



PATRONAJE

BLUME

DENNICK CHUNMAN LO

PATRONAJE



Título original:
Pattern Cutting

TEXTO

Dennic Chunman Lo

ASESORA CAD/CAM

Megan McGuire

DIBUJO TÉCNICO

Alina Moat

DISEÑO

Melanie Mues

TRADUCCIÓN

Remedios Diéguez Diéguez

REVISIÓN TÉCNICA DE LA EDICIÓN

EN LENGUA ESPAÑOLA

Isabel Jordana Barón

Profesora del Departamento de Moda

Escuela de la Mujer (Barcelona)

COORDINACIÓN DE LA EDICIÓN

EN LENGUA ESPAÑOLA

Cristina Rodríguez Fischer

Primera edición en lengua española 2011
Reimpresión 2014

© 2011 Art Blume, S.L.
Av. Mare de Déu de Lorda, 20
08034 Barcelona
Tel. 93 205 40 00 Fax 93 205 14 41
E-mail: info@blume.net
© 2010 Laurence King Publishing, Londres
© 2010 del texto Dennic Chunman Lo

I.S.B.N.: 978-84-9801-544-7

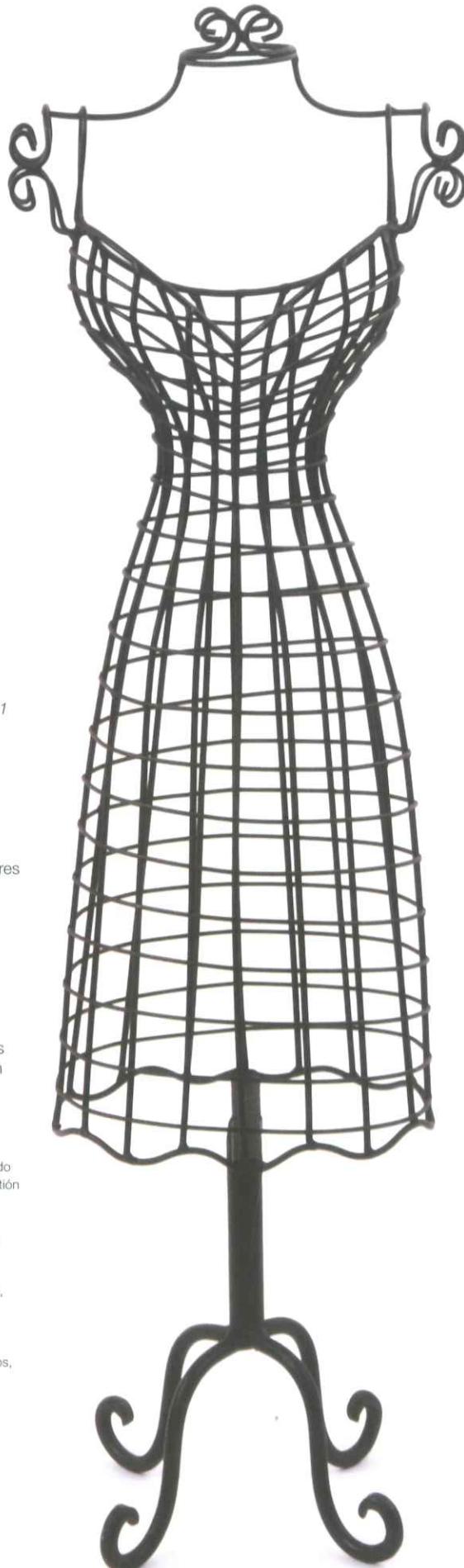
Impreso en China

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, sea por medios mecánicos o electrónicos, sin la debida autorización por escrito del editor.

WWW.BLUME.NET

Este libro se ha impreso sobre papel manufacturado con materia prima procedente de bosques de gestión responsable. En la producción de nuestros libros procuramos, con el máximo esfuerzo, cumplir con los requisitos medioambientales que promueven la conservación y el uso responsable de los bosques, en especial de los bosques primarios. Asimismo, en nuestra preocupación por el planeta, intentamos emplear al máximo materiales reciclados, y solicitamos a nuestros proveedores que usen materiales de manufactura cuya fabricación esté libre de cloro elemental (ECF) o de metales pesados, entre otros.

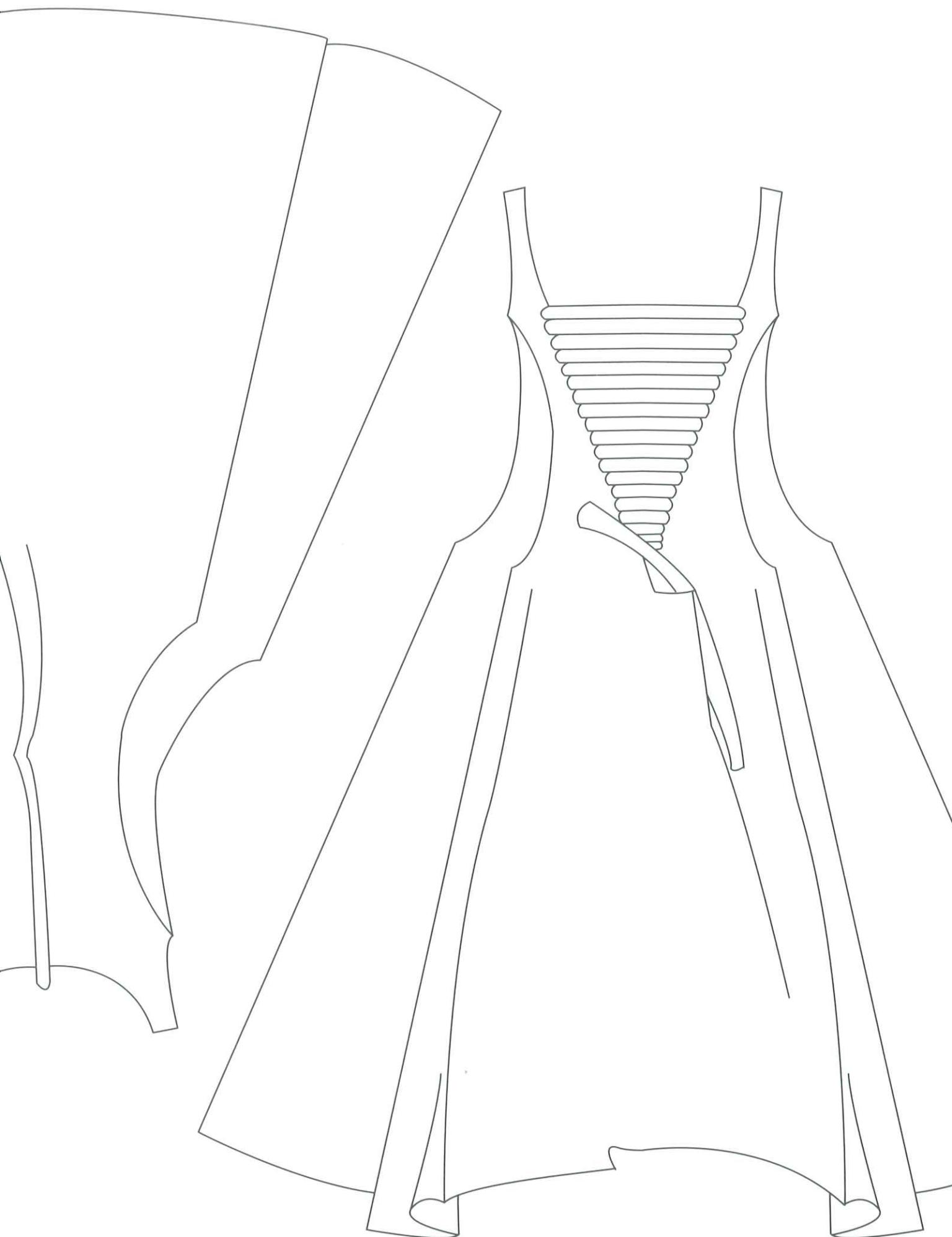
El autor dedica este libro a «B»
y a la familia Lo



PATRONAJE

BLUME

DENNICK CHUNMAN LO



CONTENIDO

SOBRE ESTE LIBRO 6

CAPÍTULO 1: PREPARATIVOS

MANIQUÍES Y MEDIDAS 12

ENTENDER LAS TELAS 16

**OBSERVACIÓN, FUNDAMENTO Y CREACIÓN
DE UN DIBUJO DE TALLER 28**

CAPÍTULO 2: SELECCIÓN Y USO DEL EQUIPO

CÓMO UTILIZAR EL EQUIPO 34

CAPÍTULO 3: EL BLOQUE BÁSICO

BLOQUE BÁSICO DE CUERPO 44

BLOQUE BÁSICO DE MANGAS 58

BLOQUE BÁSICO DE FALDA 71

BLOQUE BÁSICO DE VESTIDO 78

BLOQUE BÁSICO DE PANTALÓN 90

GUÍA DEL PATRONISTA 100

CAPÍTULO 4: CREAR PATRONES Y PROTOTIPOS

DOBLAR EL PATRÓN EN PAPEL 104

AÑADIR MÁRGENES PARA

LAS COSTURAS, MUESCAS Y AGUJEROS 107

HABLAR EL LENGUAJE DEL PATRONISTA 111

EL PROTOTIPO 119

CAPÍTULO 5: DEL BLOQUE AL DISEÑO

AÑADIR COSTURAS A LOS PATRONES EN PAPEL 130

ELIMINAR COSTURAS 132

MOVER PINZAS EN EL PATRÓN EN PAPEL 137

AÑADIR COSTURAS PARA ELIMINAR PINZAS 142

AÑADIR PLIEGUES Y JARETAS 146

AÑADIR VOLUMEN 151

CUELLOS 157

ABERTURAS Y CIERRES 176

TRANSFORMAR UN BLOQUE

DE CUERPO EN UNO DE CHAQUETA 184

CAPÍTULO 6: IDEAS INSPIRADORAS

A PIECE OF STRING 196

EL ABRIGO T 201

EL BIAS TUBE 206

EL PARACHUTE DRESS 210

A PIECE OF CLOTH: EL LIENZO EN BLANCO 214

TRAJE DE IAIDO 220

CAPÍTULO 7: PATRONAJE Y TECNOLOGÍA

SOFTWARE DE PATRONAJE 228

TRABAJAR A PARTIR DEL BLOQUE 229

TÉCNICAS DIGITALES 231

GRADUACIÓN, PLAN DE CORTE Y PRODUCCIÓN 234

CON VISTAS AL FUTURO 235

RECURSOS:

GLOSARIO 236

ÍNDICE 237

TABLA DE TALLAJE 238

BIBLIOGRAFÍA Y CRÉDITOS 240

SOBRE ESTE LIBRO

El corte de patrones es el arte de producir un patrón de papel a partir del cual se obtiene una prenda a medida. Este libro explora el proceso del corte de patrones en plano y proporciona información sólida sobre las habilidades esenciales para diseñadores y patronistas. Se combinan datos básicos sobre tejidos, estilos y sistemas de tallaje con instrucciones detalladas para crear bloques y patrones.

En la industria, el patronaje lo realiza un patronista contratado directamente por una casa de moda o que trabaja de manera independiente. La industria de la moda, como la mayoría de los sectores de producción, está cambiando a pasos agigantados. Se introducen nuevas tecnologías que influyen en los métodos de confección, las tendencias se actualizan constantemente, los clientes necesitan cambios que se adapten a los nuevos estilos de vida y, al mismo tiempo, cambian los límites entre lo que es aceptable y lo que no.

En la década de 1980, cuando los diseñadores japoneses (como Rei Kawakubo, de Comme des Garçons) empezaron a mostrar sus colecciones en París, la influencia de la deconstrucción comenzó su andadura. Surgió la cuestión de si era aceptable o no llevar prendas con los bordes deshilachados. Hoy en día, ese límite invisible se ha desdibujado y ya nadie considera que los bordes deshilachados sean motivo de polémica. Del mismo modo, ya no existe una respuesta acertada o no sobre el corte correcto de una prenda. ¿En qué consiste un corte impecable? ¿Y una confección exquisita? ¿Qué queda bien? ¿Qué queda mal? Cada uno tiene su propia respuesta a este tipo de preguntas. Este libro no sólo le ayudará a desarrollar sus habilidades en el patronaje, sino que además le hará ver el potencial de experimentación que ofrece esta interesante industria.

EL PAPEL DEL PATRONISTA

El papel del patronista constituye un eslabón entre el diseñador o equipo de diseño y el fabricante o el proceso de fabricación. Por esta razón, los estudiantes de moda pueden considerar que la tarea del patronista está desligada del proceso creativo, porque el equipo de diseño termina el diseño de las prendas y el patronista sólo tiene que convertirlo en una forma tridimensional. Y no es así.

Un patronista con verdadero talento tiene que fabricar patrones precisos de las prendas diseñadas, y en un tiempo récord. Ese proceso no es posible si el patronista carece de la habilidad y el talento para interpretar una prenda en términos de proporción, posibilidad técnica, detalles, comodidad y ajuste, y –lo más importante– necesita un buen ojo para detectar el estilo y el alma de la prenda. Tomemos como ejemplo a John Galliano, Alexander McQueen y Yohji Yamamoto: sus creaciones poseen un carácter único en cuanto a corte, silueta y forma, porque se formaron como patronistas además de como diseñadores.

Recientemente, en el extremo superior del mercado ha surgido una nueva tendencia: muchos diseñadores y casas de diseño están empezando a contratar a diseñadores que, además, sean patronistas. Eso significa que los candidatos deben tener la capacidad de diseñar prendas a partir de ideas generadas, crear bocetos, identificar tejidos, producir dibujos de taller y entender el patronaje (en plano o con tejidos) con el fin de crear prendas de prueba que después pasen por los procesos de muestras y producción. Así, las escuelas de moda de todo el mundo están empezando a ofrecer cursos para formar a personas creativas que sepan diseñar y crear patrones. Es decir, patronistas creativos.

LA ASOCIACIÓN CON EL DISEÑO

El equilibrio perfecto en esa asociación se consigue cuando el patronista es flexible y abierto de mente, y el diseñador entiende el arte del patronaje, explora sus posibilidades y acepta sus limitaciones. La clave del patronista consiste en saber cómo hacer las cosas de varias maneras con el fin de adaptarse a los sistemas de las diferentes empresas, a la manera de trabajar de los diseñadores o al sentido estético de cada individuo. Al fin y al cabo, un buen patronista pasa las ideas a la tela, pero ¿un diseñador no debería hacer lo mismo?

El patronaje es un proceso de colaboración entre el diseñador, el patronista y el fabricante. La precisión es tan fundamental como la rapidez. En la industria, el patronista tiene que ser capaz de producir el mayor número posible de patrones precisos al día. Nadie querrá contratar a un patronista autónomo para que trabaje de manera intensiva durante varios días en un solo patrón, por muy bien cortado que esté, sobre todo porque un patronista independiente podría ser el miembro más caro del equipo de producción. Es una suerte, por tanto, que la rapidez y la precisión estén garantizadas si se sigue un enfoque estructurado a la hora de dibujar el patrón.

QUÉ ES EL PATRONAJE

El patronaje en plano consiste en dibujar el patrón sobre un papel basándose en las medidas del cuerpo humano a modo de guía. Para conseguir una gran precisión, es necesario tener experiencia dibujando el patrón de papel primero, y después convirtiéndolo en un prototipo o glasilla. Otro método para crear un diseño es el que consiste en dar forma a la tela directamente sobre el maniquí, lo que se conoce como «moulage». Se utilizan alfileres o cinta adhesiva para sujetar el material con el fin de obtener el diseño de la prensa sin necesidad de dibujarlo primero sobre el papel. El patrón final de papel se crearía retirando la pieza de tela drapeada del maniquí, colocándola plana y copiando su forma en un papel.

Este libro se centra en el patronaje en plano, aunque ambos métodos resultan útiles e intercambiables y se benefician mutuamente. Por ejemplo, los patrones obtenidos con patronaje en plano tienen que transformarse en prototipos para comprobar cómo sienta la prenda en el cuerpo o en el maniquí. Resulta esencial conocer cómo cae la tela sobre el cuerpo. Aquellos que crean los patrones principalmente con el *moulage* deben conocer los principios del patronaje en plano para producir un conjunto de patrones profesionales en papel con el fin de guardarlos o archivarlos, o para la producción en serie. Algunos patronistas consideran que se ahorra tiempo combinando los dos métodos, tal como demuestra el cuello convertible del capítulo 5.

ORGANIZACIÓN DEL LIBRO

Los capítulos 1, 2, 3 y 4 analizan desde el concepto de diseño hasta el patrón terminado. Los primeros pasos esenciales para cortar bien un patrón implican una buena preparación, y esos pasos se exploran en el primer capítulo. Antes de empezar a trabajar, el patronista necesita unas herramientas, que se examinan en el segundo capítulo.

