



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA**  
**CARRERA DE DISEÑO DE MODAS**

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en  
Procesos y Diseño de Moda

“Análisis de métodos y técnicas de ilustración de indumentaria infantil”

**Autora:** Jaramillo Moreira, Lesly Melissa

**Tutora:** Ing. Mg. López Barrionuevo, Nancy Margarita

**Ambato – Ecuador**  
**Septiembre, 2022**

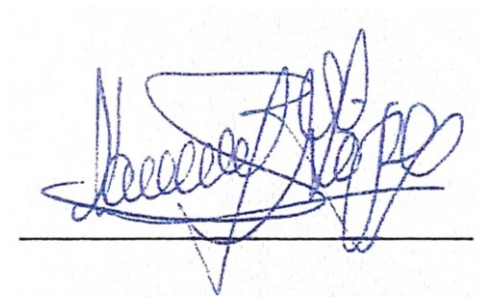
## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema:

**“Análisis de métodos y técnicas de ilustración de indumentaria infantil”**  
de la alumna **Lesly Melissa Jaramillo Moreira**, estudiante de la carrera de **Diseño de Modas**, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, septiembre, 2022

LA TUTORA

A handwritten signature in blue ink, written over a horizontal line. The signature is stylized and appears to be 'Nancy Margarita López Barrionuevo'.

Ing. Mg. Nancy Margarita López Barrionuevo

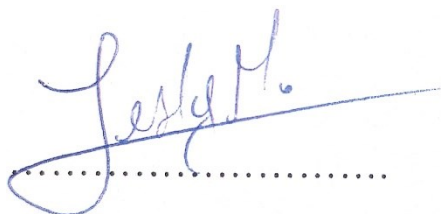
C.C.: 1801417286

## AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación **“Análisis de métodos y técnicas de ilustración de indumentaria infantil”**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, septiembre, 2022

LA AUTORA



Lesly Melissa Jaramillo Moreira

C.C.: 131652334-7

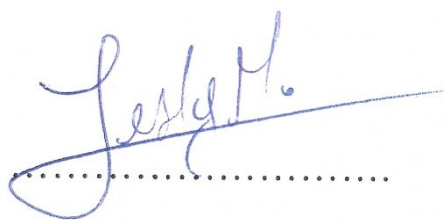
## DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora.

Ambato, septiembre, 2022

LA AUTORA



Lesly Melissa Jaramillo Moreira

C.C: 131652334-7



## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema “**Análisis de métodos y técnicas de ilustración de indumentaria infantil**” de **Lesly Melissa Jaramillo Moreira**, estudiante de la carrera de **Licenciatura en Procesos y Diseño de Modas**, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, septiembre, 2022

Para constancia firman

---

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

---

NOMBRES Y APELLIDOS

MIEMBRO CALIFICADOR

---

NOMBRES Y APELLIDOS

MIEMBRO CALIFICADOR

## DEDICATORIA

*A Dios por estar a mi lado y permitirme avanzar, por no dejarme llevar por malos tiempos y alentarme a conseguir mis objetivos.*

*A mi madre Lidia Moreira por motivarme a seguir lo que más me gusta, por apoyarme en mi crecimiento personal y profesional. Por sacrificar su tiempo y trabajo para brindarme una buena educación. Por ser símbolo de fortaleza, alegría, carácter y esfuerzo.*

*A mi gata Luanna por acompañarme en mis días más largos.*

*Lesly Melissa Jaramillo Moreira*

## AGRADECIMIENTO

*A mi madre por estar conmigo en cada paso que doy y darme el coraje para no rendirme.*

*A mi tutora Ing. Mg. Margarita López por ofrecerme su apoyo incondicional en este proceso académico.*

*A todos los docentes que me acompañaron en mi carrera universitaria, que creyeron en mí y me instruyeron para culminar exitosamente mis estudios.*

*Lesly Melissa Jaramillo Moreira*

## ÍNDICE GENERAL

<b>PORTADA.....</b>	<b>i</b>
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR.....</b>	<b>ii</b>
<b>AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....</b>	<b>iii</b>
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....</b>	<b>iv</b>
<b>DERECHOS DE AUTOR.....</b>	<b>v</b>
<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>vi</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>ÍNDICE GENERAL.....</b>	<b>viii</b>
<b>ÍNDICE DE TABLA.....</b>	<b>ix</b>
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS.....</b>	<b>xi</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>xiv</b>

## CAPÍTULO I

### 1. MARCO TEÓRICO

1.1 Tema.....	16
1.2 Planteamiento del problema.....	16
1.2.1 Contextualización (Macro, Meso, Micro) .....	17
1.2.2 Árbol de problemas.....	19
1.2.2.1 Análisis crítico.....	20
1.3 Justificación.....	21
1.4 Objetivos.....	22
1.4.1 Objetivo general.....	22
1.4.2 Objetivos específicos.....	22
1.5 Antecedentes de la investigación (Estado del Arte) .....	22
1.6 Fundamentación legal.....	26
1.7 Categorías fundamentales.....	28
1.7.1 Redes conceptuales.....	29
1.8 Bases Teóricas.....	31
1.9 Formulación de hipótesis.....	47
1.10 Señalamiento de las variables.....	47
1.10.1 Variable dependiente.....	47
1.10.2 Variable independiente.....	47

## CAPÍTULO II

### 2. METODOLOGÍA

2.1 Método.....	48
2.1.1 Enfoque de la investigación.....	48
2.1.3 Nivel o tipo de Investigación.....	48
2.1.2 Modalidad Básica de la Investigación.....	49

2.2 Población y muestra.....	49
2.3 Operacionalización de variables.....	51
2.4 Técnicas de recolección de datos.....	53

### **CAPÍTULO III**

#### **3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	54
3.1.2. Resultados.....	90
3.2 Verificación de hipótesis.....	134

### **CAPÍTULO IV**

#### **4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

4.1 Conclusiones .....	136
4.2 Recomendaciones.....	138
BIBLIOGRAFIA.....	139
ANEXOS.....	142

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Árbol de problemas.....	19
<b>Gráfico 2:</b> Categorías fundamentales.....	28
<b>Gráfico 3:</b> Red conceptual. Variable independiente. ....	29
<b>Gráfico 4:</b> Red conceptual. Variable dependiente.....	30

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Población y muestra.....	50
<b>Tabla 2:</b> Operalización de variables. Variable independiente.....	51
<b>Tabla 3:</b> Operalización de variables. Variable dependiente.....	52
<b>Tabla 4:</b> Según su criterio, ¿Qué universos de vestuario predominan en el segmento infantil?.....	55
<b>Tabla 5:</b> Cree usted que, ¿Las necesidades estéticas en la indumentaria infantil son importantes para una propuesta de diseño? ¿Por qué?.....	57
<b>Tabla 6:</b> Considera usted que, ¿Las necesidades funcionales en la indumentaria son importantes para una propuesta de diseño infantil? ¿Por qué?.....	59
<b>Tabla 7:</b> Estima usted que, ¿La enseñanza de artes plásticas es importante para el estudiante de Diseño de Moda? Por ejemplo, Dibujo y pintura. ¿Por qué?.....	61
<b>Tabla 8:</b> ¿Cree que la ilustración de moda infantil manual permite representar mejor las ideas del diseñador? ¿Por qué?.....	63
<b>Tabla 9:</b> ¿Qué requisitos o conocimientos básicos debería tener un diseñador para iniciar en la ilustración de moda infantil manual?.....	65
<b>Tabla 10:</b> ¿Considera fundamental para el ilustrador de moda conocer los métodos de dibujo (Serie de pasos ordenados que se sigue para obtener un resultado, por ejemplo, el collage) para aplicarlos en el segmento infantil? ¿Por qué?.....	67
<b>Tabla 11:</b> Estima que, ¿Es necesario conocer algunas técnicas de ilustración (materiales y su manera de usarlos, por ejemplo, las acuarelas) para obtener buenos resultados en el ámbito de la moda infantil? ¿Por qué?.....	69
<b>Tabla 12:</b> ¿Qué tips/recomendaciones daría en relación a métodos y técnicas de ilustración?.....	71
<b>Tabla 13:</b> ¿Considera fundamental para el ilustrador de moda conocer los métodos de dibujo (Serie de pasos ordenados que se sigue para obtener un resultado, por ejemplo, el collage) para aplicarlos en el segmento infantil? ¿Por qué?.....	73
<b>Tabla 14:</b> ¿Qué tips/recomendaciones daría en relación a métodos de ilustración? .....	75



<b>Tabla 15:</b> ¿Estima que es necesario conocer algunas técnicas de ilustración (materiales y su manera de usarlos, por ejemplo, las acuarelas) para obtener buenos resultados en el ámbito de la moda infantil? ¿Por qué?.....	77
<b>Tabla 16:</b> ¿Considera que la ilustración de moda infantil digital agiliza el proceso creativo? ¿Por qué?.....	79
<b>Tabla 17:</b> ¿Qué técnicas de ilustración de moda digital conoce?.....	81
<b>Tabla 18:</b> Análisis bibliográfico. Libro ilustración de moda contemporánea.....	83
<b>Tabla 19:</b> Análisis bibliográfico. Libro Figurines de moda. Técnicas y estilos.....	84
<b>Tabla 20:</b> Análisis bibliográfico. Libro Enciclopedia de técnicas de ilustración de moda. Una guía visual completa con instrucciones paso a paso para su puesta en práctica.....	85
<b>Tabla 21:</b> Análisis bibliográfico. Libro Dibujo y diseño de modas.....	86
<b>Tabla 22:</b> Análisis bibliográfico. Libro Ilustración de moda. Técnicas y medios.....	87
<b>Tabla 23:</b> Análisis bibliográfico. Libro Técnicas y procedimientos en la ilustración de moda.....	88
<b>Tabla 24:</b> Análisis bibliográfico. Libro El color en la ilustración de moda. Técnicas de dibujo y pintura.....	89

## ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Imagen 1:</b> Ilustración de moda.....	31
<b>Imagen 2:</b> Figurines de moda.....	32
<b>Imagen 3:</b> Figurines de moda blanco y negro.....	32
<b>Imagen 4:</b> Canon de proporción.....	33
<b>Imagen 5:</b> Canon infantil.....	33
<b>Imagen 6:</b> Vistas anatómicas.....	34
<b>Imagen 7:</b> Vista de perfil.....	34
<b>Imagen 8:</b> Vista 3/4.....	35
<b>Imagen 9:</b> Poses y movimientos.....	35
<b>Imagen 10:</b> Poses y movimientos líneas guía.....	36
<b>Imagen 11:</b> Figurín de moda vestido.....	36
<b>Imagen 12:</b> Técnicas de expresión varias.....	37
<b>Imagen 13:</b> Técnicas de expresión húmedas.....	37
<b>Imagen 14:</b> Técnicas de expresión y figurines.....	37
<b>Imagen 15:</b> Rostro con Illustrator.....	38
<b>Imagen 16:</b> Representación visual.....	38
<b>Imagen 17:</b> Técnica imitación.....	39
<b>Imagen 18:</b> Técnica collage.....	39
<b>Imagen 19:</b> Textiles.....	40
<b>Imagen 20:</b> Ilustración print.....	40
<b>Imagen 21:</b> Ilustración denim.....	41
<b>Imagen 22:</b> Ilustración de tejido de punto.....	41
<b>Imagen 23:</b> Ilustración transparencias.....	42
<b>Imagen 24:</b> Ilustración de pieles.....	42
<b>Imagen 25:</b> Texturas.....	43
<b>Imagen 26:</b> Variable Indumentaria infantil.....	43
<b>Imagen 27:</b> Diseño Indumentaria infantil.....	44
<b>Imagen 28:</b> Universo de vestuario casual.....	44
<b>Imagen 29:</b> Funcionalidad indumentaria infantil.....	45
<b>Imagen 30:</b> Estética Indumentaria infantil.....	45
<b>Imagen 31:</b> El color en la ilustración.....	46

<b>Imagen 32:</b> Colores primarios.....	46
<b>Imagen 33:</b> Colores secundarios.....	46
<b>Imagen 34:</b> Colores terciarios.....	47
<b>Imagen 35:</b> Ilustración de indumentaria de color negro.....	47
<b>Imagen 36:</b> Bebé jugando.....	90
<b>Imagen 37:</b> Infante pintando.....	91
<b>Imagen 38:</b> Niña 5-8 años.....	91
<b>Imagen 39:</b> Niña etapa junior.....	92
<b>Imagen 40:</b> Caída de materiales para crear indumentaria.....	93
<b>Imagen 41:</b> Vestibilidad en la ropa.....	93
<b>Imagen 42:</b> Vestibilidad en zonas específicas.....	94
<b>Imagen 43:</b> Representación de arrugas en la ropa.....	94
<b>Imagen 44:</b> Dibujo de pespuntos.....	95
<b>Imagen 45:</b> Líneas guía en infante.....	95
<b>Imagen 46:</b> Dibujo de volantes.....	96
<b>Imagen 47:</b> Luces y sombras en niños.....	97
<b>Imagen 48:</b> Luces y sombras en niños a color.....	97
<b>Imagen 49:</b> Collage de moda.....	98
<b>Imagen 50:</b> Método por captura.....	98
<b>Imagen 51:</b> Imitación de texturas con lápices de colores.....	99
<b>Imagen 52:</b> Imitación de pose y rostro de Georgia Palmer.....	99
<b>Imagen 53:</b> Collage 3D de moda.....	100
<b>Imagen 54:</b> Collage 2D de moda.....	100
<b>Imagen 55:</b> Texturas por captura en hojas.....	100
<b>Imagen 56:</b> Materiales para técnicas de expresión.....	101
<b>Imagen 57:</b> Materiales para técnicas de expresión.....	101
<b>Imagen 58:</b> Lápices: sepia, grafito y carboncillo.....	102
<b>Imagen 59:</b> Texturas con lápiz de carbón.....	103
<b>Imagen 60:</b> Ilustración con lápiz grafito.....	103
<b>Imagen 61:</b> Ilustración con lápiz sepia.....	103
<b>Imagen 62:</b> Lápices de colores.....	104
<b>Imagen 63:</b> Ilustración con lápices de colores.....	105
<b>Imagen 64:</b> Crayones.....	106

<b>Imagen 65:</b> Degradado con crayones.....	106
<b>Imagen 66:</b> Raspado con crayones.....	106
<b>Imagen 67:</b> Falso grabado con crayones.....	107
<b>Imagen 68:</b> Ilustración con crayones.....	107
<b>Imagen 69:</b> Marcadores de alcohol.....	108
<b>Imagen 70:</b> Ilustración con marcadores de alcohol y bolígrafo.....	109
<b>Imagen 71:</b> Ilustración con marcadores de alcohol.....	109
<b>Imagen 72:</b> Bolígrafos de colores.....	110
<b>Imagen 73:</b> Ilustración con bolígrafo azul.....	111
<b>Imagen 74:</b> Tizas pasteles.....	112
<b>Imagen 75:</b> Ilustración con tizas pasteles.....	113
<b>Imagen 76:</b> Acuarelas.....	114
<b>Imagen 77:</b> Ilustración con acuarelas.....	115
<b>Imagen 78:</b> Acrílicos.....	116
<b>Imagen 79:</b> Ilustración con acrílicos.....	116
<b>Imagen 80:</b> Tinta china negra.....	117
<b>Imagen 81:</b> Ilustración con tinta china negra.....	117
<b>Imagen 82:</b> Gouaches.....	118
<b>Imagen 83:</b> Ilustración con gouaches.....	119
<b>Imagen 84:</b> Maquillaje.....	120
<b>Imagen 85:</b> Ilustración con maquillaje.....	120
<b>Imagen 86:</b> Washi tapes.....	121
<b>Imagen 87:</b> Ilustración con washi tapes.....	122
<b>Imagen 88:</b> Muestras de textiles.....	122
<b>Imagen 89:</b> Estampados textiles.....	123
<b>Imagen 90:</b> Representación de estampados.....	124
<b>Imagen 91:</b> Ilustración en figurín de estampados.....	124
<b>Imagen 92:</b> Tejido de punto.....	125
<b>Imagen 93:</b> Representación de tejidos de punto.....	126
<b>Imagen 94:</b> Ilustración en figurín de tejidos de punto.....	126
<b>Imagen 95:</b> Rollos de denim.....	127
<b>Imagen 96:</b> Representación de denim.....	128
<b>Imagen 97:</b> Ilustración en figurín de denim.....	128

<b>Imagen 98:</b> Piel y cuero.....	129
<b>Imagen 99:</b> Representación de piel y cuero.....	130
<b>Imagen 100:</b> Ilustración en figurín de piel sintética.....	130
<b>Imagen 101:</b> Transparencia.....	131
<b>Imagen 102:</b> Representación de transparencia.....	132
<b>Imagen 103:</b> Ilustración en figurín de transparencias.....	132
<b>Imagen 104:</b> Textura.....	132
<b>Imagen 105:</b> Representación de texturas.....	134
<b>Imagen 106:</b> Ilustración en figurín de texturas.....	134

## **RESUMEN EJECUTIVO**

Esta investigación es elaborada con el fin de recopilar información en relación a tópicos de ilustración de moda aplicados en el segmento infantil. Ya que, se considera se ha descuidado la elaboración de figurines con cánones apropiados para las etapas de crecimiento de los niños. El objetivo de este proyecto se enfoca en informar sobre las métodos y técnicas de ilustración, las características físicas establecidas por expertos, estas seleccionadas y agrupadas por edades, en donde son notorios cambios en estructuras anatómicas, a la vez resaltar aquellas características naturales propias en el crecimiento constante del niño, todo esto con el fin de especificar y aclarar, para luego ser trasladado por el diseñador de moda en un figurín acertado a los requerimientos del usuario. El tipo de metodología aplicada a la investigación fue descriptivo con el fin de analizar las características mencionadas anteriormente, indagar en los procesos de diversos expertos en cuanto a materiales, herramientas, paso a paso para así contar con una guía que profundiza en todos los elementos necesarios para proceder a la elaboración de propuestas de indumentaria infantil. Para la recopilación de toda esta información se procedió a la elaboración de un libro que incluye ilustraciones que demuestran cada uno de los métodos y técnicas que regularmente son aplicados en figurines de adultos.

### **PALABRAS CLAVES:**

ILUSTRACIÓN DE MODA; INDUMENTARIA INFANTIL; MÉTODOS Y TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN; MODA INFANTIL; ILUSTRACIÓN DE INDUMENTARIA INFANTIL; CANON INFANTIL

## ABSTRACT

This research is elaborated in order to gather information in relation to fashion illustration topics applied in the children's segment. Since it is considered that the elaboration of figurines with appropriate canons for the growth stages of children has been neglected. The objective of this project focuses on informing about the methods and techniques of illustration, the physical characteristics established by experts, these selected and grouped by age, where there are notorious changes in anatomical structures, at the same time highlighting those natural characteristics of the constant growth of the child, all this in order to specify and clarify, to later be transferred by the fashion designer in a successful costume to the user's requirements. The type of methodology applied to the research was descriptive in order to analyze the characteristics mentioned above, investigate the processes of various experts in terms of materials, tools, step by step in order to have a guide that delves into all the necessary elements. to proceed with the preparation of proposals for children's clothing. For the compilation of all this information, a book was prepared that includes illustrations that demonstrate each of the methods and techniques that are regularly applied in adult figurines.

**KEYWORDS:** FASHION ILLUSTRATION; CHILDREN'S CLOTHING; ILLUSTRATION METHODS AND TECHNIQUES; CHILDREN'S FASHION; ILLUSTRATION OF CHILDREN'S CLOTHING; CHILD CANON

## INTRODUCCIÓN

En el campo del diseño de indumentaria infantil, como parte del proceso creativo se tiene la ilustración de moda, esta práctica conlleva múltiples conocimientos para ser elaborada a la perfección y obtener resultados excepcionales. Permite comunicar ideas que el diseñador de moda concibe previamente para cumplir los requerimientos del mercado. En el segmento infantil se deben tener en cuenta una mayor cantidad de consideraciones al momento de bocetar, como parte del proceso investigativo se debe incluir conocimientos que envuelvan los procesos de crecimiento del infante. Además, de un manejo prolijo de acabados y representaciones técnicas, según sea el objetivo de la ilustración.

El presente proyecto se dividió en cuatro capítulos, en los cuales se visibiliza el análisis de métodos y técnicas de ilustración aplicados al segmento infantil.

Capítulo I. Marco Teórico: Se introduce el tema de investigación, se evidencia el planteamiento del problema, en donde, se manifiesta que con el transcurso del tiempo se ha logrado evidenciar el protagonismo que ocupan los niños al hablar de vestimenta, es así que, se hace notorio el problema, y es que existe limitada información en cuanto a métodos y técnicas de ilustración. Se realiza la contextualización a nivel macro, meso y micro. Se plantea el árbol de problemas en donde la problemática acoge causas y efectos que explican con mayor profundidad el dilema en cuestión. Luego viene el análisis crítico y la justificación, resaltando la importancia, intereses, factibilidad, el impacto y beneficiarios del proyecto. Se incluyen los objetivos generales y específicos, los antecedentes investigativos que evidencian los estudios previos en relación al tema escogido. Se continúa con el desglose de las categorías fundamentales y, por consiguiente, las redes conceptuales. Para finalizar con las bases teóricas, formulación de hipótesis y señalamiento de variables.

Capítulo II. Metodología: Se presenta el enfoque de la investigación como cualitativo, el cual permitirá examinar la información; el nivel de la investigación como explicativa; la modalidad básica de investigación como documental y, por último, la población y muestra que son diseñadores de moda e ilustradores. Para luego direccionar la Operalización de variables: Variable independiente: Métodos y técnicas de ilustración y, Variable



dependiente: Indumentaria infantil. Después, se recurre a las técnicas de recolección de datos como, entrevista y análisis bibliográfico.

Capítulo III. Análisis y discusión de resultados: Se continua con el análisis del cuestionario planteado en la entrevista a diseñadores e ilustradores de moda; y las fichas de análisis bibliográfico de métodos y técnicas de ilustración según varios autores. Los resultados fueron planteados de acuerdo a los requerimientos que fueron establecidos en la recolección de datos, en donde se expone, características físicas y naturales de los niños en base a sus edades, desde etapa bebé hasta junior. Luego se explican elementos del figurín vestido. Para después brindar un enfoque profundo de métodos y técnicas de ilustración y representación de textiles aplicados al segmento infantil. Para terminar el capítulo con la verificación de la hipótesis.

Capítulo IV. Conclusiones y recomendaciones: Se presentan las conclusiones y recomendaciones en relación al desarrollo del tema planteado.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1 Tema

Análisis de métodos y técnicas de ilustración de indumentaria infantil.

### 1.2 Planteamiento del problema

La ilustración de indumentaria es considerada como una expresión artística que permite a ilustradores y diseñadores comunicar ideas en forma visual. A lo largo de los años, esta manifestación ha permitido plasmar el estatus social y económico de cada época, dando a conocer la evolución vestimentaria de personajes relevantes. Sin embargo, con respecto a la vestimenta infantil se marcan variaciones ornamentales y funcionales conforme pasan los años, Jaramillo (2007) opina que “Para el siglo XVI ya la concepción de niño es de un ser humano pero inacabado: “el niño como adulto pequeño”” (p.111). Se considera que hasta el siglo XVI no existían variaciones aparentes en cuanto a diferenciación de género en prendas propias de niños y más bien, al ir creciendo eran una réplica en miniatura del armario presentado por sus padres ante la sociedad. Pero, conforme al transcurso de las épocas, la percepción de los infantes como seres que tienen conciencia social se ha ido replanteando para quedarse.

En el mundo del diseño de indumentaria infantil, Moreno (2016) asegura que “La representación de los niños en el diseño de modas es cada vez más habitual, por eso es importante conocer su estructura y como desarrollarla, sobre todo si, por cuestiones de trabajo es imprescindible hacerlo” (p.77). Es así que, el problema encontrado es la limitada información respecto a métodos y técnicas de ilustración de indumentaria infantil empleados a un nivel de caracterización más realista. Los datos que se encuentran en los libros de ilustración de moda dan un recorrido por los diferentes tipos de figurines, ya sean femeninos, masculinos e incluso para personas con capacidades especiales, pero en el caso de los niños no se le da la profundidad

necesaria para diferenciar entre una etapa y otra en el desarrollo de su anatomía y preferencias vestimentarias acorde al período en el que se encuentran.

En el Ecuador, el Diseño de Modas es un campo que no se ha expandido completamente, la población se encuentra en un contexto en donde las ideas estéticas aún se mantienen en un espacio tradicional y conservador que muchas veces no permite el desarrollo excepcional de la moda como un hábito vestimentario, repasando que para introducir un diseño al mercado se empieza con bocetos e ideas fugaces que se adaptan al entorno y satisfagan las necesidades del consumidor. Por ende, no existe un alto nivel de exigencia de conocimientos en relación al manejo prolijo de procesos y materiales óptimos para ilustrar y transmitir con claridad la creatividad y el objetivo del diseñador al crear indumentaria infantil, existe una separación a nivel profesional de la ilustración de moda de las capacidades fundamentales del diseñador de moda, siendo esta una profesión sumamente imaginativa e innovadora. Sumando a esto, al tener un bajo nivel de percepción en las ideas del diseñador se obtiene como efecto la concepción errónea de los conceptos planteados.

Por consiguiente, se determinó la necesidad de una guía orientada hacia la exposición de los procesos de ilustración de indumentaria infantil que sea fiel a los requerimientos preestablecidos por el contexto en el que se desenvuelve.

### 1.2.1 **Contextualización**

Con la ayuda del diseño de moda enfocado en el sector infantil se ha logrado crear individualidad e identidad en los más pequeños de la casa. Al presente, se puede afirmar que ellos tienen la libertad de escoger lo que usan desde temprana edad. De hecho, en el extenso proceso de creación de una colección de ropa se emplean pasos importantes, entre ellos el traslado de ideas en conjunto de manera gráfica para satisfacer necesidades del consumidor, conocido en el mundo de la moda como ilustración de moda.

Hasta la fecha existen registros explicativos que se adentran en el mundo de la ilustración de moda, ya sea de manera artística, técnica, expositiva, entre otros propósitos para su concepción. Prueba de ello se encuentra en países de Europa como España, Italia, Reino Unido, Moldavia, Rusia, en donde ilustradores de alto rango comparten sus habilidades y talento a través de libros, páginas web y redes sociales. Cabe enfatizar que, existe un reducido número de ilustradores que son especializados en moda y que su objetivo se proyecta hacia la materialización de artículos como accesorios, calzado o vestimenta en sí, orientados hacia un público tanto femenino como masculino; sin embargo, se puede observar que información relacionada a profesionales dedicados a la ilustración de indumentaria no se encuentra fácilmente, aún más si se trata del segmento infantil.

Con respecto a Latinoamérica las expectativas van en descenso, el diseño de moda se abre paso con lentitud y en países marcados. Se puede señalar que hay plena variedad de artistas que retratan a niños con vestimenta, pero no con las características necesarias para considerarse “ilustración de moda”, el punto de quiebre entre este tipo de ilustradores se encuentra en la proyección en la que se enmarcan. Por una parte, tenemos los ilustradores de indumentaria que ubican en el esbozo detalladamente las características que poseen las prendas para llegar a entender su elaboración física en cuanto a especificaciones funcionales y estéticas. Al contrario de los artistas ilustradores que mayoritariamente tienen un estilo marcado y que su alcance puede impregnarse en cualquier objeto que necesite un gráfico para darle un plus, como ejemplo, portadas de libros, calendarios, camisetas, jarrones, entre otros.

Al llegar a Ecuador el dilema en cuestión empeora, hay la constancia de ilustradores de moda, como es el caso de Carla Lucin, diseñadora de moda e ilustradora originaria de Manta, reconocida internacionalmente, en sus obras emplea materiales tradicionales y técnicas digitales, pero, en ellos no incluye a infantes. Así mismo en Guayaquil se encuentra George Zirna, ilustrador empírico que destaca su trabajo publicado en la red social Instagram, en donde personajes reconocidos reconocen su talento, pero al igual que la ilustradora mencionada anteriormente, éste no incluye niños en su arte.

