

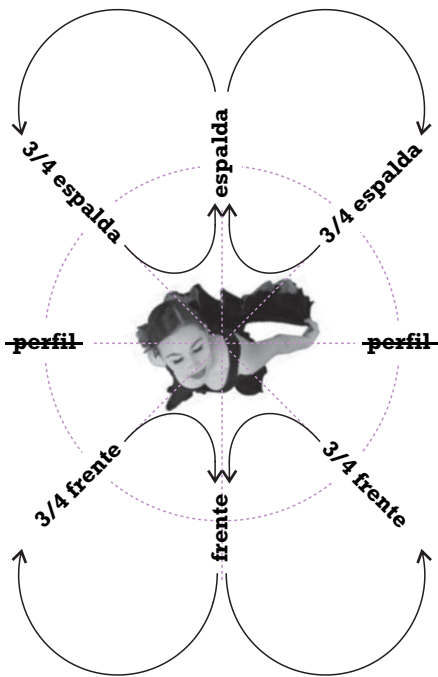
# SISTEMA DE REPRESENTACIÓN DE LA FIGURA HUMANA

Material desarrollado por Prof. Esteban Smerdiner, adaptado para el curso Medios 2 Textil-Indumentaria Escuela Universitaria Centro de Diseño | FADU



## Cap. 3.1: Torsiones

Las torsiones son combinaciones en la representación de las partes de la estructura del cuerpo (de una misma figura) en diferentes puntos de vista. Para que exista torsión del cuerpo debe verse desde **puntos de vista diferentes el torso y la pelvis.**



En las torsiones podremos combinar la representación de la cabeza, el torso y las piernas desde diferentes puntos de vista.

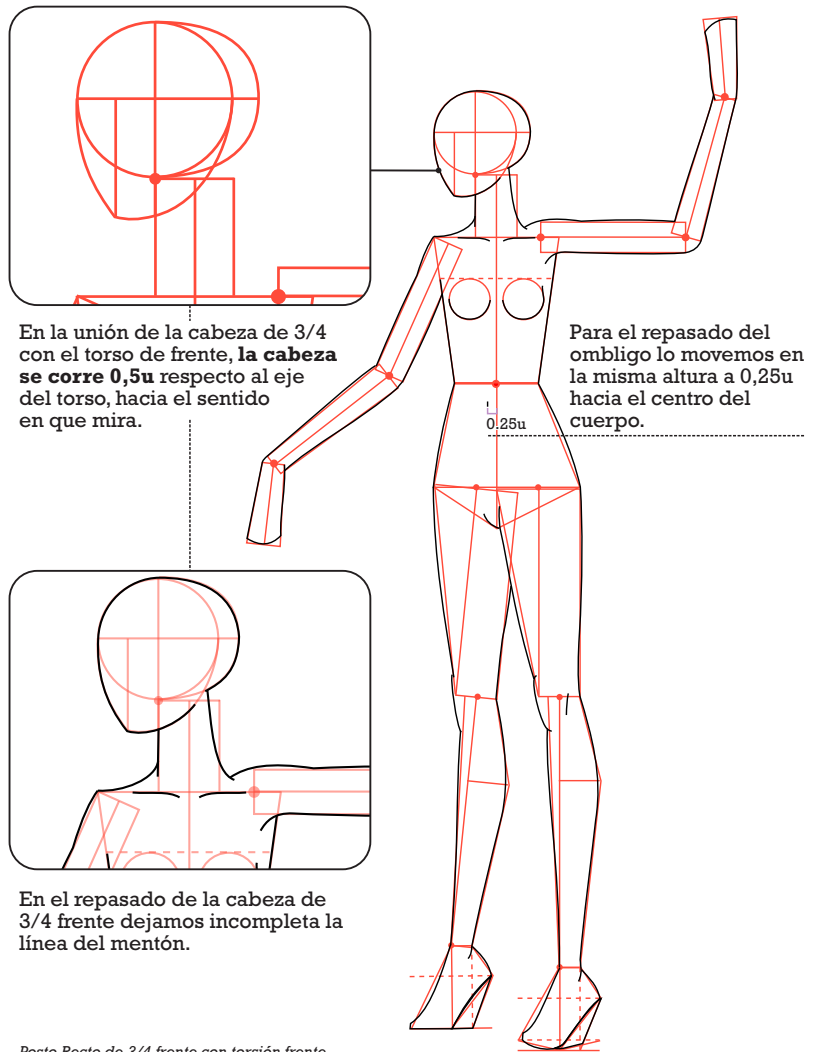
En esta oportunidad no realizaremos torsiones que incluyan vistas desde el perfil de la figura, porque no vimos la representación desde ese punto de vista.

**La pelvis y las piernas** las representaremos siempre desde el mismo punto de vista.

Representar solamente la cabeza en un punto de vista diferente no es considerado torsión.

Algunas posibilidades de torsiones:

Cabeza	Torso	Pelvis y Piernas
Frente	Frente	3/4 Frente
3/4 Frente	Frente	3/4 Frente
Frente	3/4 Frente	Frente
3/4 Frente	3/4 Frente	Frente
Espalda	Espalda	3/4 Espalda
3/4 Espalda	Espalda	3/4 Espalda
Espalda	3/4 Espalda	Espalda
3/4 Espalda	3/4 Espalda	Espalda



Posto Recto de 3/4 frente con torsión frente.

### Nomenclatura

Definiremos un criterio para nombrar las posturas del figurín:

- 1º Postura del figurín
- + 2º Punto de vista de la pelvis
- + 3º Punto de vista del torso (solo si hay torsión)

Ej: Posto Recto de frente con torsión 3/4 frente.  
 Ej: Contraposto de 3/4 espalda con torsión espalda.  
 Ej: Posto Recto de 3/4 frente.  
 Ej: Contraposto de espalda.  
 Ej: Caminando de frente.