En el tercer capítulo veremos cómo se dibuja un bloque, la siguiente fase de un enfoque de patronaje estructurado, y aprenderemos a dibujar bloques para un cuerpo, una manga, una falda, un vestido y un pantalón. El bloque es una forma básica que se puede emplear y adaptar para realizar cualquier patrón. La mayoría de los estudios de patronaje cuentan con un conjunto de bloques predeterminados cortados en función del estilo y la hechura característicos de la empresa. Resulta esencial entender los entresijos del bloque antes de empezar a trabajar. El bloque ahorra tiempo y proporciona un punto de partida eficaz y preciso. En el capítulo 4 exploraremos el proceso de dibujar un patrón a partir de un bloque, añadiendo tela de más para las costuras, y anotaciones para transmitir las instrucciones de corte y uso del patrón al fabricante. Asimismo, veremos el objetivo de realizar y ajustar un prototipo.

Después de estudiar el proceso de patronaje desde las fases iniciales de selección de tejidos y tallas hasta la producción de un bloque, un patrón en papel y un prototipo, en los dos capítulos siguientes se explica cómo se utiliza y se adapta el bloque. En el capítulo 5 veremos cómo este último se convierte en diferentes estilos, ya sea añadiendo un cuello, moviendo una costura o eliminando una pinza. En el capítulo 6 se estudia cómo un enfoque creativo del arte del patronaje puede servir de inspiración para el diseño de la prenda. Asimismo, exploraremos toda una gama de técnicas, como la extensión, las imágenes espejo y la repetición, que se pueden utilizar en combinación con la creación del bloque. Además, se recuerda lo importante que es tener en cuenta las telas y sus características a la hora de ampliar las posibilidades creativas.

Por último, en el capítulo 7 veremos cómo puede ayudar la tecnología en el proceso del patronaje, simplificando algunas de las tareas más habituales y aportando más rapidez y precisión.

Antes de empezar a cortar un patrón, sin embargo, conviene mirar en el armario para comprobar cómo están cortadas las prendas. Observar a las personas por la calle también es un buen ejercicio: como patronista puede aprender mucho observando cómo visten los demás. Dejando a un lado las tendencias dominantes, intente ver las prendas con objetividad y pregúntese por qué le gusta o no una prenda. ¿Es demasiado ajustada? ¿Queda bien? ¿Está bien cortada? Si es así, ¿cómo está cortada? ¿Dónde se han situado las pinzas? ¿Qué tela es? ¿Está bien hecha? ¿No le favorece? ¿Por qué? ¿Qué tienen que ver en eso el color y la caída del tejido? Si una determinada parte de la prenda no está bien cortada o hecha, ¿cómo se podría resolver el problema? El objetivo de este libro es ayudarle a encontrar las respuestas a todas estas preguntas y profundizar en la teoría y la práctica del patronaje.





CAPÍTULO 1: PREPARATIVOS



INTRODUCCIÓN

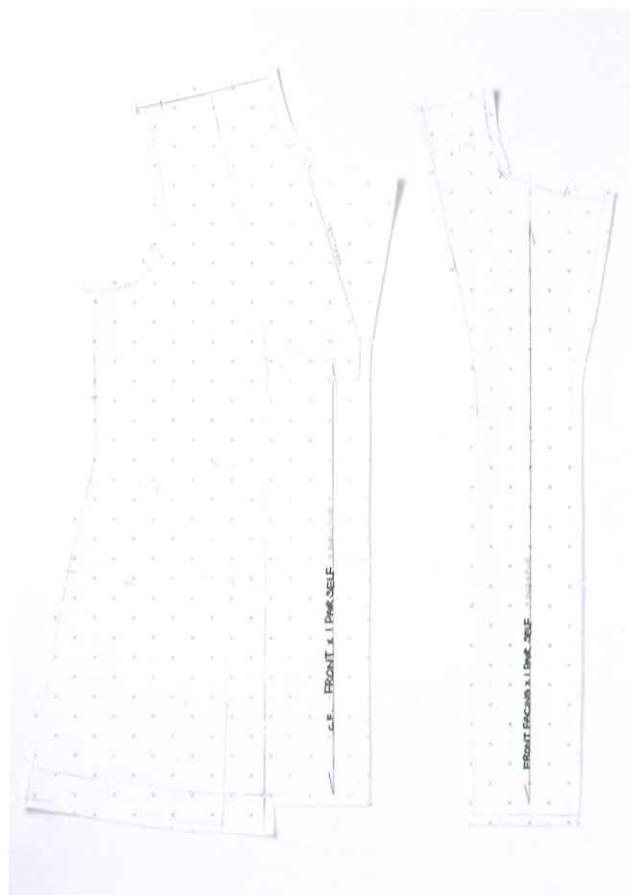
La clave del corte de patrones es el sentido común. Antes de empezar a cortar cualquier pieza, ya sea una funda de almohada o de cojín, un mantel, un delantal o una sencilla funda acolchada para proteger el ordenador, se necesitan cuatro elementos:

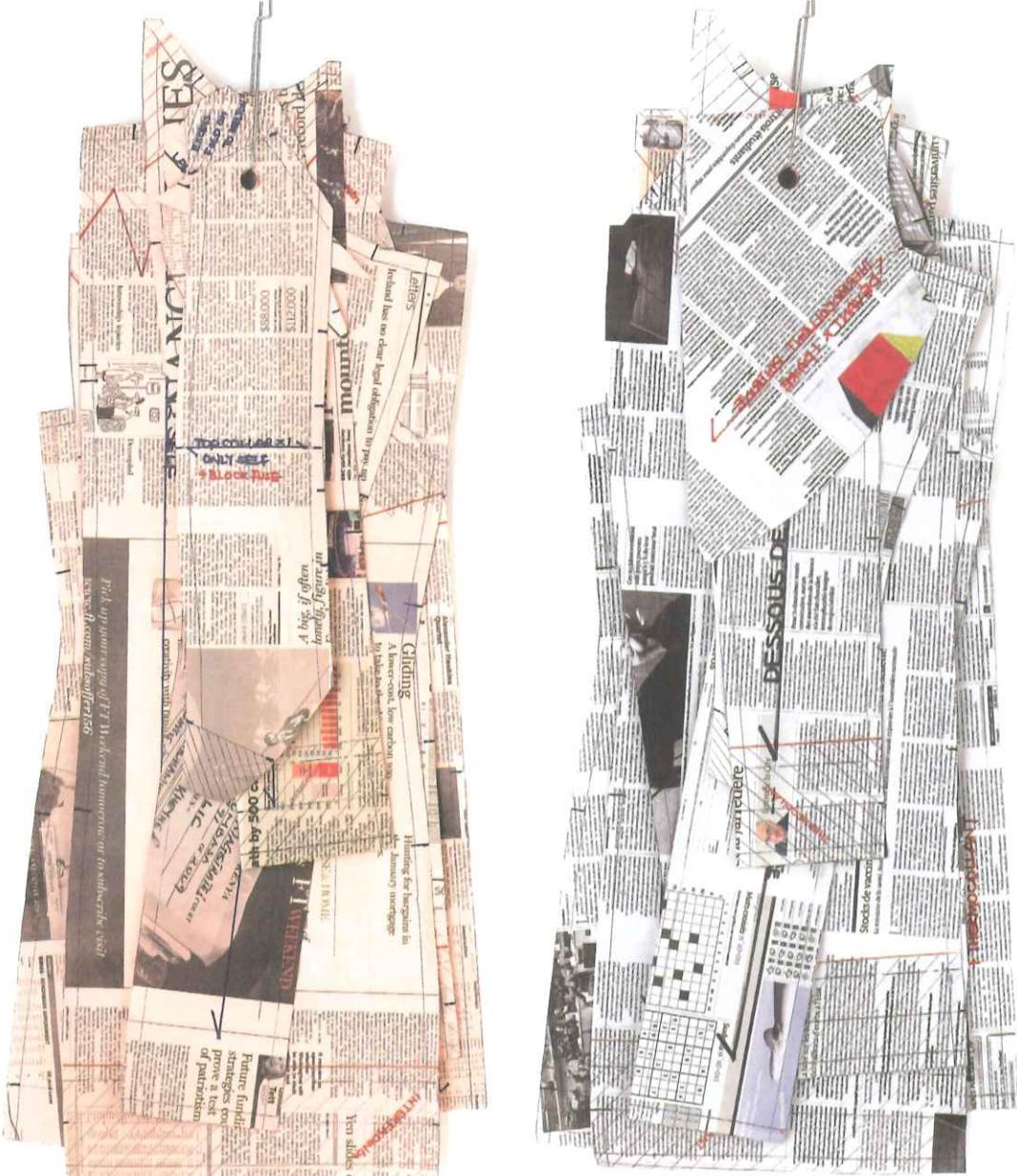
- 1** Las medidas.
- 2** El material.
- 3** Las técnicas que se emplearán para confeccionar la pieza: por ejemplo, costura con máquina, costura a mano, toma de medidas con cinta métrica, encolado, puntada overlock, colocación de cremalleras o botones, etc.
- 4** Lo último, y tal vez lo más importante, es si va a confeccionar más de una pieza. En ese caso, tendrá que llevar un registro.

Veamos ahora los puntos anteriores en términos de corte de patrones para la industria textil:

- 1** Antes de empezar debe conocer las medidas necesarias y el sistema de tallaje con el que va a trabajar.
- 2** Necesita saber con qué tipo de tela se confeccionará la pieza, ya que influirá en el método empleado para cortar el patrón y determinará cómo aplicar los márgenes para las costuras.
- 3** Para ser un buen cortador de patrones, también necesita entender la hechura. El corte de patrones no consiste tan sólo en calcular la forma: se trata también de encajar las piezas hasta formar una prenda. Para entender este proceso es necesario saber coser.
- 4** Para confeccionar más de una pieza, tiene que saber registrar la forma en un patrón. Para ello se perfecciona la forma mediante un bosquejo que, después, se traba y se altera. El patrón o los patrones resultantes se pueden reutilizar varias veces a lo largo del proceso de producción.

Aunque utilizará principalmente cartulina para patrones (superior) o papel perforado (derecha), en la práctica puede emplear casi cualquier tipo de papel. Los periódicos de papel reciclado, por ejemplo, ofrecen una solución económica e interesante para dibujar patrones, aunque esta opción sólo es viable si puede distinguir las marcas que realizará sobre el papel y éste no se rasga con demasiada facilidad.





Un patronista muy experimentado es capaz de dibujar el patrón directamente sobre la tela con jaboncillo a partir de un conjunto de medidas. Para ello se requiere experiencia, plomo, práctica y toda una vida de dedicación. Este método, sin embargo, sólo se puede emplear en confección no comercial y sastrería a medida, porque no se trata de producción en serie y, por tanto, no hay necesidad de realizar un registro. Para la producción en serie se requieren patrones que, en general, son de papel liso o cartulina blanda (más duradera).

Los patrones recogen la forma de la prenda de manera precisa. Cada parte de la prenda se dibuja por separado: manga, cuello, delantero, espalda, canesú, solapas, etc. Los patrones en papel se guardan, se registran o incluso se archivan sistemáticamente para poder reutilizarlos.

Una vez recalculada la necesidad de registrar la prenda en forma de patrón, el siguiente paso es la creación de un bloque, que es la forma básica de una prenda a partir de la cual se dibuja un patrón para una prenda específica. Aprenderá a dibujar un bloque en el capítulo 3. Antes de empezar, sin embargo, estudiaremos las medidas y los sistemas de tallaje y el efecto de las diferentes telas en el corte de patrones. Hay un tercer elemento que todo patronista debe conocer antes de comenzar a dibujar el bloque o el patrón: qué prenda va a crear. Ésta se plasma en forma de dibujo de taller. Lo veremos al final del capítulo.

MANIQUÍES Y MEDIDAS

Antes de empezar a cortar un bloque o a dibujar un patrón en papel para una prenda, es preciso estudiar a la persona que va a lucirla.

- 1** ¿Es una prenda para usted?
- 2** ¿Para una persona determinada?
- 3** ¿Para un trabajo de la facultad?
- 4** ¿Para un desfile de moda?
- 5** ¿Es una prenda realizada de manera profesional para la industria?

Cada una de esas posibilidades requiere un conjunto de medidas distintas y la selección de un maniquí diferente para tomar dichas medidas.

TABLA DE TALLAJE PERSONALIZADO

Cuando confeccione una prenda para usted o para una persona concreta, puede crear una tabla de tallaje único que contenga las siguientes medidas:

Pecho

Cintura

Cadera

Muslo

Tiro

Largo del pantalón o cintura a tobillo

Circunferencia de la rodilla

Circunferencia del tobillo

Cintura a cadera

Cintura a media cadera

Cintura a rodilla

Nuca a cintura

Hombro (cuello a hombro)

Ancho de hombros delantero

Ancho de hombros espalda

Ancho de sisa delantero

Ancho de sisa espalda

Circunferencia del cuello

Hombro desde la base del cuello al pecho

Hombro desde la base del cuello a cintura delantera

Hombro desde la base del cuello a la cintura trasera

Sisa

Largo de manga (de hombro a muñeca)

Codo (de hombro a codo)

Circunferencia de la muñeca

Con una tabla de tallaje personalizado podrá confeccionar prendas a medida, cosa virtualmente imposible con cualquier otro tipo de tabla de tallaje. Algunas personas tienen los brazos más largos que la media o una cintura más pequeña, por ejemplo. Sastres, diseñadores de vestidos de novia y la industria de la alta costura no sólo confeccionan cada prenda con las medidas exactas de sus clientes, sino que además emplean maniquíes hechos a medida para algunos de sus clientes más fieles: Hardy Amies, por ejemplo, tenía un maniquí especial para la reina Isabel II, y Givenchy tenía el suyo para Audrey Hepburn.

TABLA DE TALLAJE DE MANIQUÍ

La mayoría de los sastres utilizan un maniquí de talla 40 europea como estándar, aunque algunos emplean una 10 como talla ideal para pasarela. El uso de un maniquí de talla 10 está cada vez más extendido en el caso del punto 4 (desfiles de moda), ya que las modelos de pasarela rara vez tienen una medida de cadera superior a los 88 cm y miden 176 cm de altura como mínimo (a menos que se trate de desfiles de ropa interior o de tallas grandes).

Especificaciones métricas

(tallas europeas; entre paréntesis tallas británicas)

Talla	Pecho	Cintura	Cadera	CTC
38 (10)	82	59	87	40
40 (12)	87	64	92	40,5
42 (14)	92	69	97	41
44 (16)	97	74	102	41,5
46 (18)	102	79	107	42
48 (20)	108	85	113	42,5
50 (22)	114	91	119	42,5

CTC = Centro trasero de cuello a cintura, o nuca a cintura
(Cortesía de Kennett and Lindsell Ltd.)

Especificaciones imperiales

(tallas británicas; entre paréntesis tallas europeas)

Talla	Pecho	Cintura	Cadera	CTC
10 (38)	32½	23½	34½	15¾
12 (40)	34½	25½	36½	16
14 (42)	36½	27½	38½	16½
16 (44)	38½	29½	40½	16¾
18 (46)	40½	31½	42½	16½
20 (48)	42½	33½	44½	16¾
22 (50)	44½	35½	46½	16¾

Estas medidas son de un maniquí BSD de Kennett & Lindsell. Existen maniquíes de formas y tamaños muy diversos, porque cada industria (o marca) tiene su propia clientela. Una empresa que fabrica ropa de mujer para el mercado japonés necesita un maniquí con una medida de pecho más pequeña y una medida de cintura a cadera más larga que para el mercado europeo. Una empresa que confecciona vestidos de novia y de noche para el mercado estadounidense puede necesitar un maniquí con una medida de cadera más grande. En ambos casos, por tanto, necesitan maniquíes que se ajusten a una forma específica en función de un grupo específico de clientes. Es algo habitual en la industria de la confección.

TABLAS DE TALLAJE PARA ESCUELAS

La mayoría de las escuelas utilizan maniquíes con el fin de que los alumnos creen prototipos y prendas para las evaluaciones y las pasarelas de fin de curso. Una tabla de tallaje se crea tomando las medidas directamente del maniquí, pero éste puede estar muy lejos de la forma del cuerpo humano. Por eso, muchas escuelas tienen sus propias tablas de tallaje basadas en la industria y en el prototipado de prendas en personas reales. De ese modo se recuerda a los alumnos que el patronaje y la confección están destinados a la figura humana.