## 1.2.2 Árbol de problema

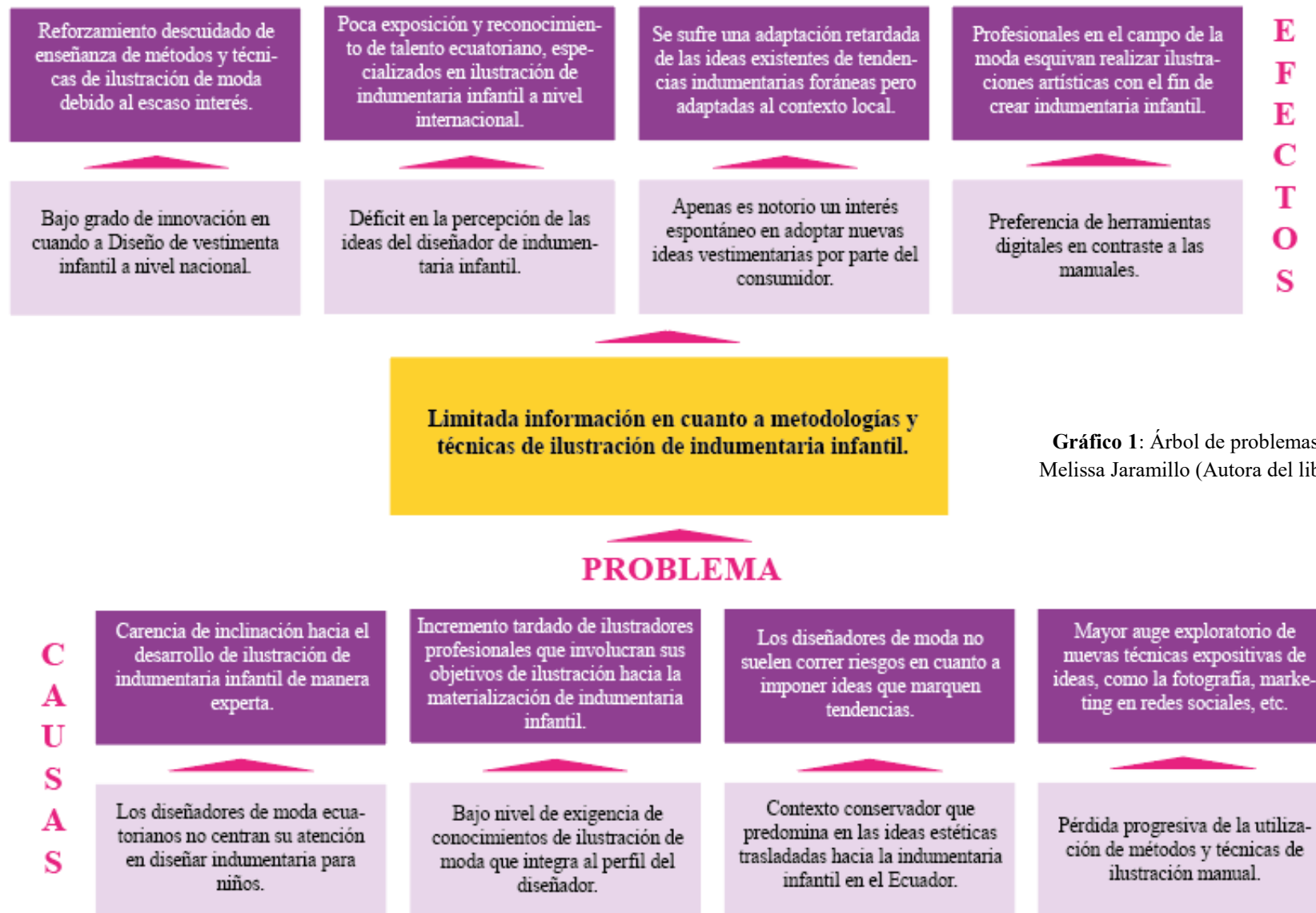


Gráfico 1: Árbol de problemas. Fuente: Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022

### 1.2.2.1 Análisis crítico

En el campo del diseño de indumentaria se percibe la limitada cifra de documentación que exhiba conocimientos que envuelvan metodologías y técnicas de ilustración de vestimenta enfocada en el segmento infantil. Así pues, el contexto en donde se inicia toda la cadena productiva desde su parte creativa y constructiva se caracteriza por, mantener ideas estandarizadas de los artículos vestimentarios que se mueven en el comercio local no permitiendo una exploración masiva de conceptos innovadores que envuelvan a la moda como una noción predominante en el entorno. Es así que, los diseñadores de moda escasamente se arriesgan a exteriorizar su imaginación y pensamientos de manera espontánea a través de sus diseños, por el contrario, se cohibe la creatividad para satisfacer a un consumidor poco conocedor de los procesos que anteceden las prendas que utiliza.

Ciertamente, el diseñador de moda profesional promedio no suele albergar interés y vincular sus esfuerzos creativos en diseñar para niños, por consiguiente, existe un déficit de atención en la elaboración de ilustración de indumentaria infantil a un nivel experto con el fin de dilucidar propuestas vestimentarias para los más pequeños de la casa. Otro punto es que, el usuario (el niño) al que va dirigido las prendas diseñadas no es directamente la misma persona que el consumidor (generalmente, los padres), por ende, se deja claro que la decisión de compra puede variar entre uno y otro. Hagel (2011) aclara que:

Los diseñadores de ropa infantil deben comprender las prioridades de todos los grupos involucrados. Por ejemplo, los padres pueden dar prioridad al precio, la solidez y la comodidad, mientras que una niña de cinco años puede basar todos sus deseos de ropa en el color rosa.” (p.459).

Por otra parte, la ilustración de moda infantil es un campo en donde escasamente se ha indagado los procedimientos que deberían ser empleados para su concepción debido a la indiferencia presente en los ilustradores al referirse a la elaboración de retratos de niños.

En consecuencia, al existir una baja demanda para adquirir conocimientos en este ámbito, los materiales empleados alcanzan costos elevados y como resultado la curiosidad hacia la realización de este tipo de trabajos disminuye optándose por nuevas metodologías con precios moderados y más dinámicos.

### **1.3 Justificación**

El presente proyecto de investigación es de gran importancia debido a su aporte indagatorio y exponencial en cuanto a técnicas de representación de indumentaria infantil en el diseño de moda. Cabe destacar que esta investigación involucra la recopilación de conocimientos va a ser de interés para estudiantes, docentes y profesionales que se desenvuelven en el campo del Diseño de moda, permitiéndoles tener una herramienta de fácil acceso, en donde encuentren información relevante y de fácil comprensión para poder incorporar en sus proyectos creativos.

Al abordar a la ilustración de moda infantil como medio de exposición de las ideas del diseñador o profesional creativo, se concibe que la correcta realización de la misma juega un papel primordial para los procesos posteriores que involucran la materialización de indumentaria infantil. No obstante, se observa que a nivel nacional existen pocos manuales o textos que traten a fondo esta temática llegando al punto en donde esta investigación será un aporte valioso e interesante, donde se pretende explicar cuidadosamente los procesos necesarios para el desarrollo de figurines infantiles en sus diferentes etapas, cánones anatómicos, tipos de rostro, tipos de cabello, representación de texturas textiles, poses, caracterización de la vestimenta, entre otros aspectos que permitan un mejor desenvolvimiento en la ilustración.

Es así que, el presente trabajo de investigación beneficiará a estudiantes, académicos, ilustradores y todas las personas que se encuentren inmersos en el campo de la ilustración de moda. Además, se pretende desarrollar una guía instruccional con técnicas y materiales con un lenguaje de fácil comprensión y visualmente atractivo. Se considera a este proyecto como factible dado que se realizará en la ciudad de Ambato, en Tungurahua, y se cuenta con los recursos tanto materiales como tecnológicos para llevarse a cabo. Se dispone de apoyo profesional en el ámbito

metodológico y de la materia en sí, se requiere de la planificación y disposición del investigador, opiniones de profesionales, fuentes bibliográficas, entre otras.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Analizar técnicas y métodos de ilustración para establecer lineamientos específicos mediante el desarrollo de ilustración de indumentaria infantil para niños de 1 a 12 años que se adapte al contexto local.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Identificar las características físicas y las necesidades indumentarias de los niños, tanto funcionales como estéticas.
- Exponer los diferentes métodos y técnicas de ilustración, acogiendo el figurín infantil, textiles y características vestimentarias.
- Proponer un modelo documental que reúne métodos y técnicas de ilustración de indumentaria infantil.

## **1.5 Antecedentes investigativos (Estado del arte)**

Como antecedentes investigativos se ha considerado una variedad de libros e investigaciones que profundizan en la ilustración de moda, ya sea, como una herramienta de comunicación, publicitaria o artística.

Como primer antecedente investigativo se tiene al libro de Kathryn Hagen de New Jersey con el tópico “Fashion illustration for designers”. Cuenta con una sección de niños que aporta a esta investigación a través de la explicación del trazo de figurines de todas las edades, se abordan los procesos que vislumbran la elaboración de cada parte del cuerpo, en donde, son notorias las diferencias que surgen en el desarrollo morfológico de las partes anatómicas y cómo influye en la interpretación de la



indumentaria. En este aspecto, Hagen (2011) enfatiza que: “Demasiadas personas dibujan niños para que parezcan adultos en miniatura, sin el encanto y el humor de los reales” (p.459), dando a comprender que para acortar pasos para la creación del figurín infantil se suele optar por caricaturizar y no trasladar características reales al infante.

El siguiente antecedente proviene de la autora Anna Kiper (2011) con su libro “Ilustración de moda. Técnicas y medios” en el que nos dice que: “Dibujar a niños es divertido, pero también un reto. Sus expresiones faciales pueden ser dulces, inocentes y pícaras, todo a la vez.” (p.84). Se observa que, conforme se recaba información acerca de la caracterización de los niños se llega a entender el nivel de dificultad con el que se enfrenta el diseñador para poder llegar a concretar un figurín infantil. Es por esto que, la autora nos ofrece técnicas de ilustración desde la perspectiva de un diseñador de modas, considera los movimientos necesarios para conseguir enfocar el objetivo del proyecto, desarrollo de composiciones con una visualización de carácter profesional, propone métodos para crear texturas, adornos y contrastes.

Luego, Bill Thames brinda un aporte a esta investigación con su libro “Dibujo y diseño de modas” en donde se explica que en los escaparates de tiendas se puede observar notoriamente la representación de conceptos artísticos creativos en conjunto sobre moda, en donde, los elementos decorativos que usan las prendas o accesorios son los maniqués, éstos son estilizados para exponer el concepto de la tienda, o de una nueva colección, utilizando pelucas, paletas de colores, posturas, entre otros elementos, al igual que lo haría un figurín de moda (Thames, 2011).

Según este autor se visualiza la importancia de realizar una buena representación del figurín de moda. Entre sus objetivos se encuentra ayudar a proyectar y comunicar de modo visual al nuevo profesional de la industria de la moda, en donde, enfoca la necesidad de imprimir los detalles necesarios para transportar las ideas hacia el vestido mismo, para evocar las emociones que desea el diseñador. Además, incluye una secuencia de pasos que permite mejorar la calidad del dibujo de moda, puntualiza cánones de proporción, características indumentarias y textiles. Por otra parte, contiene una sección dedicada al segmento infantil en donde enumera las

proporciones anatómicas desde infantes hasta adolescentes. Y por último, como resultado se obtiene el desenvolvimiento adecuado del ilustrador a la hora de presentar nuevos proyectos de moda.

Otro de los estudios previos, es el realizado por Volker Feyerabend con su libro “Figurines de moda. Patrones para ilustración de moda” en el cual muestra los diferentes aspectos que envuelven a los figurines de moda, considerando aplicaciones para los segmentos femenino, masculino e infantil. En la sección de niños se ejemplifican siluetas en donde se explica la construcción del figurín para su fácil aplicación. Al respecto, Feyerabend (2014) sostiene que: “El concepto de idealización de los niños viene reflejado también en sus figurines. Los niños deben ser tan adorables como sea posible, para lo que se utiliza el efecto psicológico que despierta un cierto esquema de bebé.” (p. 144). Aquí se analiza a la supervaloración del infante como un ente que debe transmitir ternura para ser considerado como tal, se asimila el porqué de la caracterización exagerada que se suele encontrar en los libros de ilustración de indumentaria infantil.

Anna María López desde Madrid trae su obra “Figurines de moda. Técnicas y estilos” en donde detalla la elaboración precisa de figurines de moda, reúne la historia, tipología, varias técnicas, estilos de ilustración, aplicación de color; como resultado se logra distinguir los perfiles profesionales en los que se podría desenvolver un ilustrador de moda. Además, López (2014) describe que:

El figurín para el diseño de moda debe facilitar, en la medida de lo posible, la mejor interpretación de las prendas que representa, dando prioridad a los detalles de las prendas antes que a mostrar los detalles del propio figurín. (p. 22).

Conteniendo el objetivo fundamental de la ilustración de moda que se interioriza en resaltar detalles estructurales compositivos de las prendas antes que cualquier otra característica que resalte en el figurín.

Por otra parte, Lucía Morales de la Universidad Técnica de Ambato ofrece su participación a través de su investigación “La ilustración infantil de moda: Un análisis al método”, cuya finalidad radica en compilar y analizar metodologías que involucren la realización del figurín infantil para direccionarse hacia la comprensión y optimización del figurín de moda. Tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo, el primero condensa

técnicas de ilustración manejadas por los estudiantes de la Facultad de Diseño y Arquitectura; el segundo, permite cuantificar los estudiantes que se graduaron siguiendo la carrera orientada al diseño de modas con módulos que abarcaron contenidos concernientes a la ilustración, de la facultad.

Las modalidades de investigación manejadas son: bibliográfica e investigación de campo, en donde se pretende recoger información de libros, tesis y materiales bibliográfico referencial; y de campo, porque su realización está en contacto directo con el problema en cuestión, en la Facultad de Diseño y Arquitectura. El tipo de investigación es exploratoria y descriptiva. Las técnicas de recolección de datos fueron encuesta, entrevista y lista de cotejo.

Como resultado de la investigación se obtuvo la elaboración de un catálogo de ilustración de moda infantil con estilo de comic. En donde, se concluyó que, la implementación de una metodología detallada ayudó a facilitar el entendimiento de información para realizar ilustraciones de moda infantil paso a paso.

Por último, María Belén Chávez realiza un estudio para la obtención del título de tercer nivel en la Universidad Técnica de Ambato con el tema “Metodologías de la ilustración de moda en la representación de indumentaria con estilo” En la cual efectúa un análisis de métodos artísticos que contempla distintos autores para desarrollar ilustración de moda. Abarca dos enfoques, cualitativo y cuantitativo, el primero reúne autores con conocimientos en técnicas y métodos de ilustración; el segundo, a través de un test se intenta valorar el conocimiento en ilustración de moda. La modalidad de investigación es bibliográfica- documental en donde se plantea la recopilación de información a través de libros como fuentes referenciales. El tipo de investigación es exploratoria y descriptiva. Las técnicas de recolección de datos fueron entrevista, encuesta y ficha de observación. Como resultado presenta un manual que compila varias técnicas para desarrollar un estilo propio de ilustración de moda. Chávez (2018) concluye que:

Es importante desarrollar la habilidad manual previa a la utilización de técnicas digitales, la ilustración manual no se puede comparar con lo digital y no pasará de moda, si se tiene una guía adecuada para practicar la ilustración manual quizá no se necesitaría de lo digital para más que hacer fichas técnicas. (p.231)

## 1.6 Fundamentación legal

La presente investigación se sustenta en la Constitución de la República del Ecuador (2008) la misma que en lo referente a educación reza:

Título I: De la educación. Sección quinta: Educación. En el Artículo 26 se señala que: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 350.- La Constitución de la República del Ecuador señala que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

Art. 351.- El Sistema de Educación Superior estará articulado al sistema nacional de educación y al Plan Nacional de Desarrollo; la ley establecerá los mecanismos de coordinación del Sistema de Educación Superior con la Función Ejecutiva. Este sistema se regirá por los principios de autonomía responsable, cogobierno, igualdad de oportunidades, calidad, pertinencia, integralidad, autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento, en el marco del diálogo de saberes, pensamiento universal y producción científica tecnológica global (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

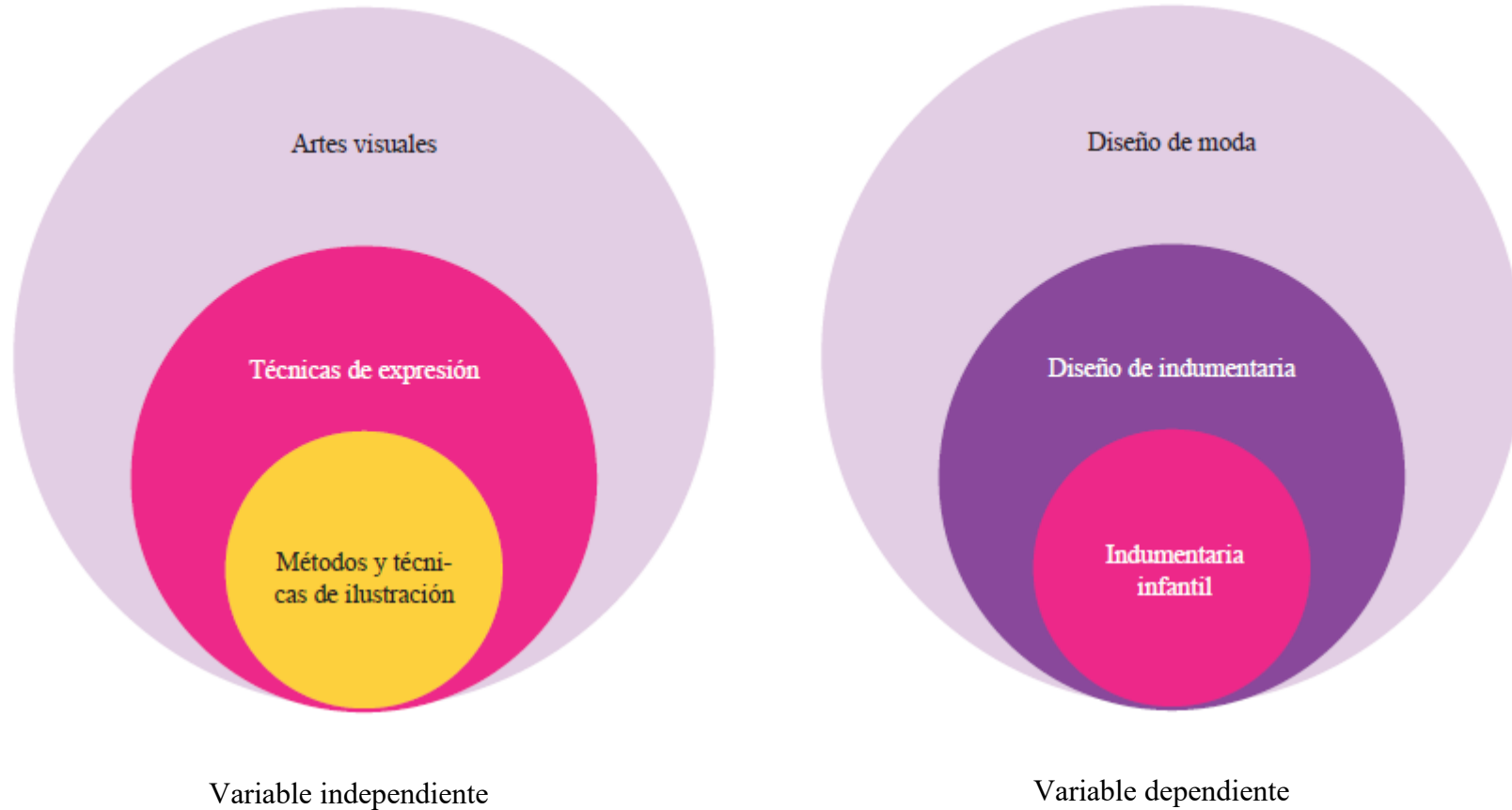
En cuanto a derechos del autor, según la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador:

Sección II. Título: Objeto del derecho de autor. Art. 8: La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Los derechos reconocidos por el presente Título son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad.

Sección IV. Título: Contenido del derecho de autor. Párrafo segundo de los derechos patrimoniales:

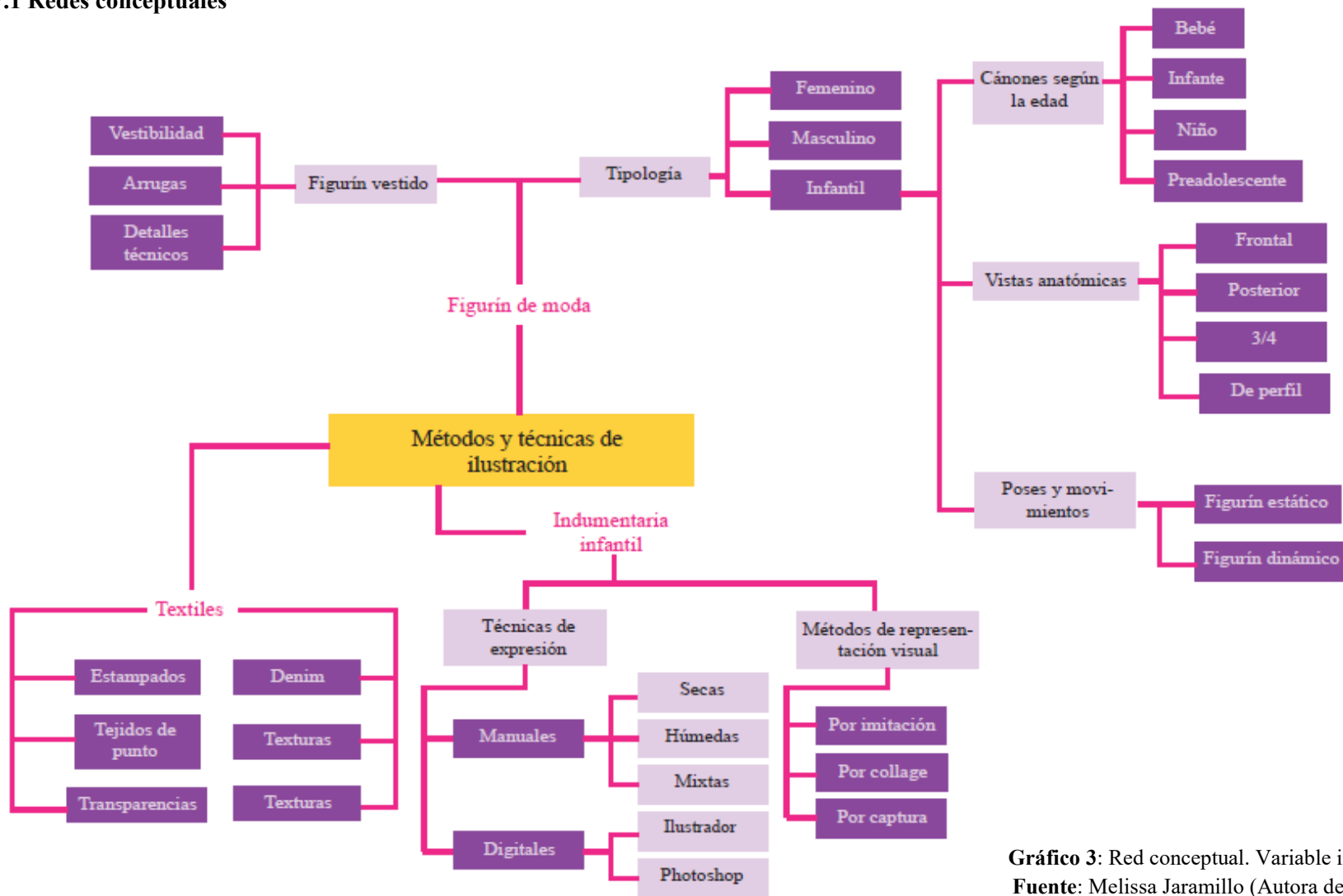
Art. 19. El autor goza del derecho exclusivo de explotar su obra en cualquier forma y de obtener por ello beneficios, salvo las limitaciones establecidas en el presente Libro.

## 1.7 Categorías fundamentales

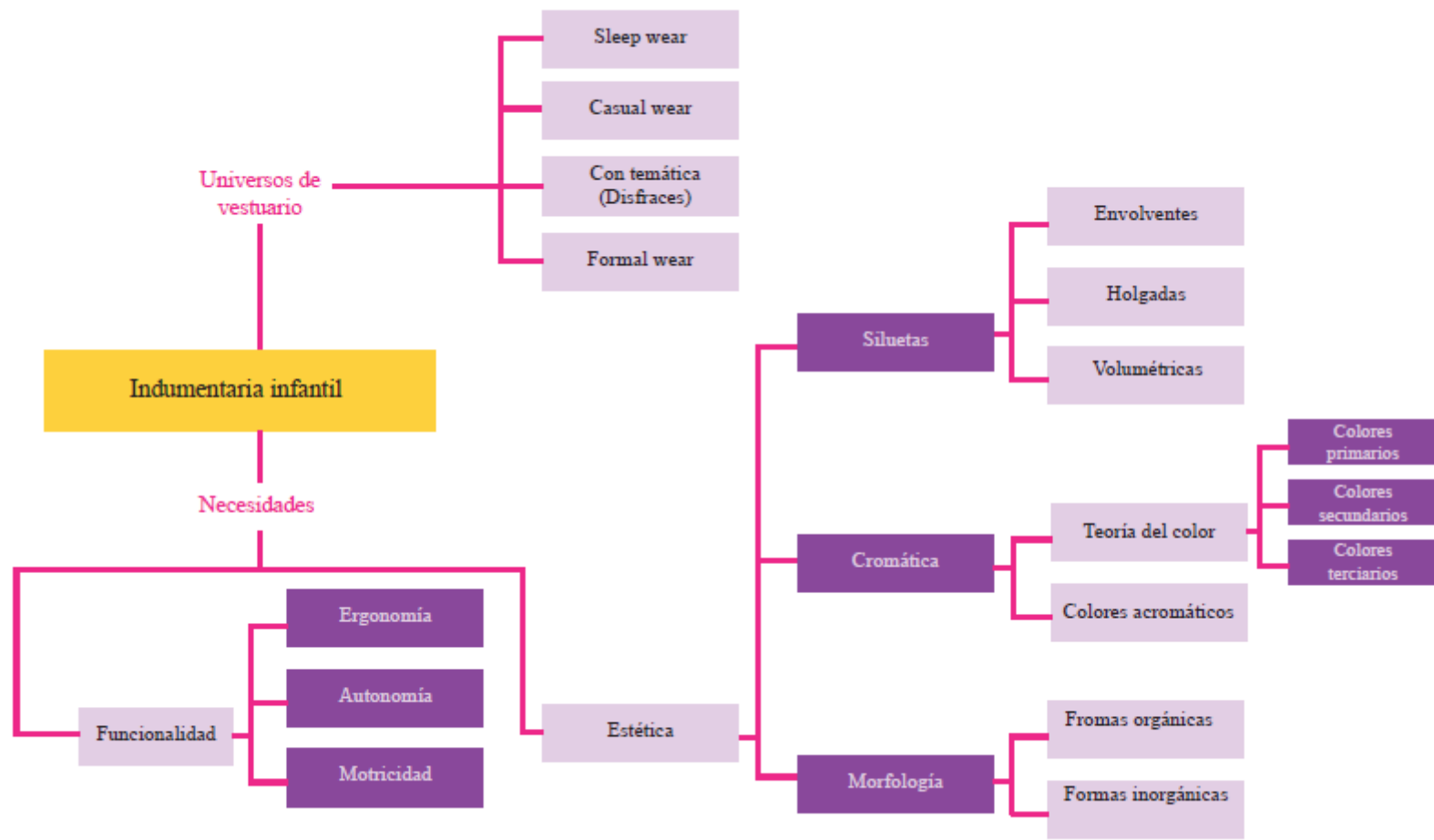


**Gráfico 2:** Categorías fundamentales. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

### 1.7.1 Redes conceptuales



**Gráfico 3:** Red conceptual. Variable independiente.  
**Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.



**Gráfico 4:** Red conceptual. Variable dependiente.  
**Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.



## 1.8 Bases teóricas

### Variable independiente

La ilustración de moda en el proceso creativo, se la puede considerar como la parte romántica del diseño de indumentaria, es aquí donde después de la etapa investigativa, se reúnen todos los elementos que salen a flote a través de ideas rápidas convertidas en bocetos, para luego pulir y escoger las prendas que encajen con requisitos planteados previamente. Por otra parte, para obtener resultados satisfactorios cuando llega el momento de dibujar es necesario conocer las reglas básicas, en otras palabras, los métodos y las técnicas de ilustración de moda para tener el impacto deseado.

#### 1.8.1 Ilustración de moda

Según Hopkins (2010) el dibujo es considerado como una herramienta artística para comunicar ideas, en el caso de la moda, éste profundiza en la visión en la que se enmarcan los ilustradores y diseñadores de moda. Además, agrega que la ilustración de moda debe tener objetivos claros ya que se remite al procesamiento de un problema en donde se recogen elementos visuales para formular la solución de éste.



**Imagen 1:** Ilustración de moda.  
**Fuente:** Izak Zenou, 2019.

## 1.8.2 Figurín de moda

Al adentrarse en el mundo de la ilustración de moda, el figurín es el elemento base para casi todo proyecto de creación. En palabras de López (2014), es el cuerpo humano replanteado a escala, el cual sirve como soporte para previsualizar indumentaria. También, permite comunicar las características del futuro cliente, y, en ocasiones puede representar al cliente perfecto que inspira al diseñador.

Seguidamente, Hopkins (2010) plantea que es de vital importancia conocer el cuerpo humano para poder interpretar las prendas a retratar. Dentro de la tipología de figurines destaca el femenino, el masculino y por último, el infantil. En donde se suele malentender el arte del figurín de moda, a modo que su realización va a depender del propósito que estableció el diseñador.



