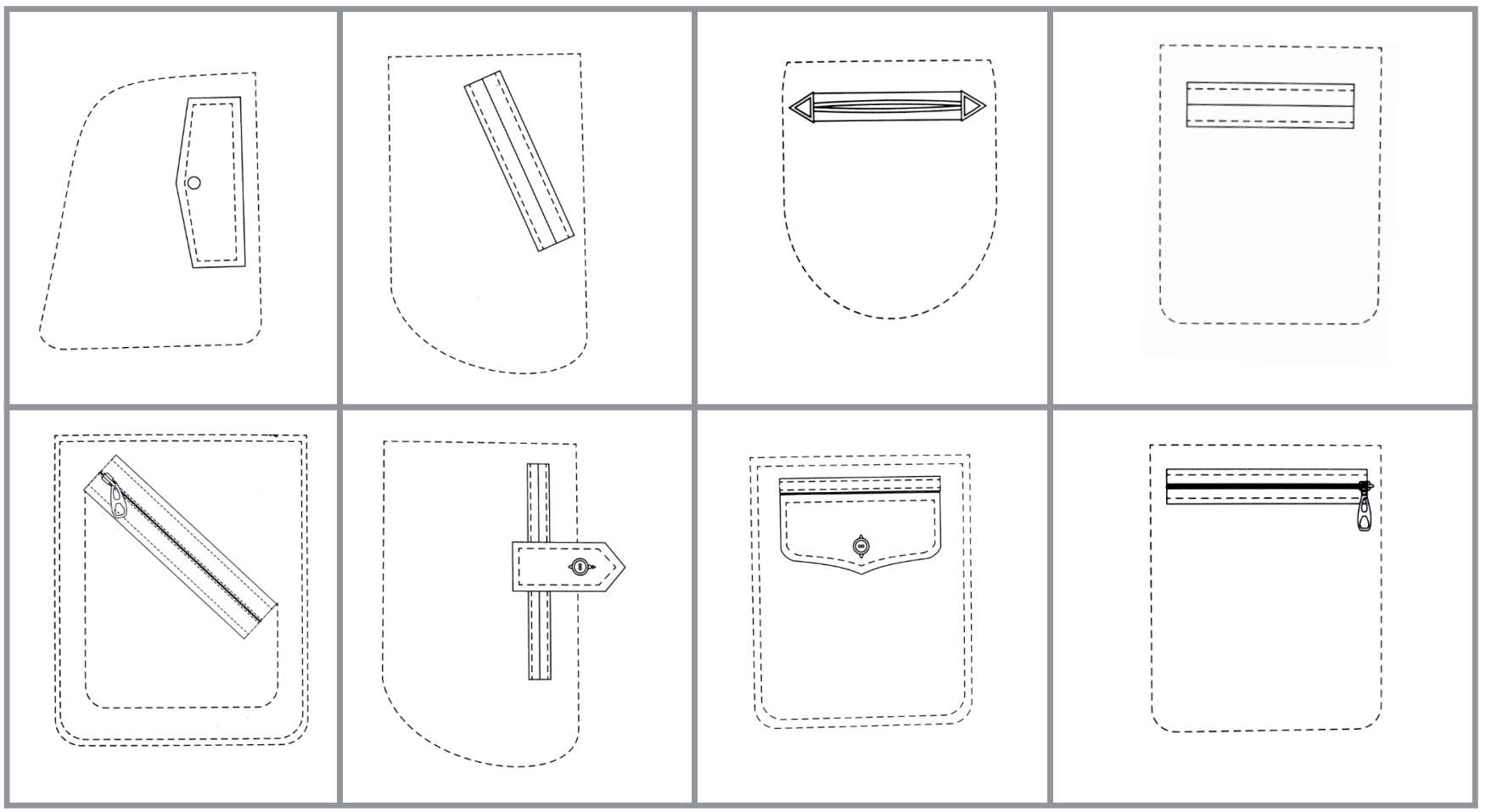
BOLSILLOS CON SOLAPAS Y MÉTODO DE CIERRE.

CUADRO 18

BOLSILLOS.

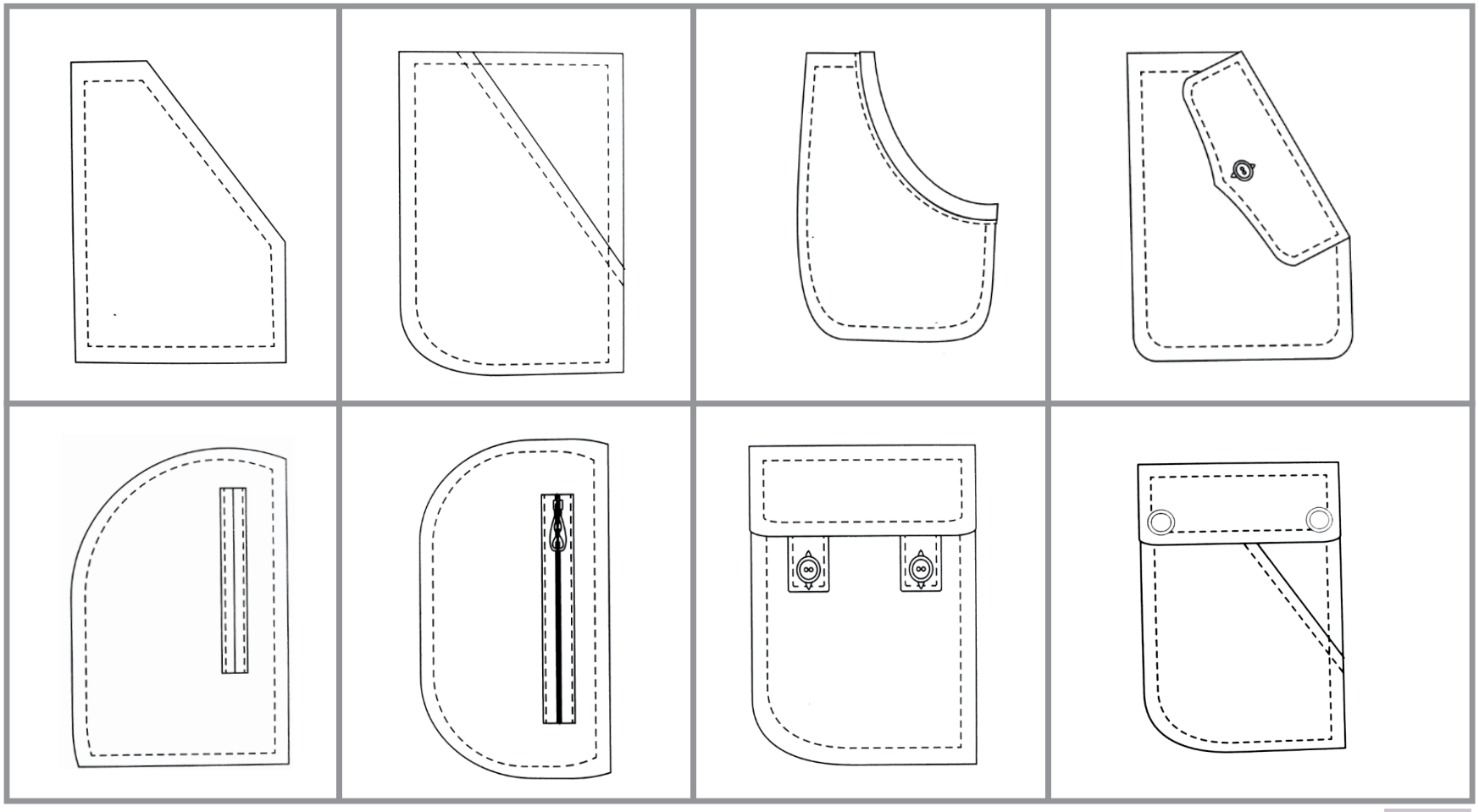
BOLSILLOS INTERIORES, CONPESPUNTE EXTERIOR PARA MARCAR LAFORMA.



CUADRO 19

BOLSILLOS.

BOLSILLOS DE PARCHE, ASIMÉTRICO CON PESPUNTES.



