

Dibujo

para diseñadores de

Moda

Ángel Fernández / Gabriel Martín Roig

AULA
DE
DIBUJO
Profesional



 parramon

Dibujo
para diseñadores de

Moda

AULA
DE
DIBUJO
Profesional

 parramon

Dibujo para diseñadores de moda

proyecto y realización de
PARRAMÓN PAIDOTRIBO

dirección editorial
MARÍA FERNANDA CANAL

edición *ayudante editorial y archivo*
iconográfico
TOMÀS UBACH M^a CARMEN RAMOS

textos
GABRIEL MARTÍN ROIG

realización de los dibujos
ÁNGEL FERNÁNDEZ
GABRIEL MARTÍN ROIG
ANNA VILA

*diseño de la
colección*
JOSEP
GUASCH

*maquetación
y
compaginación*
ESTUDI
GUASCH, S.L.

*fo
to
gr
afí
as*

N
O
S
&
S
O
T
O
Q
U
I
M
FÀ
B
R
E
G
A
S

Sexta edición © 2015 ParramónPaidotribo
www.parramon.com E-mail: parramon@paidotribo.com

ISBN: 978-84-342-2992-1 ISBN EPUB: 978-84-342-9994-8
THEMA: AFF, AGZ

Derechos exclusivos de edición para todo el mundo

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra mediante cualquier medio o procedimiento, comprendidos la impresión, la reprografía, el microfilm, el tratamiento informático o cualquier otro sistema, sin permiso escrito de la editorial. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley



Sumario

Presentación

ELECCIÓN Y USO DE LOS MATERIALES

Trazos, manchas y soportes

Lápices de grafito

Pasteles y lápices conté

Lápices de colores

Rotuladores y marcadores

Tintas y pinceles

Tintas de colores y acuarelas

Guache y acrílicos

Soportes para el dibujo: papel y cuadernos

EL ESTUDIO DE LA FIGURA HUMANA ESTILIZADA

La figura como ilustración de moda

La figura desnuda

Proporciones del cuerpo

Esquematización y síntesis de la figura

Estudio del perfil del cuerpo: el figurín

Estilización de la figura

El estudio de la pose

El equilibrio y el ritmo del figurín

La importancia del torso

Las poses recurrentes del diseño de moda

Brazos y manos

Piernas y pies

Dibujando la cabeza del figurín

Proporciones de la cabeza: visión frontal y perfil

Estilización de la cabeza

Estudio de las partes de la cara: dibujando los ojos y la nariz

Dibujando la boca y las orejas

El pelo: texturas y peinados

El estudio de la figura vestida

Vestir el cuerpo, ceñir la ropa

Pliegues y arrugas

Estudio de los drapeados: caídas, bies y tablas

Texturas, la apariencia táctil del vestido

Algunas texturas con el pincel

Los estampados: explorar formas y colores

Sombreado básico de la figura

Maneras de sombrear el ropaje

Dibujando los complementos

DESARROLLO DE UN PROYECTO

Conocer el cliente y el mercado

Clientes y empresas

La colección: grupo de ideas

Desarrollo de una colección

Investigación y documentación permanente

Recopilar información

La forma de los objetos

Un recortable de papel de seda

Abstraer ideas de la arquitectura, la historia y el arte

El estudio de la silueta

El tejido como fuente de inspiración

El modelaje, el arte de los pliegues

Explorar el colage

El *sketch-book*: laboratorio de ideas

Dominio de los colores y del estilo

El conocimiento de los colores

Interacción entre los colores

Técnicas de coloreado

Estilos de ilustración

El ordenador aplicado al diseño

EL DIBUJO TÉCNICO

De lo artístico a lo industrial

Presentación del diseño a un cliente

La ficha técnica

Cotas y baremos de medidas

Símbolos de confección

Glosario visual de moda

Cuellos y escotes

Hombros y mangas

Camisas, blusas, vestidos, formas y acabados

Pantalones y faldas

Paso a paso

Dibujando un figurín

El dominio de la línea: figurín con tinta

El dominio de las tramas

Figurín con aguadas de tinta

Colorear con lápices de colores

Figurín masculino con chaqueta estampada a cuadros

Transferir una imagen: figurín con acrílico

Figurín con pastel y guache

Un proyecto: el vestido medusa

Glosario

Bibliografía y agradecimientos

Dibujo para diseñadores de moda

Presentación

La moda es el arte de presentar al público la propia apariencia personal, el cultivo de la imagen, a pesar de que en ella también se dan cita desde efectos psicológicos y culturales hasta políticos y filosóficos. El cuidado premeditado del vestuario permite atraer la atención sobre un determinado individuo, potenciar la mirada, al amplificarla, diversificarla, organizarla, modularla y matizarla.

Su principal objetivo es evitar el olvido de su presencia subrayando los aspectos más atractivos y sorprendentes de su apariencia.

Para reforzar una imagen no basta con crear un cliché o patrón y repetirlo hasta la saciedad, sino todo lo contrario, es necesario mutar el modelo, cambiarlo constantemente para renovar nuestra capacidad de sorpresa. Esta renovación constante provoca que el vestuario, como condición o apariencia externa, se convierta en un soporte o instrumento de expresividad, libertad y creatividad artística.



“¿Es un arte la moda? Esta pregunta hace años que está planteada. Pero no concierne a la moda en sí misma. De hecho, al igual que el cine, la pintura, la música, la literatura, la poesía, etc., la moda es un arte si es realizada por un artista (...).”



Pierre Bergé. *Universo de la Moda*. Yves Saint Laurent Ediciones Polígrafa.



Al igual que muchas disciplinas artísticas, los diseñadores de moda utilizan el dibujo como parte esencial del proceso creativo, como obra primigenia que ayuda a clarificar las primeras sensaciones y ocurrencias formales. Aunque muchos trabajan directamente sobre el maniquí, es difícil encontrar alguno que prescindiera del dibujo como punto de partida, pues los trazos y las manchas que fluyen sobre un papel son los primeros aliados de la imaginación. El dibujo, en tanto que soporte esencial de cualquier práctica artística, es el único fundamento sólido sobre el que puede desarrollarse la obra creativa de un diseñador de moda. Cuanto mejor dibuje, mayor será su capacidad de comunicación y mejor sabrá visualizar y percibir sus propias ideas. Una disposición abierta al lenguaje del dibujo de moda y al conocimiento y uso de los materiales artísticos permite averiguar qué formas, qué resolución plástica y en qué formato puede uno expresarse de la manera más adecuada.

La utilidad del dibujo de moda abarca desde la inspiración para el diseñador hasta la expresión de un estilo

característico aplicable a los books de moda, las revistas y la publicidad en general. Éste, además de proyectar la creatividad del artista, debe contener algunos rasgos técnicos que ofrezcan información práctica y conviertan la imagen en un punto de partida del proceso industrial de confección. Si bien la creatividad es inherente al artista, el conocimiento de las técnicas de dibujo de moda puede asimilarse tras un proceso de aprendizaje dirigido. Este libro pretende acercar el “oficio” de dibujar a aspirantes, a diseñadores de moda, a ilustradores y a cualquiera que se sienta atraído por el fascinante mundo del estilo. Permite al lector familiarizarse con los procesos y técnicas de dibujo empleados en la fase creativa del diseño de moda: dibujo de la figura humana, construcción de figurines, uso de los materiales artísticos, coloración, conocimiento y recreación de los tejidos, etc. Todo este contenido se estructura de manera similar al temario que ofrecen los cursos de las escuelas de moda. Las unidades temáticas y los ejercicios prácticos se acompañan, en todo momento, de ejemplos gráficos y secuencias que permiten superar fácilmente cualquier dificultad que presente el diseño.

Ángel Fernández

Diplomado en Diseño de Moda en la escuela de Diseño de Moda Lanca de Bilbao. Estudia dibujo y pintura en el Museo de Reproducciones Artísticas de Bilbao. Postgraduado en Fashion Design Women’s Wear por el Central Saint Martin’s College de Londres.