Tabla de tallaje principal para ropa femenina del London College of Fashion 2010

Medidas en centímetros; tallas europeas

	Talla 38	Talla 40	Talla 42	Talla 44
Altura	159,6	162	164,4	168,8
Cadera	87	92	97	102
Busto	81	86	91	96
Cintura	61	66	71	76
Pecho (por encima de la línea del busto)	77,4	81	84,6	88,2
Alto cintura (1 cm por debajo de la cintura)	81	86	91	96
Torso (bajo el busto, útil para talla de sujetador)	66	71	76	81
Cuello	35	36	37	38
Biceps	24,7	26,5	28,3	30,1
Codo	23,7	25,5	27,3	29,1
Muñeca	15,2	16	16,8	17,6
Muslo	49,8	53	56,2	59,4
Rodilla	32,6	34	35,4	36,8
Pantorrilla	31,6	33	34,4	35,8
Tobillo	22,3	23	23,7	24,4
Ancho de pecho (centro delantero)	29,8	31	32,2	33,4
Ancho de espalda (12 cm desde la nuca)	31,8	33	34,2	35,6
Largo de espalda	11,7	11,9	12,1	12,3
Posición del busto	17,8	19	20,2	21,4
Nuca a busto (sin espalda)	32,6	34	35,4	36,8
Nuca a cintura por encima del busto	51,8	53	54,2	55,6
Nuca a cintura en el centro de espalda	40,4	41	41,6	42,2
Nuca a cadera	62,1	63	63,9	64,8
Nuca a rodilla	97,5	99	100,5	102
Nuca a suelo	137,9	140	142,1	144,2
Largo de manga (superior)	57,1	58	58,9	59,8
Largo de manga (inferior)	43,1	43,5	43,9	44,3
Tiro de pantalón	27,9	29	30,1	31,2
Ángulo de hombro (grados)	20,5	20,5	20,5	20,5
Exterior de pierna	100,5	102	103,5	105

TABLAS DE TALLAJE DE LA INDUSTRIA

El patronaje industrial resulta más sencillo en algunos aspectos y más complicado en otros.

Es más sencillo porque se dispone de un conjunto estándar de medias para cada sector del mercado (vestidos de noche, trajes de diseñadores, moda para adolescentes, por ejemplo), y esas medidas son las mismas durante mucho tiempo.

Resulta más complicado si se vende a diferentes mercados mundiales porque el tallaje es distinto en al menos tres mercados: Europa, Asia y Extremo Oriente.

Medidas en cm	Maniquí K+L (BSD) Reino Unido	Japonesas	Estadounidenses	Diseño London Fashion Week
Talla pequeña/muestra/estándar	12	9	8	6 a 8
Busto	87	82	92	86
Cintura	64	62	74	68
Cadera	92	88	98	90
Nuca a cintura/largo de espalda	40,5	37	42	41
Manga	58	54	60	62

ELEGIR UNA TABLA DE TALLAJE PARA LA INDUSTRIA

A pesar de la existencia de tablas de tallaje estándar para la industria, comparar una tabla para ofrecer a los clientes una buena hechura es un proceso de colaboración entre diseñadores y patronistas. Las sesiones de ajuste son muy importantes durante el proceso de corte y creación de muestras, y de ese proceso surge la tabla de tallaje. En las sesiones de toma de medidas se utiliza un «modelo de la casa» que represente la forma del cliente ideal. Otra alternativa es probar muestras en diferentes representantes del mercado objetivo. Una solución ideal consiste en probar las muestras en un modelo y en miembros del personal de la empresa que tengan una talla y una silueta similar a la muestra y que representarían al público general o a las «personas reales».

LA TALLA DE MUESTRA, TALLA PEQUEÑA O TALLA ESTÁNDAR

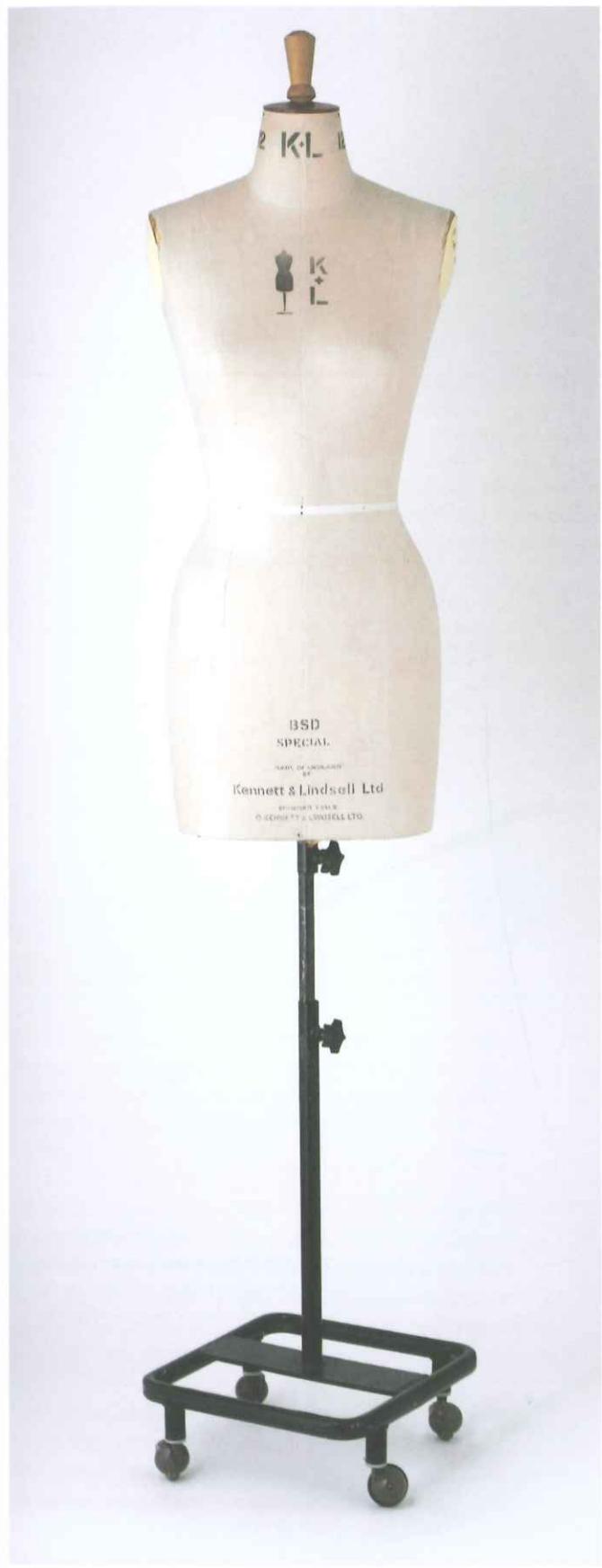
La mayoría de las salas de pruebas deciden comenzar con el corte de patrones a partir de una talla pequeña como versión estándar. Cuando se aprueban las medidas, ese tamaño estándar se amplía o se reduce a tallas más pequeñas.

En el Reino Unido se opta por un maniquí de talla 12 como talla estándar. La prenda se ofrece desde la talla 6 hasta la 18, con una diferencia de circunferencia de 5 cm y una pequeña diferencia de largo de una talla a la siguiente. Las empresas más grandes fabrican tallas de la 4 a la 24. En Japón, la talla estándar es una 9, mientras que en Norteamérica es la 8. En Europa, Reino Unido aparte, la talla estándar es la 40. En cada caso, las medidas se aumentan o se reducen en 4 cm por talla.

LA INFLUENCIA DE LA MODA DE CALLE EN EL TALLAJE

La competencia es feroz, y los comerciantes y fabricantes de moda necesitan recurrir a nuevas estrategias de marketing (algunas incluyen elementos psicológicos, de bienestar para el consumidor). Con el paso del tiempo se ha impuesto la práctica de reducir el número de la talla estándar (en 1) cuando la prenda pasa a producción. Por tanto, un cliente que esté más cerca de una 40 descubrirá que una prenda etiquetada con la talla 38 le queda bien. Esta costumbre de «suavizar» las tallas, sin un control normativo, significa que para los patronistas es muy importante ser flexibles y no limitarse a las tablas de tallaje estándar.

La norma general para todos los patronistas radica en tener en cuenta a la persona para la que se va a cortar la prenda antes de empezar a crear el bloque o el patrón. El primer paso, por tanto, debería consistir en contar con un conjunto adecuado de medidas que permitan crear las prendas teniendo en mente la figura humana. El patronaje es la habilidad de interpretar la forma humana en papel.



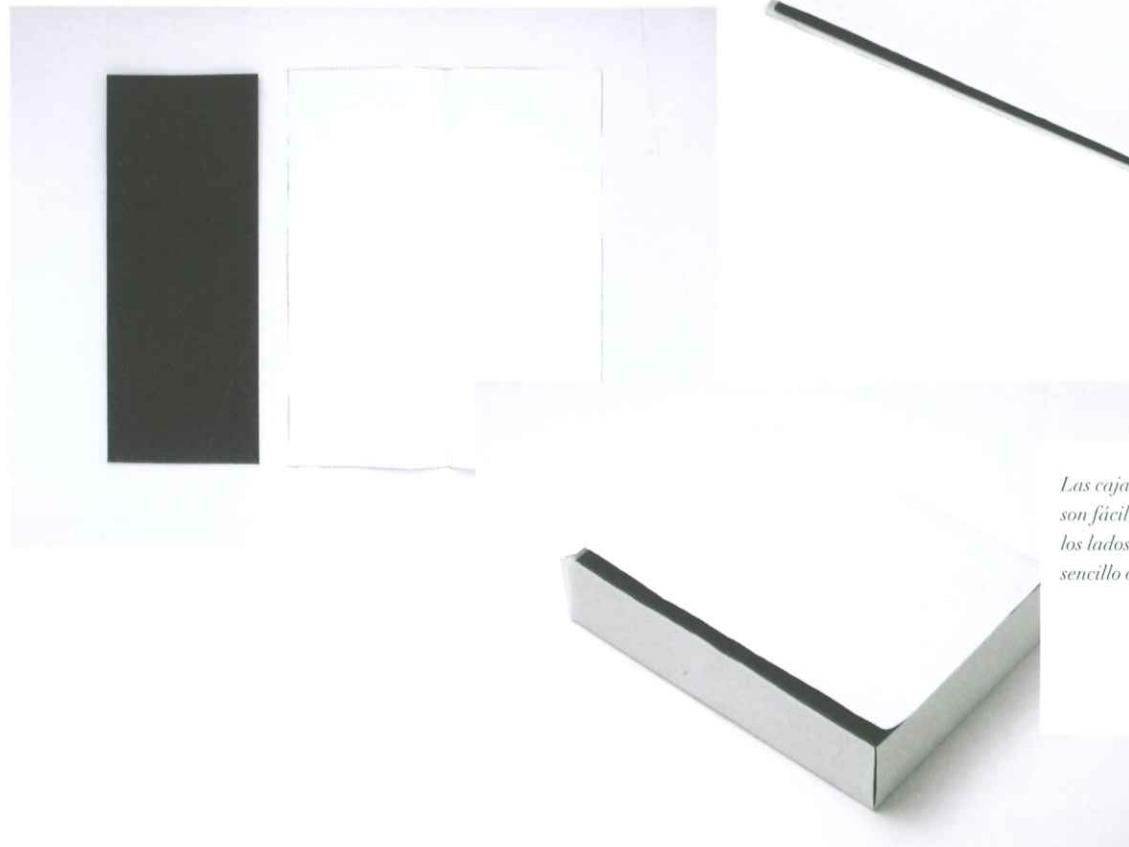
ENTENDER LAS TELAS

El patronaje es una habilidad a través de la cual se envuelve la anatomía humana, como diseñar un envoltorio para un objeto. Muchos de los productos que compramos se basan en el diseño de embalajes inteligentes por cuestiones de marketing: el iPod, chocolates, zapatos, libros, perfumes y así un largo etcétera. Del mismo modo, diseñar ropa que encaje con la figura humana influye en la comerciabilidad, tanto en lo que respecta a las prendas como al portador de éstas.

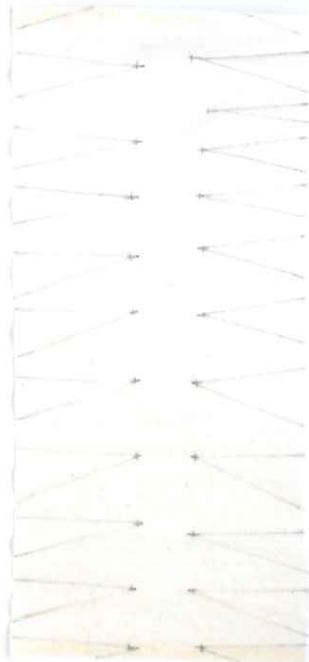
Imagine que envuelve un regalo. Los regalos más fáciles de envolver son las formas rectas y planas, rectangulares o cuadradas: CD, libros y diarios, por ejemplo. Resulta mucho más complicado envolver un objeto irregular, como una taza o una cafetera. En esas circunstancias, automáticamente buscamos una caja. El sentido común nos dice que este tipo de recipiente, grande o pequeño, cuadrado o rectangular, es mucho más manejable cuando se tratar de envolver y empaquetar.

El empaquetado del cuerpo debe afrontar un principio básico: la anatomía humana es una forma tridimensional irregular. No tenemos la opción de buscar una caja. El patronaje consiste en encontrar la manera de cortar la tela para que envuelva el cuerpo tridimensional de la forma deseada.

Las características naturales de la tela contribuyen en gran medida a la forma que se le puede dar alrededor del cuerpo y, en consecuencia, influyen en las técnicas de corte que deben emplearse. Así, la primera pregunta que debemos hacernos es si la tela está tejida, es elástica o ninguna de las dos cosas.



Las cajas planas y rectangulares son fáciles de envolver porque tienen los lados rectos y, por tanto, resulta sencillo obtener un acabado pulido.



Es mucho más difícil envolver una esfera, ya que es preciso plegar el papel con formas complicadas que nunca quedan impecables. Un tejido elástico, como una malla para naranjas, ofrece una alternativa mucho más pulida.

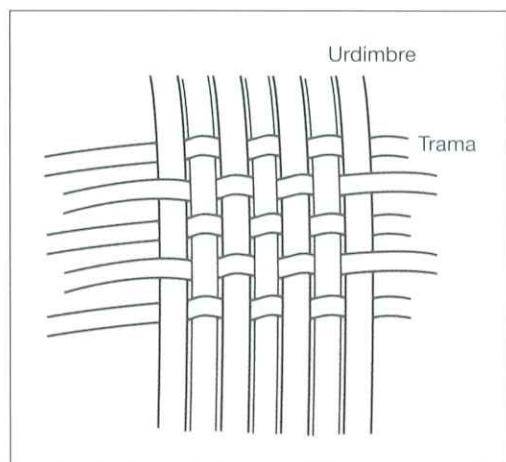


TEJIDO FREnte A ELÁSTICO

Las telas tejidas consisten en hilos verticales y horizontales entrecruzados (se denominan, respectivamente, «hilos de la urdimbre» e «hilos de la trama»). En el telar se prepara primero la urdimbre, que suele ser más fuerte. La trama se pasa horizontalmente a través de los hilos de la urdimbre.

La dirección de la urdimbre es la más estable y, si se tira de una tela siguiendo la urdimbre, no debería ceder. Si se tira de la trama, de orillo a orillo, la tela podría ceder ligeramente si el hilo de la trama es menos fuerte. Algunas telas se tejen de manera que se estiren en una dirección con el fin de abordar los problemas de ajuste. Para ello se utilizan fibras o filamentos elásticos en la trama.

Las telas de punto difieren de las tejidas en que se componen de un hilo continuo con el que se crean lazadas, cada una de las cuales se entrelaza con la siguiente. Éste es el principio de un jersey sencillo de punto. Una confección más compleja consistiría en más de un hilo o en la manipulación de varias capas de hilo. Cualquier tejido de punto cede mucho más que la tela tejida porque las lazadas son



Las telas tejidas se estiran muy poco o nada porque el largo de los hilos entrelazados no lo permite.

más flexibles. Podríamos compararlas con un muelle que se alarga cuando se estira.

Las telas, tanto de punto como tejidas, pueden ser de una enorme gama de hilos naturales y artificiales, tejidos con diversos métodos. Además, las prendas también se pueden confeccionar con materiales que no sean ni tejidos ni de punto: cuero, plástico, cadenas metálicas y un largo etcétera. Cada material tiene sus propias características, que influyen en las posibilidades de manipulación.