CUADRO 20

EXPANSIÓN	Nombre	Fibras	Gramaje	Ventajas	Desventajas	Usos
TEJIDO SIMPLE EQUILIBRADO	ORGANDÍ	FIBRA DE ALGODÓN	Ligero	Transparencia. Tacto crujiente.	Incomodidad. Se arruga con facilidad	Blusas.
	TARLATANA		Pesado	Mantiene la Forma.	Puede perder el acabado rígido al mojarse.	Sombrerilla, detalles de Diseño, Dobladillos.
	BUCARÁN					
TEJIDO CON PELO	TELA DE RIZO	FIBRA DE ALGODÓN, BAMBÚ, CÁÑAMO,	Medio a pesado	Superficie absorvente, Cálidez, Rizos en la textura.	Se puede enganchar fácilmente,	Toallas, artículos de interiorismo.
	VELOUR	FIBRA DE ALGODÓN, RAYÓN O POLIÉSTER.		Superficie velluda suave. Textura Suave.	Pelo de una sola dirección. Aspecto voluminoso.	Tapizado de muebles, chaquetas, pantalones, trajes
	PIELES SINTÉTICAS	FIBRA O FILAMENTOS MODACRÍLICOS,		Imita la piel auténtica, gran variedad	Poca resistencia a la abrasión, Sensible al calor.	tapizado de muebles, chaquetas,
TEJIDO DE PUNTO POR TRAMA CIRCULAR	CANALÉ	TODOS LOS FILAMENTOS.	Ligero a medio	Elasticidad, textura acanalada.	Precio. Volumen.	Puños, cinturillas, tops, lencería, vestidos.
TEJIDO DE PUNTO POR TRAMA CON PELO.	PIEL SINTÉTICA	FILAMENTO DE SEDA, POLIÉSTER, RAYÓN, RAYÓN DE BAMBÚ, U OTRO	Medio a pesado	Imita la piel auténtica, Voluminosa pero ligera	poca resistencia al calor.	Abrigos, ropa de cama, adornos.
TEJIDO DE PUNTO POR URDIMBRE.	CRINOLINA	FILAMENTO DE SEDA, NAILON, O POLIÉSTER.	Ligero	Superficie reticulada, gran disponibilidad.	Se desgarra con facilidad.	Sombrería,faldas, adornos, complementos vestidos.
	POINT D´ESPRIT			Superficie reticulada con textura		
	TUL			Agugeros muy peequeños	Delicado	
PUNTO POR URDIMBRE CON PELO	PIEL SINTÉTICA	FILAMENTO DE SEDA, POLIÉSTER, RAYÓN, RAYÓN DE BAMBÚ, U OTRO RAYÓN.	Medio a pesado	Imita la piel auténtica, Voluminosa pero ligera	poca resistencia al calor.	Abrigos, Adornos.
TELAS NO TEJIDAS.	RELLENO DE FIBRA	FIBRA DE POLIÉSTER		Añade volumen o esponjosida. Aislante Térmico.	Díficil Confección	Relleno y Aislamiento térmico.

CUADRO 21

ESTRUCTURA	Nombre	Fibras	Características/ Gramaje Habitual	Ventajas	Desventajas	Usos
TEJIDO SIMPLE EQUILIBRADO	LINON	FIBRA DE ALGODÓN	TELA LIGERA	Transparencia y caída.	Encoge con facilidad, Tejido fragil.	Tops vestidos
	BATISTA DE ALGODÓN					
	MADRÁS			Cuadros vistosos.	Encoge con facilidad.	Camisas, blusas, shorts.
	CÁLICO GUINGA CAMBRAY			Económica, buena confección, fácilmente disponible.	Encoge con facilidad, Puede desteñir el color.	Camisas, blusas, faldas.
	MUSELINA PERCAL		LIGERO O PESADO	Buena confección	Encoge con facilidad.	Prendas para prueba, tops, pantalones, vestidos.
	FRANELILLA		MEDIO	Buena confección	Encoge con facilidad.	Ropa de dormir, Ropa de bebé.
	ETAMINA	FIBRA DE ALGODÓ, LANA O RAYÓN		Mantiene la forma, buena confección.	Aspecto tosco, la ligera es poco resistente a la abración.	Chaquetas, trajes.
	LINO	FIBRA DE LINO	LIGERO O PESADO	Excelente textura, buena confección, tacto crujiente.	Se arruga con facilidad, se abre las costuras.	Chaquetas, trajes, pantalones, faldas, camisas,
	FRANELA	FIBRA DE LANA	PESADO	Buena confección, tacto suave.	Puede hacer motas, poco voluminosa.	Trajes, chaquetas, vestidos, pantalones.
	TELAS DE ALTA DESINDAD	FILAMENTO DE POLIÉSTER, RAYÓN O SEDA.	LIGERO O MEDIO.	Suavidad, buena caída, impermeable.	Precio alto, acumula electricidad estática.	Ropa para actividades al aire y libre y de calle.

CUADRO 22

TEJIDO SIMPLE DESEQUILIBRADO	TELA DE TRAMA ANCHA	FIBRA DE ALGODÓN O RAYÓN, O POLIÉSTER Y FILAMENTO DE SEDA, RAYÓN O POLIÉSTER.	LIGERO	Tacto crujiente, buena confección,fina textura acanalada.	Se arruga con facilidad.	Camisas y vestidos sastre.
	POPELÍN		LIGERO A MEDIO.		Se arruga con facilidad, la textura acanalada es sensible a la abrasión.	Tops, pantalones, faldas, chaquetas, vestidos, ropa para actividades al aire libre.
	TAFETÁN	FILAMENTO DE SEDA, POLIÉSTER O NÁILON.	MEDIO	Textura acanalada, lustrosa, tacto crujiente.	Se arruga con facilidad. Tela ruidosa.	Vestidos y trajes de noche.
	FAYA/ BENGALINA			Acanaladuras marcadas, Buena confección, mantiene la forma.	Se arruga con facilidad.	Trajes, vestidos, pantalones de vestir, chaquetas.
	OTOMÁN		PESADO	Buena confección, acanaladuras muy marcadas.	Resistencia a la abrasión regular, se arruga con facilidad.	Tapicería de muebles,pasamanería, abrigos trajes.
	DUPIÓN	FILAMENTO DE SEDA.	LIGERO A MEDIO.	Textura lustrosa, buena confección.	No tiene buena caída. Poca durabilidad.	Blusas, tops, vestidos y faldas.
	SHANTUNG					Tops, vestidos, faldas, chaquetas.
TEJIDO TEXTURADO	TERLIZ	FIBRA DE ALGODÓN, LINO, POLIÉSTER O RAYÓN.	LIGERO	Aspecto de tejido, calado abierto.	Precio elevado	Camisas, tops, vestidos.
	RIPSTOP	FIBRA DE ALGODÓN, NAILON O POLIÉSTER/FILAME	LIGERO A MEDIO.	Textura cuadros, muy resistente	Diseños limitados por su textura. Tacto rígido	Productos de acampada, chaquetas, pantalones,

CUADRO 23

JACQUARD	BROCADO	FILAMENTO DE SEDA, POLIÉSTER, O RAYÓN ACETATO.	LIGERO A MEDIO.	Interesantes diseños entretejidos.	Suministro limitado.	Blusas, vestidos, lencería.
	DAMASCO	CUALQUIER FIBRA O FILAMENTO	MEDIO O PESADO	Interesantes diseños entretejidos.	Alto precio. Suministro Limitado.	Tapicería, Cortinas, abrigos,Complementos de mesa y Calzado.
TEJIDO CON PELO	PANA	HILADO SENCILLO	MEDIO A PESADO	Textura velluda suave.	Pelo una sola dirección, Aspecto voluminoso.	Tapicería de muebles, chaquetas, pantalones, trajes, faldas.
	VELVETÓN					
LIGAMENTO ESTERILLA	OXFORD	FIBRA DE ALGODÓN Y POLIÉSTER.	LIGERO	Refinada textura superficial.	Encoge con facilidad.	Camisas a Medida.
	ALGODÓN OXFORD	FIBRA LARGA DE ALGODÓN	LIGERO	Refinada textura superficial. Superficie Lustrosa.	Fácil encogimiento. Arruga con facilidad.	
	ARPILLERA	FIBRA DE ALGODÓN O LANA.	MEDIO A PESADO	Superficie Ásperaa y muy duradera.	Encoge con facilidad. Puede producir incomodidad al contacto con la piel.	Chaquetas, Trajes, y Pantalones a la medida.
	LONETA	FIBRA DE CÁÑAMO/ POLIÉSTER O ALGODÓN, FILAMENTO DE NAILON/ POLIÉSTER.		Muy duradera. Poliéster cuenta con protección UV.	Algodón sensible al moho. Encoge con facilidad.	Textiles para exterior, chaquetas Ligeras, conjuntos deportivos, complementos.
	LONA DUCK			Muy duradera. Poliéster cuenta con protección UV. Más resistente que Loneta		
	LONA		PESADO	Muy duradera. Poliéster cuenta con protección UV. Más resistente que Lona duck		