Desde hace más de veinte años compagina el diseño profesional de moda (para diferentes firmas como Mid-e, Divinas Palabras, Manuel Albarán...) con la experiencia

docente en centros de moda e ilustración. Desde 1998 es profesor del Institut Català de la Moda de Barcelona.

Gabriel Martín Roig

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona, en la especialidad de pintura. Máster en museología y gestión del patrimonio artístico, etnológico y cultural por el departamento de Historia del Arte, de Antropología Social e Historia de América y África, Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Barcelona. Postgraduado en comisariado de exposiciones de arte contemporáneo, por la Fundación "La Caixa" de Barcelona. Su trayectoria profesional se desarrolla entre la publicación de libros de técnicas artísticas, historia del arte y patrimonio arquitectónico, y la docencia en academias de arte.

Elección y uso de los Materiales

"EL MODISTO DEBE SER ARQUITECTO PARA EL CORTE, ESCULTOR PARA LA
FORMA, PINTOR PARA LOS COLORES, MÚSICO PARA LAS ARMONÍAS Y FILÓSOFO
PARA CREAR ESTILO."
Cristóbal Balenciaga.





Trazos, manchas y soportes.



ÁNGEL FERNÁNDEZ.
PROPUESTA PARA TOP Y FALDA, 2004. *BOCETO REALIZADO CON LÁPIZ DE
GRAFITO, ROTULADORES Y AGUADA.*

El conocimiento de los
materiales de dibujo



facilita la interpretación del diseño, mejora la caracterización, la reproducción de las texturas, los estampados de los ropajes y da a la ilustración una energía complementaria. Todo esto hace al producto final más entendedor, lo cual facilita la comunicación con el cliente. En el dibujo de moda se utiliza una gran variedad de medios; en este apartado, vamos a prestar atención a los más habituales entre los profesionales del sector, estudiándolos en todas sus facetas y relacionándolos directamente con el diseño de figurines. Cuanto mayor vocabulario plástico seamos capaces de dominar más ricas serán las ilustraciones de nuestros proyectos.

Lápices de grafito

Cuando pensamos en el dibujo, el primer medio con que lo relacionamos es el lápiz de grafito, con todas las posibles gradaciones, desde el más duro al más blando. Es el medio más adecuado para dibujar figuras monocromas con trazos lineales que subrayan su perfil.

UN TRAZO LIMPIO Y PLOMIZO

El grafito es el instrumento más inmediato y accesible para empezar a dibujar cualquier modelo.

Se trata de una sustancia de color gris plomizo de la que se componen las minas de los lápices. Es un material de naturaleza grasa y de fácil borrado, que proporciona un trazo limpio y preciso. Su único mantenimiento consiste en sacarle punta.

INTENSIDAD DEL TRAZO

La firmeza y expresividad del trazo dependen de dos factores: de la presión ejercida contra el papel al dibujar y del grado de dureza del lápiz.

Para obtener un mejor resultado conviene prestar atención a las letras impresas en el lateral de la mina, pues determinan el grado de dureza de cada lápiz. Así, los lápices que incluyen de la letra H hasta la 9H son los que ofrecen un trazo más débil. Se usan para las primeras fases de abocetado. Los lápices que abarcan de la letra B a la 6B son los preferidos por los diseñadores que imprimen carácter al trazo, pues controlando la presión ejercida son capaces de proporcionar, a la vez, líneas suaves y trazos oscuros e intensos.



Existen diferentes gradaciones de lápices de grafito: los que incorporan la letra B proporcionan un gris más intenso, mientras que los marcados con la letra H ofrecen tonos más suaves.





Los lápices estilográficos proporcionan un trazo muy fino y preciso. Son muy adecuados para abocetar o resolver detalles.



Aunque poco habituales en el diseño de moda, el grafito se puede presentar también en barras cilíndricas, cuadradas o hexagonales de distinto grosor, muy interesantes para efectuar sombreados rápidos.