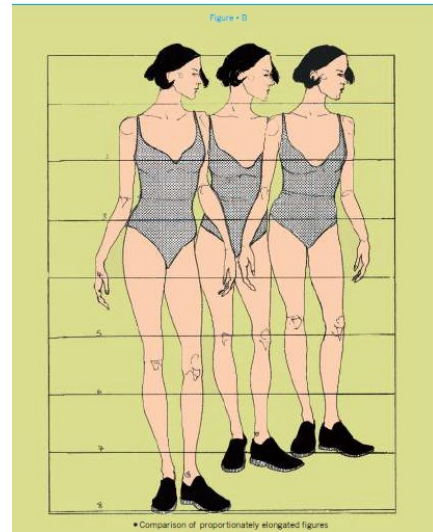
**Imagen 2:** Figurines de moda.  
**Fuente:** Izak Zenou, 2019.



**Imagen 3:** Figurines de moda  
blanco y negro.  
**Fuente:** Carlos Toro, 2010.

### 1.8.2.1 Canon

López (2014) considera que el canon es un código que contiene las proporciones ideales del cuerpo humano, las cuales se dividen en módulos para conocer la dimensión de las partes de éste. A su vez Hopkins (2010) establece que: “Las proporciones en el dibujo de moda representan un ideal, por lo que no es necesario dibujar la figura humana como una representación exacta. Esto requiere visualización interpretativa, que es una liberación esencial para el dibujo de moda” (p. 53).

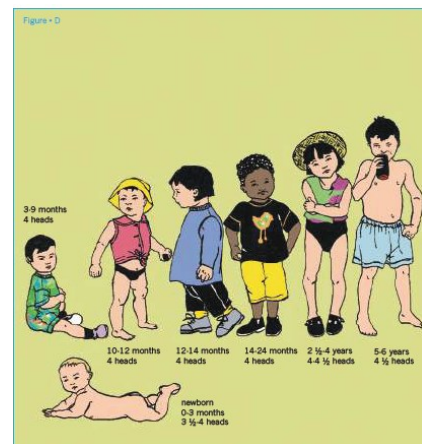


**Imagen 4:** Canon de proporción  
**Fuente:** Kathryn McKelvey y Janine Munslow, 2007.

### Canon infantil

Al indagar en los tipos de figurines, se encuentra el figurín infantil que se distingue del femenino y masculino por el número de cabezas que contiene para su construcción, este número de cabezas es conocido como el modelo ideal para dibujar el cuerpo infantil. Mckelvey y Munslow (2007) destacan que:

Las proporciones no se alargan porque esto cambiaría la edad aparente del niño. Su proporción es naturalmente exagerada dentro de la longitud del cuerpo, por



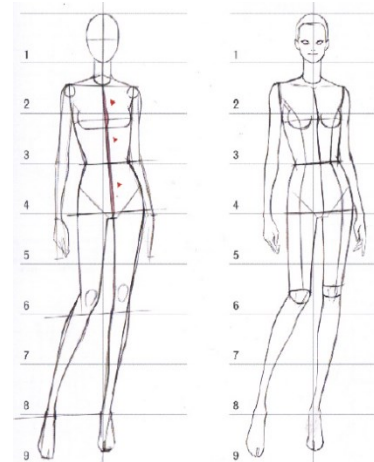
**Imagen 5:** Canon infantil.  
**Fuente:** Kathryn McKelvey y Janine Munslow, 2007.

ejemplo, las cabezas de los bebés son grandes en comparación con su cuerpo (3 ½ a 4 cabezas de largo) y tendrían que dibujarse como una exageración aparente. Sus características son generalmente mejoradas. (p. 34).

Así pues, el trazo del canon infantil va a ir variando según la etapa en la que se encuentre el infante.

### 1.8.2.1 Vistas anatómicas

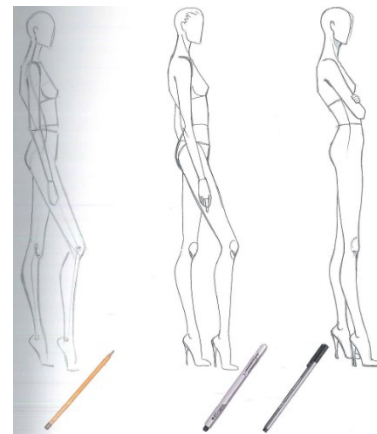
El aspecto panorámico que plantea la disposición anatómica del figurín va a enfatizar la zona que se desea detallar en el cuerpo, se puede observar con una posición frontal, de espalda o posterior, de perfil o una vista ¾.



**Imagen 6:** Vistas anatómicas  
**Fuente:** Manuela Brambatti, 2017.

### Vista de perfil

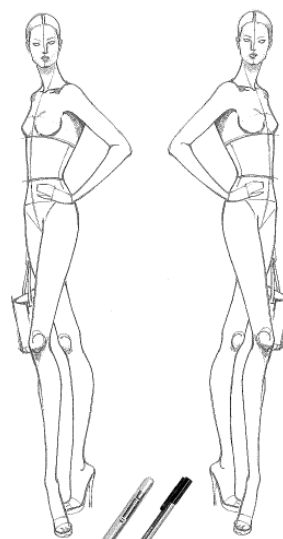
La vista de perfil se suele emplear para mostrar detalles en los costados de las prendas, o en el caso de accesorios, como carteras o bolsos que se lleven en el brazo. En efecto, Paci (2018) señala que este enfoque anatómico resalta el pecho, la espalda, la amplitud del tórax, la cintura y los glúteos, por lo que, es usada para visibilizar prendas con detalles que cruzan.



**Imagen 7:** Vista de perfil.  
**Fuente:** Manuela Brambatti, 2017.

### Vista $\frac{3}{4}$

En palabras de Paci (2018) la vista  $\frac{3}{4}$  es aquella en donde la figura adquiere más volumen, por eso es recomendable poner atención a cada curva que forma el cuerpo. Así mismo Watanabe (2009) añade que al observarla ésta carece de simetría, es decir, un lado del figurín se notará más grande que el otro.

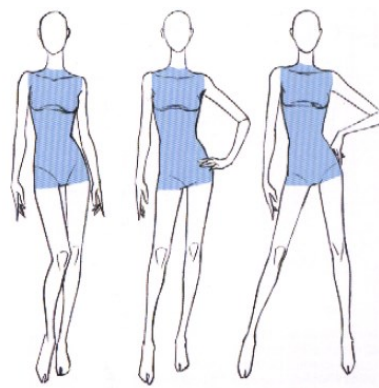


**Imagen 8:** Vista  $\frac{3}{4}$ .

**Fuente:** Manuela Brambatti, 2017.

### 1.8.2.3. Poses y movimientos (Figurín estático y dinámico)

En relación a los movimientos, Mckelvey y Munslow (2007) observan que el empleo de líneas es fundamental para determinar qué gesto o pose se va a exponer, todo esto va a depender de la soltura de movimientos desde el hombro hasta los dedos, al ilustrar por parte del artista. Cabe destacar que los movimientos no siempre van a estar vinculados al cuerpo del figurín, puede existir movimiento en las telas, del cabello, al usar un fondo, entre otros elementos.



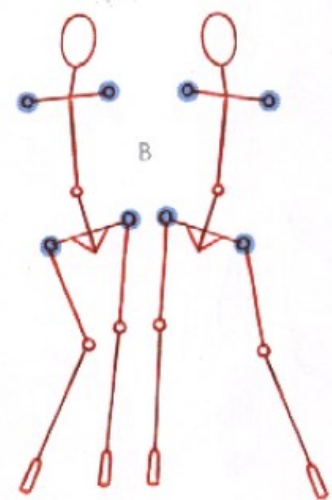
**Imagen 9:** Poses y movimientos.

**Fuente:** Naoki Watanabe, 2009.

Mientras que, al referirse a poses, se estudia la combinación de posturas o vistas añadiendo personalidad al protagonista. Los dos autores mencionados anteriormente orientan su visión hacia la actitud del figurín y cómo ésta puede

influir en la indumentaria y el reflejo del cliente que estaría cómodamente usando las prendas bocetadas, creando un cliente perfecto ficticio mediante la ilustración de moda, llegando al ideal de que si se captan estas ideas el trabajo se vende por sí solo.

Además, mediante la comprensión de los movimientos del cuerpo se logra entender el funcionamiento de las poses. Cabe dejar en claro que, si se mueve una extremidad o parte corpórea va a existir una reacción en conjunto de otra zona, por ejemplo, si se mueven las piernas, la pelvis se inclina, cuando el hombro izquierdo sube, la cadera izquierda de igual manera (Watanabe, 2009).



**Imagen 10:** Poses y movimientos líneas guía.  
**Fuente:** Naoki Watanabe, 2009.

### 1.8.3. Figurín de moda vestido

Para que se reconozca al figurín de moda como tal, debe llevar ya sea accesorios, calzado o vestimenta en sí. Es así como, Watanabe (2009) indica que el acto de vestir al figurín implica establecer líneas sobre el cuerpo a modo de establecer la forma de la prenda y poder entender su estructura. A su vez, establece que al ilustrar la vestimenta es importante conocer el empleo correcto de pinzas, plisados y otros detalles técnicos para entender el volumen añadido.



**Imagen 11:** Figurín de moda vestido  
**Fuente:** Manuela Brambatti, 2017.



## 1.8.4. Técnicas de expresión

### Técnicas de expresión manuales

Las técnicas de expresión manuales se dividen en secas, húmedas y mixtas. En primer lugar, las técnicas secas se caracterizan porque no se pueden mezclar con ningún tipo de líquido, pero pueden combinarse con otras técnicas. Las más comunes son: lápices de colores, carboncillo, cera, marcadores permanentes, entre otros.

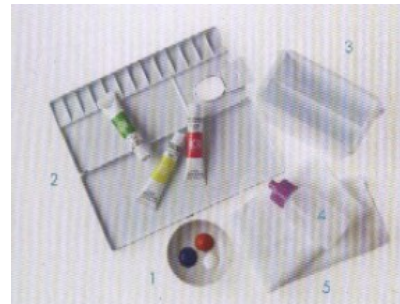
En segundo lugar, se encuentran las técnicas húmedas, las cuales su singularidad se basa en que, a diferencia de las anteriores, éstas sí se mezclan con diversos líquidos para que puedan ser utilizadas, principalmente de efecto disolvente, entre estos se encuentra el alcohol, trementina, agua, entre muchos otros. Las principales son: acuarelas, témperas, marcadores al agua y alcohol, lápices de grafito, gouaches.

Finalmente, las técnicas mixtas comprenden la combinación de distintas técnicas secas y húmedas (Paci, 2018).



**Imagen 12:** Técnicas de expresión varias.

**Fuente:** Naoki Watanabe, 2009.



**Imagen 13:** Técnicas de expresión húmedas.

**Fuente:** Naoki Watanabe, 2009.

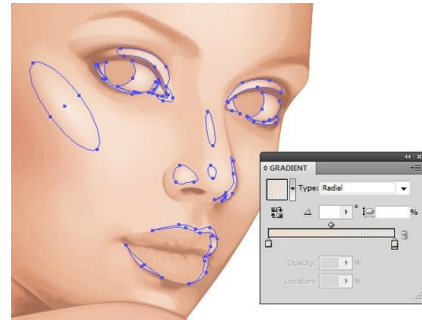


**Imagen 14:** Técnicas de expresión y figurines.

**Fuente:** Naoki Watanabe, 2009.

## Técnicas de expresión digitales

Las técnicas de carácter digital incluyen: edición de imágenes, dibujo digital, renderizado, concretamente mencionando algunos. Para aplicar estas técnicas se necesita de softwares ideados para estas tareas, entre los más conocidos figuran, Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. El primero está orientado hacia el dibujo de vectores, una herramienta valorada enormemente en el mundo del diseño, el cual permite conversión de imágenes en diseños con alto grado de complejidad. Por otra parte, Photoshop se centra en la edición y retoque de imágenes, principalmente fotografías (Hopkins, 2010).



**Imagen 15:** Rostro con Illustrator  
**Fuente:** design.tusplus.com, 2007.

### 1.8.5. Métodos de representación visual

Para comenzar a crear la propuesta de diseño o el contenido artístico en mente, se debe elegir un método de representación que esté acorde con el propósito del diseñador, éste debe ser visualmente entendible para el espectador. Entre los métodos de representación visual se tiene: por imitación, por collage y por captura.



**Imagen 16:** Representación visual.  
**Fuente:** John Hopkins, 2010.



## Por imitación

Un eficaz ejercicio para practicar la ilustración de moda consiste en imitar prendas ya existentes, este proceso permite al ilustrador memorizar automáticamente rasgos de las prendas, ya sean, pespuntos, bolsillos, pliegues, estructuración de cuellos, volúmenes en faldas, mangas, entre muchos otros detalles. Es ideal para estar familiarizado con pormenores que antes se pasaban desapercibidos (Tatham y Seaman, 2003).



**Imagen 17:** Técnica imitación.  
**Fuente:** John Hopkins, 2010.

## Por collage

Según Hopkins (2010) el collage es una herramienta híbrida que suele ser empleada para proyectar ideas de carácter artístico, esta técnica puede incluir todos aquellos materiales que el artista tenga a la mano, en el caso de la ilustración de moda, suele ocuparse telas, fotografías, insumos de confección, multitud de papeles, todo esto con el fin de reemplazar los elementos que un dibujo pudiera aportar.



**Imagen 18:** Técnica collage.  
**Fuente:** Gabi Rind, 2016

## Por captura

Para conseguir lograr un acabado parecido al de una impresión, no necesariamente se necesita de un dispositivo electrónico que cumpla con esta función, se puede maniobrar copiar texturas a través de materiales disponibles a la mano, un ejemplo de ello es, emplear pintura sobre una superficie con relieve y plasmar directamente sobre el papel, esto se traduce industrialmente al conocido

sello para impregnar formas a superficies planas por medio de tintas especiales (Morales, 2018).

### 1.8.6. Textiles

Los materiales que conforman el vestuario planteado en la ilustración de indumentaria cumplen un papel primordial a la hora de dibujar. Evidentemente, en una ilustración que enfatiza la ropa, el material protagonista que reluce sus características va a ser la tela. Por esta razón, es conveniente resaltar que el estudio de texturas, caídas, movimientos y cualidades de manipulación van a tener un mayor impacto visual si se conocen a profundidad (Mckelvey y Munslow, 2007).



**Imagen 19:** Textiles.

**Fuente:** Almacenes Coronado, 2021

Otras características a dar relevancia, según Toro (2010) son aquellas que aportan volumen a la prenda, se considera el peso, debido a su comportamiento en combinación con otros textiles y la forma que genera su caída; el grosor, y, por último, la composición del material.

### Textiles estampados / Prints

Los tejidos pueden aportar varios ingredientes impresionantes a la receta de creación de vestimenta, en el caso de los estampados, confiere una impresión dramática e interesante al diseño, es primordial abarcar diferentes aspectos en cuanto a la elaboración de ellos. Primero, la repetición de módulos y consecuentemente el tamaño de éstos



**Imagen 20:** Ilustración print.

**Fuente:** Anna Kiper, 2011

(Hopkins, 2010). Además, existen factores estructurales que pueden afectar el proceso de representación de este tipo de textil, destacan las arrugas, en donde se llega a distorsionar la imagen del motivo; los pliegues y drapeados (Mckelvey y Munslow, 2007).

## Denim

Existen materiales que su textura destaca, el denim es uno de ellos. Su versatilidad y resistencia le ha conferido una amplitud de cualidades, de este tejido cuenta con una amplia gama de colores, en muchas ocasiones antes de ilustrar es necesario trabajar con muestras de color en diferentes tonos para lograr el ideal y proceder a aplicarlo en la ilustración (Nunnally, 2009).



**Imagen 21:** Ilustración denim  
**Fuente:** Braulio Moreno, 2016

## Tejidos de punto

Los tejidos de punto pueden resultar unas verdaderas obras de arte por sus niveles de complejidad, creando formas verdaderamente interesantes a la vista. Es así que, entre sus propiedades destaca la elasticidad, cualidad que permite agregar versatilidad a los diseños creados con este tipo de tejido. Debido al gran peso del material que suele tener al ya estar estructurado para ser ensamblado, no se



**Imagen 22:** Ilustración de tejido de punto.  
**Fuente:** Manuela Brambatti, 2017.

recomienda crear grandes volúmenes, si se llegara a realizar los resultados permitirían observar el descenso de las estructuras (p. 90).

## Transparencias

En cuanto a recursos que aporten ligereza y comodidad se encuentran las telas translúcidas, o conocidas comúnmente como transparencias. Entre ellas destacan el chifón, los encajes, los tules, entre las más conocidas.

## Pieles/ Cuero

Dentro de la clasificación de las pieles se encuentra: según el tamaño del pelo, si son cortas o largas, según su acabado visual, brillantes o mates (Watanabe, 2009).

Luego, al ilustrar se deben tomar en cuenta ciertas características para aportar detalles más realistas a las prendas. Es por esto que, el cuero es un material que se puede dibujar con todos los valores de la escala de colores. Además, el tamaño de éste es trasladado al dibujo a través de detalles volumétricos como lo son los pliegues gruesos (Nunnally, 2009).



**Imagen 23:** Ilustración transparencias.

**Fuente:** Anna Kiper, 2011



**Imagen 24:** Ilustración de pieles  
**Fuente:** Naoki Watanabe, 2009.



## Texturizados

Para brindar un enfoque interesante en el dibujo de moda es necesario imitar las texturas textiles, se suele aplicar a materiales como: tejidos de punto con detalles personalizados, lentejuelas, encajes, entre otros (Paci, 2018).

Las texturas añaden cualidades seductoras permitiendo cautivar al observador, Nunnally (2009) explica que:

La textura apela a nuestro sentido del tacto y añade interés y complejidad a las ilustraciones. Los colores se revelan a través de la iluminación, mientras que la textura resulta más aparente a los ojos cuando la luz incide en la forma. Y esto se debe a que las superficies, incluyendo telas y tonos de piel, reflejan la luz o la absorben (p. 29).



**Imagen 25:** Texturas.  
**Fuente:** Anna Kiper, 2011

## Variable dependiente

Con el transcurso del tiempo, poco a poco los niños se han abierto un espacio en la moda. Se conoce que sus necesidades aplicadas en la indumentaria no siempre fueron objeto de estudio o relevantes al momento de construir las prendas. Luego, conforme el contexto de las diferentes épocas, ya sea, avances tecnológicos, cambio de ideologías vestimentarias y tendencias estéticas, se fue amoblando la importancia de conocer cuáles son las funciones que debe cumplir una prenda para que cada niño se desenvuelva sin problemas en su día a día.



**Imagen 26:** Variable Indumentaria infantil  
**Fuente:** Bonjour Cici, 2021

### 1.8.7. Indumentaria infantil

La ropa en el segmento infantil abarca singularidades especiales a diferencia de la usada por los adultos. Es así que, en el proceso de crecimiento las proporciones anatómicas van a ir cambiando, ya sea por, factores de genética o, el género en sí, esto va a dictaminar la estructura corporal del niño (Hegeman, 2014).



**Imagen 27:** Diseño Indumentaria infantil

**Fuente:** Tochka for kids, 2019

### 1.8.8. Universos de vestuario

El universo de vestuario es el conjunto de cualidades similares que permiten agrupar a determinadas prendas para asociarlas, ya sea por su ocasión de uso, materiales, colores, entre otros. En los niños, los universos de vestuario que suelen destacar son: Casualwear (Ropa casual), Sleepwear (Ropa para dormir), Underwear (Ropa interior), Formalwear (Ropa formal) y por último, pero, ocasionalmente la preferida de los pequeños, outfits con un enfoque temático, conocidos como disfraces.



**Imagen 28:** Universo de vestuario casual.

**Fuente:** Studio 4 art, 2017.

### 1.8.9. Necesidades de la indumentaria infantil

Al indagar en los requisitos para diseñar indumentaria infantil se detectan necesidades específicas para cumplir con las condiciones funcionales y de seguridad necesarias. Una de estas necesidades es la comodidad, un aspecto considerado esencial, los niños no requieren de prendas que condicionen sus movimientos, es decir, que no sean ajustadas, que causen picazón, o generen volúmenes superfluos (Hegeman, 2014).

### 1.8.9.3. Funcionalidad

Es importante destacar la relevancia de las funciones ergonómicas y de autonomía, éstas se tienen en consideración para facilitar las actividades rutinarias del niño. Además, es necesario tener en cuenta la edad y las destrezas motoras manejadas por el infante para plantear nuevas estrategias. Por ejemplo, se puede facilitar las idas al baño o el cambio de prendas a través de sistemas de cierre (Hegeman, 2014).



**Imagen 29:** Funcionalidad indumentaria infantil.

### 1.8.9.4. Estética

El aspecto estético en el desarrollo de indumentaria infantil es una fuerza contundente al momento de crear prendas enfocadas en ellos, éste permite variar las percepciones y reacciones del posible usuario. Existen tres componentes esenciales a recordar: las siluetas, la paleta de colores y los elementos morfológicos.



**Imagen 30:** Estética Indumentaria infantil  
**Fuente:** Tochka for kids, 2020

## Cromática

El color está impregnado de connotaciones simbólicas, en donde, no está asentado por absoluto un significado u otro, más bien acorde al lugar o la cultura en donde se lo presente se lo asocia a determinado concepto (Paci, 2018).



**Imagen 31:** El color en la ilustración.

**Fuente:** John Hopkins, 2010.

## Teoría del color

En el sistema cromático se encuentra la teoría del color, esta implanta una jerarquización de los colores que permite indagar en sus combinaciones y entender como optimizar si se junta determinado color con otro.

Para comenzar, los colores primarios se traducen como los colores básicos que inauguran el esquema, además, no se obtienen de mezclas, éstos son: amarillo, azul y rojo (Paci, 2018).



**Imagen 32:** Colores primarios.

**Fuente:** Tiziana Paci, 2018

Luego, los colores secundarios, nacidos de la mezcla de los primarios. Entre ellos se encuentra: naranja, verde y violeta (Paci, 2018).



**Imagen 33:** Colores secundarios.

**Fuente:** Tiziana Paci, 2018



Por último, los colores terciarios resultantes de la mezcla de un primario y un terciario, éstos son: amarillo- naranja, rojo- naranja, azul- verde, verde- amarillo, violeta ciruela y azul violeta (Paci, 2018).



**Imagen 34:** Colores terciarios.  
**Fuente:** Tiziana Paci, 2018

### Acromáticos

El blanco y el negro no son considerados dentro de la teoría del color al ser considerados como acromáticos, es decir, no tienen color. Por otra parte, el gris establece su rango como neutro, no tiene saturación, se obtiene mezclando el negro y el blanco, considerado como transmisor de sobriedad y refinación desde muchas épocas pasadas (Paci, 2018).



**Imagen 35:** Ilustración de indumentaria de color negro.  
**Fuente:** Anna Kiper, 2011.

## 1.9. Formulación de hipótesis

El análisis de los métodos y técnicas de ilustración de indumentaria permitirá el desarrollo de propuestas de diseño de prendas con un lenguaje visual de fácil comprensión para el segmento infantil.

## 1.10. Señalamiento de variables

**1.10.1 Variable independiente:** Métodos y técnicas de ilustración.

**1.10.2 Variable dependiente:** Indumentaria infantil.

## **CAPÍTULO II**

### **2. METODOLOGÍA**

#### **2.1 Método**

##### **2.1.1 Enfoque de la investigación**

###### **Cualitativo**

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, este tipo de enfoque recoge la información y procede a examinarla para perfeccionar las preguntas que se usarán en la investigación (Hernández, et al.,2014).

Es por esto que se recurre a la búsqueda de datos cualitativos presentes en los diferentes estratos que engloban la ilustración de moda, como lo son, ilustradores y diseñadores de moda para proceder a comprender de una manera más clara y precisa diferentes perspectivas en cuanto a métodos y técnicas que envuelven a la ilustración del figurín de moda infantil.

##### **2.1.2 Nivel de investigación**

###### **Explicativa**

El presente estudio se enmarca dentro del nivel explicativo, según manifiesta Muñoz (2016) que: “Este tipo de investigaciones son más profundas; sin duda, para alcanzar estos niveles se debe contar con estudios, con información más abundante y, en consecuencia, es posible centrar la atención en encontrar los orígenes, las causas o los factores determinantes del hecho o fenómeno investigado” (p.85). Por consiguiente, se permitirá compilar información para proceder a relacionar y dar a conocer la visión que se tiene de cada una de las técnicas y metodologías en la ejecución del figurín de moda infantil. Este nivel posibilita la aclaración a profundidad de lo que se encuentra en las entrañas de temáticas envueltas a ilustración de moda infantil.

### **2.1.3 Modalidad básica de Investigación**

#### **Documental**

Para comprender la modalidad documental de investigación, Bernal (2016) expresa que: “La investigación documental consiste en un análisis de la información escrita sobre un determinado tema, con el propósito de establecer relaciones, diferencias, etapas, posturas o estado actual del conocimiento respecto al tema objeto de estudio.” (p. 111).

Siguiendo este concepto se procederá a la revisión de fuentes bibliográficas para sustentar las bases teóricas, analizando los temas en relación, como lo son, cánones de ilustración del cuerpo humano desde infante hasta preadolescente, técnicas artísticas, artes visuales, la ilustración en el diseño de moda, métodos y procedimientos que se aplicarán al figurín infantil, entre otros. Por otra parte, se propone la recolección de datos mediante la compilación de información fundamental para establecer nuevos conocimientos.

### **2.2 Población y muestra**

Para poder entender a la población Milton y Rodgers (2013) plantean que “Una población es un grupo de personas u objetos de los que se toman muestras para realizar mediciones” (p. 53). En este proyecto se planea seleccionar una población que junte a personas con conocimientos en Ilustración y Diseño de Moda.

Con respecto a la muestra decimos que ésta es una pequeña parte de la población que se selecciona para que figure en nombre de sus rasgos, Muñoz (2016) postula que: “Es el segmento de la población que se considera representativa de un universo y se selecciona para obtener información acerca de las variables del objeto de estudio” (p. 168). Por consiguiente, la muestra a estudiar serán ilustradores de moda profesionales y diseñadores de moda.

**Tabla 1:** Población y muestra. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>
Ilustradores	9
Diseñadores de moda	10

## 2.3 Operacionalización de variables

**Tabla 2:** Operalización de variables. Variable independiente. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

Variable independiente: Métodos y técnicas de ilustración						
Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnicas	Instrumentos	Población
	Artes visuales	Artes plásticas	¿Considera usted que la enseñanza de artes plásticas es importante para el estudiante de Diseño de Moda? Por ejemplo, dibujo y pintura. ¿Por qué?	Entrevista	Cuestionario	Diseñador
	Técnicas de expresión	Ilustración manual	¿Crees que la ilustración de moda infantil manual permite representar mejor las ideas del diseñador?	Entrevista	Cuestionario	Diseñador
			¿Qué requisitos o conocimientos básicos debería tener un diseñador para iniciar en la ilustración de moda infantil manual?	Entrevista	Cuestionario	Diseñador
		Ilustración digital	¿Considera que la ilustración de moda infantil digital agiliza el proceso creativo?	Entrevista	Cuestionario	Ilustradores
			¿Qué técnicas de ilustración de moda digital conoce?	Entrevista	Cuestionario	Ilustradores
	Métodos y técnicas de ilustración	Métodos	¿Considera fundamental para el ilustrador de moda conocer los métodos de dibujo para aplicarlos en el segmento infantil? ¿Por qué?	Entrevista	Cuestionario	Diseñadores /Ilustradores
			¿Qué tips/recomendaciones daría en relación a métodos de ilustración?	Entrevista	Cuestionario	Diseñadores /Ilustradores
		Técnicas	¿Estima que es necesario conocer algunas técnicas de ilustración para obtener buenos resultados en el ámbito de la moda infantil?	Entrevista	Cuestionario	Diseñadores /Ilustradores

**Tabla 3:** Operalización de variables. Variable dependiente. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

Variable Dependiente: Indumentaria infantil						
Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnicas	Instrumentos	Población
La indumentaria en el segmento infantil abarca singularidades especiales a diferencia de la usada por los adultos. Es así que, en el proceso de crecimiento las proporciones anatómicas van a ir cambiando, ya sea por, factores de genética o, el género en sí, esto va a dictaminar la estructura corporal del niño (Hegeman, 2014).	Diseño de Indumentaria	Universos de vestuario	Según su criterio, ¿Qué universos de vestuarios predominan en el segmento infantil?	Entrevista	Cuestionario	Diseñador de moda
	Indumentaria infantil	Necesidades estéticas	Cree usted que, ¿las necesidades estéticas en la indumentaria infantil son importante para una propuesta de diseño? ¿Por qué?	Entrevista	Cuestionario	Diseñador de moda
		Necesidades funcionales	Considera usted que, ¿las necesidades funcionales en la indumentaria son importantes para una propuesta de diseño infantil? ¿Por qué?	Entrevista	Cuestionario	Diseñador de moda

## **2.4 Técnicas de recolección de datos**

La recolección de datos consiste en un proceso que utiliza recursos investigativos para obtener información acerca de una determinada temática, entre esos recursos se encuentra la observación, la entrevista y la encuesta (Herrera, Medina, & Naranjo, 2014).