CUADRO 24

TEJIDO DE LIGAMENTO SARGA	GABARDINA	FIBRAS DE POLIÉSTER	MEDIO	Líneas Diagonales muy finas, resistencia ante las arrugas.	Precio, muestra marcas de planchado.	Trajes, chaquetas, pantalones, y abrigos estructurados.
	SARGA	FIBRA DE LANA	MEDIO	Finas Líneas diagonales. Resistencia a las arrugas.	Precio	
	DENIM	FIBRA DE ALGODÓN, CÁÑAMO, LINO.	MEDIO A PESADO	Líneas Diagonales. Resistencia a la Abrasión	Encoge. El algodón tarda en secar.	Chaquetas, pantalones tejanos, faldasy pantalones cortos
	ESPIGUILLA	FIBRA CORTA O FILAMENTO DE CUALQUIER FIBRA	GRAMAJE VARIADO	Aspecto rayado en zigzag.	Blusas, chaquetas, pantalones, faldas, trajes, camisas.	
	PATA DE GALLO			Textura cuadros.		
	PRÍNCIPE DE GALES			Textura Cuadros múltiples.		
TEJIDO DE FILAMENTOS SATÉN O RASO.	SATÉN DE BODA	FILAMENTO DE SEDA, POLIÉSTER, ACETATO O RAYÓN.	MEDIO	Superficie Lustrosa,Buena confección. Tacto crujiente.	Precio. Muestra las marcas de planchado.	Vestidos y trajes de Formales.
	SATÉN DE ALGODÓN.	FIBRA DE ALGODÓN, RAYÓN O POLIÉSTER.	LIGERO A MEDIO.	Superficie lustrosa. Tacto crujiente.	Se arruga. Muestra las marcas de planchado.	Blusas vestidos y complementos.
TEJIDO DE PUNTO POR TRAMA.	PONTE DI ROMA	TODOS LOS FILAMENTOS.	PESADO	Elástica pero rígida. Buena Confección.	Precio. Disponibilidad.	Pantalones, chaquetas y trajes.
TELAS NO TEJIDAS.	FIELTRO	FIBRA DE LANA, RAYÓN O POLIÉSTER.	MEDIO	Moldeable.	Poco resistente.	Sombreros, Chaquetas, Faldas, Aplicaciones.
	ANTE SINTÉTICO	MICROFIBRA O FIBRA/ FILAMENTO DE POLIÉSTER.	PESADO	Buenaalternativa al ante natural. Resistente. Buena Confección	Precio Alto.	Abrigos, Chaquetas, Pantalones, Trajes.
	ENTRETELAS	FILAMENTO DE POLIÉSTER.	LIGERO A MEDIO.	Sustenta la Estructura de la prenda. No encoge.	Poco resistente. Hace motas.	Entretelas.

CUADRO 25

FLUIDEZ	Nombre	Fibras	Características/ Gramaje Habitual	Ventajas	Desventajas	Usos
TEJIDO SIMPLE EQUILIBRADO	VOILÉ	FIBRA DE ALGODÓN	TELA LIGERA	Excelente caída. Tacto Suave	Difícil confección. Se abre las costuras. Encoge con facilidad.	Tops, Vestidos y Faldas.
	GASA					
	CHALÍ	FIBRA DE RAYÓN, LANA.	LIGERO O MEDIO	Fácil Confección. Buena caída.	Se abre las costuras. Encoge con facilidad.	Tops, Vestidos y Faldas.
	FORRO	FILAMENTO DE POLIÉSTER/ RAYÓN O DE SEDA.	LIGERO	Suave. Lustrosa.	Se abre las costuras.	Forros.
	CHIFÓN			Transparencia, Caída		faldas.
	SEDA CHINA			Suave. Lustrosa.		Forros, tops, vestidos.
	GEORGETTE			Transparencia, Caída Resistente alas arrugas.	Rayón encoje al lavarse.	Blusas, vestidos.
TEJIDO SIMPLE DESEQUILIBRADO	CREPÉ DE CHINA	ILAMENTO DE SEDA		Buena caída, lustrosa, no sedesliza	Difícil confección. Se mueve al coser.	Camisas, blusas y vestidos.
TEJIDO TEXTURADO	CREPÉ MOMIE	FILAMENTO DE RAYÓN, POLIÉSTER O NAILON.	LIGERO A MEDIO	Superficie uniforme. Variedad de Tezturas.	Se engancha, Puede Encoger	Sastrería, chaquetas, Blusas.
	CRESPÓN	FIBRA DE ALGODÓN, RAYÓN, POLIÉSTER, SEDA.		Superficie texturada. Resistente a las arrugas. Buena caída.	Puede encoger, Costurasde planchado difícil.	Tops, Vestidos y Faldas.
TEJIDO ASARGADO	SURÁ	FILAMENTO DE SEDA O POLIÉSTER.	LIGERO	Líneas diagonales finas.	Se arruga.	Corbatas, Blusas

CUADRO 26

TEJIDO DE LIGAMENTO SATÉN O RASO.	SATÉN O RASO	FILAMENTO DE SEDA, POLIÉSTER, ACETATO O RAYÓN.	LIGERO A MEDIO	Superficie lustrosa y brillante. Se plancha bien.	Se engancha, Puede Encoger	Blusas, Vestidos, Lencería.
	CHARMEUSE		LIGERO	Brillante, lustrosa y buena caída.	Se engancha, puede moverse al coser	
	CREPÉ DE CHINA			Superficie lustrosa, tacto crujiente.	Se marca al planchar, Se arruga.	Blusas, vestidos, complementos.
TEJIDO DE PUNTO POR TRAMA.	PUNTO JERSEY	FIBRA DE ALGODÓN, POLIÉSTER, NAILON, LANA, RAYÓN O ACRÍLICA.		Buena caída, ligera, Superficie uniforme.	Se engancha con facilidad, los bordes cortados se enrrollan, se deforma con facilidad	tops, faldas, pantalones, y vestidos no estructurados.
	PUNTO PARA SUÉTERES Y JERSEY		CUALQUIER GRAMAJE	Varias texturas, puede ser tejida y confeccionada al mismo tiempo.		Suéteres, Jersey.
	PUNTO CALADO	TODOS LOS FILAMENTOS	LIGERO	Diseños ligeros y vaporosos. Tejido en rollo.	Se engancha con facilidad, no hay mucha disponibilidad.	Tops, lencería y ropa interior.
TEJIDO DE PUNTO POR TRAMA CON PELO	FELPA	FIBRA DE ALGODÓN, POLIÉSTER, RAYÓNDE BABMBÚ, OTRO RAYÓN O	LIGERO Y MEDIO	Textura superficial rizada, y buena caída.	Se engancha con facilidad.	Tops, vestidos y ropa de dormir.
	VELOUR		MEDIO	Superficie suaveyaterciopelada. Buena caída.	Se enrolla.	tops, vestidos, ropa de dormir, ropa de descanso.
	PANA VELOUR	FILAMENTO DESEDA, POLIÉSTER, RAYÓN, RAYÓN DE BAMBÚ U OTRO RAYÓN.		Aplastada y lustrosa. Suave y aterciopelada.	Difícil confección, superficie irregular.	tops, vestidos, batas, y ropa de descanso.

