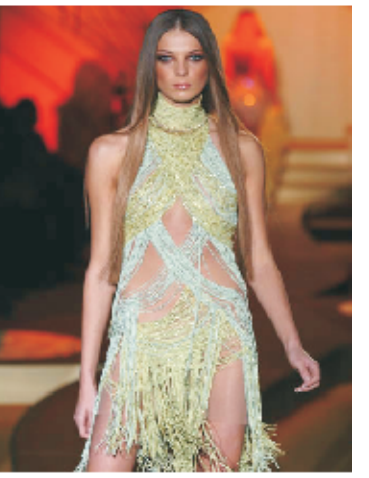
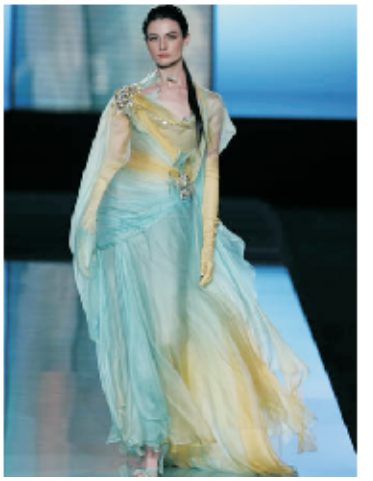
FADU UBA

Técnicas de Indumentaria I

Titular D.Ind. Barretto



CONSTRUCCIÓN DE MOLDES
Factores que influyen
Parte 2



1.- AJUSTE Y HOLGURAS

Para tomar decisiones sobre las holguras que queremos dar o quitar a las medidas -correspondientes a cada talla en caso de crear un patrón base, o contenidas, en un patrón tomado como base para realizar un patrón modelo-, hay que considerar el tipo de prenda a patronar, haciendo un estudio claro del diseño.

Características de la prenda que definen el ajustado o la holgura que requiere:

- Prenda de interior o exterior.
- Línea de la prenda.
- Tejido destinado a la prenda.
- Puntos de sujeción de la prenda al cuerpo.

1.1.- Prenda de interior o exterior

A medida que la prenda se aleja del cuerpo se hace mayor el espacio interior creado entre la prenda y éste, espacio que puede ser ocupado por una serie de prendas intermedias. Esto se consigue aumentando el recorrido del patrón.

Si la prenda está pensada para ir sobre otras, entonces habrá que tener en cuenta el número de prendas a cubrir y el grosor de las mismas. Pudiendo añadir, no por norma general, por cada prenda a cubrir de 2 a 6 cm. al base o sumárselo a las medidas de semiperímetro, y en los largos-talles habrá que añadir aproximadamente 0,5 cm. por prenda que se cubre.

También hay que considerar a quien va dirigida la prenda. El hombre, por ejemplo gusta de ropa amplia y que le permita bien el movimiento, al contrario que la mujer que resalta por la revelación de sus formas, gracias a ropas más bien ajustadas.

Las prendas ajustadas, - camisetas de interior, sujetadores, bañadores, etc. - que no sólo por apegarse al cuerpo sino también ajustarlo, se les podría quitar las holguras con respecto a las medidas tomadas pero además se podría restar de esas medidas para conseguir su ajustado.

Se distinguen tres tipos de prendas

Primera piel : son aquellas que se encuentran en contacto con la piel como camisetas, bombacha, calzoncillos, medias, corpiños. Son conocidas por prendas intimas.

Segunda piel: estas se colocan sobre las de primera piel, Camisas, vestidos, pantalones, etc..

Tercera piel: estas son las prendas de abrigo como sacos, sobretodo, camperas, pilotos, etc..

1.2.- Línea de la prenda

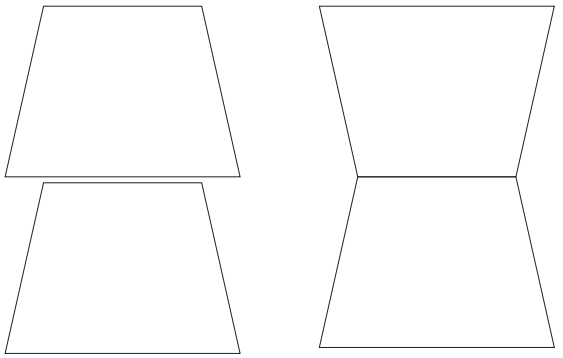
La línea definirá las zonas donde la prenda se apega y/o se despega del cuerpo, dónde se crea el volumen (con espacio interior), y donde desaparece siguiendo las mismas pautas que para el apartado anterior, es decir, allí donde queramos conseguir un volumen o un alejamiento de la prenda con respecto al cuerpo, habrá que dar más holgura o desahogo y dónde se necesite el efecto contrario habrá que quitarlo.

Hay que hacer un detallado estudio del diseño para decidir las holguras que se necesita dar o quitar al patrón.