### **Entrevista**

Esta técnica busca el alcance de la información a través de la comunicación entre dos o más personas involucradas, incluye al entrevistador y el entrevistado, en donde, puede variar el número entre cada miembro. Por consiguiente, la entrevista conduce a obtener respuestas con mayor profundidad de estudio, enfocándose en la opinión generada por el individuo entrevistado (Herrera, Medina, & Naranjo, 2014). En esta investigación se utilizará esta herramienta como medio para indagar en el criterio de diseñadores de moda e ilustradores.

### **Análisis bibliográfico**

Esta técnica de recolección de datos trata de indagar en documentos bibliográficos como libros, revistas y recursos informativos que permitan la comparación y el análisis de los conocimientos que brindan.

## **CAPÍTULO III**

### **3. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

A continuación, se presenta el análisis de los resultados obtenidos a partir de la recolección de información, por medio de entrevistas realizadas a profesionales especializados en el área, como lo son, diseñadores de moda e ilustradores; y fichas bibliográficas sobre métodos y técnicas de ilustración de moda.



### 3.1. ENTREVISTA DIRIGIDA A DISEÑADORES DE MODA EXPERTOS EN EL ÁREA DE ILUSTRACIÓN DE MODA ENFOCADA EN EL SEGMENTO INFANTIL

**Tabla 4:** Según su criterio, ¿Qué universos de vestuario predominan en el segmento infantil? **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

1. Según su criterio, ¿Qué universos de vestuario predominan en el segmento infantil?				
María Ronquillo	Lina Rojas	Jacqueline Cruz	Gisela Sánchez	Katherine Alvarado
Sport o casual	De alta costura, por ende, no está al alcance de todos y aquellas prendas que vienen desde China con su venta masiva al mundo, la que no tiene look ni comodidad, muchas veces por telas, diseños o tamaños.	Casual	Casual y jeanswear	Underwear - Casual - Deportivo
María José Abril	Sara Camila Pita	Taña Escobar	Sofía Delgado	María Belén Chávez
Casual o sport	Casual y Sportwear	Bueno, de acuerdo al clúster que predomina en la provincia de Tungurahua pensaría que en el segmento infantil predominaría la línea deportiva y la línea casual urbana, sumada la línea de ropa interior. Agregando que aquí cerca está Pelileo, en donde podemos añadir el Jeanswear.	Ropa casual e interiores.	Casual, deportivo y de gala.

## **Análisis**

Los universos de vestuario son aquellas prendas o accesorios que en conjunto permiten manifestar una identidad con claridad, en donde se exponen cualidades determinadas por ocasiones de uso o el perfil del consumidor, basadas en, el contexto, colores, fibras textiles, siluetas, entre otros. Es así que, la mayoría de los profesionales entrevistados indican que el universo de vestuario que predomina en el diseño de indumentaria infantil, es el Casual Wear. Es decir, priman aquellas prendas funcionales, versátiles, que permitan al usuario sentirse cómodo y relajado. Por otra parte, el siguiente con mayor mención fue el Sport Wear, en donde, se abre paso la indumentaria utilizada para practicar deportes, en el día a día o en el tiempo libre. Éstas se caracterizan por el uso de textiles livianos y pesados, dependiendo de su ocasión de uso.

Seguido por un universo de vestuario caracterizado por sus prendas atemporales, se encuentra el Jeans Wear, en donde, es conocido por el uso del denim o textiles similares en todas sus prendas. Aquellas que resaltan son, el pantalón jean clásico, chaquetas, camisas, entre otros. Simultáneamente, con menos menciones se presenta el Underwear. Se asocia a una necesidad básica, en donde es considerado como complemento de las prendas externas. Entre las prendas más usadas se encuentran dividís, tops, pantys, brasieres y boxers. Por último, el Formal Wear, universo de vestuario en donde preceden la sastrería y los trajes de gala.

**Tabla 5:** Cree usted que, ¿Las necesidades estéticas en la indumentaria infantil son importantes para una propuesta de diseño? ¿Por qué? **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

4. Cree usted que, ¿Las necesidades estéticas en la indumentaria infantil son importantes para una propuesta de diseño? ¿Por qué?				
María Ronquillo	Lina Rojas	Jacqueline Cruz	Gisela Sánchez	Katherine Alvarado
Si son importantes, sobre todo porque a los adultos les gusta vestir de manera bonita a sus hijos, pero creo que no hay que perder la funcionalidad y comodidad, eso es más importante.	Si, porque debe ser agradable la imagen, también el calce, la comodidad y el look deben ir juntos.	Si claro, por imagen y por estética.	Considero que, en sí, la estética no es tan fundamental, ya que, en el ámbito infantil la comodidad cuenta más.	La verdad que a mí criterio prevalece más la comodidad y funcionalidad de la prenda claro que también el diseño debe ir de acuerdo a los dibujos infantiles actuales.
María José Abril	Sara Camila Pita	Taña Escobar	Sofía Delgado	María Belén Chávez
Es importante mantener una buena imagen y vestirse de forma cómoda, pero a la vez con prendas estéticas, ya que éstas contribuyen en la autoestima y el bienestar de quién la viste.	El diseño de prendas infantiles debe ser funcional, cómodo y tener buena estética porque en el siglo que vivimos ahora importa más la estética que la comodidad, en prendas infantiles no debería ser así.	Si son importantes las líneas estéticas ya que se relaciona con la línea comercial en el sector, si bien es cierto, hay empresas direccionadas hacia las líneas de vestuario que ya mencioné. La población infantil es una población que exige mayor demanda, y hasta cierto punto olvidada por los poderes hegemónicos del sistema de indumentaria dominado por segmentos de jóvenes entre 18 y 25 años, y el sector de los niños, ancianitos y geriátricos se nos quedan olvidados, entonces es muy importante que exista esa inclinación estética hacia este segmento de vestuario. Relacionar forma, color y textura.	Claro, porque es parte de los fundamentos del diseño.	Si, puesto que las mismas evidencian las necesidades a satisfacer en la vestimenta.

## **Análisis**

Los profesionales entrevistados consideran que si es importante tener presente las necesidades estéticas en el diseño de propuestas de indumentaria infantil. En donde, para incorporar elementos innovadores, es fundamental conocer muy de cerca los principios del diseño, destacando formas, colores y texturas. Teniendo presente estos conocimientos, el diseñador de moda tendrá herramientas para explorar ideas llamativas y destacadas. Además, al estudiarse la parte estética, ya sea, a través de emociones, caracteres netamente físicos, o cualquier elemento usado como inspiración, se puede contribuir a mejorar o elevar la autoestima y el bienestar psicológico del usuario, a través del uso de prendas que lo vinculen emocionalmente a experiencias agradables.

Por lo tanto, es necesario recalcar que tanto las necesidades estéticas como las funcionales deber ir de la mano por cuanto estas funciones están presentes en cada etapa del desarrollo infantil, ya que, a través del paso del tiempo el infante va a experimentar cambios que van a requerir soluciones presentes en la indumentaria.

**Tabla 6:** Considera usted que, ¿Las necesidades funcionales en la indumentaria son importantes para una propuesta de diseño infantil? ¿Por qué?. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

5. Considera usted que, ¿Las necesidades funcionales en la indumentaria son importantes para una propuesta de diseño infantil? ¿Por qué?				
María Ronquillo	Lina Rojas	Jacqueline Cruz	Gisela Sánchez	Katherine Alvarado
Sí, según mi criterio este aspecto es el más importante para que los niños puedan estar cómodos y saludables.	Por supuesto, que se pueda complementar en un momento el cambio de look solo con agregar o quitar algo, ser funcional en uso diario y a la vez tomar en cuenta la economía.	Si claro por qué con la aceleración de nuestros días. requerimos propuestas de diseño funcional para ciertas necesidades.	La funcionalidad siempre será importante ya que ayuda a que el niño o niña se sienta mejor y pueda realizar sus actividades con libertad.	Si, ya que en lo que es infantil las prendas deben ser funcionales permitiéndoles la facilidad de moviendo que requieren sus actividades diarias.
María José Abril	Sara Camila Pita	Taña Escobar	Sofía Delgado	María Belén Chávez
El diseño tiene que cubrir varios aspectos importantes y uno de ellos es la funcionalidad que este puede brindar al consumidor, es por ello que la propuesta de diseño debe ser planteada de acuerdo a las necesidades del grupo al que va dirigido.	Si una indumentaria infantil tiene doble propósito sería maravilloso porque puede que el costo sea el doble de una prenda que solo tiene una funcionalidad, pero no me brinda lo que en verdad pueda yo como consumidor necesitar para mi hij@.	Evidentemente que sí, porque las necesidades funcionales tienen que ver mucho con la parte del confort de la prenda de vestir, o la cuestión de que sea una segunda piel para el usuario. En el segmento infantil tienen una función, un papel realmente importante. Y a eso en la ilustración te relaciona con cuestiones de vestibilidad, factores técnicos de dibujar la indumentaria, que sea correcta.	Sí, ya que una prenda que no es funcional, no será vendida al público general.	Si, las prendas por si solas no cumplen con el factor diseño, cómo diseñadores debemos realizar una propuesta de diseño integral.

## **Análisis**

En cuanto a necesidades funcionales, los profesionales consultados expresan que es importante estar a la par de las propuestas que hay en el mercado, ser competitivo, y tener presente la relación precio- calidad. Además, tomar en cuenta las funciones que debería desempeñar la prenda de acuerdo al grupo objetivo al que se está dirigiendo. En el segmento infantil es vital que las necesidades presentes en el día no sean obstaculizadas por la ropa que usan, más bien, los pequeños inconvenientes que puedan surgir en sus actividades sean manejables, permitiendo que el niño sea más independiente.

Entre las necesidades de los infantes, notoriamente más mencionadas entre los entrevistados se encuentra, la libertad o facilidad de movimientos. Profundizando en las actividades realizadas por los niños en su día a día, se logra evidenciar que van despertando su curiosidad por explorar, en donde, gatean, empujan, saltan, tiran objetos, entre otros movimientos. En este punto, al realizar la actividad, ellos no están pendientes de lo que llevan puesto en sí, sino más bien de que puedan desenvolverse con éxito, y pues, la indumentaria no debe dificultar eso.

Otra de las necesidades a resolver a través de la vestimenta, es el uso de prendas como una segunda piel. Dado que los niños poco a poco van desarrollando su sistema inmunológico, es importante cuidar la piel y todo su cuerpo de agentes infecciosos que podrían causar alergias o enfermedades. Es por esto que, se debe conocer las características y componentes de las fibras textiles y otros materiales a usar en las prendas, para evitar molestias y promover la confianza y el confort en el desenvolvimiento del infante en su rutina diaria.

Finalmente, viendo todas estas necesidades transportadas hacia la ilustración de indumentaria, se traducen como: factores de vestibilidad, principios estructurales y técnicos, innovación en detalles funcionales y elección de textiles adecuados para las propuestas de indumentaria.

**Tabla 7:** Estima usted que, ¿La enseñanza de artes plásticas es importante para el estudiante de Diseño de Moda? Por ejemplo, Dibujo y pintura. ¿Por qué? **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

4. Estima usted que, ¿La enseñanza de artes plásticas es importante para el estudiante de Diseño de Moda? Por ejemplo, Dibujo y pintura. ¿Por qué?				
María Ronquillo	Lina Rojas	Jacqueline Cruz	Gisela Sánchez	Katherine Alvarado
¿Si! Porque si la ilustración es manual deben aplicarse estas técnicas y son útiles para comprender el diseño digital.	Si, porque aprender de colores, rosa cromática, entre otros, muestra la capacidad de entregar un buen producto y combinación de colores de acuerdo a edad, temporada, telas, etc.	Si para desarrollar la creatividad.	No considero que sea importante, vivimos en un país el cual no valora tanto el arte, si se necesita saber y tener bases, pero no es importante.	Es necesario si, para tener una habilidad. ¿Te va a servir en lo profesional? Tal vez. La realidad que se vive en el país en cuanto a lo que es diseño de modas no te piden que sepas dibujar o ilustrar. En las empresas se fijan más en tus conocimientos sobre patronaje, fichas técnicas, costos y ese tipo de cosas.
María José Abril	Sara Camila Pita	Taña Escobar	Sofía Delgado	María Belén Chávez
Todo lo que tiene que ver en cuanto a las artes plásticas es importante porque la unión o la recopilación de todo lo aprendido es un instrumento muy valioso. Las artes plásticas es todo un mundo, por supuesto que es importante dentro del diseño modas, ya que los diseñadores no solo dibujan o pintan si no que crean cosas con sus propias manos desde cero, muchas veces sin ayuda de instrumentos más que el de su conocimiento.	Es muy importante para plasmar los diseños que tengo en mente y crear un portafolio el cual en el futuro me servirá como una presentación de mi persona y los diseños que puedo crear para demostrarlo en el mundo laboral.	Por supuesto, ya que así se permite que se desarrolle la creatividad, a través de ejercicios prácticos, permitiendo que se suelte el brazo y se experimente con diferentes materiales.	Sí, cualquier arte puede ayudar al diseñador a complementar y enriquecer su trabajo.	Si puesto que se requieren para ilustrar el o los diseños que componen una colección. Además, el arte aporta en gran medida al diseño.

## **Análisis**

En relación a la relevancia de las artes plásticas como lo son, el dibujo y pintura para el Diseño de Modas, los entrevistados consideran en su mayoría que sí son importantes. Es por esto que, el estudio y la práctica de estos conocimientos permitirá obtener propuestas vestimentarias originales. De la misma forma, las artes plásticas no sólo incentivan el desarrollo de la creatividad, sino que, posibilita al diseñador materializar conceptos, nociones y pensamientos que antes solo se encontraban como ideas para obtener algo más concreto, a través de trazos o expresiones artísticas que puedan ser expuestas ante un equipo de trabajo.

Por otra parte, el empleo de las artes plásticas en el diseño de indumentaria se ve favorecido, ya que, permite complementar el arte a propuestas de diseño, generando prendas con multitud de cualidades estéticas sumado a las posibles soluciones funcionales, obteniendo diseños integrales enriquecidos con innovación.



**Tabla 8:** ¿Cree que la ilustración de moda infantil manual permite representar mejor las ideas del diseñador? ¿Por qué?. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro).

5. ¿Cree que la ilustración de moda infantil manual permite representar mejor las ideas del diseñador? ¿Por qué?				
María Ronquillo	Lina Rojas	Jacqueline Cruz	Gisela Sánchez	Katherine Alvarado
Depende de la habilidad del ilustrador.	Si, es necesario al cliente hacerle ver una imagen para que muchas veces pueda entender conceptos y combinación de sus ideas.	Por supuesto es una herramienta fundamental.	Considero que al realizarlo manualmente las ideas fluyen más y se puede desenvolver mejor.	Si, debido al detalle que se puede representar.
María José Abril	Sara Camila Pita	Taña Escobar	Sofía Delgado	María Belén Chávez
Las ilustraciones de moda son elementos que el diseñador usa con mucha frecuencia, porque en él se puede observar cómo va a quedar la prenda construida, es necesario decir que mediante la ilustración se puede saber el diseño de tejido, cuál será la caída de tela, que tipo de estampado o diseño va a tener.	La ilustración manual o digital funcionan de igual manera, como diseñadora recomiendo que realicen sus ilustraciones de la manera que ustedes sientan que es más cómodo representar las ideas que tengan ya sea manual o digital.	Si, porque hay un adagio que dice “la práctica hace al maestro”, es importante que exista esa habilidad manual porque ahora existe una mayor, lo que resulta en que lo que haces a mano lo puedes hacer en un computador, lo que no pasaría al revés, lo que tiene que ver con factores creativos, con el movimiento del brazo en el dibujo.	Sí, es fundamental ya que de esta manera el resto de su equipo de patronaje y confección entenderán de una manera más completa la idea.	Depende de la línea que maneje el diseñador, se debe tomar en cuenta que por lo general la ilustración más detallada manualmente nos ayuda en la representación de indumentaria de mayor exclusividad, por otra parte, la indumentaria producida en serie requiere una visualización más rápida.

## **Análisis**

Los entrevistados están de acuerdo, en su gran mayoría que, la ilustración de indumentaria infantil aplicada de forma manual si agiliza los procesos. Se considera de gran relevancia esta manera de ilustrar, ya que, permite comunicar y hacer entender las ideas que se tiene acerca de una propuesta de diseño al cliente. Una de las ventajas que son mencionadas, es que, facilita el desenvolvimiento y la agilidad del brazo al realizar trazos sobre superficies planas con diferentes materiales, a la vez que, favorece la representación precisa de detalles, la fluidez de las telas, fragmentos vestimentarios técnicos, entre otros.

A su vez, la ilustración manual simplifica la interpretación de ideas expuestas ante un equipo de trabajo, al tener a la mano los materiales para modificar los trazos, al tratarse de instrumentos conocidos por cualquier persona, al ser el dibujo un comunicador universal de fácil comprensión. Por ende, al ser una base creativa que con facilidad manifiesta la presencia de nociones presentes en la mente, es considerado un factor que antecede y de vital importancia para proceder a la ilustración digital, no se establece como un requisito para ello, pero que, si favorece la fluidez de las ideas sin conocimientos previos, lo que no sucede con la ilustración digital.

Para finalizar, ciertos entrevistados establecieron que, de ser manual o digital la ilustración, va a depender del gusto del ilustrador por ciertos materiales o herramientas, o en ciertos casos de la habilidad del mismo.

**Tabla 9:** ¿Qué requisitos o conocimientos básicos debería tener un diseñador para iniciar en la ilustración de moda infantil manual?. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

6. ¿Qué requisitos o conocimientos básicos debería tener un diseñador para iniciar en la ilustración de moda infantil manual?				
María Ronquillo	Lina Rojas	Jacqueline Cruz	Gisela Sánchez	Katherine Alvarado
Proporciones infantiles, figura humana infantil, técnicas de ilustración, conocimiento de moda infantil.	Matemática.	Realmente solo la disposición y la meta de experimentar nuevos conocimientos.	Trazos básicos de figurines, como realizar texturas de telas, como utilizar pantones, métodos para obtener una ilustración más realista	Las proporciones del cuerpo, distribución de los detalles del rostro y geometría.
María José Abril	Sara Camila Pita	Taña Escobar	Sofía Delgado	María Belén Chávez
Un diseñador tiene que conocer al grupo al cual se va a enfocar, a partir de ahí requiere potenciar técnicas, formación, habilidades, destrezas y originalidad. Ya que el público es cada vez más exigente, el ilustrador o diseñador busca el lenguaje y fantasía que propone esta disciplina considerada obra de arte, cuyas imágenes invitan a un mundo imaginario, desdibujando el límite entre arte e ilustración de moda.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de moda infantil</li> <li>- Dibujo</li> <li>- Pintura</li> <li>- Técnicas de aplicación de color en el papel.</li> <li>- Técnicas de representación de dibujo.</li> </ul>	Debería haber una inclinación hacia el dibujo, algo importante es que el dibujo se puede aprender, a diferencia de otras ciencias, es por esto que si yo no sé dibujar yo lo puedo aprender. Se puede ver reflejado en los niveles de la carrera, el figurín que haces en primero no va a ser el mismo que haces en octavo semestre, ahí ya va a haber un desarrollo de estilo, de tu habilidad para ilustrar y demás, entonces sí, la competencia del dibujo es aquella que puede aprenderse, una destreza que puede adquirirse con la práctica.	Conocimiento del cuerpo humano, proporciones y anatomía, entendimiento del comportamiento de los textiles y aplicaciones para poder plasmarlos correctamente, conocimiento y dominio del color, así como de luces y sombras.	Dibujo de figura humana y técnicas de representación e ilustración.

## **Análisis**

Los profesionales entrevistados están de acuerdo que, para iniciar en el mundo de la ilustración infantil manual se debe tener ciertos conocimientos previos para tener resultados que destaquen. Es conveniente que, para empezar a trazar el cuerpo se tenga presente las proporciones anatómicas, éstas son filtradas a través de cánones de proporción según la edad del niño, por ejemplo, los infantes entre 3 a 5 años suelen estructurarse con una longitud de 5 cabezas, de esta proporción parten el resto de proporciones que detalla el cuerpo humano. Por otra parte, conocer como trazar figurines no necesariamente de niños, ayudará a facilitar el desenvolvimiento en el trazo de las extremidades y otras zonas específicas.

Se debe agregar que, el empleo y conocimiento de pantones ayudará a materializar el proyecto siendo fiel a la gama cromática que se estableció en la ilustración. Por consiguiente, el dominio del color y de técnicas de ilustración, de representación y aplicación permitirá al diseñador optimizar tiempo y desarrollar un estilo de ilustración propio. Otro aspecto notable es la representación de textiles, cómo se verán reflejadas las caídas de las telas, las holguras, los volúmenes, las texturas, en sí el comportamiento que tendrá la fibra al estar ya elaborada la prenda, que sea fiel el retrato que se hace en la ilustración a como se verá en la realidad.

Y, por último, el conocimiento del empleo de luces y sombras para generar vistas más realistas, la recreación de volumen en las diferentes zonas del cuerpo, en las prendas, en el cabello, el reconocer en donde es necesario y en donde podría estar de más.

**Tabla 10:** ¿Considera fundamental para el ilustrador de moda conocer los métodos de dibujo (Serie de pasos ordenados que se sigue para obtener un resultado, por ejemplo, el collage) para aplicarlos en el segmento infantil? ¿Por qué? **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

7. ¿Considera fundamental para el ilustrador de moda conocer los métodos de dibujo (Serie de pasos ordenados que se sigue para obtener un resultado, por ejemplo, el collage) para aplicarlos en el segmento infantil? ¿Por qué?				
María Ronquillo	Lina Rojas	Jacqueline Cruz	Gisela Sánchez	Katherine Alvarado
Sí, para poder representar los distintos elementos del vestuario, sobre todo dibujo o diseño plano.	Si, para llegar al diseño final con seguridad de lo que se quiere.	Para poder lograr una comunicación asertiva con el futuro cliente.	Es necesario hacer un collage ya que le ayudará a desarrollar mejor sus ideas, saber de dónde tomar y empezar a ilustrar.	Si.
María José Abril	Sara Camila Pita	Taña Escobar	Sofía Delgado	María Belén Chávez
Un ilustrador de moda es una persona creadora de dibujos, imágenes, pinturas que emplea técnicas artísticas, tanto manuales como digitales; transmitiendo ideas con un diseño creativo y atractivo que expresan su calidad profesional, por tanto, si es fundamental que conozca los métodos existentes para realizar un buen diseño.	Siempre es importante ser ordenado y tener una buena organización. Así, aclaro todo tipo de ideas y no olvido partes importantes del diseño.	Si, claro que sí, como mencionaba es importante conocer la variedad de métodos que existen para poder aplicarlos en la ilustración.	Sí, la ilustración de moda es un tema complejo y se debe de tener conocimiento profundo del tema para lograr resultados más profesionales.	Si por qué el orden es primordial para todo proceso creativo.

## **Análisis**

En este punto los entrevistados están de acuerdo en que es fundamental conocer métodos de ilustración de indumentaria infantil para representar profesionalmente los detalles del vestuario. También añaden que, al aplicar estos conocimientos se puede llegar a tener una comunicación asertiva con el cliente, ya que, al saber lo que queremos trasladar al papel y cómo hacerlo facilitará la interpretación de trazos y exponer diseños atractivos a la vista. La ilustración de indumentaria es considerada como un tema complejo, es por esto que, se requiere tener información relevante con respecto al tema, y practicar constantemente para obtener resultados extraordinarios.

**Tabla 11:** Estima que, ¿Es necesario conocer algunas técnicas de ilustración (materiales y su manera de usarlos, por ejemplo, las acuarelas) para obtener buenos resultados en el ámbito de la moda infantil? ¿Por qué? **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

8. Estima que, ¿Es necesario conocer algunas técnicas de ilustración (materiales y su manera de usarlos, por ejemplo, las acuarelas) para obtener buenos resultados en el ámbito de la moda infantil? ¿Por qué?				
María Ronquillo	Lina Rojas	Jacqueline Cruz	Gisela Sánchez	Katherine Alvarado
Si, como ya se mencionó anteriormente ayuda a representar las ideas.	Si, para poder comunicar y expresar proporciones en los diseños a presentar.	Claro las técnicas nos ayudan a representar mejor las ideas de diseño.	Es necesario conocer y ver con qué materiales se puede desenvolver mejor, cada diseñador lo usa de acuerdo a su estilo.	Si.
María José Abril	Sara Camila Pita	Taña Escobar	Sofía Delgado	María Belén Chávez
Si, es necesario e importante porque un diseñador puede experimentar, además de que debe conocer que se puede utilizar, como lo puede aplicar y como se puede fusionar. Existe un mundo de materiales que pueden ser utilizados para ilustrar, como: el lápiz, lápices de colores, carboncillo, pasteles, marcadores, acuarelas, acrílicos, incluso hasta maquillaje; y pues el resto es la creatividad del diseñador o ilustrador porque así mismo existen técnicas mixtas, las cuales se pueden mezclar con materiales no convenciones como azúcar, aserrín, escarcha, papel higiénico, etc.	Siempre es importante así defino que es lo que quiero demostrar con mi diseño, el conocimiento de los materiales más aún ya que también depende mucho de eso la calidad de nuestra ilustración.	No es un pre requisito que ya tengas bases para poder hacerlo ya que como mencionaba la idea es que con la práctica el estudiante se vaya desarrollando. Es un proceso que se puede aprender si en el caso de que no te guste.	Sí, así logrará que su trabajo se vea profesional.	Si y aún más las técnicas que nos acortan tiempos.

## **Análisis**

Los entrevistados establecen que, si es necesario el dominio de técnicas de ilustración, ya sea para comunicar o expresar ideas. También destacan que, es necesario experimentar con la variedad de materiales existentes para conocer sus utilidades, los acabados que pueden brindar, la calidad del trabajo a obtener, la textura que se necesita, cuáles serán aquellos que agraden más, descubrir aquellos que facilitarán ciertos resultados, cuál será el efecto que se obtendrá si se mezcla con otros materiales. Además, estiman que sería interesante la exploración de técnicas poco convencionales en la ilustración, por ejemplo, el empleo de productos alimenticios para recrear texturas, como es el caso del azúcar, el arroz, así como también, la utilización de productos de limpieza como el papel higiénico.

Otro aspecto importante es que, el material a emplear va a determinar la calidad de la misma, por lo tanto, influirá la habilidad y destreza del ilustrador en la obtención de los resultados esperados.



**Tabla 12:** ¿Qué tips/recomendaciones daría en relación a métodos y técnicas de ilustración? **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

9. ¿Qué tips/recomendaciones daría en relación a métodos y técnicas de ilustración?				
María Ronquillo	Lina Rojas	Jacqueline Cruz	Gisela Sánchez	Katherine Alvarado
Creo que son importantes según mi experiencia, hacerlo de manera ordenada y aprender a combinar las técnicas.	Tamaño en relación a estatura y proporciones de acuerdo a la edad en el diseño a plasmar.	Experimentar todas las técnicas posibles para lograr encontrar tu propio estilo de ilustración	Practicar a fondo ilustraciones con textura, que tenga una visión real de lo que puede encontrar en el mercado para que sus diseños se puedan visualizar mejor y saber lo que desea transmitir.	Usar un área de trabajo organizada y realizar bocetos antes del trabajo final.
María José Abril	Sara Camila Pita	Taña Escobar	Sofía Delgado	María Belén Chávez

<p>Primero que nada, investigar que otras posibilidades nuevas e innovadoras se puede aplicar a la ilustración de moda para que estás represente de mejor manera lo que el diseñador quiere mostrar.</p> <p>Además se debe analizar varios autores de ilustraciones, ¡ayudarse de fichas con descripciones y observar los distintos métodos que utilizan, pero lo más importante ser creativo al momento de hacerlo!</p>	<p>Elegir bien la base de ilustración</p> <p>Los materiales no importa cuán costosos sean siempre nos darán mejor resultado al final</p> <p>Tener mucho tiempo para que al final obtengamos una buena ilustración</p>	<p>Bueno primero que se entienda que existen varios métodos, varios materiales, varios soportes para trabajar. Que se note la versatilidad con los métodos, con las técnicas.</p> <p>Yo podría ilustrar encaje con marcador delgado, con tempera, con todos los materiales, aquí se ve la diversificación de técnicas. Lo primero sería que exista esa clasificación, de qué técnicas pueden ser de ilustración, cuáles pueden ser de representación, aquellas de imitación, captura y collage, y dentro de ellas aquellas técnicas secas, grasas, húmedas y mixtas. Que el estudiante conozca toda la variedad de materiales que puede existir para ilustrar puede ayudar a usar un buen método para la ilustración.</p>	<p>Practicar y estudiar mucho, nunca debemos dejar de aprender.</p>	<p>Practicar mucho, trabajar la ilustración lo más pulida posible a menos que su estilo dicte algo más orgánico. Las técnicas líquidas requieren materiales afines para dar detalles, por ejemplo, acuarelas y lápices de cera no compactan tan bien, es bueno analizar las combinaciones de materiales que dan buenos resultados.</p>
--	---	---	---	--

## **Análisis**

Con respecto a tips que ayuden en la ilustración de indumentaria infantil, los diseñadores recomiendan que, es necesario tener hábitos en relación al orden y organización del área de trabajo, del tiempo, nombrándose a estos hábitos como factores que complementan y propician un ambiente ideal para que fluyan las ideas. Por otro lado, la experimentación con los diferentes métodos y técnicas contribuirá a encontrar un estilo propio, guardar conocimientos acerca del comportamiento que tienen ciertos materiales mezclándose con otros, qué texturas se pueden obtener, para finalmente entender la versatilidad que pueden brindarnos al representar los figurines de moda.