CUADRO 27

TEJIDO DE PUNTO POR URDIMBRE	TRICOT	FILAMENTO.	LIGERO	Precio económico, suavidad, Rígido al hilo.	se engancha con facilidad	Lencería, forros, ropa interior, tops, prendas deportivas.
	MALLA			Superfici ventilada.	Se engancha confacilidad. Difícil confección.	
	ENCAJE MECÁNICO	FIBRA O FILAMENTO DE POLIÉSTER.	LIGERO A MEDIO	Imita encajes y blondas. Rígido al hilo.	Se engancha con facilidad.	Tapetes, Cortinas, tops, lencería, ropa interior.
ENCAJE FABRICADO A MÁQUINA	ENCAJE DE BOLILLOS	FILAMENTO DE SEDA O RAYÓN, FIBRA DE LANA, ALGDÓN O ACRÍLICA.	LIGERO A MEDIO	Diseño de Encaje integral. Imita el encaje hecho a mano.	Si es de seda o lana hay un suministro limitado.	Ribetes, tops, vestidos.

CUADRO 28

COMPRESIÓN	Nombre	Fibras	Características/ Gramaje Habitual	Ventajas	Desventajas	Usos
TEJIDO DE PUNTO POR URDIMBRE	MALLA ELÁSTICA FUERTE	FILAMENTO DE NAILON,	TELA LIGERA	Gran elasticidad. Resistencia a las arrugas.	Precio elevado. En ocaciones	Lencería, Ropa interior, cintas,

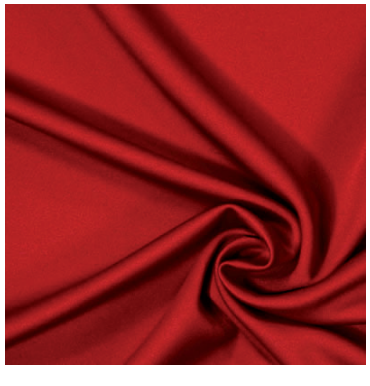
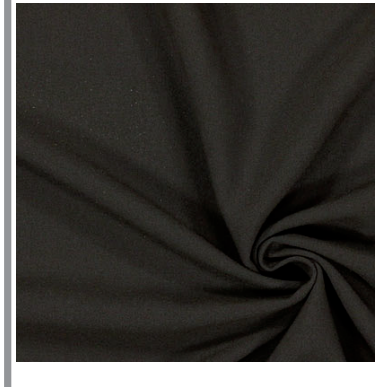
CUADRO 29

TIPOS DE ORNAMENTACIÓN:	
LINEAL CONTRASTANTE	VIVOS
	CORDONCILLOS
CINTAS FUNCIONALES	CINTA CON OJALES
	CINTA ASARGADA DE ESPIGUILLA
	CENEFA CUBRECOSTURAS
	CINTAS DEREFUERZO
CINTAS DECORATIVAS SATÉN Y TERCIOPELO	CINTA SATÉN 6MM.
	CINTA DE TERCIOPELO.
	CORDÓN DE CINTA DE TERCIOPELO.
	GROGRÉN ESTAMPADO
	CINTA DE TAFETÁN
	CINTA DE ORGANZA E HILO METALIZADO
CINTAS DECORATIVAS JACQUARD	GALONES ETRECHO
	GALONES CON DISEÑO INTRINCADO
	GALÓN METALIZADO
	PIQUILLOS MULTICOLOR
	PIQUILLOS COLOR LISO.
PASAMANERÍA	GALÓN CON HENDIDURA CENTRAL
	GALÓN CON PATRÓN DE TEJIDO DIAGONAL
	ACORDONADO
	CARTUSANA MUY ONDULADO Y ASPECTO BORDADO
	ALAMARES
	FLECOS
FLECOS	FLECO DE CADENILLAS
	FLECO DE PLUMAS
	FLECO DE CUENTAS O ABALORIOS
	FLECO DE ANTE
ADORNOS FINOS DE FANTASÍA	GALONESDE LENTEJUELAS
	ESTRÁS Y PERLAS
	RIBETE DE PERLAS
CINTAS DE CIERRES ESTRECHAS	CINTA CON AUTOMÁTICOS DE PLÁSTICO
	CINTA CONCORCHETES
	CINTA DE VEELCRO
	CREMALLERAS
APLICACIONES DE ENCAJE	CENEFA DE ENCAJE
	APLICACIONES DE ENCAJE
TELAS BORDADAS	CHIFÓN BORDADOPOPELÍN DE CUADROS ESCOSESES BORDADO
	VOILE BORDADO

CUADRO 30

TELAS

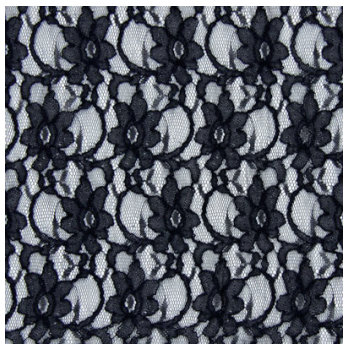
ESTRUCTURA.

	TAFETÁN Vestidos , Corset.		JACQUARD CHINA Blusas, Tops, Faldas, Vestidos.
	SATÉN DE NOVIA Vestidos, faldas, ropa de dormir, blusas.		LINO Sacos, pantalones, blusas.
	PODESUA Vestidos, faldas, Sacos.		GABARDINA Sacos, pantalones, blazer.

CUADRO 31

TELAS

FLUIDEZ



RANDA

Tops,
vestidos,
faldas
lencería.

CAROLA

Forro de prendas
sin elasticidad.

TERCIOPELO

Faldas,
Vestidos

CHIFÓN

Blusas,
Faldas,
Vestidos,
Pantalones.

SEDA

Vestidos,
faldas,
Sacos,
Blusas.

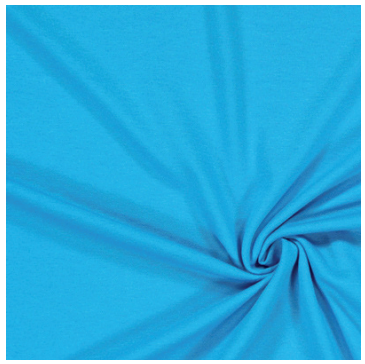
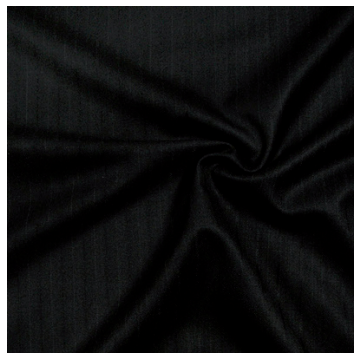
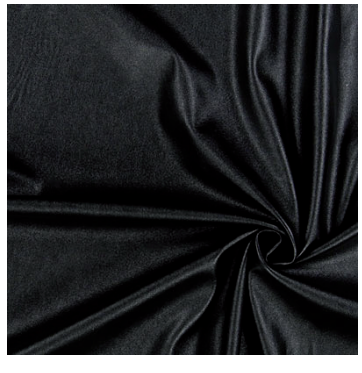
GEORGETTE

Blusas,
Faldas,
Vestidos.

CUADRO 33

TELAS

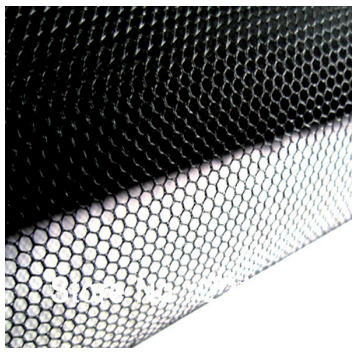
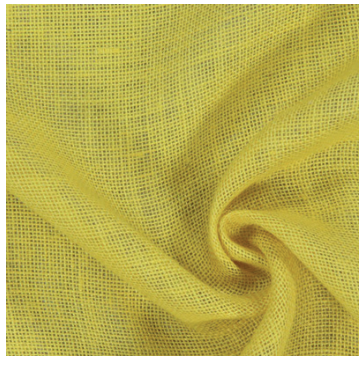
COMPRESIÓN.

	JERSEY Forros, Ropa deportiva.		TELA JABÓN Ternos de baño, ropa deportiva, licras.
	RANDA STRECH. Tops, vestidos, faldas lencería.		MERINO Sastrería.
	LICRA ESTAMPADA Camisetas, tops, faldas, vestidos, pantalones.		LAMÉ Tops, pantalones, faldas, vestidos.