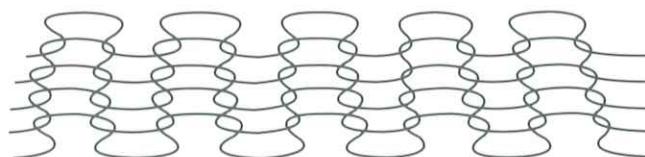
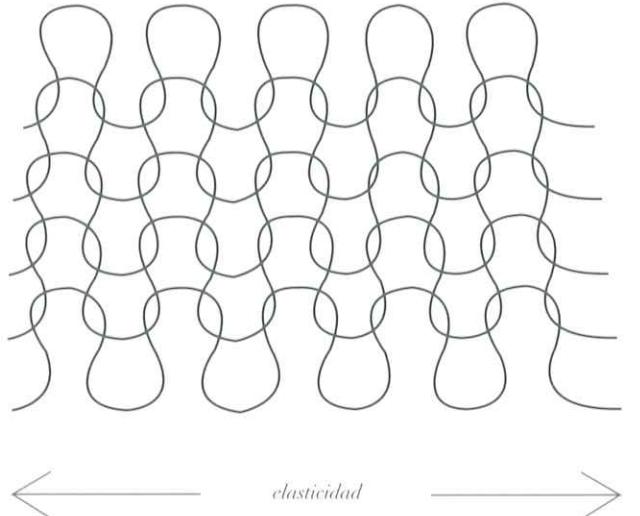
El patronaje y la configuración de estas telas se basa en tres principios: dirección del hilo, gravedad y supresión.

Enredos

Dado que los tejidos de punto se componen de un solo hilo continuo, si éste se rompe, toda la tela se verá comprometida cuando el hilo empiece a desenredarse (a hacerse una «carrera»). En cambio, si se rompe un hilo de una tela tejida, el resultado sería un pequeño agujero fácil de reparar. Para reparar una prenda de punto se necesita una aguja de tejer o de ganchillo y conocimientos específicos.

Dominar las habilidades del patronaje

Los patronistas que trabajan en la industria de la moda suelen especializarse en uno de los siguientes campos: tejidos, jerséis, prendas de punto, cuero o sastrería. Cada campo posee sus propios principios de patronaje. Para el alumno, la habilidad imprescindible es el patronaje de tejidos de punto, ya que son los más complicados. Se necesita precisión y el conocimiento de técnicas para conseguir comodidad y elasticidad, así como para manipular las pinzas y la forma. Muchas de esas técnicas se pueden transferir al corte de patrones para otros tejidos.



Las lazadas entrelazadas de una tela de punto se estiran con facilidad porque pueden distorsionarse sin deshacerse.

Tolerancia

En general, los bloques tejidos incluyen pinzas. En el caso de los bloques para prendas elásticas, estas últimas no suelen llevar pinzas porque el material posee más elasticidad. Los bloques tejidos deberían contar con un cierto grado de tolerancia (un par de centímetros de margen con respecto a las medidas corporales exactas con el fin de permitir un buen ajuste y libertad de movimientos), pero para los bloques de jerséis y prendas elásticas las medidas pueden ser más reducidas que las del cuerpo.

DIRECCIÓN DEL HILO

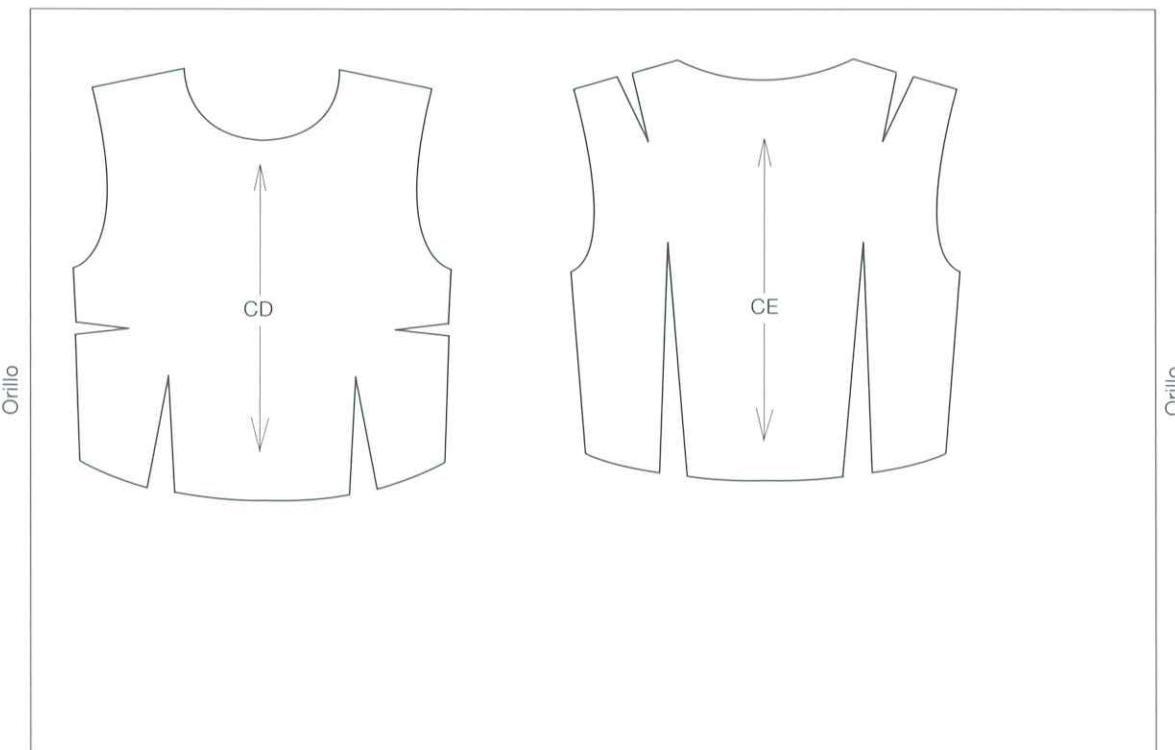
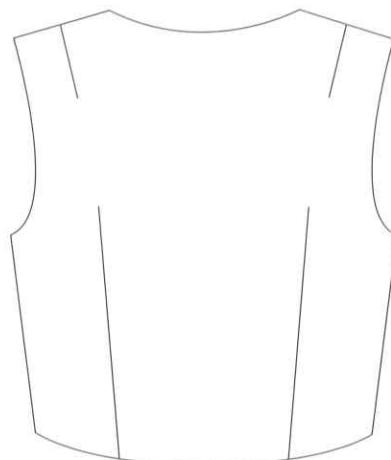
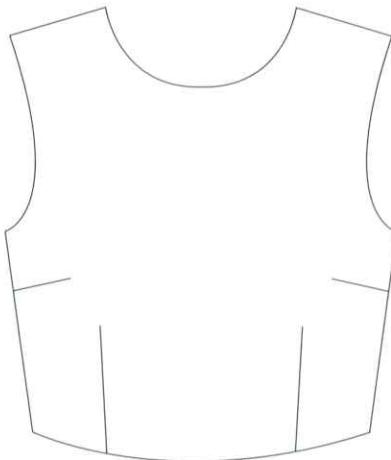
Las telas y los tejidos de punto tienen una hechura ordenada, como hemos visto, de hilos entrecruzados (en el caso de una tela tejida) o de lazadas entrelazadas (en el caso del tejido de punto). La hechura horizontal o vertical de cualquier tejido se conoce como «dirección del hilo recto» u horizontal, respectivamente. Además, existe un tercer tipo de dirección del hilo: el bies.

La colocación del patrón con respecto a la dirección del hilo influye en el aspecto de la prenda, ya que aquí entra en juego la hechura de la tela combinada con la gravedad. ¿La tela se estirará y se alargará, y tal vez se pegará al cuerpo, o bien permanecerá estable? La dirección del hilo, por tanto, influye en la caída de la prenda cuando se lleva puesta.

Hilos rectos

Una prenda cortada en la dirección del hilo es aquella en la que los hilos rectos de la tela son paralelos al centro delantero o al de espalda. La urdimbre presenta un sentido descendente y aporta estabilidad, mientras que la trama (que discurre en horizontal) proporciona un poco más de elasticidad en torno al cuerpo. Por tanto, los hilos rectos de la tela siempre son paralelos al orillo.

Muchas prendas se cortan automáticamente siguiendo los hilos rectos, como la mayoría de faldas, pantalones y camisas.

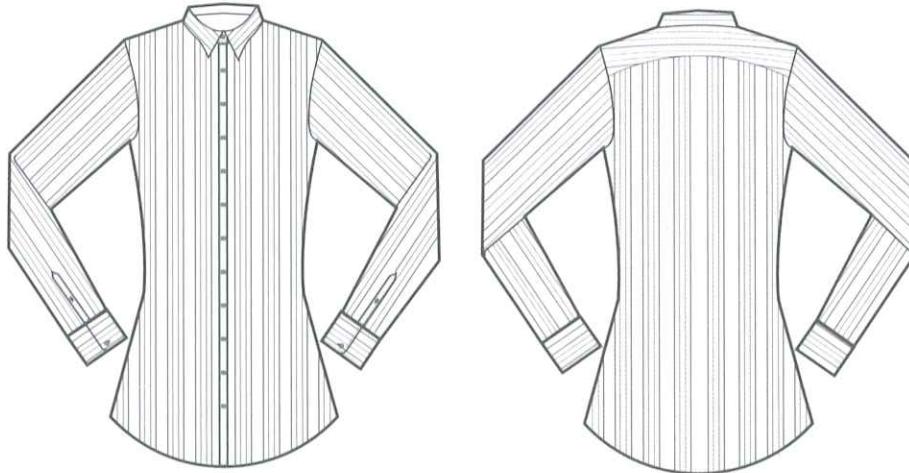


El hilo recto es paralelo al centro de espalda y al delantero, así como también a la urdimbre.

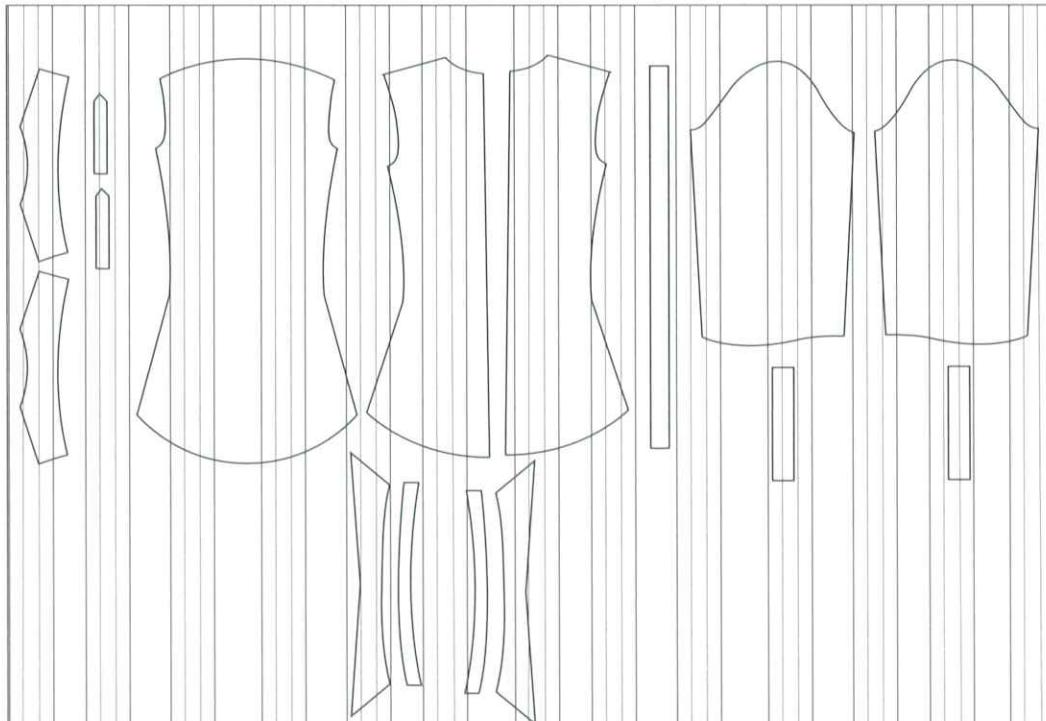
Hilos horizontales / hilos al través

Una prenda cortada siguiendo los hilos horizontales es aquella en la que la dirección del hilo de la tela discurre a 90° respecto al centro delantero o al de espalda. Resulta difícil distinguir si una prenda se ha cortado de este modo, pero las piezas individuales de los patrones suelen cortarse siguiendo los hilos horizontales para facilitar la confección de la prenda. Los puños y los canesús de las camisas, por ejemplo, se cortan siguiendo la dirección horizontal del hilo, lo que significa que el hilo de la urdimbre recorre la prenda en horizontal. La resistencia de la urdimbre hace que el pliegue del puño sea rígido y proporciona estabilidad en el punto donde se une con la parte inferior de la manga, porque no se estira. De forma similar, el hilo de la urdimbre del canesú controla y refuerza la costura horizontal en la espalda de la prenda.

Una de las razones por las que se cortan patrones en horizontal es el impacto visual (si la prenda está confeccionada con un tejido a rayas, por ejemplo). En ocasiones, los bolsillos de las camisas se cortan siguiendo el hilo horizontal.



El cuerpo y las mangas de la camisa están cortados siguiendo los hilos rectos de la tela, pero los puños y el canesú siguen los hilos horizontales, a 90° con respecto al de espalda y al centro delantero. Esta solución facilita la confección de la prenda, ya que la urdimbre discurre en horizontal en el patrón y refuerza las costuras en los puntos donde los puños se unen con las mangas y en la espalda.



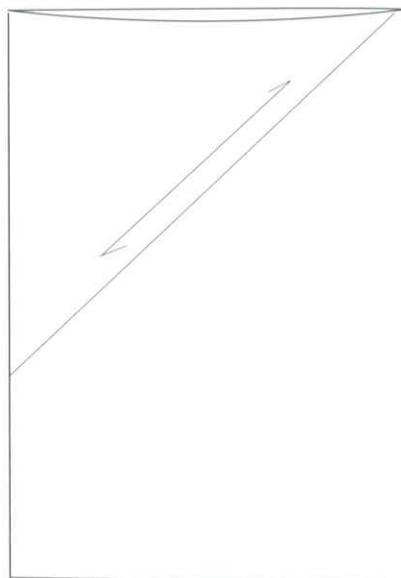
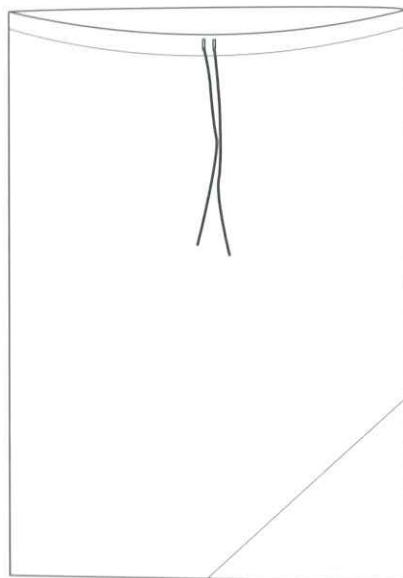
Hilos al bies

Los hilos al bies discurren a 45° con respecto al centro delantero y al de espalda. El peso de las prendas al bies, combinado con el efecto de la gravedad, tiende a hacer que dichas prendas se relajen a lo largo y se estrechen a lo ancho. Este comportamiento aporta (incluso a las telas tejidas) un elemento de elasticidad que hace que la prenda se pegue al cuerpo en lugar de colgar desde los hombros. La elasticidad al bies, sin embargo, también hace que las costuras se onduleen, problema que se puede corregir hasta cierto punto si se emplea una tela algo más pesada.

Los patronistas deben marcar siempre la dirección del hilo en el patrón (véase pág. 111). Despues se cortan las telas siguiendo las instrucciones. Además, en algunas telas las piezas de los patrones tienen que disponerse de manera que la parte superior de cada patrón quede

en la misma dirección (por ejemplo, las que tienen pelo, como el terciopelo y la pana, o las que presentan un estampado impreso o tejido). En el caso de las telas sin hilos, como el cuero y el plástico, el objetivo es disponer las piezas de los patrones de manera que se pierda la menor cantidad posible de tela.

Por tanto, si no se sigue la dirección del hilo, la prenda seguramente no tendrá una buena caída. Es posible que las costuras no queden planas, que las costuras laterales no sean del todo verticales o que el bajo no quede recto. El equilibrio de la prenda también se verá afectado. La forma humana es más o menos simétrica y, si la dirección del hilo no es exactamente vertical, horizontal o al bies, la parte izquierda de la prenda podría no quedar tan bien como la derecha, o si una pieza no está cortada exactamente siguiendo la dirección del hilo, la costura que la une a otra pieza podría no caer recta.



¿Al bies o cruzado?

Algunos patronistas utilizan la expresión «corte cruzado». Es incorrecta: debemos emplear siempre el término «bies».