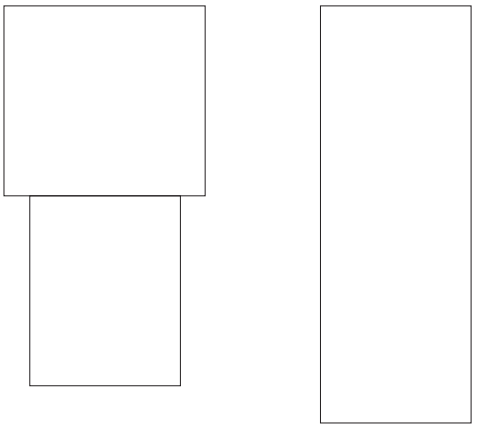
En este punto podemos hablar de los flojos o sostenidos, que son los desahogos que se dan en una zona específica de un corte o sección o en el corte totalitario, repartiéndose uniformemente a modo de embebido o incluso frunce para generar un volumen. Este flojo o sostenido aparece sólo en una de las dos partes que conforman una costura forzando a una exacta señalización de ajuste del flojo por medio de aplomos.

Se distinguen las siguientes lineas de prenda.

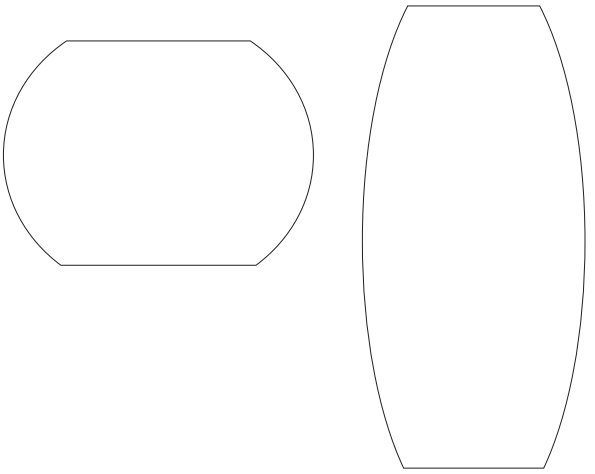
Linea trapecio:



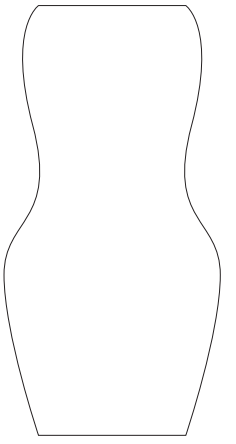
Linea recta:



Linea bombé:



Línea adherente:



Adherente

Recta

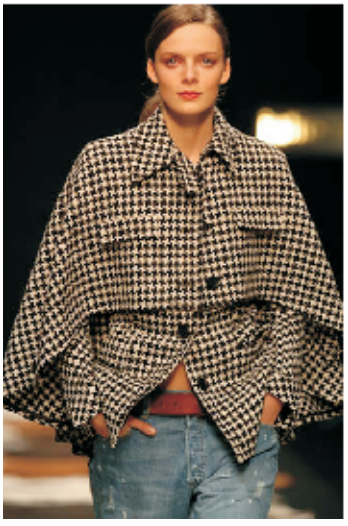
Adherente

Trapecio

Adherente

Trapecio

Recta



Trapecio

Adherente

Bombé

Las distintas líneas se combinan y/ o superponen según las distintas propuestas de la colección.

1.3.- Tejido destinado al diseño

Debido a la gran variedad de tejidos existentes y cada uno con unas características propias, es difícil precisar las holguras exactas que se pueden dar a una prenda concreta ya que además de considerar la línea y el tipo de prenda hay que estudiar o conocer bien el comportamiento del tejido que queremos emplear, su resistencia a encoger o estirar frente a los diferentes tratamientos a que se pueda someter, la estabilidad dimensional propia (flexibilidad) etc,. Es por eso que hay que realizar siempre un prototipo del diseño antes de sacarlo a producción para corregir los fallos y rectificar el patrón de acuerdo con éstos. Un mismo patrón probado y resuelto en un tejido puede necesitar modificaciones si se realiza en otro tejido con diferentes características estructurales.

No es igual el patrón de una prenda que se amolde al cuerpo y se confeccione en tejido de trama estable, que conseguir el mismo efecto en la prenda con un tejido de punto o lycra.

Los artículos que se confeccionan en punto y , sobre todo en lycra, y destinados a ajustar el cuerpo son una o dos tallas menos que lo que corresponde por medidas.

1.4.- Puntos de sujeción de la prenda al cuerpo

Hay que considerar también los puntos o zonas por donde la prenda se sujeta al cuerpo. Por ejemplo, por regla general, una falda no lleva las mismas holguras en cintura que un vestido.