CUADRO 34

TELAS

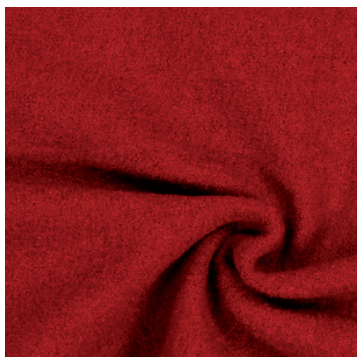
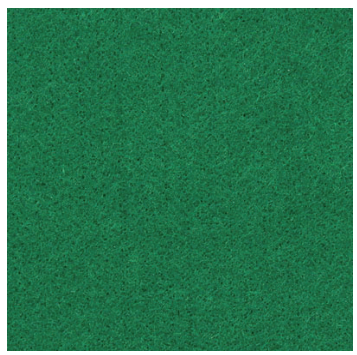
EXPANSIÓN.

	ORGANZA Vestidos, faldas, manteles, cortinas.		CRINOLINA Vestidos, faldas, Forros, Enagua.
	TUL Vestidos, faldas, accesorios.		RIB Ropa deportiva, Puñis, cinturillas.
	FELPA Abrigos, sacos, accesorios.		YUTE Manteles, bolsos, objetos.

CUADRO 35

TELAS

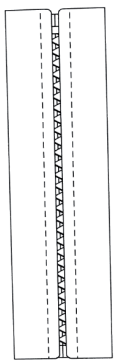
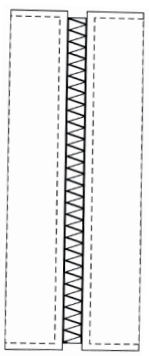
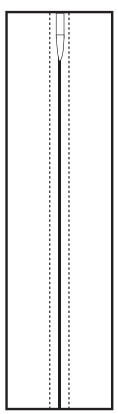
ESTRUCTURA.

	PANA Chaquetas, pantalones, abrigos, sacos.		PAÑO DE LANA Chaquetas, sacos, abrigos.
	FRANELA Pijamas, Camisas, Blusas, Accesorios, Ropa de cama.		CIRCUITO Ropa deportiva, pantalones, casacas.
	TELA DE CAMISA Blusas, uniformes, camisas, faldas, tops.		FIELTRO Manualidades, bolsos.

CUADRO 32

INSUMOS.

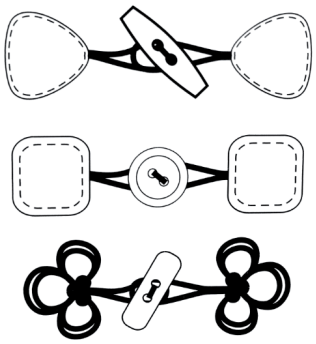
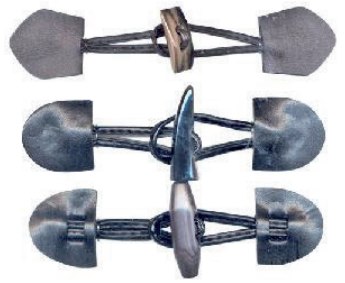
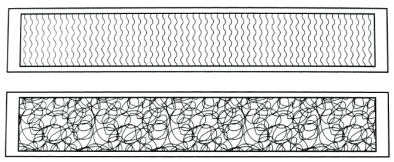
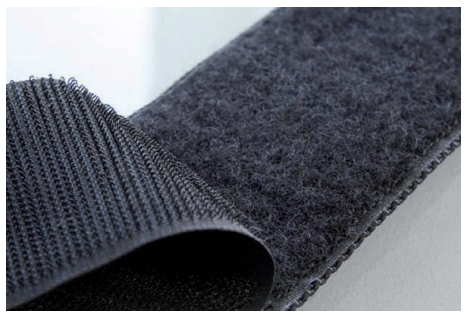
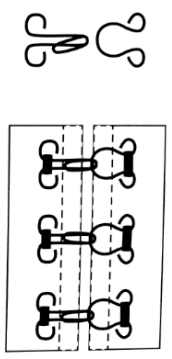
INSUMOS PARA SISTEMAS DE CIERRE.

DESCRIPCIÓN	USOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	IMAGEN
CIERRES DIENTE DELGADO METÁLICO	Casacas delgadas, o jeans.		
CIERRES DIENTE GRUESO METÁLICO	Pantalones, jeans. Casacas.		
CIERRES INVISIBLE DE SINTÉTICO.	Vestidos, faldas, prendas más elegantes.		

CUADRO 36

INSUMOS.

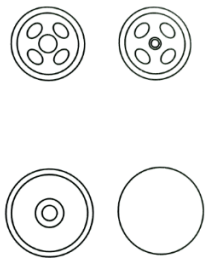
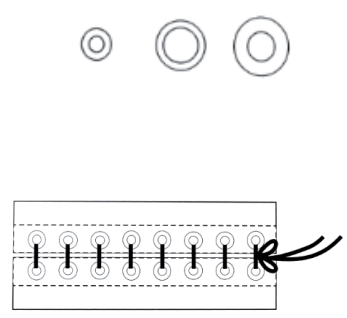
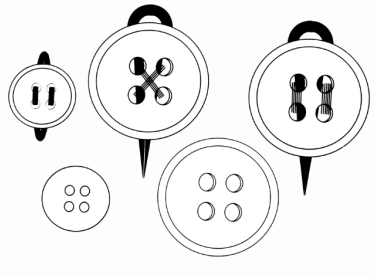
INSUMOS PARA SISTEMAS DE CIERRE.

DESCRIPCIÓN	USOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	IMAGEN
BOTONES Y PALANCAS DE CIERRE.	SISTEMA DE CIERRE DE PRENDAS.		
VELCRO.	SISTEMA DE CIERRE DE PRENDAS.		
GAFETES, SUJETADORES.	SISTEMA DE CIERRE DE PRENDAS.		

CUADRO 37

INSUMOS.

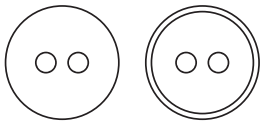
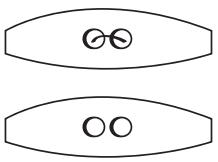
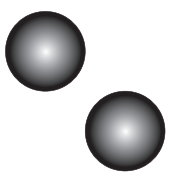
INSUMOS PARA SISTEMAS DE CIERRE.

DESCRIPCIÓN	USOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	IMAGEN
AUTOMÁTICOS.	SISTEMA DE CIERRE DE PRENDAS.		
OJALILLOS.	OJALES RESISTENTES.		
BOTONES DE CUATRO AGUJEROS.	SISTEMA DE CIERRE DE PRENDAS.		

CUADRO 38

INSUMOS.

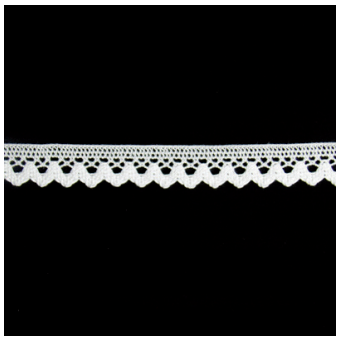
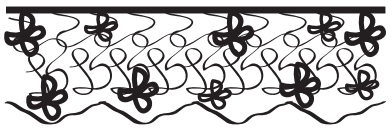
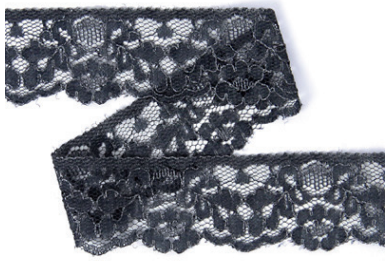
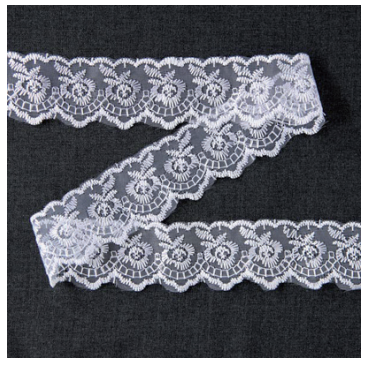
INSUMOS PARA SISTEMAS DE CIERRE.

DESCRIPCIÓN	USOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	IMAGEN
BOTONES DE DOS AGUJEROS.	SISTEMA DE CIERRE DE PRENDAS.		
BOTONES TIPO BARRIL	SISTEMA DE CIERRE DE PRENDAS.		
BOTONES FORRADO CON TELA	SISTEMA DE CIERRE DE PRENDAS.		