De igual manera, otro tip que contribuye a la mejora de las habilidades ilustrativas es la constante práctica, la repetición de ejercicios para soltar la mano, el reconocimiento de los efectos que puede tener si se aplica un método u otro, conocer plenamente qué es lo que se debe hacer para obtener tal resultado sin encontrarse con sorpresas en el camino. Se debe agregar que, para escoger el diseño a materializar se hacen varios bocetos, en donde, esta ejercitación constante de creación de ideas ayudará al diseñador a ir estableciendo mejoras y llegar al diseño ideal que satisfaga las necesidades del usuario, aquí es importante el desglose consciente de ideas acorde a la temática utilizada.

Otro elemento importante es la observación y el análisis de la aplicación de procesos de otros autores, los mismos que servirán de guía para descubrir métodos, técnicas y otros procesos que se pueda aplicarlos creativamente sobre las propuestas de indumentaria.

## ENTREVISTA DIRIGIDA A ILUSTRADORES ENFOCADA EN EL SEGMENTO INFANTIL

**Tabla 13:** ¿Considera fundamental para el ilustrador de moda conocer los métodos de dibujo (Serie de pasos ordenados que se sigue para obtener un resultado, por ejemplo, el collage) para aplicarlos en el segmento infantil? ¿Por qué? **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

1. ¿Considera fundamental para el ilustrador de moda conocer los métodos de dibujo (Serie de pasos ordenados que se sigue para obtener un resultado, por ejemplo, el collage) para aplicarlos en el segmento infantil? ¿Por qué?				
Damián Zúñiga	Israel Pardo	Emily Escobar	Karla Boderó	Alena A.
Si por métodos se refieren a las técnicas o medios de ilustración, claro que es fundamental dominarlos en cualquier aplicación. Caso contrario el resultado es mediocre.	Si, ya que la obra terminada comunica al espectador un lenguaje y mientras mejor se lo pueda realizar, la comunicación es mejor y más rápida.	Si, porque es más fácil plasmar ideas más concisas.	Sí, porque la ilustración que haga es la única guía visual para poder traducir la idea en prendas.	Fuera segmento infantil o no, considero que tener un background de estudios más tradicionales de dibujo y pintura siempre ayudaría en crear y moldear el estilo del dibujo del ilustrador, ya que te permite conocer como ilustrar diferentes tipos de tejidos, la composición, las proporciones del cuerpo, etc.
Camilla Carozzi	Carolina Rodríguez	Alexander Carrión	Paula Blanche	
Sí, porque a través del buen manejo de los métodos de dibujo puede conceptualizar y plasmar de una manera más clara sus diseños.	Considero que sí para poder iniciar con ideas para ser desarrolladas, es una herramienta que puede ayudar a nuestra creatividad y organización.	Es necesario saber plasmar e interpretar ideas en un lienzo; la importancia de saber comunicar por medio de una imagen.	Creo que independiente del estilo de ilustración, ya sea de moda, infantil, etc., Cada persona tiene su propio proceso de trabajo para llegar a un resultado final. Para mí trabajar con técnicas como moodboard o collage digital me ayudan a visualizar una idea de mejor manera.	

## **Análisis**

Los ilustradores entrevistados consideran que es primordial dominar los métodos de ilustración en cual sea el objetivo, considerando que una obra elaborada apropiadamente permitirá comunicar más rápidamente el mensaje al espectador. Otro detalle a destacar es que, según el propósito del ilustrador al elaborar su obra se va a decidir el método adecuado para lograr los resultados esperados, en ciertos casos se recrean ideas concisas y en otras, ideas más extensas. Es así que, valorando a la ilustración de moda como un ente de mayor complejidad, se fomenta el estudio de métodos, ya sean, tradicionales y actuales, en donde, el ilustrador pueda desarrollar un estilo propio conforme va ganando experiencia en su recurrente práctica.

Una ventaja de ejecutar ejercicios prácticos en relación a métodos de ilustración de moda es que, fomentará la creatividad y fluidez de conceptos, incentivando y favoreciendo la imaginación.

**Tabla 14:** ¿Qué tips/recomendaciones daría en relación a métodos de ilustración? Explique. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

2. ¿Qué tips/recomendaciones daría en relación a métodos de ilustración? Explique.					
Damián Zúñiga	Israel Pardo	Emily Escobar	Karla Bodero	Alena A.	
Practicar es la única forma de mejorar en el arte, aprende un medio que te guste, domínalo y se hará todo mucho más fácil. Si encuentras un método que te guste y te haga sentir cómodo el arte va a fluir muchísimo mejor.		La práctica, en la técnica o método que más guste, pero con práctica con razonamiento.	Primero, experimentación con diferentes materiales, probar texturas. Buscar maneras de aplicar los materiales de forma poco convencional, por ejemplo, con tintas o acuarelas, buscar otras herramientas además de los pinceles.	Primero analizar qué clase de tela o patrón queremos que tenga el resultado final, para ver que técnica sería la más adecuada, porque hay ciertos patrones que sería más difíciles de conseguir si es, por ejemplo, un dibujo solo a carboncillo.	Es muy importante entender bien lo que requiere el cliente, hacer un sketch previo con la prueba de colores y composiciones para identificar lo que funciona y lo que no, mucha práctica y tener paciencia consigo mismo y creer en sus habilidades, porque, aunque al principio se parece que el sketch no va a salir bien, añadiendo los detalles con cuidado y paciencia, y analizando tus pasos en el momento, te llevará a crear una ilustración interesante y exitosa.
Camilla Carozzi	Carolina Rodríguez	Alexander Carrión	Paula Blanche		
En distintos métodos de ilustración mi proceso suele ser similar. En primer lugar, hago una lluvia de ideas sobre lo que quisiera evocar y transmitir en mi pieza, luego intento establecer qué palabras tienen que ver con esos conceptos y qué elementos pudiera incorporar en ella. Después busco referencias visuales y defino una paleta cromática. Luego comienzo a hacer thumbnails para tener una idea de la diagramación de la pieza. Hago el boceto final, y finalmente refino hasta llegar al resultado que quiero. Todo esto puede ser digital o tradicional.	Como recomendación empezar con un moodboard, para tener claro la ilustración que se quiere ejecutar, luego seguido de diferentes bocetos y escoger el que mejor nos agrada.	Empezar desde el bocetaje, tomar referencias, colorimetría y aplicaciones.	Ordenar ideas a través de moodboard o collage, también tomar notas.		

## **Análisis**

Los profesionales entrevistados en su gran mayoría están de acuerdo en que la práctica es muy importante para desarrollar habilidades ilustrativas, a través del aprendizaje el ilustrador dominará los diferentes métodos y estará en la capacidad de elegir cuál es el proceso que más le atrae para que identifique su estilo. Además, en este proceso de prueba y error podrá tener una guía por experiencia propia de lo que para sus ilustraciones podría funcionar y lo que no. Además, al igual que los diseñadores, los ilustradores coinciden en que es una buena idea probar materiales poco convencionales para obtener resultados innovadores.

Así también recomiendan realizar pruebas de color previo a la realización de la ilustración para así no encontrarse con sorpresas y tener que repetir el proceso. Otro punto importante es la paciencia, se sabe que para iniciar en la ilustración de moda sin conocimientos previos no es fácil, y que en el proceso de aprendizaje donde se aspira a ir creciendo y mejorar poco a poco suele resultar angustiante no ver avances o mejoras, lo recomendable es ser paciente y creer en las habilidades propias, no tener miedo de probar y equivocarse, y finalmente sin que los errores sean en vano, analizarlos e implementar mejoras para así aprender del error.

Otro tip bastante mencionado es la realización de un moodboard, esta herramienta ayuda al ilustrador a no quedarse sin ideas, facilita la implementación de siluetas, colores, textiles, formas, conceptos, además de si es una colección lo que se está estructurando, permite que todos los outfits tengan un hilo conductor que los una, dando coherencia y cohesión a las propuestas finales.

**Tabla 15:** ¿Estima que es necesario conocer algunas técnicas de ilustración (materiales y su manera de usarlos, por ejemplo, las acuarelas) para obtener buenos resultados en el ámbito de la moda infantil? ¿Por qué?. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

3. ¿Estima que es necesario conocer algunas técnicas de ilustración (materiales y su manera de usarlos, por ejemplo, las acuarelas) para obtener buenos resultados en el ámbito de la moda infantil? ¿Por qué?				
Damián Zúñiga	Israel Pardo	Emily Escobar	Karla Bodero	Alena A.
Desconozco cómo funciona la ilustración para la moda, pero si quieres un trabajo de calidad y que la gente te siga buscando por tu trabajo sería fundamental que se logre dominar al menos un medio para una buena ejecución.	¿Si, pues si no se las conoce como se las aplica?	Si, definitivamente conocimientos básicos, porque ayuda a perder el miedo a los materiales.	Sí, porque la manera en la que se ve el color en la ilustración puede variar con el tipo de técnica que se usa y como se usa, en especial con la acuarela que es tan fácil de arruinar.	Si, como ya he comentado, para mí la práctica constante, la educación artística y/o conocimiento de cómo correctamente (de forma tradicional) usar los materiales, es lo más importante para tener una base sólida, que luego te permite “romper” las técnicas tradicionales y crear tu propio estilo para crear ilustraciones interesantes.
Camilla Carozzi	Carolina Rodríguez	Alexander Carrión	Paula Blanche	
Sí, porque a partir de distintos medios se pueden obtener distintos tipos de texturas y elaborar una cantidad variada de prints que pueden ser utilizados en el diseño.	Si estimo que es necesario conocer algunas técnicas para que sea mejor ejecutado, es decir para el ámbito de moda infantil, tener en cuenta las texturas y los contrastes lo cual la técnica nos ayuda a realizarlos.	Solo tener una referencia clara de un dibujo, relación de tamaño, color, sombras, volumen, profundidad para que se interprete correctamente la idea.	Creo que uno puede aprender de forma autodidacta a pintar y a dibujar, pero si dominas una o más técnicas, ya sea de pintura o dibujo, se podrá jugar con más opciones a la hora de elaborar propuestas.	



## **Análisis**

Los profesionales entrevistados coinciden en que es fundamental conocer al menos una herramienta de ilustración y dominarla, para así tener trabajos con una buena ejecución. En donde, para aumentar las habilidades del diseñador al ilustrar es necesario ser autodidacta, para perder el miedo a los materiales y con la experimentación se formen referencias, en cuanto al color que va a resultar según la técnica que se emplee. Algo muy relevante en el aprendizaje de técnicas de ilustración de indumentaria es que, al conocer las diferentes aplicaciones de las mismas, en otras palabras, conocer las reglas al revés y al derecho, permitirá al artista romperlas a modo de tener la libertad de crear obras interesantes con procesos experimentativos, pero ya con la certeza de que lo que se haga servirá para su retroalimentación.

**Tabla 16:** ¿Considera que la ilustración de moda infantil digital agiliza el proceso creativo? ¿Por qué? **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

4. ¿Considera que la ilustración de moda infantil digital agiliza el proceso creativo? ¿Por qué?				
Damián Zúñiga	Israel Pardo	Emily Escobar	Karla Boderó	Alena A.
La ilustración digital acorta y facilita enormemente el proceso, pero aun así necesitas el talento y la práctica.	Comodidad y facilidad de corrección, pero digital o tradicional son buenos, depende de quién lo haga.	Si ayuda, pero no creo que agilice el proceso. Es mejor usar el medio y los materiales con los cuales el ilustrador se sienta cómodo.	Probablemente sí, es más fácil corregir errores o modificar el resultado final, aunque igual es necesario entender las técnicas si es que se desea tener un resultado parecido al que se obtendría en tradicional.	Creo que solo agiliza el proceso porque no tienes que escanear y editar la ilustración que has creado de forma tradicional, pero llegar a crear ilustraciones exitosas de forma digital ocupa el mismo tiempo.
Camilla Carozzi	Carolina Rodríguez	Alexander Carrión	Paula Blanche	
Sí, porque las herramientas digitales permiten montar elementos de una manera más rápida y experimentar de una forma más libre.	Considero que sí, porque las técnicas digitales son más rápidas por lo que agilitan con las ideas.	Si, por el hecho de la apreciación y captación de una imagen a los niños.	No entiendo por qué agilizaría más el proceso creativo. Podría agilizarlo en términos de técnica, ya que la ilustración digital puede ser más rápida que la análoga.	

## **Análisis**

Los entrevistados por una parte concuerdan en que la ilustración digital agiliza el proceso para la realización en indumentaria infantil, ya que establecen que con medios digitales se pueden implementar mayor cantidad de ideas en un menor período de tiempo, además, existe la facilidad de corregir errores sin necesidad de iniciar nuevamente desde cero, brinda comodidad al usar pocas herramientas y tenerlas todas a disposición en un solo lugar.

Ahora bien, con estas ideas claras indican que es necesario tener conocimientos sobre técnicas de ilustración tradicionales para poder entender el funcionamiento de las digitales, ya que, éstas tratan de imitar el resultado de las tradicionales, y si no se conoce sus efectos de igual manera se dificultará su aplicación.

**Tabla #17:** ¿Qué técnicas de ilustración de moda digital conoce? Detalle. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

5. ¿Qué técnicas de ilustración de moda digital conoce? Detalle.				
Damián Zúñiga	Israel Pardo	Emily Escobar	Karla Boderó	Alena A.
En el arte digital no hay técnicas, existen medios y softwares. El programa Procreate es super útil cuando dibujas en un iPad pro, es mi favorito.	Digital (Photoshop, Clip Studio Paint, Adobe Illustrator, Painter). Tradicional (Lápiz, Cretas, Acuarela, Oleo, Pasteles Secos, Marcadores, Tintas, Collage, Acrílicos y combinaciones mixtas).	Collage de fotos para esquema de colores y otro para texturas. Pintura digital en Photoshop.	Acuarelas, collage y marcadores son los que conozco, más que nada a marcador con base de alcohol porque deja colores más fuertes.	Aunque prefiero dibujar con materiales tradicionales, he probado Procreate y Adobe Illustrator.
Camilla Carozzi	Carolina Rodríguez	Alexander Carrión	Paula Blanche	
Collage digital, el ilustrador utiliza texturas e imágenes recortadas de forma digital y las monta para conceptualizar una pieza.	-	Ilustrador, Photoshop	- Moodboard de imágenes, paleta de color y notas - Collage digital para armar imágenes	

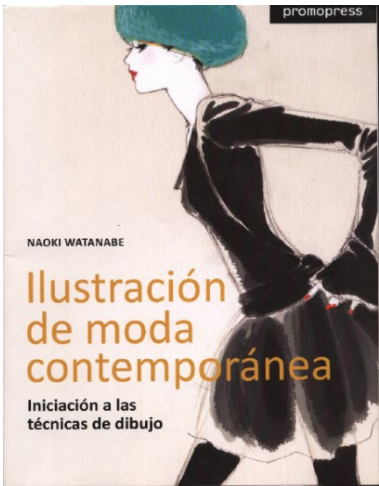


## **Análisis**


Para profundizar en las técnicas de ilustración infantil digital se preguntó a los ilustradores cuáles son aquellas que conocen, es así que se menciona que existen softwares y medios que permiten realizar ilustraciones digitales y que éstos incluyen diferentes herramientas que podrían ser consideradas como técnicas. Entre estos se nombró a: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Procreate, Clip Paint Studio y Coral Painter. Y las técnicas que se mencionan son: Collage de fotos o moodboards, esquemas de colores y texturas, acuarelas y marcadores.

## FICHAS DE ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO DE MÉTODOS Y TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DE MODA

**Tabla 18:** Análisis bibliográfico. Libro ilustración de moda contemporánea. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

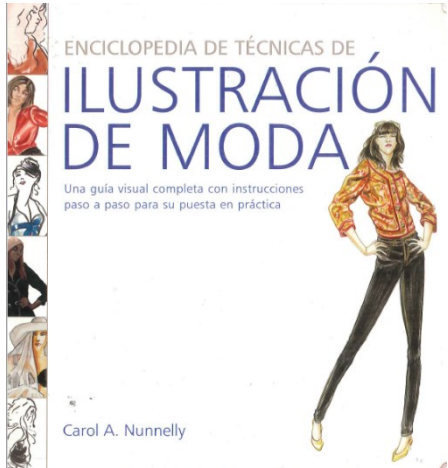
Libro	Métodos y técnicas de ilustración de moda	Análisis
 <p><b>Título:</b> Ilustración de moda contemporánea. Iniciación a las técnicas de dibujo.  <b>Autor:</b> Naoki Watanabe  <b>Editorial:</b> Promopress  <b>Edición:</b> Primera  <b>Año de publicación:</b> 2009  <b>Ciudad:</b> Barcelona</p>	<p>Técnicas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Coloreado sólido y difuminado:</b> Coloreado sólido, explica la aplicación del color por la zona interna de la forma de manera homogénea. Por otra parte, el coloreado difuminado, se refiere al empleo del color a través de matices cromáticos.</li> <li>2. <b>Representación de textiles:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tejidos de punto:</b> Para resaltar arrugas emplear rotulador gris; para suavizar detalles, con acuarela; para irregularidades y detallar el tejido con rotulador gris; para brindar mayor realismo dejar los contornos sin color; para dibujar costuras con lápices de colores; para las sombras con rotulador gris</li> <li>- <b>Algodón/ Tejano (Denim):</b> El color base con acuarelas, dejando sin pintar las líneas que representan las arrugas; los desgastes y texturas diagonales con lápiz de color blanco; para costuras con un color más claro; para añadir sombras con rotulador gris.</li> <li>- <b>Tejidos de otoño/ invierno:</b> Con acuarela rellenar la prenda dejando un espacio con los bordes; para añadir texturas al tejido ayudarse con lápices de colores; añadir brillo con lápiz blanco.</li> <li>- <b>Piel/ pelo:</b> La base con acuarela; para sombras con acuarelas oscuras; para brindar el efecto de pelos crear varias capas sueltas; para pelos cortos rallar pastel blanco y difuminar en las zonas de luz; para brindar realismo a los pelos que sobresalen con un lápiz de color negro repasar; añadir sombras con rotulador gris.</li> </ul> </li> </ol> <p>Métodos: - Ninguno</p>	<p>En este libro se explican los pasos para la aplicación de técnicas de coloreado, siendo el este dividido en sólido y difuminado, para luego profundizar en la representación e imitación de diferentes géneros textiles a través de técnicas manuales, como lo son, acuarelas, rotuladores, lápices de colores, pasteles, entre otros. Todo esto con el fin de ayudar al diseñador de moda y conseguir un fácil manejo de materiales y procesos en la ilustración. No se explican métodos de representación visual.</p>

**Tabla 19:** Análisis bibliográfico. Libro Figurines de moda. Técnicas y estilos. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

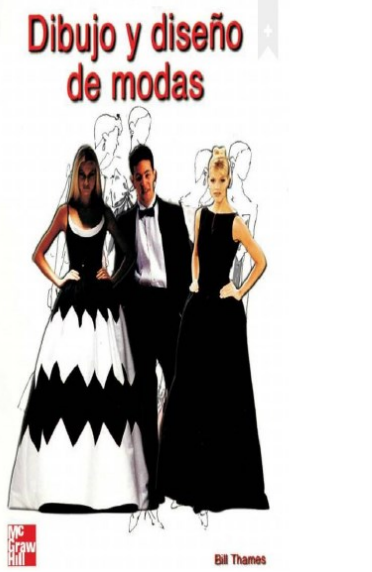
Libro	Métodos y técnicas de ilustración de moda	Análisis
 <p><b>Título:</b> Figurines de moda. Técnicas y estilos  <b>Autor:</b> Anna María López  <b>Editorial:</b> Ediciones Anaya Multimedia  <b>Año de publicación:</b> 2014  <b>Ciudad:</b> Madrid</p>	<p><b>Técnicas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Lápiz:</b> Abarca conceptos, tipologías, formas de uso, los acabados que se pueden obtener, y los resultados en una ilustración.</li> <li><b>Lápices de colores:</b> Se realiza una introducción a las diferentes marcas de lápices de colores profesionales según sus cualidades físicas e ilustrativas, se explica el modo de empleo, las diferentes características que posee, en que zonas o elementos se consideraría adecuado el empleo de esta herramienta.</li> <li><b>Rotuladores:</b> Profundiza en aquellas marcas que considera que brindan mejores resultados, y destaca la marca COPIC.</li> <li><b>Acuarela:</b> Puntualiza las características diferenciadoras de la técnica, los tiempos que se deben respetar para no dañar el acabado, los resultados visuales que se obtendrán, en qué momentos será preciso el empleo de esta técnica.</li> <li><b>Técnicas mixtas:</b> Explica que se trata de la combinación de varias técnicas, en donde se permite la experimentación e innovación con los materiales.</li> </ol> <p><b>Métodos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ninguno.</li> </ul>	<p>En este libro se informa sobre las técnicas y herramientas de coloreado, en donde se clasifica a las técnicas según el material empleado, se nombran los más usados en la industria de la moda, como lo son, lápices de grafito y carboncillo, lápices de colores, rotuladores, acuarelas y las técnicas mixtas. En cada técnica se analiza los diferentes aspectos que caracterizan al medio, como, modo de uso, acabados, marcas recomendadas, entre otros. Cada una de las técnicas son empleadas para obtener un alto grado de claridad en las ideas plasmadas en el figurín. No se explican métodos de representación visual.</p>



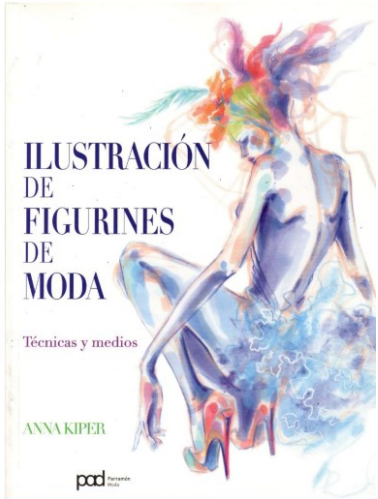
**Tabla 20:** Análisis bibliográfico. Libro Enciclopedia de técnicas de ilustración de moda. Una guía visual completa con instrucciones paso a paso para su puesta en práctica.. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

Libro	Métodos y técnicas de ilustración de moda	Análisis
 <p><b>Título:</b> Enciclopedia de técnicas de ilustración de moda. Una guía visual completa con instrucciones paso a paso para su puesta en práctica.</p> <p><b>Autor:</b> Carol A. Nunnelly</p> <p><b>Editorial:</b> Acanto</p> <p><b>Año de publicación:</b> 2009</p> <p><b>Ciudad:</b> Barcelona</p>	<p><b>Técnicas:</b></p> <p>Se realiza una clasificación con tópicos como: técnicas, guía de compra, papel, ventajas, desventajas, inconvenientes, facilidad de uso y especificaciones.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Monocromo:</b> Aquí se enfatiza en aquellas técnicas realizadas con un solo tono, incluye grafito, carboncillos y lápices de carbón.</li> <li>2. <b>Lápices de colores:</b> Describe sus características, además incluye posibles combinaciones con otras técnicas.</li> <li>3. <b>Pintura:</b> En este apartado incluye acuarelas y témperas.</li> <li>4. <b>Tinta:</b> Resalta los usos y efectos de la tinta negra y de colores.</li> <li>5. <b>Rotuladores:</b> Incluye la gama de colores, diferentes aplicaciones, entre otros.</li> <li>6. <b>Pasteles:</b> Se realiza una clasificación, pasteles al óleo, en donde destacan características pictóricas; y, pasteles blandos.</li> <li>7. <b>Técnicas mixtas:</b> En donde se incluye al collage, pintura en relieve y purpurina y maquillaje.</li> </ol> <p><b>Métodos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ninguno</li> </ul>	<p>En este libro se explica a profundidad diversas técnicas de coloreado y representación, en donde facilita al ilustrador a conocer cada uno de los ámbitos que envuelven al material, permitiendo tener una guía completa del medio a adquirir según los resultados que se desean, en donde el objetivo es que el riesgo de errores sea mínimo y se disfrute del proceso creativo. No se explican métodos de representación visual.</p>

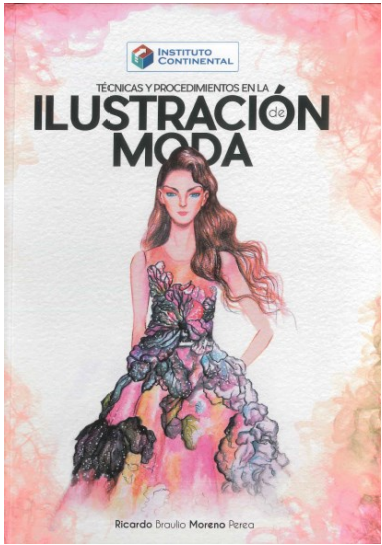
**Tabla 21:** Análisis bibliográfico. Libro Dibujo y diseño de modas. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

Libro	Métodos y técnicas de ilustración de moda	Análisis
 <p><b>Título:</b> Dibujo y diseño de modas.  <b>Autor:</b> Bill Thames  <b>Editorial:</b> Alfaro Institute of design  <b>Año de publicación:</b> 2011  <b>Ciudad:</b> California</p>	<p><b>Técnicas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Calcado:</b> Empleado para facilitar la reproducción de bocetos de moda, se procede a calcar un figurín base para crear las siguientes propuestas indumentarias.</li> <li>2. <b>Marcadores:</b> Considerados como una técnica fácil y versátil. Incluye modo de empleo, los inconvenientes que surgen en su aplicación, consejos para mejores resultados.</li> <li>3. <b>Acuarelas:</b> Elegante pero exigente, requiere un alto nivel de práctica.</li> <li>4. <b>Textiles:</b> Incluye estampados, texturas, smocking, filamentos, panas, bordados, terciopelo, pieles. En donde se explica a detalle los procesos a seguir para recrear estos géneros.</li> </ol> <p><b>Métodos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ninguno.</li> </ul>	<p>En este libro se despliega los procesos para ilustrar textiles de forma manual, se habla de técnicas en específico como marcadores y acuarelas. Además, se considera como una técnica al calcado de trazos, de manera más específica, de figurines para apresurar el proceso creativo. No se explican métodos de representación visual.</p>

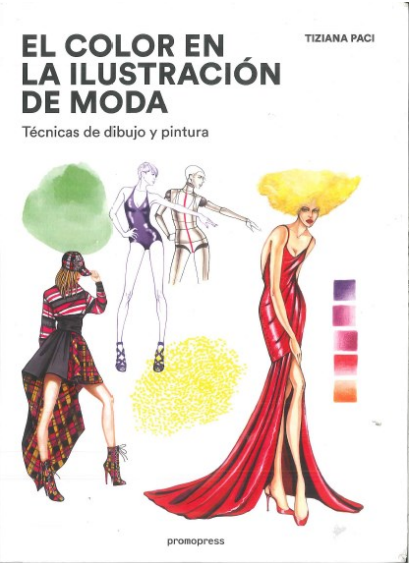
**Tabla 22:** Análisis bibliográfico. Libro Ilustración de moda. Técnicas y medios. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

Libro	Métodos y técnicas de ilustración de moda	Análisis
 <p><b>Título:</b> Ilustración de moda. Técnicas y medios.  <b>Autor:</b> Anna Kiper  <b>Editorial:</b> Parramón  <b>Año de publicación:</b> 2011  <b>Ciudad:</b> Barcelona</p>	<p><b>Técnicas de ilustración de telas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Texturas:</b> Se explica que los materiales artísticos estimulan la creatividad, entre estos se encuentran, rotuladores y lápices, para crear texturas interesantes se puede recurrir a materiales no convencionales como lijas.</li> <li><b>2. Lanas:</b> En este material el contorno debe parecer difuminado, los medios para crear una representación con gran similitud son: rotuladores, colores, además, técnicas como, el frotado y grabados.</li> <li><b>3. Piel:</b> Las texturas de animales suelen ser representadas con cuadrículas y las herramientas más comunes son: rotuladores, lápices de colores, sombra de ojos.</li> <li><b>4. Tejano/ Sarga:</b> Los tonos de azul y gris son ideales para imitar las coloraciones que presenta este textil. Se usa un lápiz blanco para generar la textura diagonal de la sarga, para brindar mayor realismo se frota sobre lona de algodón.</li> <li><b>5. Acolchados:</b> Destacan por tener contornos irregulares y redondeados.</li> <li><b>6. Tejidos de punto:</b> Abarcan lycras hasta complejos entramados.</li> <li><b>7. Traslúcidos y transparencias:</b> Aquí se encuentran tejidos como el Georgette, el chifón, como materiales con caídas delicadas y fluidas, y su tejido separado permite visualizar a través de él.</li> <li><b>8. Cuentas y lentejuelas:</b> Los rotuladores metálicos y con brillantina son perfectos para dar los acabados de lentejuelas en el traje.</li> </ol> <p><b>Métodos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ninguno.</li> </ul>	<p>En este libro se explica las características que poseen los textiles, tanto físicas como representativas, en la ilustración de indumentaria, se analizan los elementos y materiales que se deben emplear para así facilitar la recreación de vestimenta, facilita la interpretación de procesos de coloreado de figurines y telas. Y por último, anima al diseñador a practicar y a atreverse a experimentar con los medios que tiene a su disposición. No se explican métodos de representación visual.</p>

**Tabla 23:** Análisis bibliográfico. Libro Técnicas y procedimientos en la ilustración de moda. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

Libro	Métodos y técnicas de ilustración de moda	Análisis
 <p><b>Título:</b> Técnicas y procedimientos en la ilustración de moda.  <b>Autor:</b> Ricardo Braulio Moreno Perea  <b>Editorial:</b> Instituto Continental  <b>Año de publicación:</b> 2016  <b>Ciudad:</b> Huancayo</p>	<p><b>Técnicas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Representación de tonos de piel:</b> Pielés pálidas hasta aquellas más bronceadas, teniendo en cuenta las formas del cuerpo para generar luces y sombras.  - <b>Difuminado.</b></li> <li><b>2. Textura denim:</b> Se trabaja con rotuladores ya que el medio agiliza el proceso de coloreado y brinda un mejor acabado, las áreas desgastadas y los rotos se trabajan con gouaches y un pincel de punta fina.</li> <li><b>3. Textura de transparencia y encaje:</b> Se procede a aplicar primero la base para la piel teniendo en cuenta las zonas en donde está sobrepuesto el textil, luego, se aplica la capa de color de acuarelas o rotuladores sobre la piel, siempre dejando que se note la piel.</li> <li><b>4. Textura corduroy:</b> Se trabaja manteniendo presión con un punzón de punta roma para crear textura.</li> <li><b>5. Textura tartán o tela escocesa:</b> Se aplica una base de color y se procede a imitar el tejido de rayas.</li> <li><b>6. Textura tejida de punto en lana:</b> El trazo de la textura va a depender del diseño del tejido, se trata de recrear relieves para generar volumen.</li> <li><b>7. Textura cuero y pieles sintéticas:</b> Se suele trabajar con rotuladores y para luces y sombras con colores acuarelables. Por su parte, las pieles sintéticas se trabajan con tizas pasteles para mayor rapidez.</li> <li><b>8. Textura animal print:</b> Lo más común es trabajar sobre una base de acuarela y crear los detalles con rotuladores.</li> <li><b>9. Textura tela estampada:</b> Puede variar la técnica según la intensidad de color del estampado.</li> <li><b>10. Textura de tela satinada:</b> Los medios ideales para recrear el efecto de brillo son la acuarela y el rotulador, obteniendo los degradé suaves que observan en este tipo de textiles.</li> </ol> <p><b>Métodos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ninguno.</li> </ul>	<p>El autor de este libro explica con mayor detalle las técnicas con las que se trabajaría de modo eficaz en la interpretación de géneros textiles, desde aquellos de uso casual, como el denim hasta aquellos más elegantes como son las texturas satinadas. Abarca metodologías de fácil aplicación para que el ilustrador pueda informarse de los procesos necesarios para llevar a cabo propuestas de diseño de indumentaria entendibles y acorde a lo que desea transmitir. No se explican métodos de representación visual.</p>

**Tabla 24:** Análisis bibliográfico. Libro El color en la ilustración de moda. Técnicas de dibujo y pintura. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora del libro). 2022.