La cintura en la falda es una sección de apoyo o de sujeción al cuerpo, si le damos mucha holgura podemos perder la talla y correr el riesgo de que la falda baile o se mueva en torno al cuerpo. Un vestido, sin embargo, tiene su punto de sujeción en los hombros y no en la cintura por lo que se puede permitir la holgura que se desee en esta medida.

paris otoño invierno 2004 Dior juega en su propuesta con la sujeción ocultando el busto con tela del color piel

2.- PATRONAJE PARA MODELAJE O AJUSTE. TÉCNICAS Y APLICACIONES SOBRE MANIQUÍ

Hoy en día el modelado sobre el maniquí ha dejado de tener la importancia que tenía. De cara a la alta costura, era el instrumento base. De las manos del diseñador apoyado en el maniquí, y un entendimiento del lenguaje plástico de los tejidos, salían diseños únicos y con la esencia misma del patrón bien hecho.

El manejo del tejido sobre el maniquí era el medio más generalizado para encontrar nuevas ideas y formas, y era por consecuencia el generador de nuevas modas que llegaban a un número no muy grande de la población.

La forma más inteligente de trabajar el modelado, es utilizando la misma tela a la que se pretende destinar el diseño, si esto no es posible por las restricciones del tejido (elevado precio o escasez), entonces habría que escoger una tela lo más parecida posible en cuanto a características de lenguaje plástico, aunque de peor calidad.

En el orden de creación de un diseño por modelado se realizan los siguientes pasos:

1º Antes de empezar a trabajar sobre el maniquí, habrá que marcar en la tela, si se trata de una tolle, el hilo-urdimbre y el contrahilo-trama con lápices de colores, y si es tejido de género, entonces habrá que identificar la urdimbre y la trama con un hilo-hilván.

Habrá que disponer de alfileres para ir ajustando y sujetando la tela al maniquí según se va trabajando, y una cinta métrica para ir comprobando medidas.

2º Después de terminar el ejercicio maestro del modelado, se dibujan o marcan aplomos en todas aquellas costuras y zonas que lo necesiten.

También se dibujan o marcan todas las líneas que no estén aún reflejadas (línea de pecho, hombros, cintura, costado, línea de cadera. escote, etc.)

3º Se hace el dibujo, figurín (o fotografía), para dejar reflejado el modelo y poder repetir el efecto o el diseño.

4º Se desmonta el diseño , cada pieza desmontada figura ya como patrón.

5º Se sitúa en plano la toile o los componentes de la toile, sobre una mesa que esté cubierta por un cartón blando o corcho y sobre éste un papel.

Para fijar la tela al papel sin que se mueva durante el traspaso de patrones habrá que utilizar una pesas, o en su defecto se prenderá con alfileres.

6º Se siguen los contornos y marcas con una ruleta dentada y el patrón queda delimitado en el traspaso o calco.

7º Conviene entonces verificar los contornos y las medidas.

8º Se identifica el patrón con una serie de comandos de posición identificación, ensamblaje y ajustes y ya queda listo para reproducirlo cuantas veces se desee.

Las posibilidades de patronaje aumentan enormemente al trabajar sobre el maniquí, también la visión del volumen es más sugerente y directa, a diferencia del patronaje en mesa o en plano que es más restringido.

La tendencia actual de muchos creadores consiste en una "búsqueda de lo esencial", tal y como hacía Balenciaga, maestro del bies y del modelado, en sus últimas creaciones; es decir se pretende eliminar en la prenda el mayor número de costuras posibles.

2.1.- Ejemplos del modelado sobre maniquí

A.- Drapeado con caída sobre el cuerpo.

Se trata de cortar y drapear a un tiempo. los pasos a seguir son:

- Poner la tela (toile) en el maniquí, escotado convenientemente, prendiendo en el hombro un ángulo del tejido, liso, plegado o fruncido.
- Dirigir el género en sentido inclinado hacia el costado opuesto y prender en la cintura, drapeando a gusto.
- Después se prende la espalda y el otro delantero de igual modo.
- Cortar por todos los contornos de la toile y adornar según la moda o el gusto.

B.- Drapeado con caída natural, con el género de las pinzas.

Para drapear el género de las pinzas, hay que cortar con el patrón elegido la parte alta del cuerpo y dejar un poco más larga la parte inferior que será la que recoja en el costado como género sobrante.

C.- Ajustar cuerpos por medio de pinzas.

Se corta el patrón recto y se coloca en el maniquí.

- Una pieza cosida al fondo de pinza y llevada al costado hace que no sea necesario coser la pinza como es corriente formando un pliegue.
- Una pinza llevada al centro de pecho, ajusta el cuerpo en costado, y deja el delantero al bies. Una pieza de forro puede recoger el fondo de la pinza llegando hasta el talle.

D.- Modelado en falda.

- Como antes podemos transformar la pinza en un drapeado. Las pinzas así, llevadas s centro delantero o inclinadas, pueden servir para esconder un bolsillo.
- Un corte que recoja la forma de cadera podrá aprovecharse para esconder un bolsillo. Esto se hace en tejidos donde las pinzas se planchan mal o para faldas de tablas.

Estos ejemplos servirán como breve reseña del infinito campo de posibilidades que puede desarrollar el patronaje y diseño por modelaje, siendo su práctica la mejor forma de adquirir y desarrollar conocimientos sobre el mismo.