CUADRO 39

INSUMOS.

ENCAJE.

DESCRIPCIÓN	USOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	IMAGEN
ENCAJE PARA BOLSILLOS.	Aplicaciones de encaje.		
ENCAJE TEJJIDO.	Aplicaciones de encaje.		
ENCAJE DE ORGANZA.	Aplicaciones de encaje.		

CUADRO 40

INSUMOS.

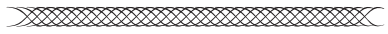
CINTAS.

DESCRIPCIÓN	USOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	IMAGEN
CINTA REFLECTIVA.	Cinta Funcional		
CINTA DE RASO.	Cinta Funcional		
CINTA DECORATIVA ZIGZAG.	CINTA DECORATIVA		

CUADRO 41

INSUMOS.

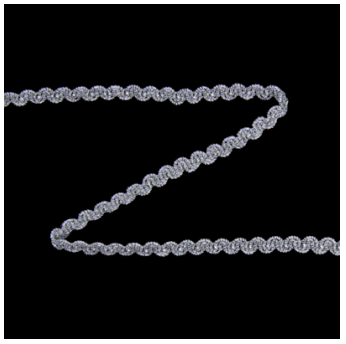
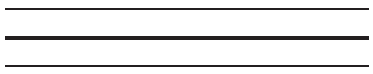
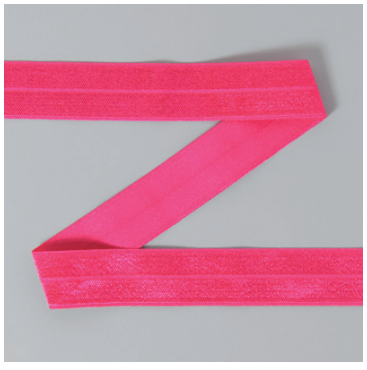
CORDONES.

DESCRIPCIÓN	USOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	IMAGEN
CORDÓN.	Cordón Funcional Decorativo		
CORDÓN TRENZADO.	Cinta Funcional		
CORDÓN DEPORTIVO.	Cordón Funcional de soporte.		

CUADRO 42

INSUMOS.

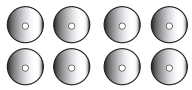
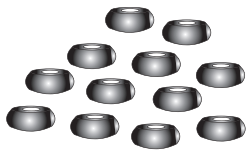
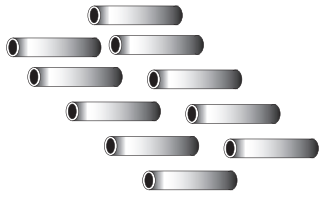
RIBETES

DESCRIPCIÓN	USOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	IMAGEN
RIBETE BROCADO.	Galón de pasamanería.		
RIBETE BROCADO.	Galón de pasamanería.		
RIBETE ELÁSTICO.	Cinta Funcional.		

CUADRO 43

INSUMOS.

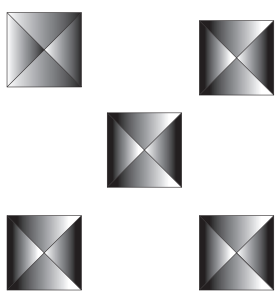
PEDRERÍA.

DESCRIPCIÓN	USOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	IMAGEN
LENTEJUELAS	Adornos finos de fantasía.		
MULLOS.	Adornos finos de fantasía.		
CANUTILLOS.	Adornos finos de fantasía.		

CUADRO 44

INSUMOS.

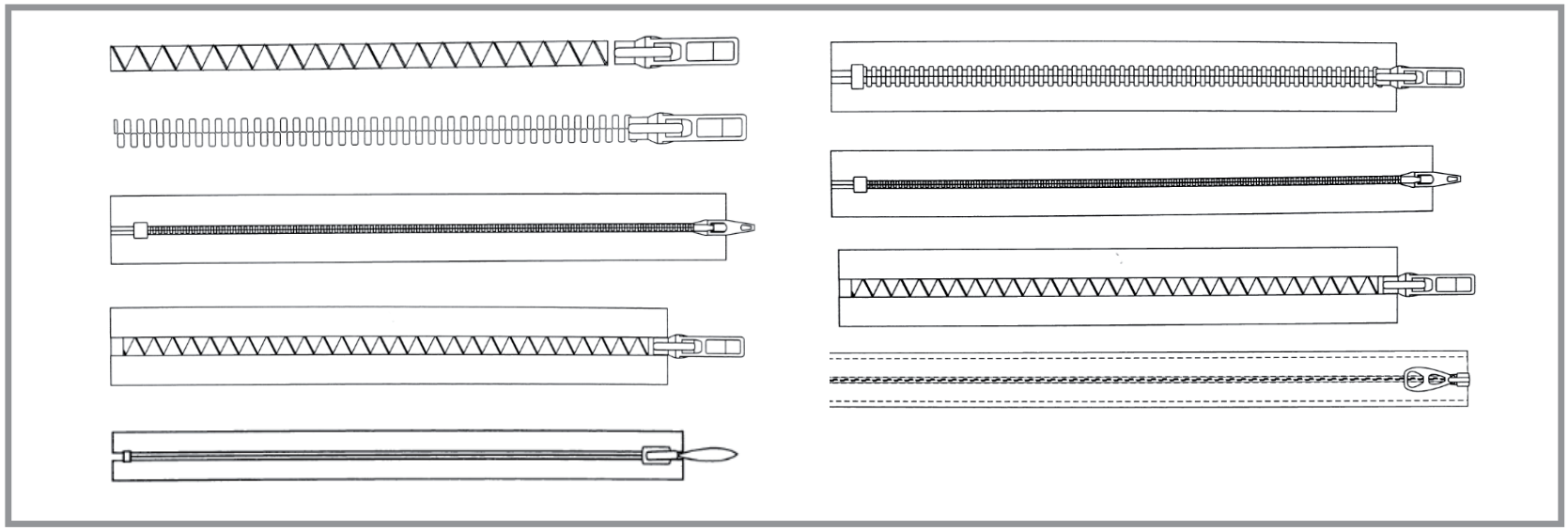
PEDRERÍA Y REMACHES

DESCRIPCIÓN	USOS	REPRESENTACIÓN GRÁFICA	IMAGEN
PEDRERÍA GOTA.	Adornos finos de fantasía.		
REMACHE	Remache circular pirámide.		
REMACHE	Remache pirámide.		

CUADRO 45

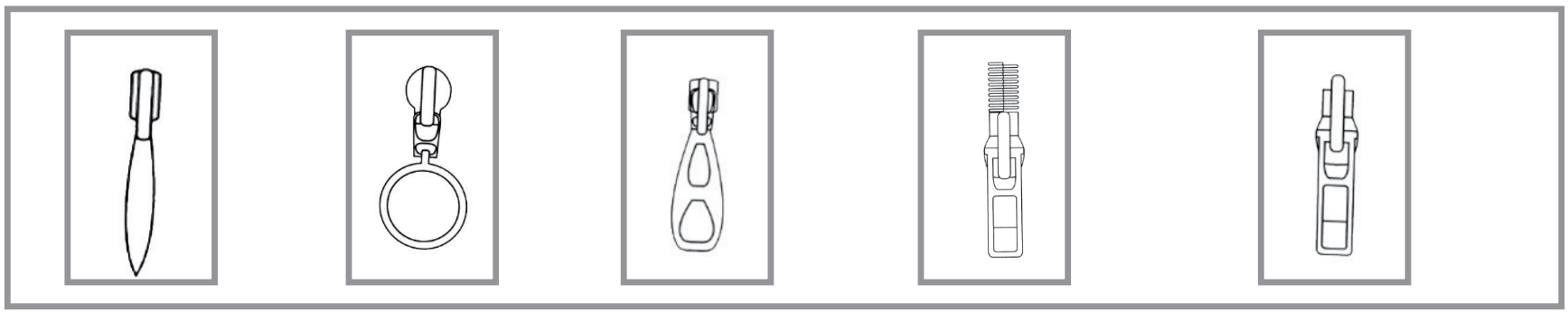
REPRESENTACIÓN GRÁFICA.