Libro	Métodos y técnicas de ilustración de moda	Análisis
 <p><b>Título:</b> El color en la ilustración de moda. Técnicas de dibujo y pintura.  <b>Autor:</b> Tiziana Paci  <b>Editorial:</b> Promopress  <b>Año de publicación:</b> 2018  <b>Ciudad:</b> Barcelona</p>	<p><b>Técnicas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Lápices de colores:</b> Se dividen en duros y acuarelables. Se describen sus características físicas, las funciones que desempeñan según éstas, los precios que se encuentran en el mercado según su calidad y cantidad. La autora presenta sugerencias de marcas profesionales, cómo viene equipada una caja de lápices de colores, los pasos que se deben de seguir antes de proceder a la técnica, entre otros. Las técnicas son: Textura y frotado, degradado, mezcla de colores, presión y sombreado.</li> <li><b>Acuarela:</b> Se encuentra información exhaustiva sobre conceptos, tipologías, marcas que resultan importantes y que brindan buenos resultados, los equipos necesarios para empezar con esta técnica, tipos de pinceles, los acabados y casos en donde pueden ser aplicados. Las técnicas son: Veladuras, acuarela espontánea, lavado y relleno uniforme, húmedo sobre húmedo, húmedo sobre seco y trucos pictóricos.</li> <li><b>Rotuladores profesionales:</b> Se muestran las ventajas del uso de diferentes marcas de rotuladores profesionales como Copic, Winsor &amp; Newton, Promarker. Los diferentes papeles para usar como soportes y las técnicas que desprende el uso de este medio son: Manchas degradadas y superpuestas, degradado con blender, creación de volúmenes y transparencias.</li> </ol> <p><b>Métodos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ninguno.</li> </ul>	<p>En este libro se expande cada una de las tipologías de los materiales más utilizados para ilustrar, éstos son: lápices de colores, acuarela y marcadores. En donde, se habla de su clasificación, el paso a paso para recrear diversas técnicas, se explica en qué aplicaciones es ideal emplear cada técnica, qué resultados serán favorables según el medio que se elija. Para así enfocar al ilustrador en qué resultados desea conseguir para proceder a elegir las herramientas que necesitará. No se explican métodos de representación visual.</p>

### 3.1.2. Resultados

#### Características de los niños en base a sus edades

##### Bebé: 1-3 años

##### Características naturales

Esta etapa es conocida como “Primera infancia”, abarca desde el nacimiento del niño hasta los 3 años de edad (Curminsky, Lejarraga y Mercer, 1994). En este período de tiempo se dan importantes transiciones físicas y el establecimiento de las bases afectivas que definirán el desarrollo del bebé (Romá, 1996). Se inicia el aprendizaje y desarrollo de actividades motrices específicas como: gatear, trepar y caminar; Actos de reflejo: Le gusta desarmar, empujar y botar objetos; Mala coordinación; Imitación de expresiones faciales; Dificultad al vestirse y desvestirse; No sabe contener sus necesidades físicas; Puede sostener objetos pequeños, pero no sabe abotonarse la ropa (La Haba Panadero, 2013).



**Imagen 36:** Bebé jugando.  
**Fuente:** Anh. 2019.

##### Características físicas:

Tienen un abdomen prominente, la cabeza grande, proporcionalmente es la cuarta parte de la longitud de todo su cuerpo, nariz pequeña y el mentón hendido. Aparecen los primeros dientes en los primeros meses, ya cumplidos los 3 años ya tienen una dentadura completa (La Haba Panadero, 2013).



## Infante: 3-5 años

### Características naturales

El infante es muy activo, camina más erguido, debido a que su columna se endereza, corre, salta y brinca; Va mejorando su coordinación; Disfruta manipular materiales moldeables; Formula preguntas constantemente; Siente ansiedad y celos; La interacción con familiares moldeará su personalidad; Comienza a dominar el cambiarse de ropa: abotonaduras, cambiarse de zapatos, entre otros; Va al baño solo (La Haba Panadero, 2013).



**Imagen 37:** Infante pintando.  
**Fuente:** Suzanne Merrill. S.f.

### Características físicas

Su silueta va perdiendo la robustez de los primeros años, se vuelve más proporcionado, se reduce el tamaño de la barriga, se alargan las extremidades, la cabeza se conserva relativamente grande, se diferencia la cabeza del cuello, los dientes aparecen por completo, los rasgos faciales se van afinando. Desarrollo de la estructura de los pies (La Haba Panadero, 2013).

## Niño: 5-8 años

### Características naturales

Como parte de su crecimiento el niño está lleno de energía, suele ser inquieto y vivaz. Realiza actividades que involucren a más personas, como cantar, escribir o leer. Además, se cansa fácilmente y tiene hábitos nerviosos. Por otra parte, le agradan los juegos con reglas sencillas. Considera los deseos de las personas a su alrededor. También, diferencia entre izquierda y derecha, desarrolla una perspectiva a blanco y negro, es decir, o es bonito o feo, es bueno o malo, no intermedios. Se desenvuelve con mayor



**Imagen 38:** Niña 5-8 años.  
**Fuente:** Ashley Larson. 2018..

libertad de movimientos que facilitan sus expresiones corporales. Le gusta ser vistos, aquí buscan la aprobación de los demás. Se expresan con disfraces de personajes favoritos. Pueden amarrar cintas, cordones (La Haba Panadero, 2013).

### **Características físicas**

En este punto del desarrollo del niño los huesos se hacen más fuertes; La constitución corporal cambia, se va estilizando su cuerpo, pueden tener brazos y piernas demasiado largos en proporción al cuerpo (La Haba Panadero, 2013).

### **Junior: 8-12 años**

#### **Características naturales:**

Período conocido como “Preadolescencia”. Controla sus movimientos corporales. Llenos de entusiasmo. Empieza a desarrollar habilidades en cuanto a fuerza y velocidad. Muestra interés por practicar deportes. Le atraen las actividades artísticas complicadas. Aumenta su capacidad de atención. Le gusta competir. Sensibles a la crítica. Ejerce su independencia. Sociable, humorista y lógico. Sienten presión social por el aspecto físico, por cómo se visten. Expresan vergüenza por cambios físicos significativos (Edwards, 2015).



**Imagen 39:** Niña etapa junior.

**Fuente:** Jelly Mallow (Marca). 2018.

#### **Características físicas:**

No se completa el crecimiento óseo. Comienzan los cambios distintivos entre hombre y mujer. Inicio del desarrollo de glándulas sexuales, aumento de mamas en niñas, ensanchamiento del pene en niños, incremento del vello en axilas y pubis. Aparición del acné en el rostro (Edwards, 2015).

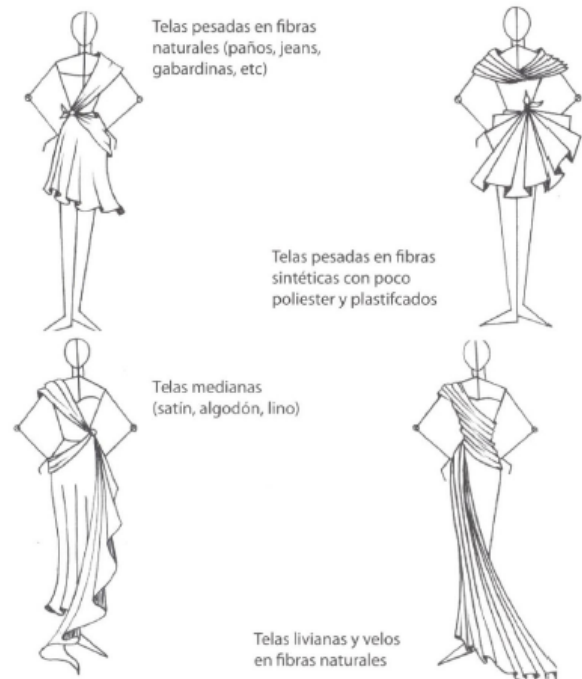


## FIGURÍN VESTIDO

### Caída de las telas

Dependiendo de las cualidades de las telas se va a observar la caída y el comportamiento de las mismas, esto es, el peso, si son ligeras o más pesadas, su composición, el contacto que se mantenga con el cuerpo, el corte que se aplique en el diseño (Toro, 2010).

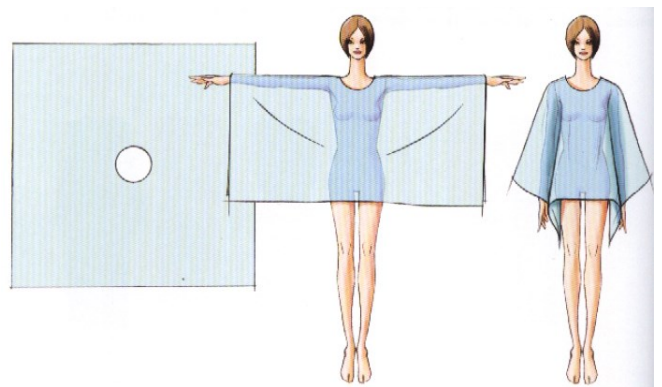
El vestido para sostenerse en el cuerpo humano necesita de factores auxiliares, entre estos se tiene: cuando de los hombros o el cuello, elementos propios de la prenda se cuelgan, pueden ser tiras, cuellos; Y, por ajuste o presión al tronco, en este caso no son necesarios los elementos mencionados anteriormente (Capdevila, Carrera & Ardanuy, 2012)



**Imagen 40:** Caída de materiales para crear indumentaria. **Fuente:** Carlos Toro. 2010

### Vestibilidad (Holguras)

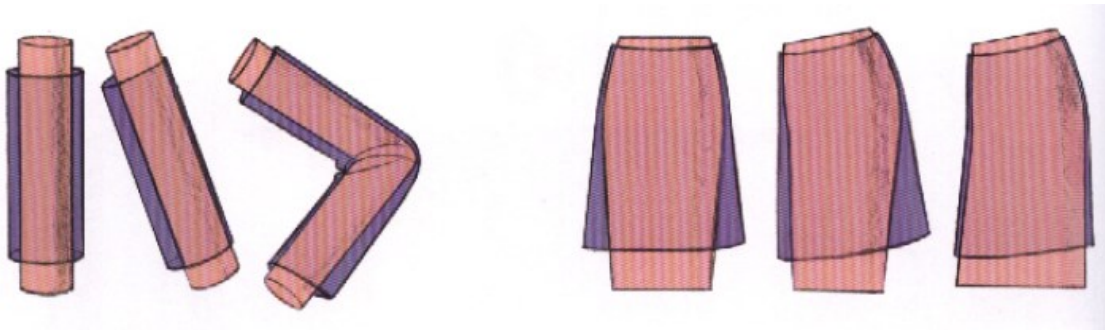
En la creación del patronaje para elaborar una prenda se denomina vestibilidad a los centímetros extras que son añadidos para brindar holgura en esta (Damasceno, 2015). En la ilustración de moda este término explica la holgidez de la vestimenta sobre el figurín, entre más acertada sea la representación de los



**Imagen 41:** Vestibilidad en la ropa. **Fuente:** Naoki Watanabe. 2009

textiles en el modelo dibujado, la propuesta final será más realista (Santillán, 2018).

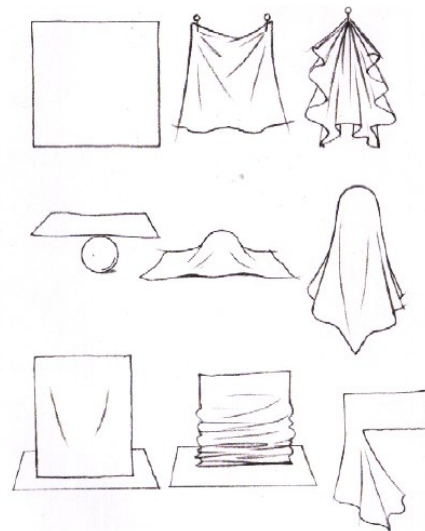
En ocasiones, por cuestiones de movilidad entre el cuerpo y la tela quedan áreas libres, puede suceder cuando las extremidades o el tronco está en movimiento o simplemente porque el estilo del diseño es así. Es por esta razón que, se debe dar relevancia al estudio de la caída y el comportamiento de los diferentes materiales sobre el cuerpo (Watanabe, 2009).



**Imagen 42:** Vestibilidad en zonas específicas. **Fuente:** Naoki Watanabe. 2009

### Arrugas o pliegues

Las líneas que suelen aparecer por el movimiento se llaman arrugas. Ahora, la dirección que tomen va a sujetarse de los puntos de tensión y su ubicación, también de las cualidades compositivas de la tela, su peso. Es así que, pueden aparecer líneas verticales, horizontales y diagonales. Para su representación en la indumentaria basta con trazar curvar que no unan completamente los puntos de tensión (Watanabe, 2009).



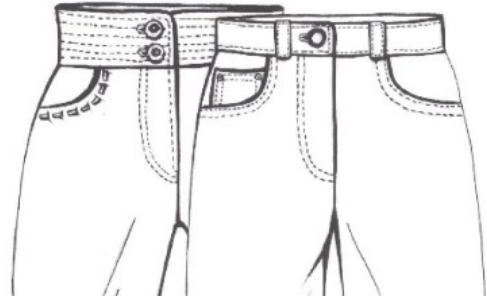
**Imagen 43:** Representación de arrugas en la ropa. **Fuente:** Naoki Watanabe. 2009

Se puede empezar la práctica de pliegues con figurines que tenga sus articulaciones en movimiento, las zonas en donde es habitual la generación de arrugas son, en el cuello uniéndose a los hombros, los brazos se unen al torso, la cintura se une con la zona superior del torso, la pelvis junto a la zona inferior del torso y, las rodillas cuando se doblan (Nunnally, 2009).

## Detalles técnicos

### 1. Pespuntes:

Son aquellas costuras más notorias en la prenda. Se suelen dibujar líneas más delgadas y entrecortadas para dar el efecto de la sutura en la pieza (Toro, 2010). En la confección de vestimenta son usadas para unir y sobreponer piezas, también suelen ser empleadas para hacer bordados, en donde, las líneas entrecortadas son usadas para crear líneas y en su conjunto, estructurar una imagen.



**Imagen 44:** Dibujo de pespuntes. **Fuente:** Carlos Toro. 2010

### 2. Líneas de construcción:

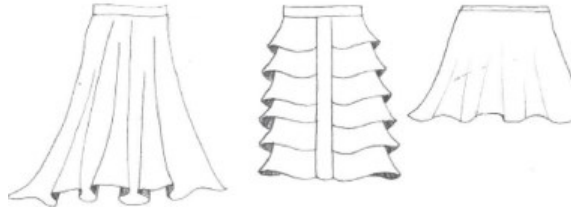
Resulta útil saber representar las líneas que van estructurando una prenda. Primero, las líneas guía, son aquellas que permiten establecer un límite o una referencia para dibujar la vestimenta, existe la de sisa, la del cuello, de pecho, de cintura, de cadera, la línea de centro o de equilibrio. Segundo, las líneas de corte o de costura, éstas permiten darle la forma deseada a la prenda, posibilitan aumentar o disminuir volumen (Nunnally, 2009).



**Imagen 45:** Líneas guía en infante. **Fuente:** Bill Thames. 2011

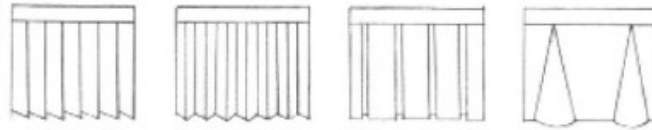
### Detalles que brindan volumen:

**Volantes, vuelos:** Este elemento suele aportar movimiento y volumen a la prenda. Se realiza a partir de trazar ondulaciones con diferentes amplitudes y líneas recta si la pieza es más estructurada (Toro, 2010).



**Imagen 46:** Dibujo de volantes. **Fuente:** Carlos Toro. 2010

**Plisados, tablas, tablillas, tablones:** Para brindar mayor dinamismo se suelen emplear los plisados, éstos son tablones de diversos grosores que con el desplazamiento del cuerpo permite libertad de movimientos (Toro, 2010).



**Imagen 46:** Dibujo de plisados. **Fuente:** Carlos Toro. 2010

### Sistemas de cierre:

Para obtener mejores resultados en la ilustración es necesario analizar lo que se está dibujando, y expresarlo sobre el cuerpo del figurín, ya que esto determinará como estará estructurada la prenda ya elaborada físicamente. Para evitar inconvenientes a futuro es importante determinar cómo será usada la prenda, si necesita sistemas de cierre o con el material empleado no será necesario usarlos. Al reproducir el sistema de cierre elegido es crucial representar las proporciones adecuadamente y elegir la ubicación (Santillán, 2018).

### Luces y sombras

Las sombras son utilizadas para destacar detalles y volumen en la vestimenta. Hay 2 tipos de sombras: naturales y artificiales. Las sombras naturales generadas por fuentes

de luz natural, el sol, luciérnagas, son notorias en brazos doblados, debajo de dobladillos y en la zona no iluminada de la persona (Thames, 2011). Por su parte, las sombras artificiales son provocadas por fuentes de luz artificial, como, lámparas y linternas, se puede direccionar la posición de la fuente de luz y crear diversas connotaciones jugando con las sombras.

Para practicar se puede recurrir fotografías para imitar la ubicación de estos elementos, identificando la posición de la fuente de luz y sus efectos en la persona para la observación y representación de sombras. Al final, ya obteniendo experiencia se puede llegar a dominar el manejo de luces y sombras.

Hay que añadir recomendaciones en relación a sombras y líneas marcadas, esto con el fin de añadir realismo a la ilustración, estos detalles se pueden aplicar en casi la mayoría de casos. Como lo es, alrededor de los cuellos de tortuga; en vestimenta femenina, las líneas de tensión en las axilas; los pliegues generados al doblar los brazos, las arrugas y pliegues creados por tener un cinturón o algo que brinde ajuste en la cintura, marcas de tensión en la entrepierna, dobladillos de las prendas, entre otros (Thames, 2011).



**Imagen 47:** Luces y sombras en niños.  
**Fuente:** Volker Feyerabend. 2014.



**Imagen 48:** Luces y sombras en niños a color. **Fuente:** Volker Feyerabend. 2014.



## Métodos de representación visual

Se conoce como método al conjunto de pasos ordenados que se siguen para obtener un resultado objetivo. Es decir que, para llegar a tal resultado o a un fin determinado se tiene un plan comprobado que dará buenos frutos. Por su parte, el conjunto de palabras “representación visual” lleva a describir una imagen, símbolo, o conjunto de estos que diluya una idea o que permita percibir información a través de la vista. Entre los métodos de representación visual encontramos: collage, imitación y, por



**Imagen 49:** Collage de moda. Fuente: Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 50:** Método por captura. Fuente: Melissa Jaramillo (Autora). 2022

último, captura.

## Métodos de representación visual

### Método: Imitación

#### Definición:

La imitación es la acción de copiar algo específico. En la ilustración de moda se puede imitar texturas, poses y movimientos, expresiones faciales, todo con el fin de añadir un sentido de identificación, reconocimiento y realidad a lo que se está observando. Por lo general, las fuentes de imitación son fotografías y objetos reales.

### Procesos:

- **Imitación de texturas:** Se trata de copiar los trazos, manchas y coloración para recrear el material lo más parecido posible. Por ejemplo, el tartán es una tela que se caracteriza por la intersección de líneas, entonces se procede a copiarlas, ya sea por color o grosor de línea, para obtener el material ilustrado en la prenda.



**Imagen 51:** Imitación de texturas con lápices de colores.  
**Fuente:** Tiziana Paci. 2018.

- **Imitación de expresiones faciales y poses:** Se puede imitar rostros de dibujos del internet para practicar y, conforme se aprende, desarrollar un estilo propio. Otra manera es, a través de fotos de modelos o rostros de personas que se acerquen al usuario que usaría la propuesta indumentaria, para brindar un acercamiento a esta persona.



**Imagen 52:** Imitación de pose y rostro de Georgia Palmer. **Fuente:** Tomas Letor. 2022.

### Materiales:

Cualquier material de ilustración.

### Método: Collage

#### Definición:

Consiste en el ensamble de diferentes elementos para obtener una composición, estos pueden incluir fotografías, insumos de costura, telas, materiales no convencionales, entre otros. Todos los materiales necesitan una base para su unión, entre estos se tiene, diferentes tipos de papel, telas u otras superficies.

#### Características:

- Favorecen la captura de impresiones de color y forma, se puede obtener efectos dramáticos, outfits voluminosos y otros, no tanto.
- Ayuda al estudio y comprensión de formas, siluetas y texturas. Fomenta la imaginación con la superposición de técnicas e imágenes. Resulta un método divertido y que fomenta la libertad de acciones. Su modo de aplicación es variado debido a la cantidad de técnicas empleadas (Nunnally, 2009).
- Para sellar y proteger un collage terminado es recomendable aplicar un spray plastificador o un barniz.
- Lo recomendado para empezar es esbozar una silueta con lápiz, buscar texturas en revistas y periódicos, luego recortar prendas sin o por el contorno, así se crearán conjuntos creativos sin estar pendiente de ser proporcional (Fernández y Roig, 2007).

**Materiales:**

Tijeras, pegamento, escarcha, pintura, maquillaje, revistas, periódicos, etc.

**Método: Por captura**

**Definición:**

También conocido como estampación casera. Consiste en cubrir una superficie con textura, ya sea con pintura o tinta, para que luego se generen figuras, es decir se “capturan” las



**Imagen #3:** Collage 3D de moda.  
**Fuente:** Giles Pearson. 2022.



**Imagen54:** Collage 2D de moda.  
**Fuente:** Ángel Fernández y Gabriel Roig. 2007.



**Imagen 55:** Texturas por captura en hojas. **Fuente:** Saúl Córdor. 2020.



terminaciones volumétricas a donde llega el pigmento de color y son traducidos en nuevas imágenes.

### **Procesos:**

- Lo recomendado para este método es que sea aplicado en ilustraciones de gran tamaño o si es el caso, en una zona específica crear la textura por separado, y luego añadirla al proyecto.
- **Naturaleza:** Usando hojas, flores, frutas o figuras, a modo de sello se procede a empapar de pintura y colocar sobre el papel, creando módulos de fácil reproducción.

**Materiales:** Papel, pinturas, objetos de la naturaleza (hojas, flores).

### **Técnicas de expresión**

Las técnicas en la ilustración de indumentaria infantil incluyen a materiales, herramientas y los procedimientos que se siguen para ser usados en la creación de obras artísticas, en el Diseño de Moda el resultado puede tener varios objetivos, ya sean, creativos, técnicos, comerciales, publicitarios. Es así que, la ilustración según sea su finalidad comunicadora se la podrá ejecutar de diversas maneras para transmitir el mensaje deseado, es por esto que, se debe conocer las técnicas para proceder a ilustrar con seguridad y obtener resultados excepcionales.



**Imagen 56:** Materiales para técnicas de expresión.  
**Fuente:** Daniela Hoyos. 2020.



**Imagen 57:** Materiales para técnicas de expresión.  
**Fuente:** Daniela Hoyos. 2018.

## Técnicas manuales secas

### Lápices: grafito, carboncillo y sepia

#### Definición:

- Lápiz de grafito: Instrumento de trabajo, de fácil manipulación. Formado de una barra de grafito y una grasa o arcilla especial, envueltas en madera.
- Lápiz de carboncillo: A diferencia del grafito, este instrumento tiene su mina elaborada con carbón de leña.
- Lápiz sepia: Conocido como una variante de los pasteles, su color se puede encontrar desde el marrón hasta tonos terracotas oscuros. Este color es obtenido de la bolsa de tinta del calamar o sepia.



**Imagen 58:** Lápices: sepia, grafito y carboncillo. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

#### Características:

- Aquellas ilustraciones realizadas con un solo color se denominan “monocolor” o “monocromo”, es así que, existen diseñadores que emplean un solo color a propósito en sus creaciones, para posteriormente en el proceso de confección decidir los colores de las telas, o por cuestiones estéticas o estilo del diseñador (López, 2014).
- La clasificación más usada es aquella basada en el sistema europeo en lápices de grafito son: la letra “H” corresponde a “Hard” (Duro), indica aquellos lápices con punta dura con resultados de trazos más claros, los “B” corresponde a “Black” (Negro), de punta blanda y con resultados más oscuros, las letras “HB” indica una dureza de media a blando y, por último, la letra “F” con una dureza media a duro (Perea, 2015).
- Los lápices más duros se suelen emplear para recrear contornos, perfilar figuras y calcar, se obtienen trazos más delgados y limpios. Por otro lado, los lápices blandos suelen ser usados para generar sombreados y negros más oscuros. Algo

recomendable es tener a la mano un lápiz portaminas para facilitar la realización de detalles más precisos (López, 2014).