Una falda cortada al bies, a 45° con respecto al centro delantero y de espalda, a partir de un patrón, presentará una tendencia natural a pegarse a las curvas del cuerpo.

TRABAJAR CON LA GRAVEDAD

Los patronistas deben tener siempre en cuenta el efecto de la gravedad a la hora de dibujar patrones. De hecho, constituye la segunda herramienta para cortar la prenda. Los seres humanos nos movemos constantemente, y la gravedad influye en el modo en que se mueve la ropa con nosotros cuando caminamos. Ya hemos visto cómo interactúa la gravedad con la dirección del hilo y el peso de la tela a la hora de influir en el aspecto de la prenda.

El principio que tiene en cuenta la gravedad en el patronaje es similar al que rige en arquitectura. Un edificio no puede flotar en el aire, debe relacionarse y estar conectado con una estructura fijada al suelo. Del mismo modo, una prenda debe guardar relación con el cuerpo, que a su vez mantiene una relación similar con el suelo a través de los pies. En consecuencia, las prendas deben quedar suspendidas (se llevan) sobre los hombros, como una camisa, un vestido o una chaqueta; o sobre la cintura o la parte alta de las caderas. Estas dos zonas son más pequeñas que la circunferencia de la cadera, que ofrece la medida más grande de la mitad inferior del cuerpo. Al suspender la prenda de esas zonas, la gravedad actuará para que la prenda baje, pero tenemos que evitar que caiga por completo.



Una prenda se puede llevar (o suspender) desde los hombros, de modo que la gravedad influya en el modo en que cae.



Una falda bien ajustada a la cintura no se cae porque no puede pasar por la circunferencia, más grande, de las caderas.



Esta chaqueta de la colección primavera-verano 2008 de John Galliano para Christian Dior posee una estructura interna que se ajusta perfectamente al cuerpo. El «revestimiento» exterior «flota» sobre el cuerpo.



Las prendas se pueden confeccionar de manera que parezcan desafiar a la gravedad, pero es necesario estudiarlas muy bien. Un vestido sin hombros requiere un corsé interior con ballenas para sujetarlo por encima de la cintura, pero se precisa un ajuste perfecto, porque la gravedad tirará de él hasta que descansen en una zona más extensa, como las caderas. Un diseño que deja los hombros al descubierto necesita algún tipo de capa interior que sostenga el vestido y un lugar sobre el que descansar en el cuerpo. Conviene que las prendas diseñadas para «flotar» sean de una tela ligera.

Trabajar con un maniquí de torso, una opción a la que se recurre con frecuencia para economizar tela y crear una referencia visual rápida, puede resultar engañoso, ya que la prenda creada no tendrá el mismo peso de tela. Así, la gravedad no funcionará igual que si la prenda fuese de tamaño completo.



Sujetar un vestido, o piezas de él, con alfileres a un maniquí produce una falsa impresión de cómo colgará la prenda final, porque la gravedad no puede actuar del mismo modo que si el vestido lo llevase una modelo.



El vestido completo cuelga de manera muy distinta cuando la gravedad produce todo su efecto.

Trabajar con un maniquí
Resulta tentador sujetar una prenda con alfileres a un maniquí, por los hombros, la cintura o las caderas, pero de ese modo se obtiene una falsa impresión de cómo caerá la prenda, porque se distorsiona el efecto de la gravedad.



Un vestido ajustado a un maniquí de un cuarto no cuelga igual que una versión a tamaño completo.

SUPRESIÓN: PINZAS

La supresión es la tercera herramienta de que dispone el patronista para ajustar la prenda al cuerpo. El concepto de supresión consiste en eliminar el exceso de tela al tiempo que se deja espacio para alojar las diferentes partes de la figura humana tridimensional y conseguir, finalmente, que la prenda se ajuste al cuerpo: la forma de los hombros por detrás, la forma del busto, la cintura, la curva de las caderas y la forma de los codos. Una de las formas de supresión más utilizada es la pinza.

A la mayoría de los diseñadores de moda no les gustan las pinzas porque la línea que dibujan en la tela puede resultar antiestética. Sin embargo, son necesarias cuando se cortan patrones para prendas tejidas. Si sujetas con alfileres una pieza de tela o de papel en un maniquí, o en el cuerpo, no quedará plana. Tendrá que encontrar el modo de eliminar las zonas donde sobra tela para adaptar la prenda a la forma del cuerpo. Las pinzas son el método más utilizado. En el caso de los tejidos de punto, su naturaleza elástica combinada con el efecto de la gravedad hace que esa supresión casi nunca sea necesaria.

Encontrar la ubicación de las pinzas

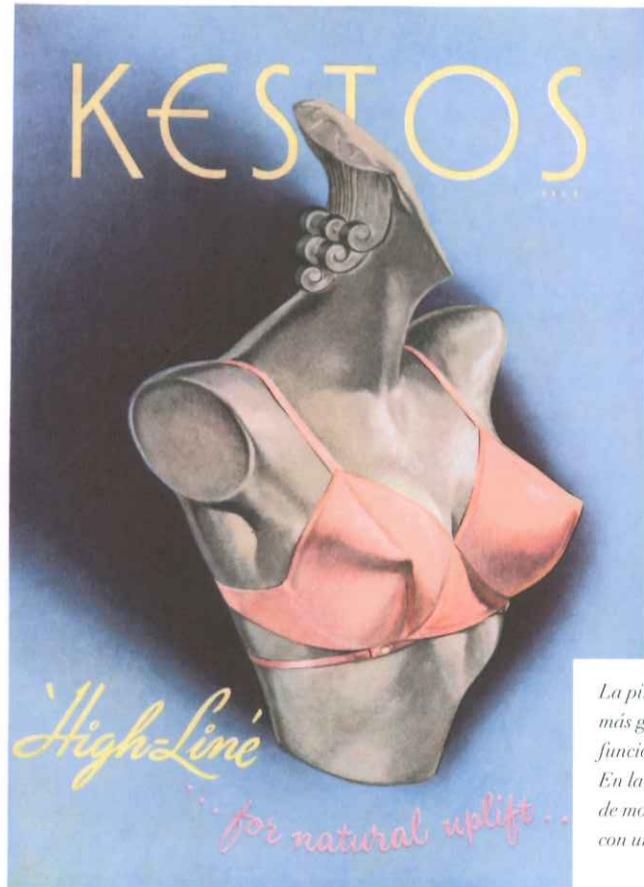
Haga una prueba. Tome una pieza de papel o de percal del mismo tamaño que la parte delantera de un maniquí (aproximadamente 35 cm de alto x 45 cm de ancho). Con cinta adhesiva o alfileres, sujeté la pieza por el cuello, los hombros y la línea de la cintura del maniquí. Para ajustar el papel o el percal a la forma del maniquí, el método más obvio consiste en doblar el exceso de material por ambos lados. Sujete el papel o la tela y marque esas zonas con un lápiz. A continuación, retire el papel o la tela y los alfileres. Verá la forma triangular de las pinzas.

Una camiseta de tela (derecha) no se ajusta tanto al cuerpo como una de punto (extremo derecho). Se necesita algún tipo de supresión para que tenga un ajuste más cómodo.

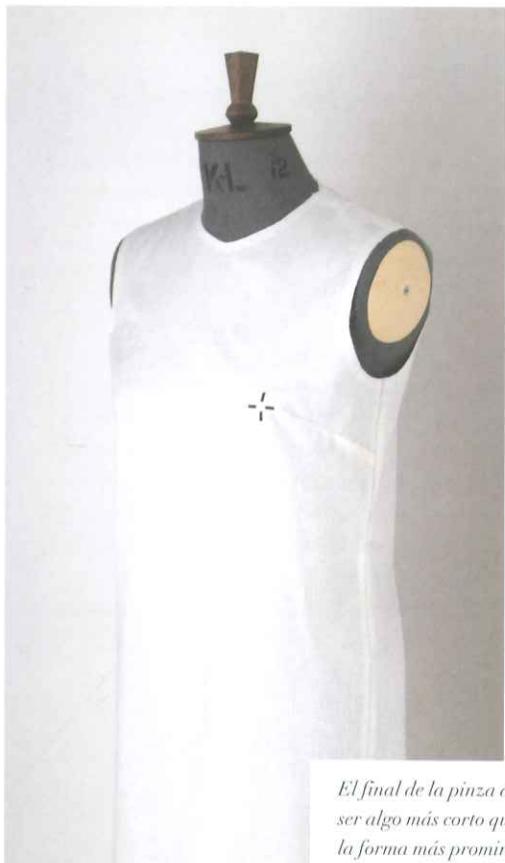


Las formas triangulares de las pinzas son el resultado natural de doblar el papel para reducir el sobrante alrededor de las formas tridimensionales del cuerpo.

Una pinza básica es más o menos un triángulo con un ángulo agudo en un extremo. El concepto es similar a un cucurcho, con la excepción de que funciona en negativo (se elimina material del patrón). A diferencia del cucurcho, sin embargo, una pinza no debe alcanzar un punto definido (a menos que el diseño tenga que ser en punta) porque el cuerpo humano es curvado.



La pinza para el busto puede ser más grande o más pequeña en función de la forma deseada. En la década de 1950 estaba de moda el busto prominente, con una pinza más grande.



El final de la pinza debe ser algo más corto que la forma más prominente (en este caso, el busto). De lo contrario, creará una forma puntiaguda poco natural en lugar de una curva suave.



Una forma básica, como la de una camiseta, se ajusta cómodamente si está realizada en tela de punto, porque las cualidades elásticas del tejido amoldarán la prenda al cuerpo.

¿PUEDE FUNCIONAR UN PATRÓN EN DOS DIMENSIONES?

Con un buen conocimiento de las telas podremos empezar a ver cómo funcionan algunos principios básicos del patronaje si observamos lo que ocurriría en caso de intentar patrones en dos dimensiones, como dibujaría un niño el contorno en negro de una pieza de ropa. ¿Funcionaría? La respuesta es sí y no.

Sí, si el patrón está dibujado con todos los componentes relevantes de la anatomía humana: la línea del cuello, la sisa, el ancho delantero y de espalda, más el largo, y un par de tubos básicos para las mangas en la forma de una camiseta muy básica realizada en tejido de punto que se estira.



Un caftán, que es una prenda holgada, está diseñado para caer desde los hombros.

Sí, si la forma de la prenda que tenemos en mente está diseñada para quedar bastante holgada (una bata, un caftán o una camisa larga). A lo largo de los siglos han surgido muchos ejemplos de trajes basados en una teoría del patronaje similar a la del quimono.

El patrón para una camiseta de tela es similar al de una camiseta de punto, pero la prenda no se ajustará tan bien a la figura. La supresión y la inclusión de pinzas serían dos posibles soluciones.



La gravedad, sumada al efecto del corte al bies, hace que la prenda se ajuste al cuerpo.

NO, si el patrón dibujado se utiliza para cortar la prenda a partir de una tela tejida, porque dicha prenda sólo se materializará como un «envoltorio» bidimensional sin los espacios adecuados para albergar los diferentes contornos del cuerpo, como el busto y los omóplatos. Si la tela no es flexible como el género de punto o si está cortada al bies, esos espacios se forman casi siempre mediante el uso de una pinza u otra forma de supresión. Por otro lado, esa prenda se puede llevar, pero es posible que no parezca o no resulte cómoda porque no se ajustará a los contornos reales de la forma humana. Dicho de otra manera, el diseño del «envoltorio» no será perfecto.

Sí, si la prenda está cortada al bies y confeccionada con una tela delicada, como muselina o gasa, que sea elástica.

OBSERVACIÓN, FUNDAMENTO Y CREACIÓN DE UN DIBUJO DE TALLER

Antes de empezar a cortar un patrón es necesario entender el resultado buscado, y para ello lo mejor es consultar el diseño con el diseñador y tomar notas: ¿cuál es el largo de la prenda? ¿Se asienta en la cintura o sobre las caderas? ¿Cómo funciona el cuello?

Lo ideal es que el diseñador, tanto si trabaja en solitario como si lo hace en colaboración con el patronista, cree un dibujo de taller. Este último, también conocido como «dibujo técnico o plano», es distinto a la ilustración de moda, que proporciona una impresión de una prenda y rara vez incluye detalles. El dibujo de taller, en cambio, es el anteproyecto de la prenda. Se trata de una versión lineal de esta última, que muestra la silueta y los detalles de confección y se dibuja con las proporciones correctas. Se emplean para transmitir detalles sobre la prenda al patronista y al fabricante. La precisión del dibujo de taller, por tanto, es fundamental para el éxito de la prenda. En algunos casos, el equipo de diseño lo reajustará después de las pruebas con el fin de presentar un dibujo preciso para mostrar una colección a fabricantes y clientes. Aunque la prenda sea una variación de un estilo existente, un dibujo de taller sigue siendo una parte necesaria del proceso que ayudará a ganar tiempo.

Por tanto, como patronista debería ser capaz de crear un dibujo de taller. El objetivo consiste en conseguir uno con proporciones realistas. Si es exagerado en cualquier medida, la prenda de prueba estará desproporcionada y se necesitarán sesiones extra de ajuste. Para crear uno realista, empiece por realizar fotografías del delantero y la espalda de una modelo; también sería útil tomar fotos de esta última con los brazos estirados. Imprima las fotografías en papel A4 para emplearlas como plantilla. Coloque la foto debajo de una hoja de papel de calcar y utilícela como plantilla para crear su dibujo de taller, que al menos será fiel a las proporciones reales de la anatomía humana (sobre todo si la constitución de la modelo que elija equivale a la de su cliente ideal).

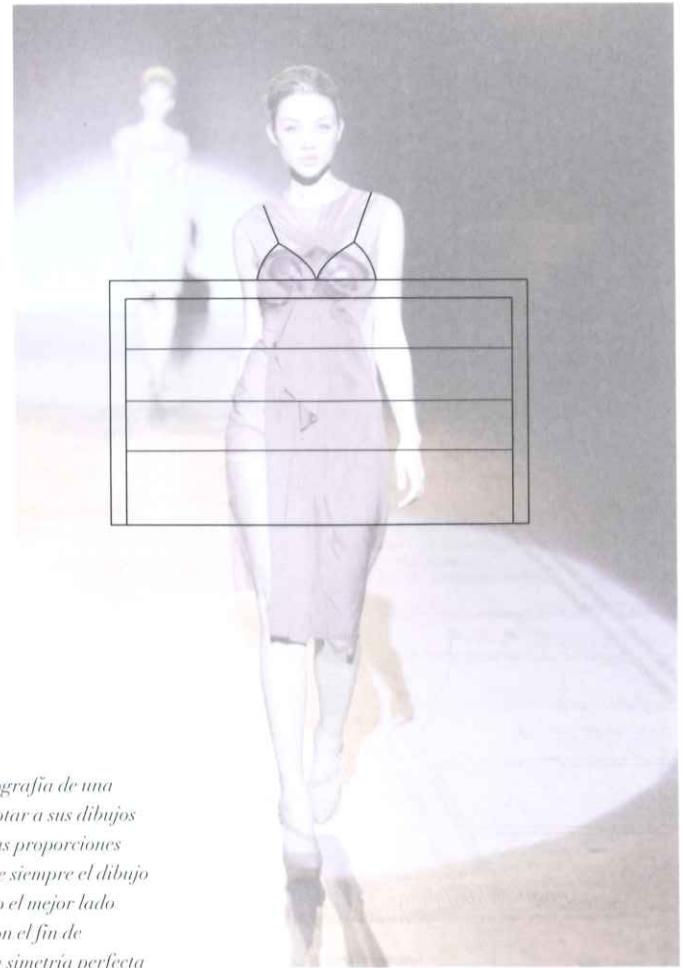
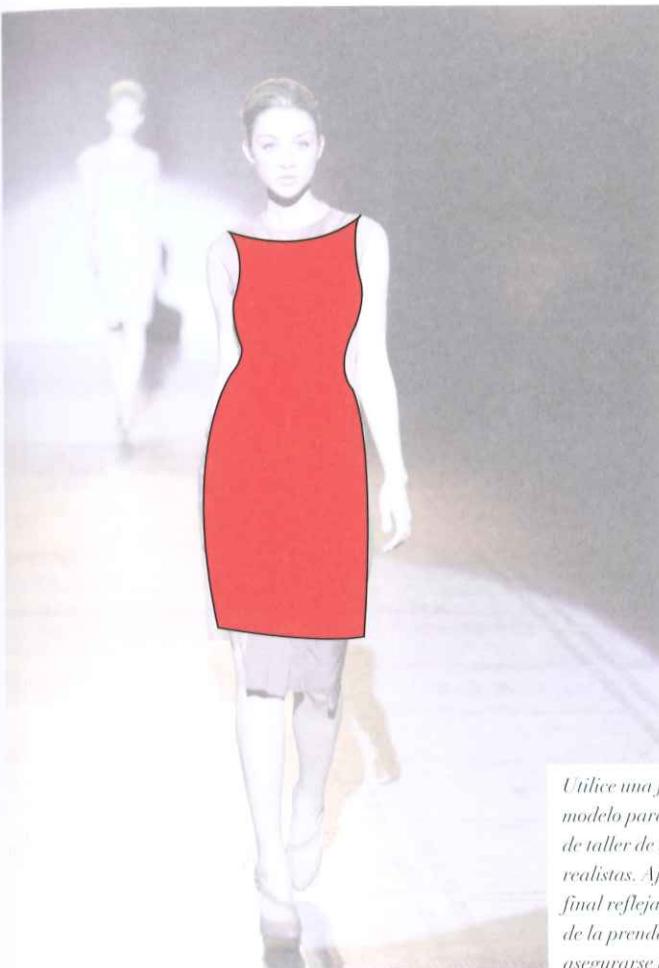
También puede practicar el dibujo de detalles de la prenda colocándola plana en una mesa o en el suelo y dibujando a partir de ella con la mayor precisión posible. Como alternativa, tome una fotografía de la prenda, colocada plana, y trace el contorno. Intente no exagerar o quedarse corto en la representación de la prenda, ya que entonces el dibujo de taller no cumpliría con su finalidad.