SEGÚN CIERRE, CALIDAD, TAMAÑO Y FUNCIÓN.



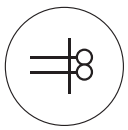
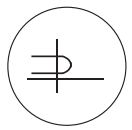
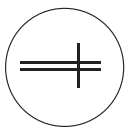
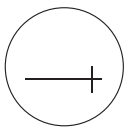
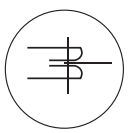
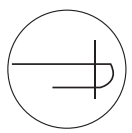
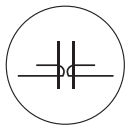
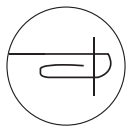
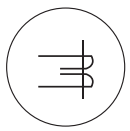
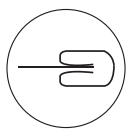
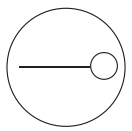
CUADRO 46

DIFERENTES LLAVES DE CIERRES.



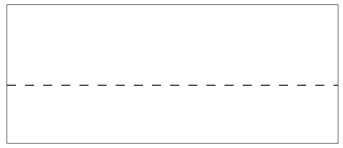
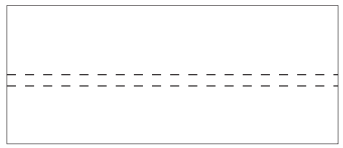
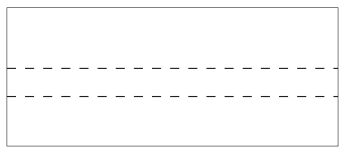
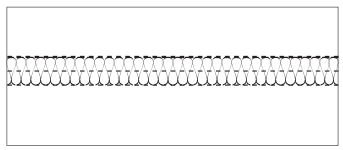
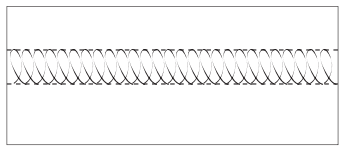
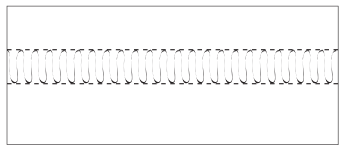
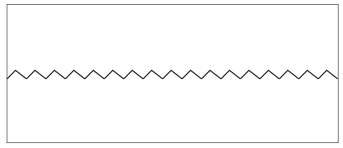
CUADRO 47

COSTURAS.

	COSTURA ZIGZAG DE DOS TELAS COSTURA OVERLOCK DE DOS TELAS		COSTURA PLANA CARGADA
	COSTURA PLANA DE DOS TELAS		COSTURA PLANA DE UNA TELA
	UNIÓN DE TRES TELAS.		DOBLADILLO SIMPLE
	COSTURA ABIERTA CON DOBLE CARGA.		DOBLADILLO DOBLE O VUELTO
	COSTURA FRANCESA.		COLOCACIÓN DE UN SESGO
	COSTURA PLANA ABIERTA		ZIGZAG DE UNA SOLA TELA OVERLOCK DE UNA SOLA TELA

CUADRO 48

COSTURAS.

	COSTURA RECTA SIMPLE
	PUNTADA ESTRECHA DE DOS AGUJAS.
	PUNTADA AMPLIA DE DOS AGUJAS.
	COSTURA OVERLOCK TRES AGUJAS.
	COSTURA ESTRECHA EN OVERLOCK CON DOS AGUJAS
	COSTURA AMPLIA EN OVERLOCK CON DOS AGUJAS
	COSTURA ZIGZAG

CUADRO 49

CONCLUSIONES:

Al concluir la investigación realizada se desprenden varias conclusiones relevantes, que se han dado a lo largo del proceso, convirtiéndose en valiosa información que se debe mencionar.

Considerando el objetivo general planteado inicialmente, el que busca Identificar, interpretar y fortalecer factores y elementos de la ilustración de bocetos de moda comprendidos dentro del proceso de diseño previa a la confección del prototipo final.

Se considera que dentro de las técnicas de ilustración analizadas la más utilizada por los diseñadores de moda en la ilustración, es acuarela y lápices de colores, siendo la ultima la que proporciona más detalle en su ilustración, así como un juego de luces y sombras.

De los estilos de ilustración que se examinaron se concluye que la mayoría de diseñadores de moda se enmarcan dentro de dos estilos, el realista, que presenta mayor detalle y texturas en su composición, y el sintético que tiene una ausencia de detalles constructivos, pero maneja la silueta y proporciones con rasgos sutiles y rápidos.

Dentro de la investigación se tuvo la oportunidad de observar y comparar bocetos, con sus respectivos prototipos de diseñadores de moda, donde se encontró una diferencia en sus proporciones, o formas generadas en la confección, con lo que se dedujo que existen varios factores que no son considerados dentro de la interpretación, así como la falta de la aplicación del dibujo geometral que se trabaja a escala y con las proporciones determinadas, ayudando a tener un referente claro al momento de la elaboración.

Esta información me sirvió para determinar un proceso que se debe seguir y los factores a analizar dentro de un bocetos, para obtener una mayor fidelidad en su prototipo final, considerando elementos que no están presentes gráficamente dentro de la ilustración, pero son elementales para la determinación de ciertos rasgos y elementos.

El haber realizado un análisis de varios bocetos de diferentes diseñadores de moda, enmarcados en diversos estilos, desarrolló en mí un mayor sentido de análisis de trazos dentro de la ilustración de moda, y facilidad para dar solución a los detalles constructivos propuestos, así como al definir el material textil adecuado que ayude a generar la silueta y la forma planteada, considerando a la calidad como su principal característica.

El haber aplicado en los bocetos analizados, el esquema planteado dentro de la investigación me ayudó para comprobar que cada uno de los puntos definidos son fundamentales para interpretar correctamente, ya que al observar la ficha de diseño del boceto, y relacionarlo con el prototipo ejecutado sin este análisis, existe demasiada diferencia y no se respeta la idea propuesta.

Dentro de las ilustraciones que se han visto durante el desarrollo de la investigación, se encuentran rasgos comunes en mangas, siluetas, cuellos y otros elementos, por lo que se concluye que la tercera parte del desarrollo de la investigación, donde se encuentran opciones para la interpretación geometral de los elementos más utilizados dentro de la moda, así como las características de materiales textiles y sus opciones de uso, resulta ser información muy útil que brinda diferentes elecciones de interpretación de rasgos, sirviendo de guía incluso para personas no ligadas a esta rama textil.

RECOMENDACIONES:

A partir del estudio y análisis realizado se recomienda:

• A los futuros diseñadores de moda, considerar la importancia del boceto y la información que este conlleva para su interpretación.

• Implementar un sistema de lectura de bocetos de moda, el mismo que sea establecido dentro del sistema productivo textil.

• Desarrollar a profundidad la interpretación gráfica de los insumos disponibles a nivel local.

Bibliografía

BAIGH, G. (2011). MANUAL DE TEJIDOS PARA DISEÑADORES DE MODA. BARCELONA: PARRAMÓN.

Borrelli, L. (2008). La Ilustración de Moda desde la pespectiva de los diseñadores. Barcelona: Blume.

DRUDI, E. (2010). FIGURE DRAWING FOR FASHION DESIGN. AMSTERDAN: THE PEPIN PRESS.

Fernández, Á. (2008). Dibujo para Diseñadores de Moda. Barcelona: Parramón.

Jaeger, A.(2009). Creadores de Moda. Barcelona: Parramón

Jones, S. J. (2002). Fashion Design. Barcelona: Blume.

Matharu, G.(2010). What is fashion Design?. Barcelona: Óceano.

Información obtenida de: http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=rh56uuV22yIC&oi=fnd&pg=PA7&dq=lapices+de+colores&ots=L1IeW3LGaf&sig=064MKIeLUoeVVzsQvQmrNS4l2K0#v=onepage&q=lapices%20de%20colores&f=false

Información obtenida de: http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=S78TtvOky1IC&oi=fnd&pg=PA6&dq=TECNICAS++DE+ILUSTRACI%C3%93N&ots=4wOJ4CMpV4&sig=FUtUq61lLhezZ_vHRyDQ6Z9s93c#v=onepage&q=TECNICAS%20%20DE%20ILUSTRACI%C3%93N&f=false

Información obtenida de: http://lcasesoresdeimagen.blogspot.com/

Información obtenida de: http://www.telas.es/genero-de-puno.html

Información obtenida de: http://blog.telas.es/tag/ribetes/

Información obtenida de: http://seoanetextil.blogspot.com/2011_04_01_archive.html

Información obtenida de: http://conhiloytelas.blogspot.c

CITAS BIBLIOGRÁFICAS

CITA 1 Borrelli, L. (2008). La Ilustración de Moda desde la pespectiva de los diseñadores. Barcelona:Blume.