### Técnicas:

Carboncillo:

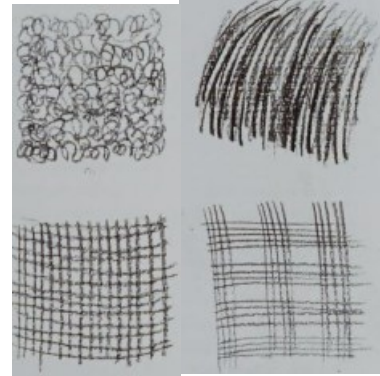
- **Difuminado y degradado:** Posibilita crear efectos de luz y sombra para simular volúmenes. Su aplicación consiste en frotar y difuminar en el soporte.

Grafito:

- **Líneas de diferentes grosores:** Ideal para crear contornos, establecer líneas bases o más marcadas, y bosquejar ideas rápidas. Su aplicación es mediante trazos directos con la punta del lápiz (Nunnelly, 2009).

Sepia:

- **Realismo:** Por su coloración marrón rojiza se suele emplear en la imitación de rostros y piel en general, brindando una coloración natural.



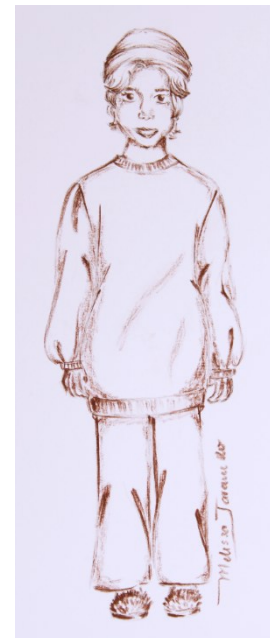
**Imagen 59:** Texturas con lápiz de carbón. **Fuente:** Ángel Fernández y Gabriel Roig. 2007.

**Mezclas sugeridas:** Acuarelas, lápices de colores.

**Soportes de dibujo:** Papel Bond, cartulina Canson y Marfilisa.



**Imagen 60:** Ilustración con lápiz grafito. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 61:** Ilustración con lápiz sepia. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

## Lápices de colores

### Definición:

Se trata de una herramienta fabricada con pigmentos, aglutinantes y otras sustancias trituradas para obtener la mina de color, esta es contenida en una barra de madera que brinda soporte, generalmente de pigmentación cremosa, cerosos, tienden a ser estables en contacto con la luz, ya sea natural o artificial (Paci, 2018).

### Características:

- El empleo de color a la ilustración añade cualidades atractivas a la vista, ya sea, en el figurín como a las prendas que lo visten. Cuando se trata de trabajos específicos, es recomendable dedicarlo el debido tiempo al figurín, añadiendo texturas y detalles, ya que así, permite al cliente entender fácilmente las propuestas (López, 2014).
- Se dividen en dos tipos: Aquellos secos, caracterizados por ser de punta dura, no necesitan de materiales externos para utilizarlos y, los acuarelables, de punta más cremosa y necesitan de agua para emplearlos en la ilustración (Paci, 2018).



**Imagen 62:** Lápices de colores.  
**Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora).  
2022

### Técnicas:

- **Réplica de detalles, texturas y relleno de fondos:** Favorece la definición de líneas de contornos, resaltar detalles, representación de texturas a partir la creación de múltiples líneas, rellenar espacios para fondos. Su aplicación consiste en el trazo de líneas directamente con la herramienta o sostener con la mano y mover de un lado a otro sobre el soporte para colorear, para crear mayor intensidad se suele trabajar en capas, la viveza del color dependerá del nivel de intensidad con el que se asiente sobre el papel (Nunnally, 2009).

- **Degradado:** Para iniciar en la aplicación de lápices de colores se trabaja con capas suaves para facilitar posibles correcciones, luego se aplican más capas para intensificar el color o para darle forma a las posibles luces y sombras (Perea, 2015).
- o **Imitación:** Los lápices secos ayudan en la creación de trazos dinámicos y naturales, o para resaltar detalles con retoques más precisos. Son un material que por su variada gama de colores facilita la creación de ilustraciones con un nivel de realismo, llegando a perfeccionar la representación de retratos (Paci, 2018).



**Mezclas sugeridas:** Acuarelas, marcadores.

**Soportes de dibujo:** Papel Bond, cartulina Canson y Marfilisa.

**Puede ser técnica húmeda:** Lápices de colores acuarelables.

**Imagen 63:** Ilustración con lápices de colores. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



## Crayones

### Definición:

Es una barra de cera que se presenta en diferentes colores, un instrumento usado comúnmente por niños, estudiantes de artes y artistas profesionales. Su mayor componente es la parafina.

### Características:

- Los pigmentos son lavables y no tóxicos, en ciertas presentaciones se asemejan a la forma de un lápiz.
- Cuanto más grasa tenga el crayón, es más cremoso y tiene mayor poder de cobertura.
- 

### Técnicas:

- **Degradado:** Se lo puede realizar con el dedo o alguna tela. Para tener un acabado más limpio es recomendable empezar por los colores más oscuros e ir rebajando con los claros, para finalizar con el blanco (Ilustraciology, 2019).
- **Raspado:** Consiste en pintar capas de diferentes colores, la primera capa quedará adherida al papel y las siguientes si las raspas con un palillo permitirán observar el color de la primera capa. Se pueden crear texturas interesantes. El color que genera más impacto y contraste en esta técnica es el negro. (Ilustraciology, 2019).



**Imagen 64:** Crayones. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

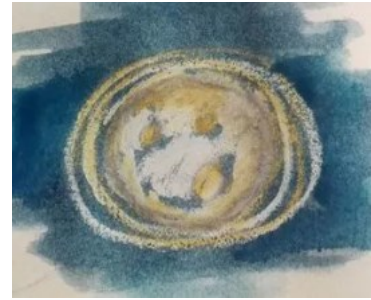


**Imagen 65:** Degradado con crayones. **Fuente:** Ilustraciology.com. 2019.



**Imagen 66:** Raspado con crayones. **Fuente:** Ilustraciology.com. 2019.

- **Falso grabado:** El primer paso es realizar trazos con crayones, puede ser con varios colores o uno solo. Luego, aplicar capas con acuarela o tinta. El efecto obtenido será resaltar los trazos elaborados con los crayones, esto debido al efecto aislante que proviene de las grasas de la composición del medio (Ilustraciology, 2019).



**Mezclas sugeridas:** Acuarelas, tinta.

**Soportes de dibujo:** Papel bond, cartulina Marfilisa.

**Imagen 67:** Falso grabado con crayones. **Fuente:** Ilustraciology.com. 2019.



**Imagen 68:** Ilustración con crayones. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

## Rotulador/ Marcador/ Plumón

### Definición:

Los marcadores son considerados una herramienta de aplicación rápida, que favorece la reproducción de colores de gran viveza visual (Thames, 2011).

### Características:

- Aquellos de punta delgada son utilizados para áreas pequeñas en donde el objetivo es resaltar los detalles, y en su parte, los de punta gruesa son empleados en soportes de trabajo con un formato más grande, con el fin de rellenar formas (Perea, 2015).
- El rotulador ha acompañado al ilustrador de moda, ya sea, por su fácil utilización, la diversa gama de tonos, la viveza de sus colores, los precios asequibles del mercado y con todo esto, los increíbles resultados que proporciona (López, 2015).



**Imagen 69:** Marcadores de alcohol.

**Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora).

2022

### Técnica:

- **Degradados y relleno de fondos:** Deben ser usados apresuradamente porque se secan rápido. Sirven para la representación de telas, cuerpo y rostro, ayuda en soportes de formato pequeño. Pueden ser aplicados en capas para obtener una mayor gama de colores. En cuanto a luces y sombras funcionan exitosamente. (Nunnally, 2009)



- **Trazos de diferentes tamaños y difuminado:** Su aplicación consiste en el trazo de varias líneas en el mismo sentido para rellenar un espacio, en el caso de querer oscurecer se repite el proceso creando varias capas (Perea, 2015).
- **Difuminado especial:** Para la obtención de áreas multidimensionales se puede aplicar varias capas de marcadores y para suavizar los contornos un marcador transparente. El efecto obtenido será similar al difuminado con acuarelas. Las bases suelen comúnmente ser representadas con lápiz, pero puede suceder todo lo contrario, primero el rotulador y luego definir con el lápiz (Kipper, 2015).

**Mezclas sugeridas:** Lápices de colores, bolígrafos de tinta.

**Soportes de dibujo:**

- Superficies porosas o incluso impermeables si se emplea rotuladores de tinta permanente. Los soportes habituales son papeles lisos o satinados. Mientras más claro sea el soporte más luminoso será el resultado. (Parramón, 2013)
- Papel Bond, cartulina Canson y Marfilisa.



**Imagen 70:** Ilustración con marcadores de alcohol y bolígrafo. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora).



**Imagen 71:** Ilustración con marcadores de alcohol. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

## Bolígrafo

### Definición:

Material usado especialmente para la escritura, y ahora para dibujar, consiste en un tubo alargado que en su interior contiene tinta, con una punta metálica que permite la salida de la misma.

### Características:

- Hace que las ilustraciones luzcan minimalistas, pero a la vez con bastante detalle y profundidad.
- Se debe tener seguridad al manejar el bolígrafo, ya que, si se duda y ocurre un error, no hay forma de arreglarlo.
- Para evitar manchones se puede acudir a tener una hoja en blanco cerca para limpiar la mano y evitar manchones en el trabajo.
- La punta del bolígrafo con el uso constante puede tener gotas secas de tinta, procura tenerla limpia para no obtener resultados no deseados.



**Imagen 72:** Bolígrafos de colores.  
**Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora).  
2022

### Técnica:

- **Réplica de detalles:** Se suelen usar varias capas, permite resaltar detalles sobre capas de otros materiales, vienen una amplia gama de colores. Su secado es rápido por lo que debe ser empleado apresuradamente. Ayudan en la representación de accesorios, rostros, brillos y detalles muy pequeños de la vestimenta. Resulta de gran ayuda en blanco y tonos metálicos (Nunnelly, 2009).
- **Puntillismo:** Se trata de rellenar un dibujo base a partir de puntos, con puntos dispersos para agregar luz y puntos muy juntos para rellenar áreas o crear sombra. Es importante manejar siempre el mismo tamaño de puntos en todo el dibujo para evitar desproporcionar zonas del mismo.
- **Líneas:** Para generar volumen se puede recurrir al empleo de líneas, éstas pueden estar ubicadas horizontalmente o cruzadas.

- **Sombreado:** Al realizar esta técnica no se debe aplicar demasiada presión, ya que se obtendrán trazos sucios y de baja calidad. En la práctica lo recomendable es empezar desde objetos pequeños y luego grandes para aflojar el brazo.

**Mezclas sugeridas:** Rotuladores, acuarelas.

**Soportes de dibujo:** Papel bond, cartulina Marfilisa.



**Imagen 73:** Ilustración con bolígrafo azul. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

## Pasteles

### Definición:

Hechos de pigmentos secos y molidos con aglutinantes para luego formar una pasta con forma de barras que serán endurecidos. Considerado como el único medio que permitirá al ilustrador estar lo más cerca al color puro, ya que al pigmento no se agrega ningún otro componente extra (Fernández y Roig, 2007).

### Características:

- Los pasteles se clasifican en duros y suaves. Los suaves suelen venir en presentación cilíndrica, estos son delicados por lo que en su manipulación se pueden desmoronar, permiten crear efectos luminosos. Por su parte, los pasteles duros vienen en barras cuadradas más delgadas, no se desbarata la barrita conforme se usa y su manejo es sencillo (Fernández y Roig, 2007)
- Se pueden mezclar difuminando y el resultado será un tono intermedio de los colores usados.
- Es recomendable tener un trapo para limpiar los dedos, si es el caso de que se difumina o se realiza algún acabado con ellos, ya que, se pueden quedar rastros de color inconscientemente.
- Los materiales para iniciar con las técnicas de pastel son: un soporte de dibujo, pinturas pastel, un trapo seco y fijador.



**Imagen 74:** Tizas pasteles. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

### Técnicas:

- **Difuminado:** Se obtiene un efecto de colores intensos para sensaciones de luz y sombra. Pueden ser difuminados con facilidad, es por esto que, es fundamental aplicar un fijador al terminar la obra para evitar manchones. Suelen ser usados para resultados más pintorescos, collages y crear líneas gruesas o rellenar espacios (Nunnally, 2009).

- **Toque:** Una alternativa para crear luces y sombras es a través de toques. Lo que se hace es a través de la superposición de trazos directamente con la barra de pastel, con esta técnica se tendrán resultados más realistas.
- **Diluido:** Los pasteles secos se trituran y se agrega agua para luego crear un líquido que podrá ser aplicado con un pincel. En el caso de pasteles a base de aceite, se remoja el pincel y se pasa por la barrita directamente y se aplica.

**Mezclas sugeridas:** Acuarelas, carboncillo.

**Soportes de dibujo:** Papel estraza, cartulina Marfilisa.

**Puede ser técnica húmeda:** Pasteles al óleo (mezclado con trementina)



**Imagen 75:** Ilustración con tizas pasteles. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

## Técnicas manuales húmedas

### Acuarelas

#### Definición:

Material empleado en la creación de obras artísticas, está elaborado a base de pigmentos tratados previamente con el fin de crear una pasta para dar color. La acuarela suele ser ejecutada con herramientas especiales, como con, pinceles que suelen venir en una gran variedad de tamaños y tipos de puntas; recipientes para mezclar colores, esponjas, trapos, entre otros (Castro, 2011).

#### Características:

- Esta técnica es conocida porque los pigmentos de color que suelen venir en varias presentaciones, ya sean, pastillas, tubos o lápices de colores, se disuelven al entrar en contacto con el agua, componente fundamental para ejecutar su utilización, es el agua que permite tener tantas cualidades ilustrativas, como, transparencias, múltiples capas que facilitan crear varios niveles de intensidad de colores, haciendo de la acuarela una de las técnicas que requiere mayores períodos de tiempo para dominarla (López, 2014).
- Los usos habituales de esta técnica van desde composiciones teatrales con trajes con elementos fuertes y oscuros, hasta bocetos de prendas que incluyan transparencias, como lencería y vestidos (Kipper, 2015).

#### Técnica:

- **Salpicaduras, raspados:** Se caracteriza por brindar un aspecto desenfadado, es ideal para crear nuevos colores, obtener efectos impredecibles como salpicaduras, raspado, implementando materiales como sal, esponjas, entre otros.



**Imagen 76:** Acuarelas. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



- **Capa sobre capa:** Representa fácilmente los textiles, como transparencias, capas sobre capas, pieles. Su aplicación puede variar: Desde húmedo sobre húmedo, pincel seco hasta lavado en plano, mencionando solo unas pocas. (Nunnelly, 2009)
- **Degradado:** Es de los procedimientos más usados en la ilustración, caracterizadas por su versatilidad, las acuarelas permiten obtener coloraciones suaves hasta aquellas más sólidas. Es fácil de combinar con otras técnicas, no requieren de utensilios especiales y son de fácil aplicación. Su presentación es a través de pastillas o recipientes de pequeños tamaños, se diluyen con agua y su nivel de transparencia depende de la cantidad de agua empleada. Es de secado rápido y no requiere pigmentos especiales para su ejecución (Parramón, 2013).

**Mezclas sugeridas:** Lápices de colores, marcadores.

**Soportes de dibujo:** Papel acuarela (Tiende a ser de un gramaje alto, ya que permite que se absorba con facilidad el agua y no tienda a arrugarse, suele tener cierta textura granulada)



**Imagen 77:** Ilustración con acuarelas. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

## Acrílicos

### Definición:

En su composición contiene un material plastificado que al secarse se hace notorio en su textura, es de secado rápido y permite la recreación de transparencias.

### Características:

- Se puede diluir en agua para crear transparencias y al secarse tendrá una apariencia mate o brillante.
- No necesita disolventes para su aplicación.
- Entre los artistas que utilizaban esta técnica destacan: Wassily Kandinsky y Andy Warhol.

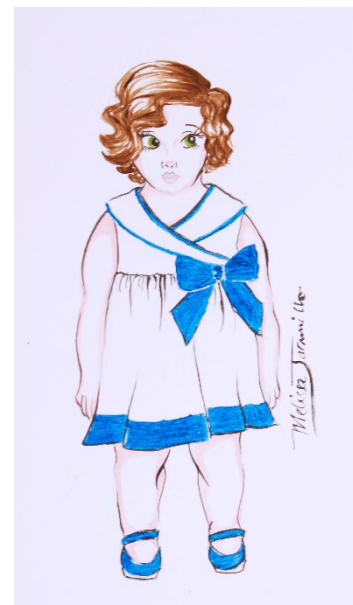
### Técnica:

- **Relleno de áreas, réplica de detalles:** Permite cubrir el fondo para así representar mediante capas, es decir, oscuro sobre claro, claro sobre oscuro. Facilita reproducir estampados, detalles técnicos, accesorios con colores vívidos. Es un material perfecto para trabajar en soportes de colores (Nunnally, 2009).
- **Pinceladas rápidas:** Una técnica para crear relieves es a través de pinceladas rápidas o con espátulas especiales recargadas de pintura sobre determinadas zonas.
- **Puntillismo:** Con acrílicos es muy fácil a través de puntos crear una mayor riqueza cromática.

**Mezclas sugeridas:** Acuarelas, marcadores.



**Imagen 78:** Acrílicos. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 79:** Ilustración con acrílicos. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Soportes de dibujo:** Cartulina Canson, de acuarela y Marfilisa.

## Tinta

### Definición:

Sustancia líquida con la capacidad de recrear intensas marcas cuando se encuentra espesa, y, cuando está diluida, crea efectos transparentes y delicados (Fernández y Roig, 2007).

### Características:

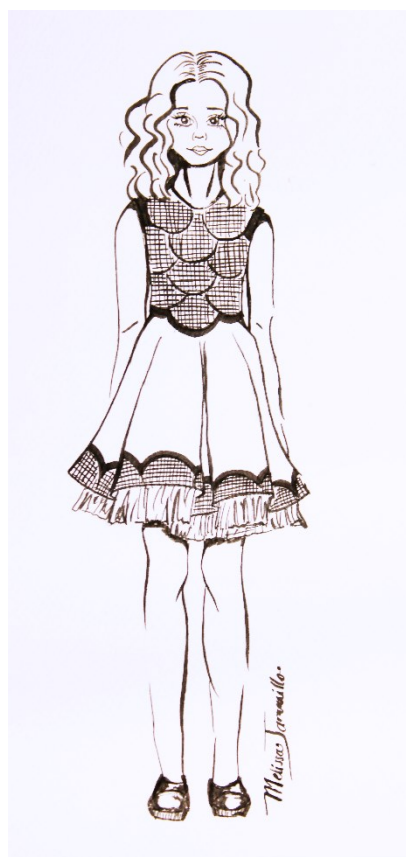
- Suele ser una herramienta complemento de otras técnicas, pero en sí, suele ser muy completa para ser empleada sola (Perea, 2015).
- La tinta china es de color negro, espesa y mate, ya seca se caracteriza por tener un aspecto lacado. La tinta sepia es de color marrón y una vez seca se puede volver a disolver. La presentación de estas tintas es en frascos de vidrio o en barritas (Fernández y Roig, 2007).
- Requieren de una buena preparación, las características gráficas dependerán del medio a usar y la agilidad del ilustrador para decidir el aspecto final de la ilustración. (Parramón, 2013)

### Técnica:

- **Trazos fluidos y marcados:** Produce líneas muy notorias y fluidas. Simula un efecto parecido al de las acuarelas, pero con colores vivos. Representa con facilidad detalles y accesorios. Ideal para ilustrar textiles brillantes o con chispas como vinilos o raso.



**Imagen 80:** Tinta china negra.  
**Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 81:** Ilustración con tinta china negra. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

Además de los colores mate también hay en tonalidades metálicas como oro, bronce y plata. Su aplicación es mediante el uso de pinceles para observar las variedades de líneas. (Nunnelly, 2009)

- **Efectos especiales:** Permite la creación de muchas texturas como degradados, efectos húmedos, colores llanos para cubrir fondos o rellenar formas específicas, líneas de variados grosores. Es importante tener cuidado con el brazo después de haber terminado la ilustración, ya que la tinta permanece fresca y se puede estropear el trabajo (Perea, 2015).

**Mezclas sugeridas:** Pasteles, acuarelas.

**Soportes de dibujo:** Cartulina Canson, de acuarela y Marfilisa.

## Gouache

### Definición:

Tubos de textura cremosa o espesos, usados para recrear obras artísticas en donde la gama de colores es bastante amplia, se pueden encontrar colores exactos sin necesidad de crear mezclas (Parramón, 2013).

### Características:

- Es considerado un medio ideal para representar tejido, en donde, las mezclas de sus pigmentos se pueden aligerar mezclando agua, obteniendo gradaciones de color, también aclarar u oscurecer con negro y blanco (Kipper, 2015).
- No es un medio apropiado para ilustrar transparencias, por lo tanto no se debe de agregar demasiada agua para aclarar. Es



**Imagen 82:** Gouaches Fuente: Melissa Jaramillo (Autora). 2022

### Técnica:

- **Degradado, difuminado:** Sus colores son opacos, permite realizar múltiples retoques. Los colores pueden ser aclarados mezclando con el color blanco. Es ideal para crear fondos sin que sean perceptibles las múltiples pinceladas para recubrir (Parramón, 2013).
- **Vivacidad en fondos coloridos:** Aquellos colores con mayor saturación pueden ser empleados sobre bases con fondo oscuro sin perder su fuerza (Kipper, 2015).
- **Color sobre color:** Se pueden aplicar varias de capas de colores, ya sean claros u oscuros, y no quedará rastro del color anterior, no se mezclan entre sí, pero solo es posible si se deja secar por completo la primera capa de color (Fernández y Roig, 2007).



**Imagen 83:** Ilustración con gouaches **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

**Mezclas sugeridas:** Lápices de colores, tinta.

**Soportes de dibujo:** Papel de color, papel bond, cartulina para acuarela, cartulina Marfilisa.

## Técnicas no convencionales

### Maquillaje

#### Definición:

Se conoce como maquillaje a todo aquel producto cosmético que permita la coloración y el arreglo de rasgos faciales. En la industria cosmética existe una gran variedad de artículos, desde sombras, polvos hasta esmalte de uñas.

#### Características:

- **Sombras de ojos:** Este tipo de cosmético está elaborado con rellenos base como talco o arcilla, además de aglutinantes que ayuda a su permanencia en la piel. Su aplicación en la ilustración ayuda en la representación de textiles transparentes y capas sobre capas para generar intensidad.
- **Polvos compactos:** En la ilustración de puede emplear para la representación de pieles, ayuda a brindar un efecto de bronceado según el tono que se use, para crear volumen únicamente es necesario tener dos tonos, uno claro y uno más oscuro.
- **Esmalte de uñas:** Es un medio líquido de secado rápido, este incluye una brocha con cerdas especiales, tipo pincel.

#### Técnica:

- **Difuminado:** Facilita la representación de pieles, creación de volúmenes a través de luces y sombras. Es considerada una técnica experimental y de fácil aplicación. Puede ser



**Imagen 84:** Maquillaje Fuente: Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 85:** Ilustración con maquillaje Fuente: Melissa Jaramillo (Autora). 2022

empleada en la recreación de transparencias, detalles y accesorios. Entre aquellos más utilizados destaca: la sombra de ojos, pintalabios, esmalte de uñas. Se debe tener cuidado que no se creen manchas en las zonas blancas (Nunnelly, 2009).

- **Relleno de formas:** Con el esmalte de uñas y un pincel delgado se puede pintar fondos o formas específicas, hay que tener en cuenta que el resultado va a tener un brillo especial y vivaz, es por esto que, antes de emplear este medio hay que reconocer la superficie de lo que se va a representar. Es ideal para textiles con colores fuertes y de coloración tipo charol.

**Mezclas sugeridas:** Lápices de colores.

**Soportes de dibujo:** Cartulina Marfilisa.

## Washi Tapes

### Definición:

Su traducción es “cinta Washi”, consiste en una cinta de papel con motivos coloridos, elaborada con componentes naturales como bambú, arroz, trigo o cáñamo.

### Características:

- Se diferencia de otras cintas debido a su fácil empleo, se puede cortar sin el uso de tijeras.
- Cuenta con una capa adhesiva interna que permite unir a objetos permanentemente o temporalmente.
- Al ser de papel facilita escribir y usar otras herramientas sobre la cinta.



**Imagen 86:** Washi tapes.  
**Fuente:** Melissa Jaramillo  
(Autora). 2022



### Técnica:

- **Simulación de textiles:** Primero se esboza con lápiz un figurín vestido, después se procede a rellenar con las cintas las prendas creadas. El proceso consiste en pegar líneas de cintas muy juntas, luego con un estilete ir perfilando los bordes no deseados.

**Mezclas sugeridas:** Lápices de colores, acuarelas, marcadores.

**Soportes de dibujo:** Cualquier papel o cartulina.



**Imagen 87:** Ilustración con washi tapes. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

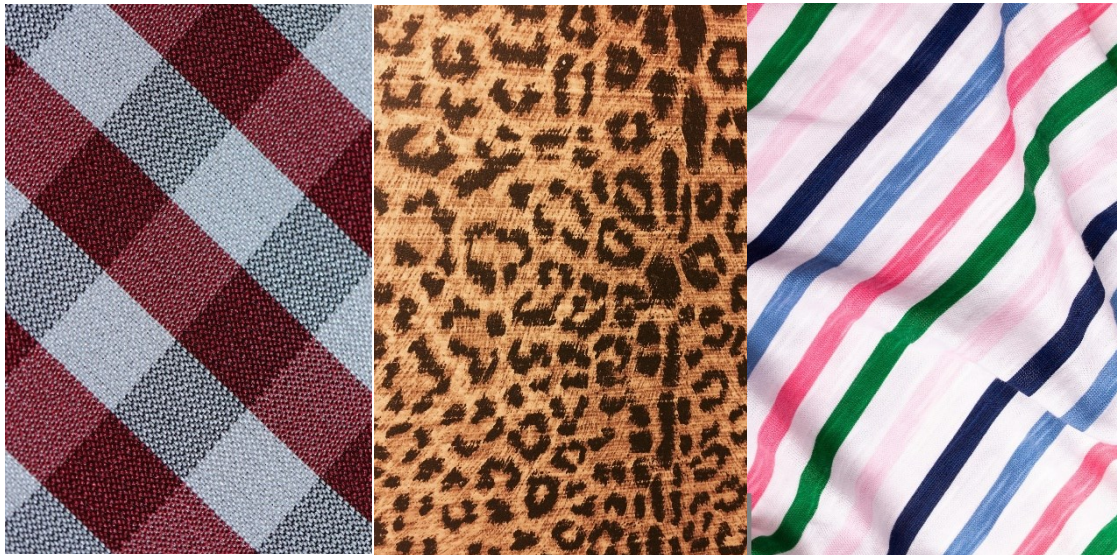
## TEXTILES



**Imagen 88:** Muestras de textiles. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

Al realizar ilustraciones de indumentaria infantil es importante saber previamente cuáles serán los colores y materiales de los cuales estará hecha la prenda, para crear una imagen que permita representar la realidad de estos. En la vestimenta, la materia prima que ocupa un mayor porcentaje en la composición de la prenda son los textiles, también conocidos como telas, tejidos, géneros, éstos representados en un figurín de moda permiten darse una idea de cómo se verá la propuesta ya una vez materializada. Es por esto que, conocer como está estructurado la trama del tejido, texturas o el estampado ayudará a visualizar resultados más acertados a la idea que se pretende vender.

### Estampados/ Prints



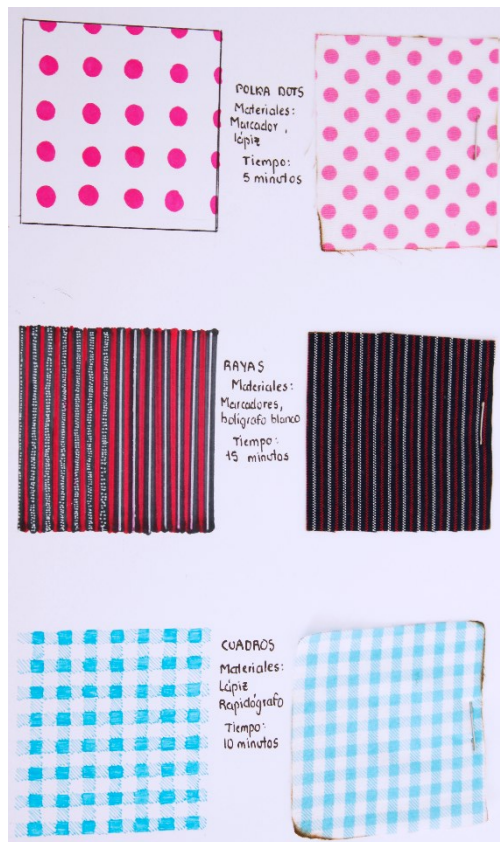
**Imagen 89:** Estampados textiles. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

El estampado en textiles es creado a partir de la repetición de módulos, es decir, líneas y formas juntas para crear una imagen y que éstos puedan ser repetidos para ubicarse en diferentes direcciones, con esto, se crea una composición de módulos, en donde, se procede a imprimir y “estampar” con diferentes pigmentes sobre una base textil, en conjunto conocido como “estampado”. Entre los prints más conocidos se encuentra: el animal Print, polka dots, a cuadros, estampados o tejidos con relieve, florales, entre otros. En esta clasificación también se incluyen tejidos y bordados que contengan representaciones gráficas.