FIGURINES CON LÁPIZ

Suelen utilizarse en las primeras fases del proyecto, en el encaje y resolución formal de la figura. Por lo general, el dibujo suele realizarse casi exclusivamente con línea. Para dar mayor calidad al perfil de la figura, el artista debe ir modificando de manera constante su grosor a fin de obtener variedad y romper con la uniformidad de la línea. La inclinación del lápiz es decisiva en este menester, pues

cuanto más inclinado lo coloquemos, más gruesa será la línea.

TRABAJO CON PORTAMINAS

Los lápices estilográficos, o portaminas, cuentan con un botón pulsador que permite liberar la mina de grafito a medida que ésta se va gastando. Su aplicación es muy variada en las diferentes fases del diseño. Puede utilizarse un estilográfico con una mina de 0,5 cm para abocetar o garabatear ideas en un cuaderno, u otro con minas de 0,3 a 0,9 mm que, además de resolver las primeras fases del dibujo, permiten una mayor calidad y precisión en los detalles. También ofrecen la ventaja de no tener que ser afiladas.

Al igual que los lápices convencionales, las minas presentan igual variedad de durezas.



Los lápices de grafito son más adecuados para efectuar trabajos lineales, donde cobra gran importancia el perfil de la figura y las prendas.

pasteles y lápices conté



Los pasteles se componen de pigmento seco pulverizado, mezclado con un medio aglutinante hasta formar una pasta que, al endurecerse, forma las barras o minas de color características. Son lo más cercano al color puro, sin presentar apenas intervención de elementos ajenos al pigmento. El lápiz conté es una creta aglutinada con un agente más graso que permite un trazo grueso e intenso.

PASTELES BLANDOS Y DUROS

Las barras de pastel se clasifican en blandas o duras, según la cantidad de aglutinante que incorporan.

Los pasteles blandos se presentan en forma de barras cilíndricas muy quebradizas, que se deshacen con facilidad durante su uso, dejando manchas intensas de color sobre el

papel. La suave densidad de los pasteles blandos crea ricos efectos pictóricos. Los pasteles duros se presentan en barras más delgadas y de sección generalmente cuadrada. Su consistencia es muy parecida a la de las cretas. Son más compactos debido a que tienen mayor cantidad de goma aglutinante. Pueden emplearse combinados con los pasteles blandos y los lápices conté. Apenas ensucian el papel, no sueltan polvo y permiten dibujar con mayor facilidad que los pasteles blandos.



El trazo del rotulador recorta el perfil de la figura mientras que los pasteles añaden una nota de color intenso al figurín.



El pastel blando se presenta en forma de barra cilíndrica muy quebradiza. Las barras duras ofrecen mayor consistencia y se sirven en forma de barras cuadradas.



Los pasteles ofrecen un gran surtido de colores saturados e intensos, con una entonación muy cercana al pigmento puro.



Éstas son las dos maneras básicas de trabajar el pastel: combinando tramas de trazos de distintos colores o mezclando el color sobre el soporte mediante difuminados.

TÉCNICA DE APLICACIÓN

La técnica del pastel permite trabajar a partir de trazos y manchas, pero lo habitual es que el profesional difumine unos y otras para lograr superficies de color aterciopelado. Todo, o casi todo, es cuestión de manipular el color con los dedos, difuminando y extendiéndolo sobre el papel con la mano o con un trapo de algodón, construyendo la imagen a partir de manchas y toques de color directo; así, las distintas tonalidades se mezclan directamente sobre el soporte creando degradados o suaves transiciones de color. Estos difuminados pueden combinarse con trazos o tramas de trazos lineales de gran intensidad que proporcionarán un aspecto vigoroso a nuestros diseños.

LOS LÁPICES CONTÉ O CRETA

Los colores conté se aplican por frotación y producen un efecto similar al carbón. Por su dureza, se utilizan tanto para trazar finas líneas como para amplias zonas tonales. Pueden combinarse con las barras de pastel; de esta manera,