CITA 3 Jones, S. J. (2002). Fashion Design. Barcelona: Blume.

CITA 4 Fernández, Á. (2008). Dibujo para Diseñadores de Moda. Barcelona: Parramón.

CITA 5 Borrelli, L. (2008). La Ilustración de Moda desde la pespectiva de los diseñadores. Barcelona: Blume.

CITA 6 Borrelli, L. (2008). La Ilustración de Moda desde la pespectiva de los diseñadores. Barcelona: Blume.

CITA 7 Borrelli, L. (2008). La Ilustración de Moda desde la pespectiva de los diseñadores. Barcelona: Blume.

CITA 8 Borrelli, L. (2008). La Ilustración de Moda desde la pespectiva de los diseñadores. Barcelona: Blume.

CITA 9 Fernández, Á. (2008). Dibujo para Diseñadores de Moda. Barcelona: Parramón.

CITA 10 Fernández, Á. (2008). Dibujo para Diseñadores de Moda. Barcelona: Parramón.

CITA 11 Fernández, Á. (2008). Dibujo para Diseñadores de Moda. Barcelona: Parramón.

CITA 12 Borrelli, L. (2008). La Ilustración de Moda desde la pespectiva de los diseñadores. Barcelona: Blume.

CITA 13 Drudi, E. (2010). Figure Drawin for Fashion Design. Amsterdan: The Pepin Press.

CITA 14 Baugh, G. (2011). Manual De Tejidos Para Diseñadores De Moda. Barcelona: Parramon.

CITA 15 Baugh, G. (2011). Manual De Tejidos Para Diseñadores De Moda. Barcelona: Parramon.

CITA 16 Baugh, G. (2011). Manual De Tejidos Para Diseñadores De Moda. Barcelona: Parramon.

CITA 17 Borrelli, L. (2008). La Ilustración de Moda desde la pespectiva de los diseñadores. Barcelona: Blume.

FIG 1 Recuperado 15/05/2014 de http://trendland.com/antonio-soares-fashion-illustrations/antonio-soares-fashion-illustrations-3/

FIG 2 Recuperado 15/05/2014 de http://1.bp.blogspot.com/-0QRPuClKgS0/UfXvkBdm2VI/AAAAAAAAEyU/AQ6qndvQkmE/s1600/Fashion+Illustration+(Sabine+Pieper+4)+.jpg

FIG 3 Recuperado 15/05/2014 de http://m1.behance.net/rendition/modules/75565095/disp/dd2eba50ec2f4097c5b916ceb6df9b32.jpg

FIG 4 Recuperado 1/05/2014 de http://trendland.com/wp-content/uploads/2013/04/ignasi-monreals-fashion-illustrations.jpg

FIG 5 Recuperado 8/04/2014 de http://www.rockygirlparis.fr/wp-content/uploads/2012/02/hall_ohara.jpg

FIG 6 Recuperado 8/04/2014 de http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQCyjVu42aQ5rqj9VVoOiiiaNC2Wp1P_u8722smkqKjm_w08Jhu

FIG 7 Recuperado 8/04/2014 de http://25.media.tumblr.com/tumblr_lvjqlehF9U1r2d9mdo1_1280.jpg

FIG 8 Recuperado 12/06/2014 de http://scstylecaster.files.wordpress.com/2014/02/betseyjfw14sketch.jpg?w=1024&h=1314

FIG 9 Recuperado 11/04/2014 de http://trendland.com/wp-content/uploads/2013/03/antonio-soares-fashion- illustrations-12.jpg

FIG 10 Recuperado 10/06/2014 de http://trendland.com/wp-content/uploads/2013/03/antonio-soares-fashion-illustrations-14.jpg

FIG 11 Recuperado 10/06/2014 de http://1.bp.blogspot.com/-9lzkoqmsjbU/Ui5rrFp2Z5I/AAAAAAAAAFs/KdiligEie-I/s1600/bocetos_vestidos_rosa_clara.png

FIG 12 Recuperado 10/06/2014 de http://fc03.deviantart.net/fs12/f/2006/319/9/e/Fashion_Sketches_by_RocknessMonster.jpg

FIG 13 Recuperado 10/06/2014 de https://img1.etsystatic.com/005/1/7029138/il_fullxfull.408174875_ldut.jpg

FIG 14 Recuperado 11/06/2014 de http://www.elblogoferoz.com/wp-content/uploads/2011/08/arturo-3.jpg

FIG 15 Recuperado 10/06/2014 de http://2.bp.blogspot.com/-TnfyiPgjfz8/UbaGOr7vaKI/AAAAAAAAAGw/_- twzeGPiBc/s1600/Ficha_tecnica_3.JPG

FIG 16 Recuperado 12/06/2014 de http://www.hombresyestilos.com/2011/06/marc-jacobs-moda-otono-2011-hombre.html

FIG 17 Recuperado 12/06/2014 de http://www.fondoshd.mx/wallpaper/1280x800/1826-fluent-red-dress.html

FIG 18 Recuperado 12/06/2014 de http://www.thefashionspot.com/runway-news/339243-valentino-spring-2014-2/#/slide/1

FIG 19 Recuperado 12/06/2014 de http://cristinamaser.com/pensamientosimagenes-una-eleccion-segura/

FIG 20 Recuperado 12/06/2014 de http://3.bp.blogspot.com/-nIseHjrYbJY/UAkBBvEraZI/AAAAAAAADRI/ccqU12RwYQE/s640/Imagen+1.png

FIG 21 Recuperado 10/06/2014 de http://crazyclassychic.com/tag/fashion-2/page/5/

FIG 22 Recuperado 10/06/2014 de http://lianamurray.blogspot.com/2011/04/vogue-controversies-curves.html

FIG 23 frisoni,b.(2007).colección otoño invierno 2006/2007[imagen]. (borrelli, la ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores, 2008)

FIG 24 peter som.som,p.(2007).primavera2007[imagen]. (borrelli, la ilustración de moda desde la perspectiva de los diseña dores, 2008)

FIG 25 zandra rodhes.rodhes.z.(2003).tie dyed muskrat[imagen]. (borrelli, la ilustración de moda desde la perspectiva de los diseñadores, 2008)

FIG 26 Denis SimachëvSIMACHËV,D.(2006).CHUKOTKA[imagen]. (BORRELLI, LA ILUSTRACIÓN DE MODA DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS DISEÑADORES, 2008)

FIG 27 CHAPURIN.(2007).Primavera/Verano2007[imagen]. (BORRELLI, LA ILUSTRACIÓN DE MODA DESDE LA PERSPECTI VA DE LOS DISEÑADORES, 2008)

FIG 28 LEROY,V.(2005).Primavera/Verano2005[imagen]. (BORRELLI, LA ILUSTRACIÓN DE MODA DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS DISEÑADORES, 2008)

FIG 29 Recuperado 10/06/2014 http://www.stylecaster.com/new-york-city-opera-taps-designers-sketch-iconic-opera-cha racters/#ixzz33dkgIV3d

FIG 30 Recuperado 10/06/2014 http://www.stylecaster.com/new-york-city-opera-taps-designers-sketch-iconic-opera-cha racters/#ixzz33dkgIV3d

FIG 31 CUEVA,P.2011.Recuperado de: https://scontent-a-mia.xx.fbcdn.net/hphotos-ash2/t1.0-9/251666_1015 0614240560231_1703816_n.jpg

FIG32 CUEVA,P.2011.Recuperado de: https://fbcdn-sphotos-b-a.akamaihd.net/hphotos-ak-frc3/t1.0-9/251292 _10150614273055231_6585183_n.jpg

Investigación: Gabriela Monsalve

Diagramación: Jonny Patiño (0984851972)

© Todos los derechos reservados.