El dibujo de taller de una falda muestra la silueta y los detalles de confección.



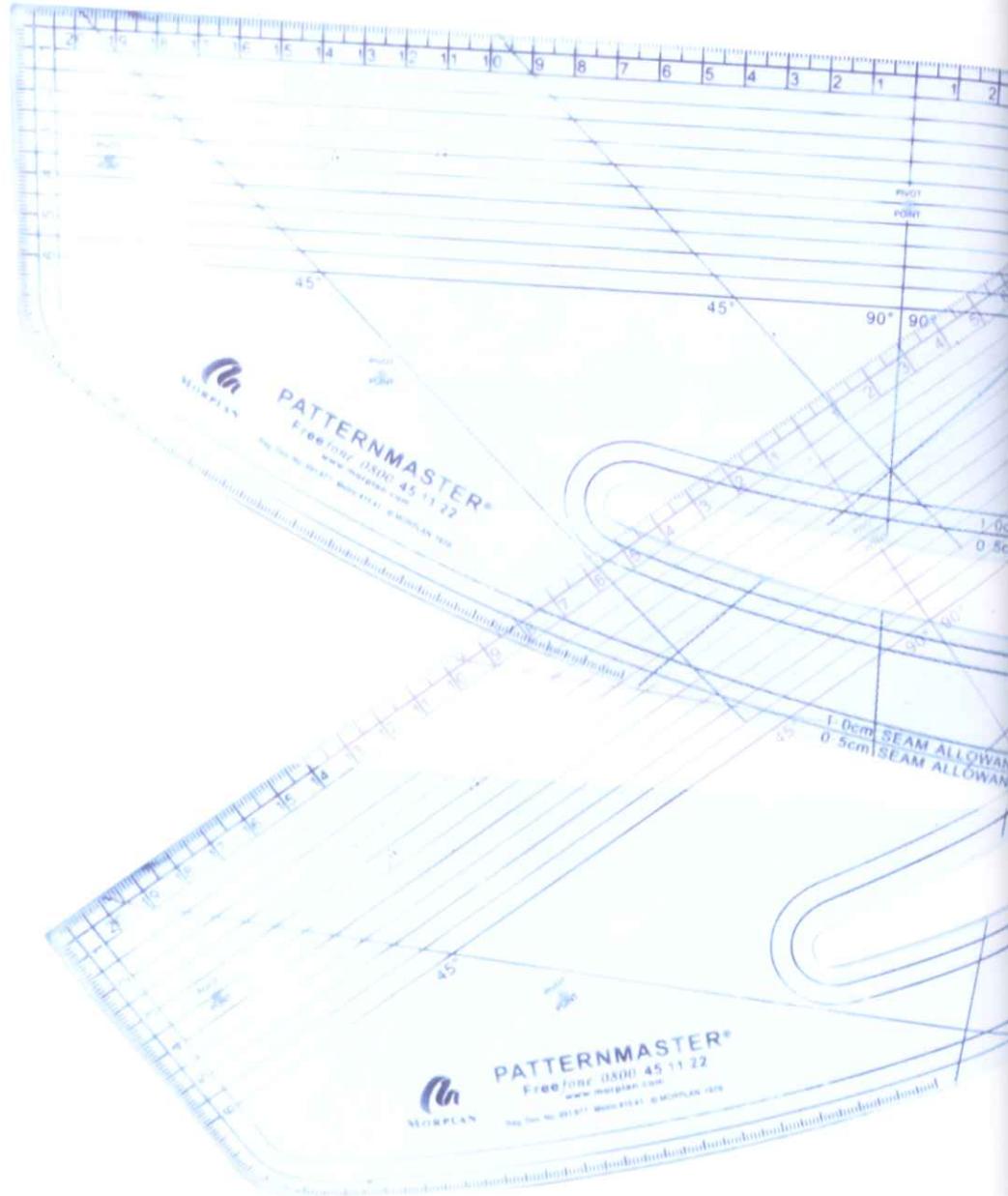
Esta ilustración de Sam Parsons refleja el carácter de la prenda en lugar de ofrecer una representación precisa de cada detalle.



Utilice una fotografía de una modelo para dotar a sus dibujos de taller de unas proporciones realistas. Ajuste siempre el dibujo final reflejando el mejor lado de la prenda con el fin de asegurarse una simetría perfecta (tendría que recurrir a esta solución en el caso del vestido rojo, por ejemplo).



Para practicar el dibujo de detalles de una prenda, tome una fotografía de ella y repase el contorno y los detalles de confección.



CAPÍTULO 2:

SELECCIÓN

Y USO DEL EQUIPO

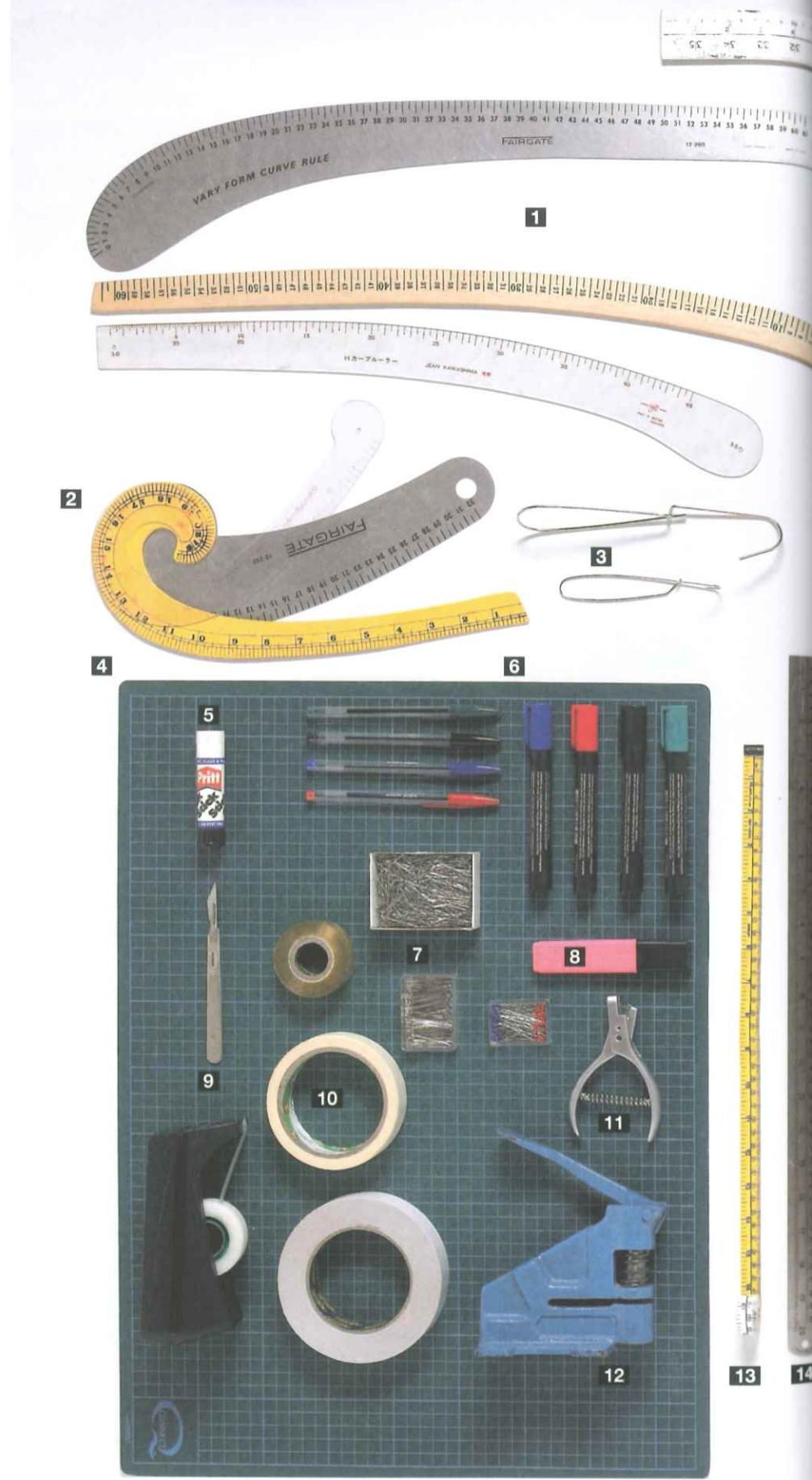


INTRODUCCIÓN

Existe un antiguo refrán chino que dice: «Para hacer un buen trabajo, debe aprender a afilar las herramientas». El mensaje es que los que quieren aprender un oficio primero deben conocer a fondo el equipo necesario y después aprender a utilizarlo.

El equipo descrito a continuación es una selección básica con la que se pueden practicar la mayoría de las técnicas de patronaje fundamentales. La mejor manera de descubrir cuáles son las herramientas más adecuadas y su funcionamiento consiste en recurrir a los consejos de patronistas y técnicos. Cada profesional tiene sus herramientas favoritas, que va reuniendo durante toda una vida de experiencia.

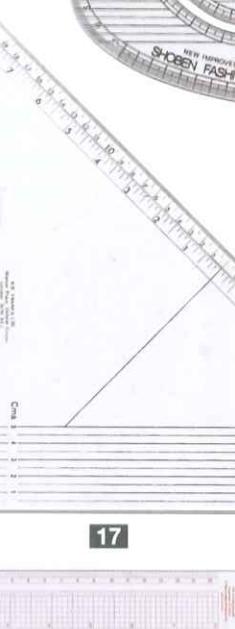
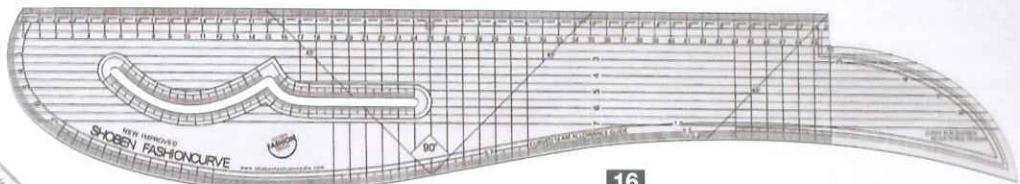
- 1 Curvas para cadera
- 2 Regla para sisas × 3
- 3 Ganchos para patrones
- 4 Tabla para cortar
- 5 Pegamento en barra
- 6 Rotuladores: negro, azul, verde y rojo; bolígrafos: negro, azul, verde y rojo
- 7 Alfileres: largos, cortos, finos y más gruesos
- 8 Rotulador fluorescente
- 9 Escalpelo
- 10 Cinta adhesiva, cinta de enmascarar, Scotch® Magic Tape™, cinta adhesiva de doble cara
- 11 Muescador de patrones
- 12 Perforador para patrones
- 13 Cinta métrica con medidas imperiales y métricas
- 14 Regla metálica
- 15 Regla de metro
- 16 Regla de sastrería (nueva versión, superior; versión antigua, inferior)
- 17 Escuadras
- 18 Regla graduada
- 19 Descosedor
- 20 Ruedas de trazado
- 21 Lápices 2H
- 22 Sacapuntas y goma suave
- 23 Punzón para patrones con piezas intercambiables
- 24 Plantillas de curvas (conjunto)
- 25 Jaboncillo de sastrería y dispensador de jaboncillo
- 26 Tijeras para papel/cartulina
- 27 Tijeras para tela
- 28 Punzones × 3
- 29 Papel de patronaje, de puntos y cruces
- 30 Cartulina de patronaje



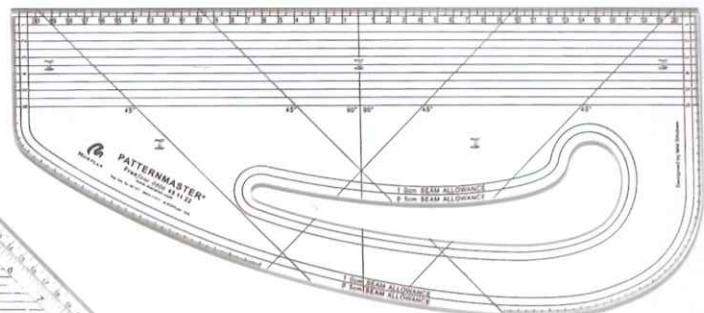
15



16



17



18



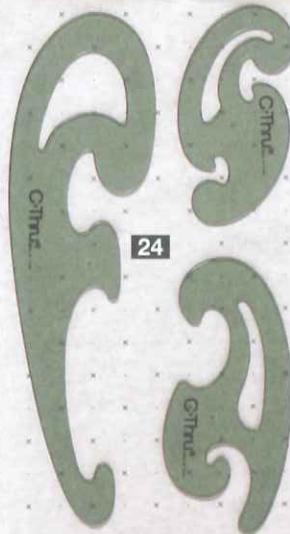
19

20

21

22

23



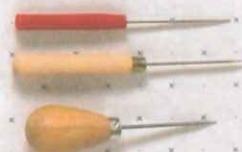
24



26

27

25



28

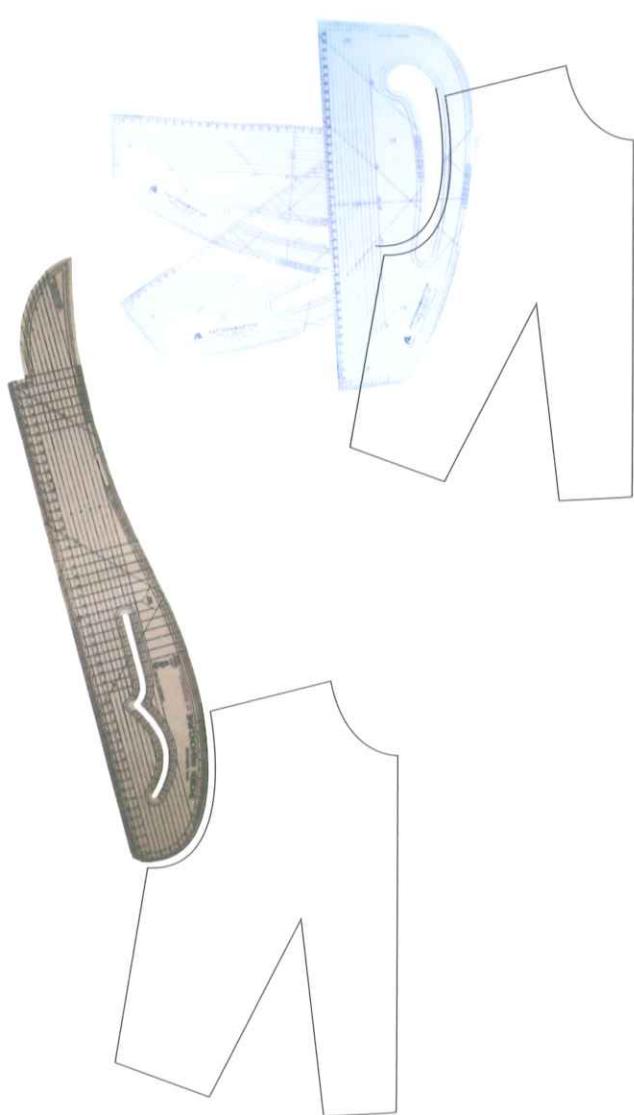
29

30

CÓMO UTILIZAR EL EQUIPO

Regla de sastrería

Se trata de una herramienta «todo en uno», de plástico transparente, que consiste en una regla recta de 40 cm, una milimetrada de 6 cm de ancho con divisiones de 1 cm, indicadores de ángulos de 90° y 45°, y varias curvas situadas por dentro y por fuera de la herramienta para dibujar sisas y cuellos. En el borde interior se marcan curvas paralelas, diseñadas para ayudar a calcular la tela sobrante para las costuras.