## Características:

- En la representación de ropa, si cambia la superficie del tejido, el estampado también tendrá cambios. Hay que tener en cuenta los patrones de la prenda para representar la dirección de los módulos de modo convincente. La creación de estampados en textiles se realiza mediante impresión, en la mayoría de casos, o tejidos, es necesario practicar con los más conocidos como las rayas, puntos y motivos florales de diversos tamaños (Watanabe, 2009).
- **Espigados:** Tejidos que simulan la forma de espigas.
- **Polka dots:** Se denomina al gran número de puntos o lunares que están impresos en una tela o patrón.
- **Animal print:** Estampado que simula piel de animal sin ser piel real, por ejemplo, cebra, leopardos, serpientes, etc.
- **Tartán:** Tejido o estampado que se caracteriza por la superposición de líneas en diferentes colores y direcciones.



**Imagen 90:** Representación de estampados. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 91:** Ilustración en figurín de estampados. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



## Tejido de punto



**Imagen 92:** Tejido de punto. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

### **Definición:**

Los tejidos de punto pueden ser realizados de modo artesanal o industrial, se reconocen fácilmente por sus texturas, se diferencian de los tejidos planos por su nivel de elasticidad. Aquellos elaborados industrialmente se distinguen por tener una textura más tupida que aquellos realizados a mano (Ramírez, 2016).

### **Características:**

- **Por trama:** Se entrelazan de manera horizontal, principalmente para la elaboración de abrigos.
- **Por urdimbre:** Se entrelazan con direccionamiento vertical, empleados en la creación de ropa deportiva e interior.
- **Arán:** Tipo de género de punto, se caracteriza por observarse trenzados formando ochos, cuerdas y borlas.

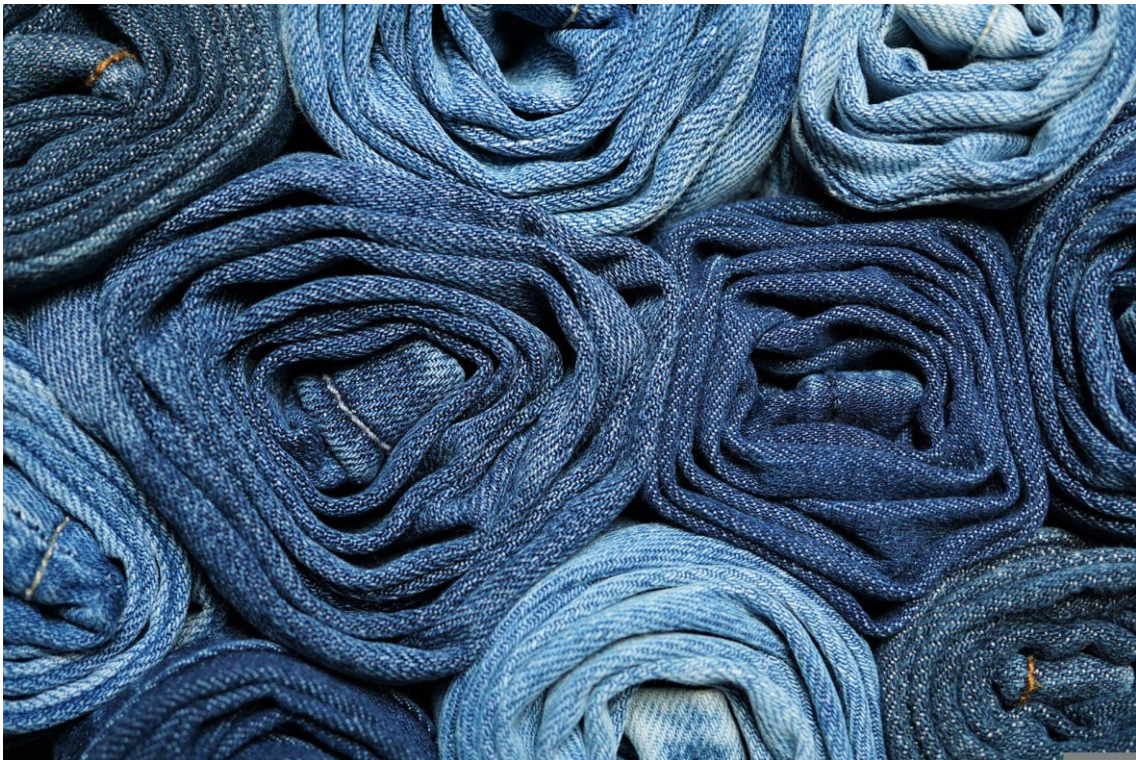


**Imagen 93:** Representación de tejidos de punto. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 94:** Ilustración en figurín de tejidos de punto. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

## Denim



**Imagen 95:** Rollos de denim. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

### **Definición:**

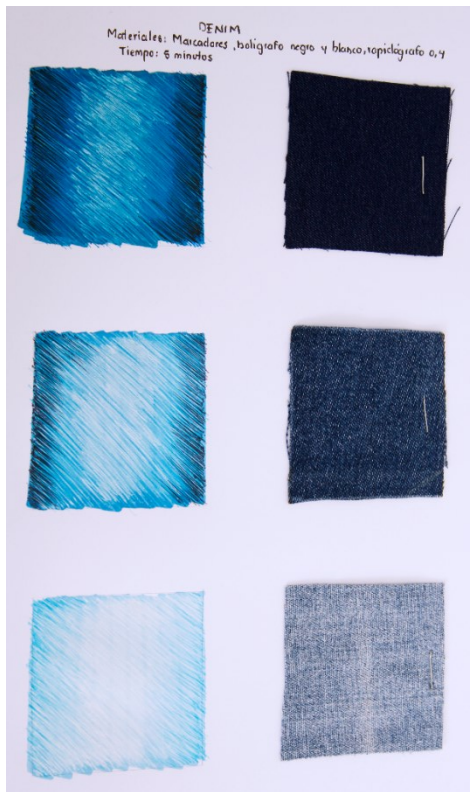
Tejido de algodón usado inicialmente en pantalones vaqueros y petos, actualmente se realiza cualquier tipo de prenda. Su composición es 100% algodón, aunque se puede mezclar con otras fibras para brindar elasticidad.

### **Características:**

- Su textura es diagonal. Los hilos que la conforman van a ser en la urdimbre (derecho de la tela) de color azul y de color blanco en la trama (revés de la tela).
- Al tacto es un tejido rígido.
- Se caracteriza por su resistencia y durabilidad, no se arruga fácilmente y se suele salir el color con cada lavada.
- Las prendas elaboradas en denim generalmente sus costuras son muy notorias, debido al color y el grosor del hilo, en la ilustración, se representan a través de líneas delgadas o líneas entrecortadas. En cuanto al color del tejido, puede variar,



pueden ser azules profundos o desgastados, se debe dedicar tiempo a la imitación de este material (López, 2014).



**Imagen 96:** Representación de denim. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 97:** Ilustración en figurín de denim. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

## Pieles



**Imagen 98:** Piel y cuero. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

### **Definición:**

La piel o cuero es una capa de tejido obtenida de los animales. Se suele emplear en la creación de prendas de abrigo, calzado y accesorios.

### **Características:**

- Su manipulación industrial hace posible transformar el cuero en un material versátil. Al día de hoy existen alternativas para sustituir el cuero animal por el vegetal.
- Alto aislamiento térmico y permeable al agua.
- Por su inigualable belleza, la piel es un material que atrae constantemente a todo tipo de consumidor. Italia es un país conocido por fabricar las pieles de mejor calidad y China por su parte, la mayor cantidad. Los diseñadores y marcas de moda más reconocidos que usan frecuentemente este material están, Donna Karan, Versace, Gucci, Chanel y Dior (Sterlacci, 2010).



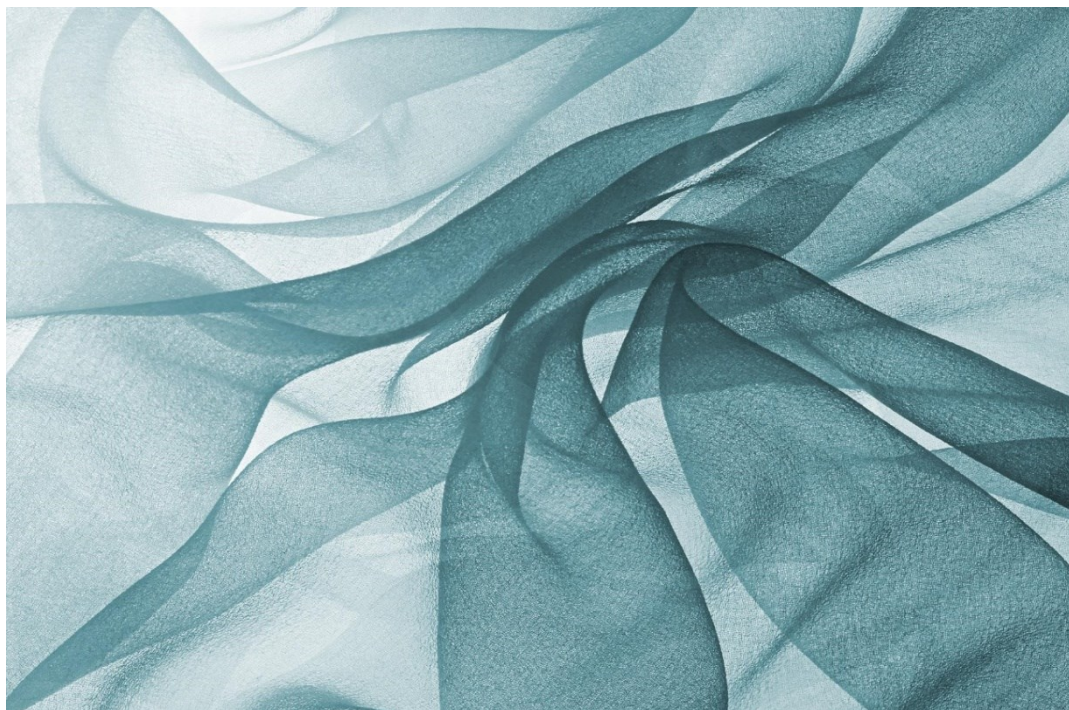
**Imagen 99:** Representación de piel y cuero. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 100:** Ilustración en figurín de piel sintética. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



## Transparencias



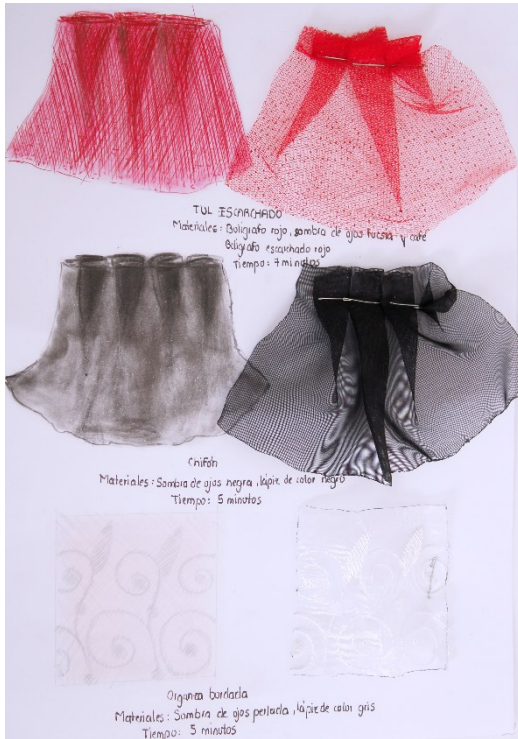
**Imagen 101:** Transparencia. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

### **Definición:**

Textiles que dejan pasar la luz y permiten la visualización a través del tejido.

### **Características:**

- El color puede variar dependiendo del número de capas que se superponga en la prenda, para llevar a cabo la representación de transparencias es necesario tener a la mano varios tonos del color deseado, para así, obtener luces y sombras (Thames, 2011).
- **Chiffon:** Tela muy ligera y con acabado luminoso, de peso ligero. Es áspera al tacto y posee cierta elasticidad.
- **Organza:** Tejido de hilos de seda para obtener una textura casi transparente, hay opacas, brillantes, perladas y tornasoladas.

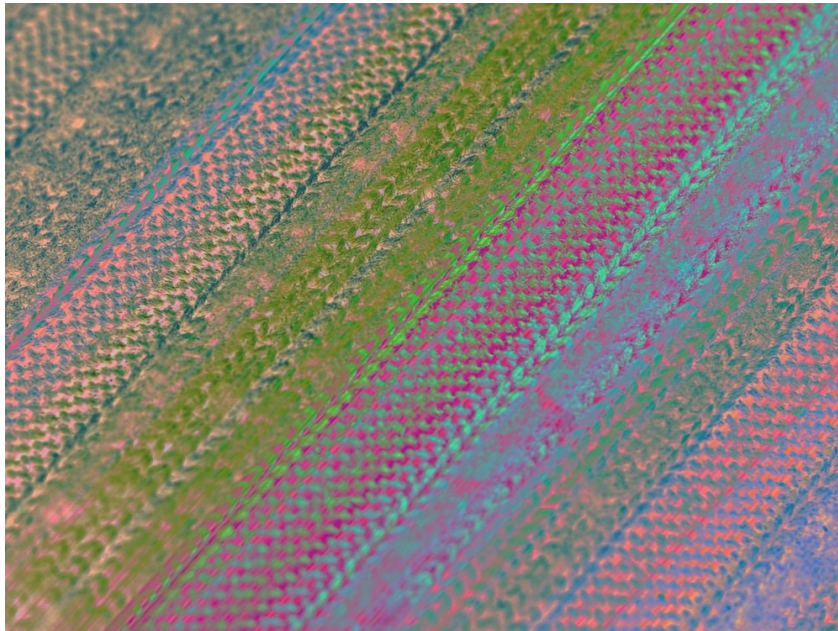


**Imagen 102:** Representación de transparencia. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 103:** Ilustración en figurín de transparencias. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

## Texturas



**Imagen 104:** Textura. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Definición:**

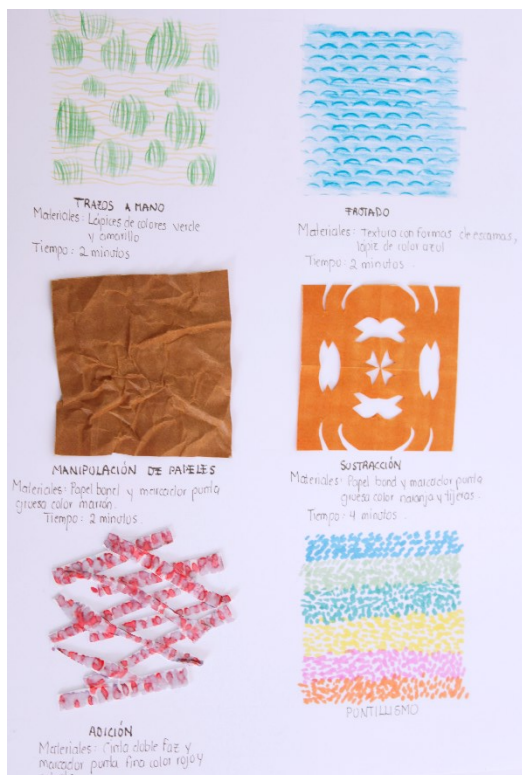
Se define como textura a aquella sensación táctil, pueden percibirse con la vista y sin relieves o, sentirse al tacto a través de superficies volumétricas.

**Características:**

- **Encaje:** Nombre dado al conjunto de tejidos realizados sin un telar. Los más conocidos son los de ganchillo y los de bolillos.
- **Guipur:** Múltiples dibujos representados en un tejido muy delgado. Por su delicadeza suelen ser usados en vestidos de novia y accesorios.

**Técnicas:**

- **Trazos a mano:** Con la ayuda de herramientas de punta de delgada como lápices, esferos o rotuladores, se puede crear formas y continuar con su repetición, creando nuevas texturas visuales.
- **Frotado:** Usando lápices o crayones y bases con superficies rugosas, a través del frotado del material usando como filtro un papel se puede alcanzar vistosas representaciones visuales.
- **Manipulación de papeles:** A través de la experimentación con materiales, procesos como doblar y arrugar.
- **Sustracción:** Se pueden diseñar texturas táctiles a través de la eliminación de formas, si se usan papeles se puede doblar varias veces y proceder a cortar diferentes figuras, al final se desdobla y se obtiene una simulación de estampado con textura.
- **Adición:** Radica en la superposición de piezas sobre una base plana, por ejemplo, granos, piedras, escarcha, entre otros.



**Imagen 105:** Representación de texturas.  
**Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022



**Imagen 106:** Ilustración en figurín de texturas. **Fuente:** Melissa Jaramillo (Autora). 2022

### 3.2. Verificación de hipótesis

Para la comprobación de la hipótesis planteada: “El análisis de los métodos y técnicas de ilustración de indumentaria permitirá el desarrollo de propuestas de diseño de prendas con un lenguaje visual de fácil comprensión para el segmento infantil”, se procedió a realizar encuestas a ilustradores y diseñadores de moda, y, fichas de análisis bibliográfico para la triangulación de datos. Por lo tanto, se comprueba que la ilustración de indumentaria infantil es una rama que debe ser impartida al profesional de diseño de moda, además, la recopilación y el análisis de métodos y técnicas ayudan a obtener un mejor desenvolvimiento y creatividad en las propuestas de indumentaria infantil.

Teniendo en claro la importancia de conocer la mayor cantidad de herramientas, medios, procesos, tips y cualquier información relevante, con esta investigación se rescatan datos destacados sobre ilustración de indumentaria infantil, como detalles técnicos, elementos volumétricos, cánones anatómicos, representación de textiles, todo esto con el fin de reflejar claramente las ideas del creativo con agilidad.

Es así que, considerando opiniones de expertos que puntualizan el gran valor que tiene conocer las estructuras anatómicas y las necesidades naturales del infante, se toman características para brindar un fácil enfoque de los elementos físicos según el grupo de edad que presentan los niños.

## CAPÍTULO IV

### 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

Las conclusiones presentadas a continuación responden a los objetivos planteados. Conforme al primer objetivo: Identificar las características físicas y las necesidades indumentarias de los niños, tanto funcionales como estéticas.

- El conocimiento de características físicas ayuda a que se establezcan proporciones anatómicas en el desarrollo de figurines del niño según su edad, facilita a que se estructuren rasgos físicos acorde al crecimiento documentado por expertos.
- La búsqueda de particularidades presentes en períodos marcados por el crecimiento natural del niño ayuda al diseñador de moda a enmarcar un contexto, en donde, permite ubicar al modelo en cuestión, en poses, movimientos o actividades adecuados a su edad.
- El segmento infantil en el mundo de la moda, en comparación a segmentos con mejor acogida ha sido descuidado, en cuanto a creación de figurines de calidad y que representen completamente el usuario y sus necesidades. Es importante darle un mayor énfasis a este sector ya que se tiene un nicho de mercado que requiere el mismo o un más alto nivel de atención.

En cuanto al segundo objetivo: Exponer los diferentes métodos y técnicas de ilustración, acogiendo el figurín infantil, textiles y características vestimentarias.

- Al examinar las fichas de análisis bibliográfico sobre métodos y técnicas de ilustración de indumentaria se notó que los autores pueden recurrir a diferentes clasificaciones en cuanto a técnicas, por ejemplo, se procedía a encasillar por material o medio de ilustración, es decir, acuarelas, lápices

de colores, etcétera, en donde se observaba con mayor claridad los conceptos planteados; otra clasificación más generalizada es por el tipo de material o técnica, éstas son, secas, húmedas o mixtas; y finalmente habían autores que no clasificaban y pasaban directamente a la representación de pieles de figurines o textiles.

- A partir de estas observaciones se concluyó que no se suele tener claro en qué consiste o a qué exactamente se le puede llamar técnica, ya que sus términos generalizados no parecen tener limitaciones claras en los ilustradores. Se estima que existe un conocimiento difuso entre estos términos: técnicas, métodos y técnicas mixtas.
- Es así que, para la elaboración del modelo documental de esta investigación se procedió a establecer límites entre estos términos, concluyendo que, técnica abarca únicamente al material o medio y su proceso de aplicación, por ejemplo, los marcadores, y dentro de este pueden existir diferentes procesos o sub técnicas alternativas.
- Método, se lo define como un proceso ya establecido y comprobado el cual se sabe con seguridad cuales será sus resultados, este incluye varias técnicas; técnica mixta, en relación a este término se puede confundir con “métodos”, se define como el empleo de varias técnicas en una misma ilustración, pero no se sabe con claridad cuáles serán los resultados si no se ha experimentado con anterioridad.
- Además, cada autor tiene procesos diferentes, pero todos con el fin de imitar fielmente la realidad de la propuesta, en donde, es importante conocerlos, pero conforme se practica cada ilustrador va capturando elementos y adaptando a su estilo.

En cuanto al tercer objetivo: Proponer un modelo documental que reúne métodos y técnicas de ilustración de indumentaria infantil.

- Para este modelo documental se procedió a la creación de un libro que recopile historia de la indumentaria y la ilustración infantil, características físicas y naturales de los niños clasificados en etapas de crecimiento, cánones anatómicos, características del figurín vestido, métodos y técnicas de ilustración aplicados al segmento infantil y textiles.

#### **4.2. Recomendaciones**

- Previo a la ilustración de figurines infantiles se recomienda revisar información sobre las características del niño según la edad, de esta manera se tendrá un panorama asertivo de lo que se desea transmitir al espectador.
- Practicar constantemente con medios de ilustración fuera de la zona de confort del ilustrador para soltar el brazo, esto permitirá reconocer el comportamiento de los materiales, qué resultados se obtendrán si se juntan unos con otros, con qué medios se desenvuelve mejor, para qué objetivos servirá ciertas técnicas, cuáles permitirán agilizar procesos y cuáles tomarán mayor tiempo.



## BIBLIOGRAFÍA

Jaramillo, L. (2007). *Concepciones de infancia*. Barranquilla: Redalyc.

Escobar, T. (2007). *Métodos de estilización de la silueta femenina, masculina e infantil aplicados a una línea sportwear y jeanswear dirigido a profesionales y estudiantes de escuelas de diseño de modas (tesis de pregrado)*. Ambato: Universidad Cristiana Latinoamericana.

Moreno, R. (2016). *Técnicas y procedimientos en la ilustración de moda*. Huancayo: Instituto Continental.

Hagen, K. (2011). *Fashion illustration for designers*. New Jersey: Pearson.

Kipper, A. (2011). *Ilustración de Figurines de moda, técnicas y medios*. Barcelona: Parramón.

Thames, B. (2011). *Dibujo y diseño de modas*. California: Alfaro Institute of design.

Feyerabend, V. (2014). *Figurines de moda. Patronos para ilustración de moda*. Barcelona: Gustavo Gili.

López, A. (2014). *Figurines de moda. Técnicas y estilos*. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.

Morales, L. (2018). *La ilustración infantil de moda: Un análisis al método (Tesis de pregrado)*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Chávez, M. (2018). *Metodologías de la ilustración de moda en la representación de indumentaria con estilo (Tesis de pregrado)*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

McKelvey, K. & Munslow, J. (2007). *Illustrating Fashion*. Oxford: Blackwell.



Paci, T. (2018). *El color en la ilustración de moda. Técnicas de dibujo y pintura*. Barcelona: Promopress.

Watanabe, N. (2009). *Ilustración de moda contemporánea. Iniciación a las técnicas de dibujo*. Barcelona: Promopress.

Hegeman Crim, C., Mirashi Vallès, A. and Cos, J., 2015. *Patronaje de moda para niños*. Barcelona: Promopress.

Nunnelly, C. (2009). *Enciclopedia de técnicas de ilustración de moda. Una guía visual completa con instrucciones paso a paso para su puesta en práctica*. Barcelona: Acanto.

Toro Pineda, C., (2010). *Ilustración de modas*. Colombia: Fundación Universitaria del Área Andina.

Parramón Paidoribo, E. (Il.) (2013). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Barcelona, Parramón Paidotribo S.L.

Dwyer, C., Montgomery, H. F., O' Loughlin, R. S. *The Delineator*. New York [etc.]: E. Butterick & co.; [etc.].

Romá Ferri, M. (1996). *Introducción a los cuidados de enfermería infantil*. San Vicente (Alicante): Editorial Club Universitario.

La Haba Panadero, M. (2013). *Autonomía personal y salud infantil*. Madrid: McGraw-Hill Education.

Edwards, M. (2015). *Tiempo de crecer*. Santiago, Chile: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Capdevila Juan, F., Carrera Galliss&agrave; E., & Ardanuy Raso, M. (2012). *Vestibilidad de los tejidos*.

Sterlacci, F. (2010). Diseño de Moda en piel. Barcelona: Blume.

Pérez, J., Gardey, A. (2014). Definición de: cuero. (<https://definicion.de/cuero/>)

Hopkins, J. (2010). Fashion Drawing. Canadá: AVA publishing S.A

Tatham, C., Seaman, J. (2003). Fashion design drawing course. Principles, practice, and techniques: the ultimate guide for the aspiring fashion artist. Barron's Educational Series.

Perea, M. (2015). Fundamentos básicos de expresión bidimensional.

Castro, S. (2011). Representación y expresión de bases textiles y su aplicación en la ilustración de moda (Tesis de pregrado). Cuenca: Universidad del Azuay.

Donanno, A. (2018). Técnicas de patronaje de prendas infantiles de moda. Barcelona: Promopress.

Iza, S. (2010). Diseño de colecciones pret a infantil con detalles de protección contra lesiones para niños/as de 2 a 5 años de la ciudad de Quito (Tesis de pregrado). Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.

## **LINKOGRAFÍA**

<https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/15658/Capdevila%2c%20X.%20Ves%20tibilidad%20de%20los%20tejidos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<http://www.ieslaasuncion.org/departamento/documentos/noticias/182.pdf>

<https://www.ilustraciology.com/10-tecnicas-para-pintar-con-crayones-o-ceras/#:~:text=Primero%20pintamos%20con%20cualquier%20color,la%20separa%20de%20las%20dem%C3%A1s.>

## ANEXOS

**Anexo #1:** Cuestionario de entrevista.



### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA CARRERA DE DISEÑO DE MODAS

**Dirigido a:** Diseñadores de moda

**Objetivo:** Recolectar información acerca de los métodos y técnicas de ilustración que envuelven el desarrollo de propuestas de diseño de indumentaria infantil.

1. Según su criterio, ¿Qué universos de vestuarios predominan en el segmento infantil?
2. Cree usted que, ¿Las necesidades estéticas en la indumentaria infantil son importante para una propuesta de diseño? ¿Por qué?
3. Considera usted que, ¿Las necesidades funcionales en la indumentaria son importantes para una propuesta de diseño infantil? ¿Por qué?
4. Estima usted que, ¿La enseñanza de artes plásticas es importante para el estudiante de Diseño de Moda? Por ejemplo, Dibujo y pintura. ¿Por qué?
5. ¿Cree que la ilustración de moda infantil manual permite representar mejor las ideas del diseñador? ¿Por qué?
6. ¿Qué requisitos o conocimientos básicos debería tener un diseñador para iniciar en la ilustración de moda infantil manual?
7. ¿Considera fundamental para el ilustrador de moda conocer los métodos de dibujo para aplicarlos en el segmento infantil? ¿Por qué?

8. ¿Qué tips/recomendaciones daría en relación a métodos de ilustración?
9. ¿Estima que es necesario conocer algunas técnicas de ilustración para obtener buenos resultados en el ámbito de la moda infantil? ¿Por qué?

Link de encuesta: <https://forms.gle/4x7JE99xUjGMZamo7>

**Anexo #2:** Cuestionario de entrevista.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA  
CARRERA DE DISEÑO DE MODAS**

**Dirigido a:** Ilustradores

**Objetivo:** Recolectar información acerca de los métodos y técnicas de ilustración que envuelven el desarrollo de propuestas de diseño de indumentaria infantil.

1. ¿Considera fundamental para el ilustrador de moda conocer los métodos de dibujo para aplicarlos en el segmento infantil? ¿Por qué?
2. ¿Qué tips/recomendaciones daría en relación a métodos de ilustración? Explique.
3. ¿Estima que es necesario conocer algunas técnicas de ilustración para obtener buenos resultados en el ámbito de la moda infantil? ¿Por qué?
4. ¿Considera que la ilustración de moda infantil digital agiliza el proceso creativo? ¿Por qué?

5. ¿Qué técnicas de ilustración de moda digital conoce? Detalle.

Link: <https://forms.gle/EM9uHiPZWDh9eiGc7>