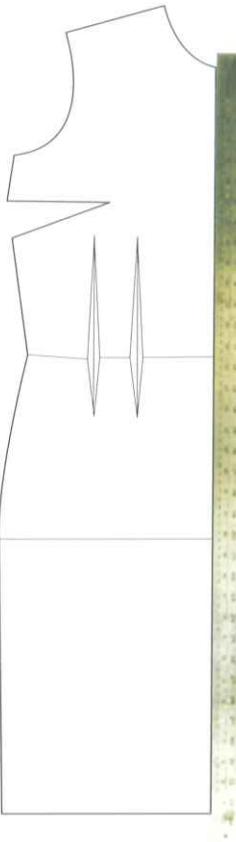


El uso de una regla de sastrería no es fácil para el patronista principiante que no está familiarizado con las posibilidades que ofrece la herramienta en cuestión, como las curvas y las reglas graduadas. Hasta dominar el uso de herramientas individuales, las complejidades de la regla de sastrería pueden resultar frustrantes.

Recientemente ha salido una versión actualizada de la regla de sastrería, más fácil de usar. Cuenta con una curva muy útil para dibujar sisas y es más larga que las versiones anteriores, lo que la convierte en un buen sustituto de la regla recta.

Regla de metro

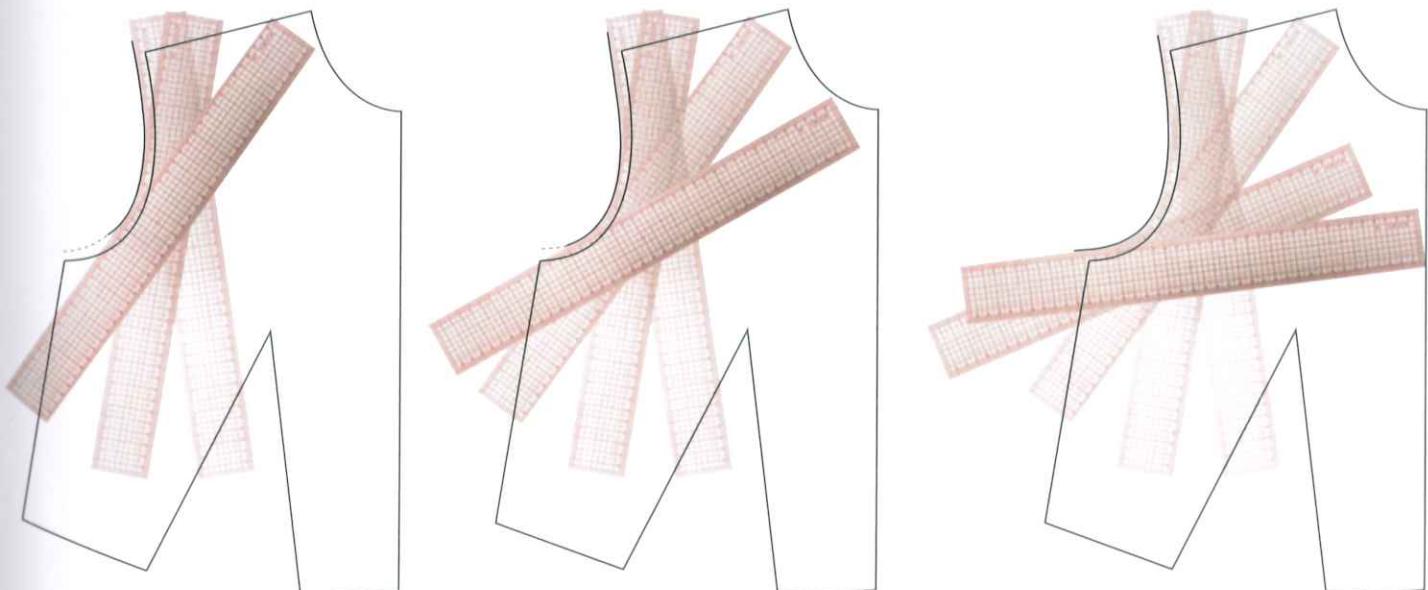
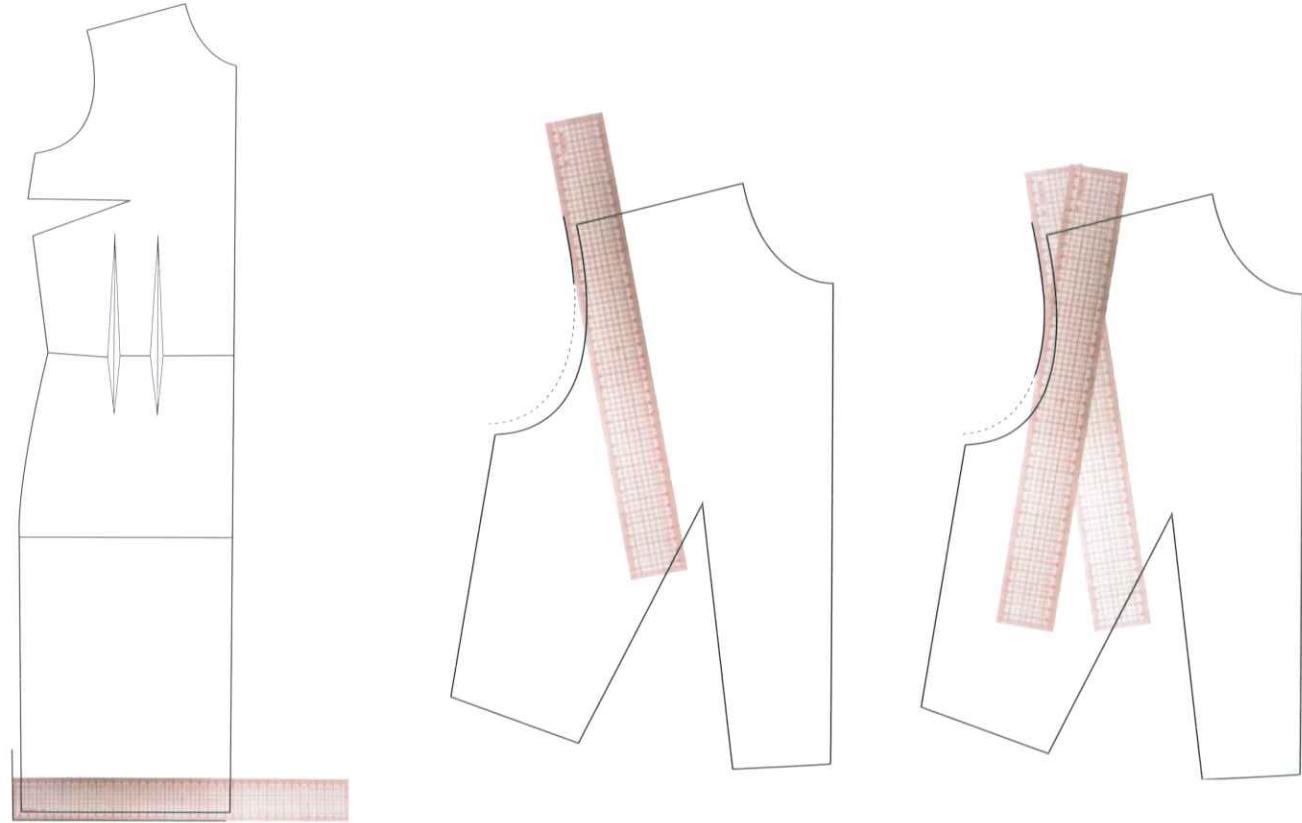
Disponible en plástico y en metal. Se emplea en la industria para medir telas, poner rectos los tejidos sobre las mesas de corte y, por supuesto, para medir líneas rectas largas (especialmente para vestidos y pantalones). Existe una alternativa que consiste en doblar el papel por la mitad y utilizar la línea resultante como línea recta de referencia.



Regla graduada

Se encuentra en largos de 40 a 70 cm. Obviamente, las más largas permiten más usos. En general son de 6 cm de ancho, aunque también existen de 12 cm. Esta regla de plástico cuenta con una gráfica de líneas impresas con una separación de 1 cm.

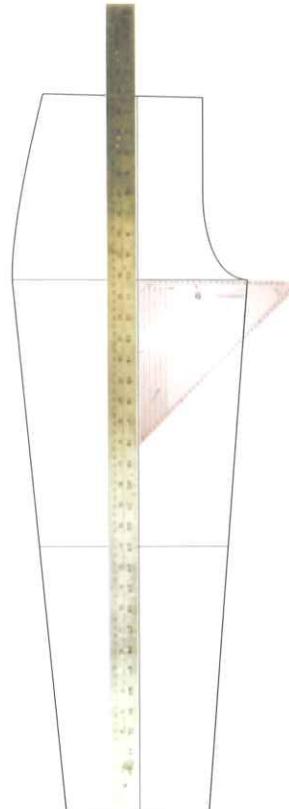
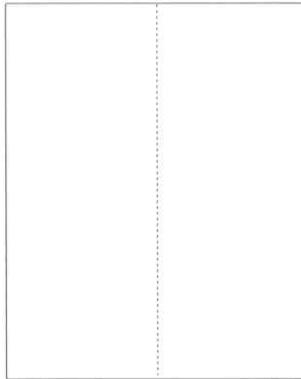
Sirve para dibujar líneas paralelas (por ejemplo, los dos lados de un bolsillo), y también se emplea para medir un eje en ángulo recto cuando éste se convierte en punto de partida. Las líneas sirven, además, para añadir tela sobrante para las costuras a los patrones de papel (en el caso de costuras curvadas y rectas). En general, resulta más precisa que la regla de sastrería.



Escuadra

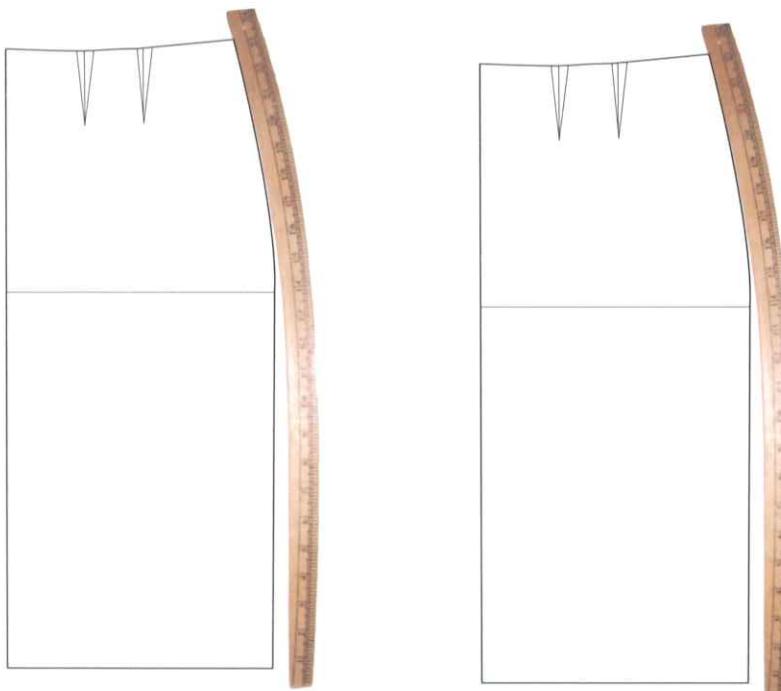
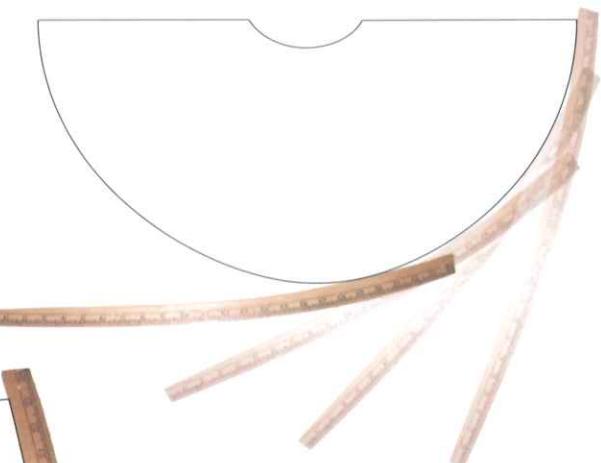
Se utiliza para dibujar ángulos de 90° y 45° . Dibujar un ángulo de 90° preciso resulta esencial en el caso de los pantalones, por ejemplo: si la línea central del pantalón no está a 90° con respecto a las líneas de la cadera y el tiro, la pierna y la costura podrían arrugarse.

En este caso también sirve la alternativa del papel doblado. Empiece dibujando una línea vertical y, después, doble el papel por la mitad de manera que un extremo de la línea coincida con el otro. El pliegue forma una línea perpendicular a la primera.



Curva para cadera

Los patronistas con experiencia son capaces de dibujar curvas a mano alzada, ya que conocen la forma de las curvas de las diferentes partes del cuerpo. Saben cuándo una curva tiene que ser más o menos pronunciada. Las reglas curvadas resultan muy útiles, pues se emplean no sólo para dibujar curvas para la cadera en las costuras laterales de pantalones y faldas, sino también para desarrollar la curva del dobladillo de una falda circular o un abrigo largo.

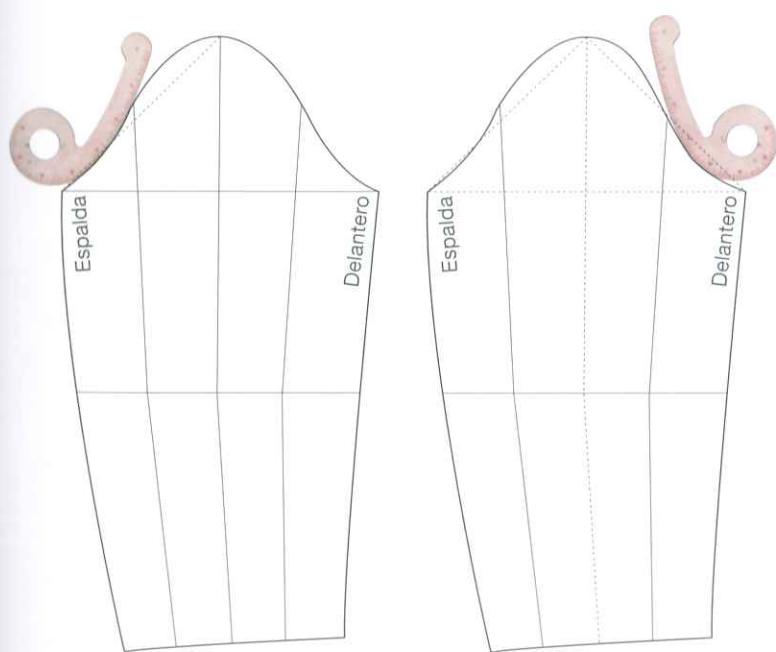
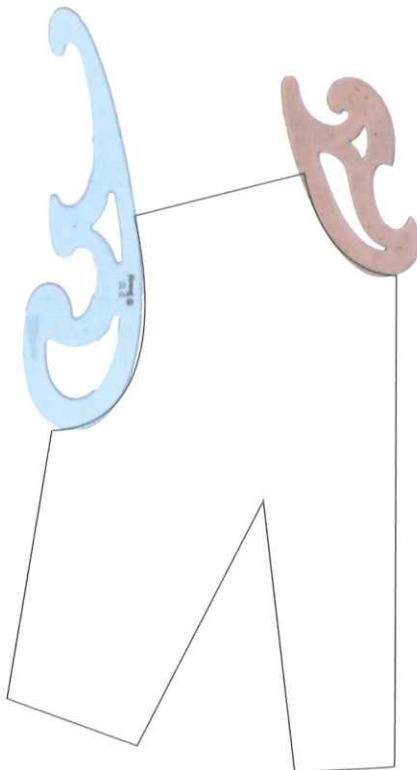
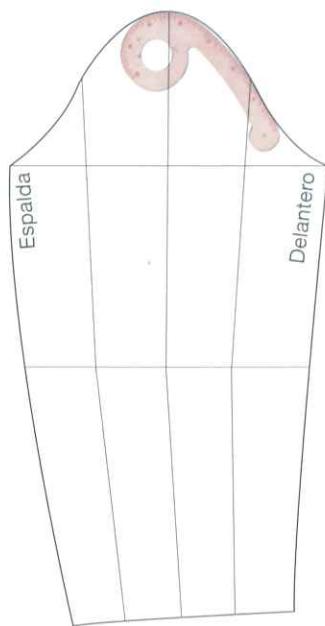
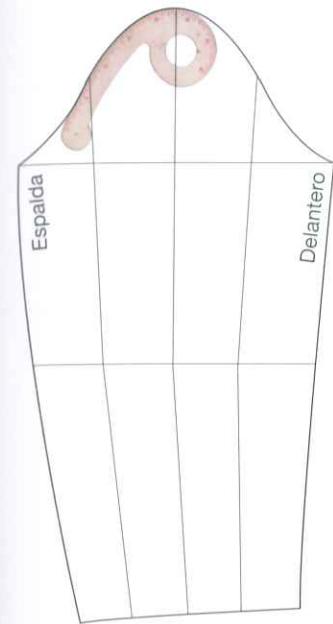


Regla para sisas

La sisa consta de una curva superficial y otra más pronunciada. La primera se encuentra en la espalda, donde se necesita más tela para permitir los movimientos de los brazos hacia adelante. Una regla curvada, como la que se muestra aquí, sirve para dibujar esas dos curvas.

Plantillas de curvas

Estas curvas de plástico casi siempre se venden en conjuntos de tres piezas. Se utilizan en geometría. Las diferentes curvas que incluyen sirven para dibujar cuellos y sisas, aunque originalmente no se diseñaron con ese fin y no son una pieza esencial del equipo de patronaje.



Lápiz

Para dibujar patrones, el mejor lápiz es un 2H. Se consiguen las líneas más ligeras y finas, necesarias en una disciplina en la que cuenta hasta el último milímetro. Además, no se emborrona.

Goma de borrar

Una goma suave resulta más eficaz y correrá menos riesgos de rasgar el papel.

Rotuladores o bolígrafos

En la industria, los diferentes patrones se marcan con cuatro colores:

Negro para la tela principal.

Azul para las telas secundarias si la prenda se confecciona con más de un tipo de tela.

Rojo para la entretela.

Verde para el forro.

Resulta recomendable contar con rotuladores de un grosor medio para que las anotaciones resulten fáciles de leer a aquellos que trabajan con los patrones. Los bolígrafos también sirven para marcar piezas más pequeñas en las que se necesitan líneas más finas.

Jaboncillo

El jaboncillo de sastrería se vende en diferentes colores y con distintos porcentajes de contenido en cera. Los que llevan más cera son preferibles para las telas que no absorben bien el material, como el poliéster y la gasa. El jaboncillo con menos cera resulta adecuado para la mayoría de las telas, ya que no deja una marca permanente.

Una alternativa es un dispensador de jaboncillo, que se puede llenar con jaboncillo de sastrería o con polvos de talco (más económicos). Estos últimos se emborronan con mayor facilidad, pero dibujan una línea más fina y precisa.

Cinta adhesiva

La desventaja del celo transparente tradicional es que con el tiempo se endurece, amarillea y pierde su capacidad adhesiva, algo que no conviene si los patrones van a guardarse durante mucho tiempo. Además, es difícil escribir encima.

La cinta de enmascarar sí permite escribir encima, pero no está diseñada para ser permanente y no resulta fácil conseguirla en color blanco.

La Scotch® Magic Tape™ es la cinta adhesiva más útil, ya que dura, es casi invisible y permite escribir encima.

La cinta ancha plateada se puede utilizar en el reverso de las piezas de patrones de cartulina. La cinta adhesiva de doble cara es ideal para las piezas más pesadas.

Pegamento en barra

Hoy en día apenas se utiliza, ya que es sucio y encoge el papel.

Ganchos para patrones

Se utilizan para colgar los grupos de patrones. Se encuentran disponibles en diferentes tamaños, pero los más pequeños resultan más difíciles de utilizar porque requieren un separador especial de patrones sujeto a la pared. En la industria, los ganchos

más pequeños se emplean para agrupar subconjuntos de un patrón (piezas principales, piezas del forro, etc).

Perforador para patrones

Se emplea para abrir los orificios por donde se cuelgan los patrones en los ganchos. También se conoce como «conejo» debido a su característica forma. Una alternativa consiste en doblar el patrón por una esquina y abrir un orificio con forma de rombo. Las esquinas de este último, sin embargo, no aguantan tan bien el peso como la curva de un orificio circular, y el patrón se puede desgarrar.

Muescador de patrones

Es una herramienta cara, pero también una inversión útil. Se emplea para cortar muescas en V o U en el borde de un patrón de papel con el fin de identificar el punto donde deben coincidir las costuras. No debe medir más de la mitad del ancho del margen de costura.

Punzón para patrones

También se le conoce como «seta». Es una herramienta de metal (ahora también de plástico) con puntas a rosca en tamaños de 4 y 6 mm. Se emplea para realizar pequeños agujeros en el patrón con el fin de indicar:

- las esquinas y la posición de los bolsillos;
- las guías de las costuras y las puntadas superiores;
- el final de las pinzas;
- las esquinas que hay que recortar;
- los botones y los ojales.

Punzón

Disponible en diferentes tamaños, sirve para abrir orificios a través de varias capas de tela. El agujero que se consigue constituye una marca temporal en la tela sin dañarla, porque la punta de la herramienta aparta los hilos de la tela, no los rompe. Para la confección no industrial o las piezas exclusivas se puede utilizar jaboncillo como alternativa.

El punzón también sirve para descoser puntadas: se introduce por debajo de la puntada y se tensa ligeramente para romper el hilo.

Descosedor

Se utiliza para deshacer puntadas. Resulta más peligroso que el punzón porque, si no se maneja con cuidado, puede cortar la tela.

Rueda de trazado

Se emplea para trazar una línea sobre otra pieza de papel o cartulina. La rueda ideal cuenta con unos dientes apretados que producen una línea con pequeños orificios muy juntos, fácil de seguir y, por tanto, más precisa.

Tijeras para papel y cartulina

Los patronistas suelen tener dos tijeras, una para cortar papel y otra, más resistente, para cartulina. Una alternativa consiste en utilizar cartulina más fina. No es necesario que compre tijeras caras. Dado que se utilizan para cortar otros tipos de materiales, como cremalleras de plástico y cuerda, se desgastan con relativa rapidez y hay que reponerlas con frecuencia.

Tijeras para cortar tela

Los patronistas siempre cuentan con una tijera reservada para las telas. Se debe a que las tijeras que se utilizan para cortar papel pierden afilado incluso con un solo uso. Una buena tijera debe pesar bastante, ya que el peso ayuda cuando se corta en línea recta o alrededor de pequeños

detalles. El largo de la tijera debería coincidir con el de la mano que la sujetá; en general, 25 cm es una buena medida. Las mejores tijeras son las fabricadas en China o Japón, aunque las mejores herramientas de corte para patronaje proceden de Alemania.

Escalpelo, regla metálica, tabla para cortar

El escalpelo o cuchilla resulta útil para cortar líneas rectas, sobre todo en cartulina de patronaje, y puede ser más rápido que la tijera. También se emplea para marcar el centro delantero y el de espalda de un patrón en cartulina, lo que facilita el plegado del patrón por la mitad para colocarlo y calcar sobre la tela, a la vez que ahorra espacio cuando se cuelga el patrón de un gancho.

La regla metálica debe emplearse con un escalpelo, ya que las de plástico podrían estropearse fácilmente y el escalpelo resbalaria. La tabla para cortar protege la mesa de trabajo.

Papel de patronaje

No existe un papel mejor para patronaje, aunque el blanco, ligeramente transparente, de manera que permita copiar, resulta ideal. El papel liso empleado en la industria se encuentra disponible en diferentes anchos, y la mayoría de los patronistas intentan derrochar la menor cantidad posible por obvias cuestiones económicas y medioambientales.

El papel marcado con puntos y cruces es algo más caro que el liso y no resulta imprescindible. No obstante, sí es útil porque proporciona una cuadrícula de cuadrados de 2,5 cm que sirve para calcular y comprobar medidas.

Muchos patrones se dibujan en cartulina, más duradera. Después, los cortadores de tela pueden repasar la cartulina con jaboncillo en lugar de utilizar alfileres para marcar la forma del patrón sobre la tela. Conviene que los patrones que se utilizan con frecuencia, como los bloques, sean de la cartulina más resistente posible.

La cartulina para patronaje se ofrece con diferentes pesos y en una amplia gama de colores que ayudan a identificar las partes del patrón, como el forro. Una alternativa más barata es la cartulina Manila.

Cinta métrica

La mayoría de las cintas métricas incluyen un protector metálico en los extremos que impide ver el primer y el último centímetro de la cinta. Por tanto, hay que tener mucho cuidado cuando se tomen medidas. Aunque la industria continúa trabajando con medidas imperiales y métricas, una cinta con un sistema por cada lado es lo más útil.

Afílferes

Existen alfileres con diferentes medidas y grosos. Es preciso escogerlos en función de la tela y del uso que se les vaya a dar. En las telas más pesadas, un alfiler más largo resultará más útil que uno corto para atravesar las capas más gruesas, mientras que en una tela de gasa uno mediano sujetará mejor las capas resbaladizas que uno fino y no dañará la trama abierta.

Cuando se trabaja con maniquíes, se necesitan alfileres más largos, ya que tienen que atravesar varias capas de tela (incluida la que cubre al propio maniquí).

Los alfileres finos son los mejores para sujetar telas que se van a coser a máquina, ya que es menos probable que la aguja de esta última entre en contacto con el alfiler y se rompa. Los alfileres más cortos se utilizan en zonas difíciles de coser (por ejemplo, cuando se sujetan el forro en la sisa de una chaqueta), ya que existe menos riesgo de que se enreden con los hilos.

Cuando se realiza una prenda individual, como una muestra, los alfileres largos son más rápidos y más fáciles de usar a la hora de atravesar la cartulina y las capas de tela.

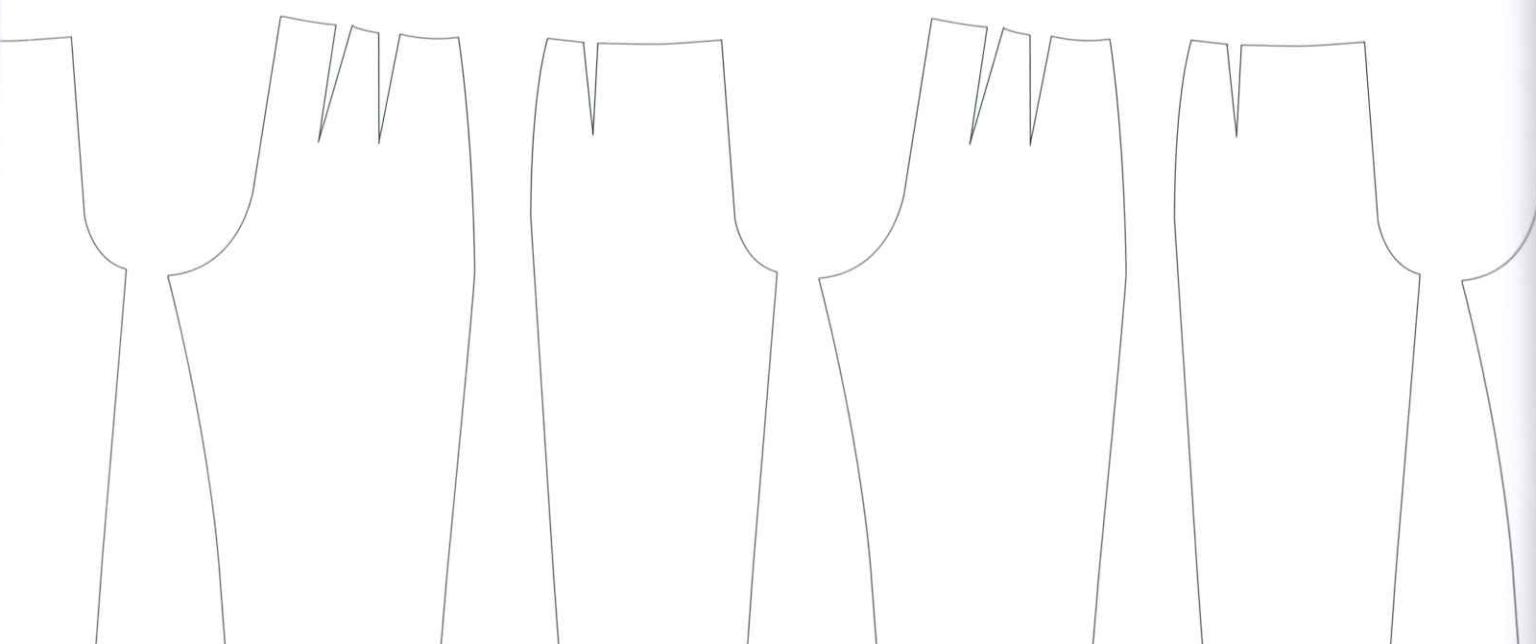
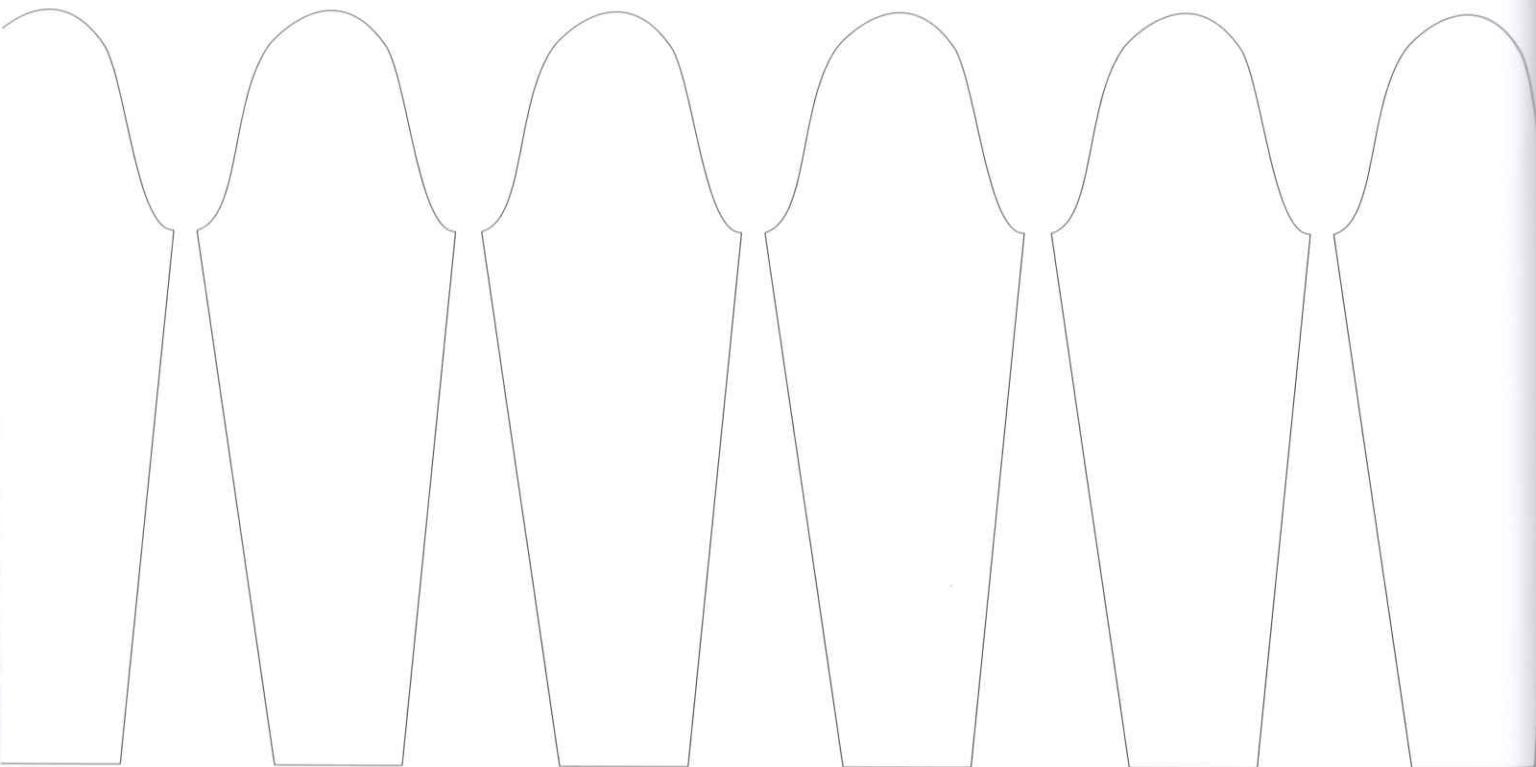
¿Medidas imperiales o métricas?

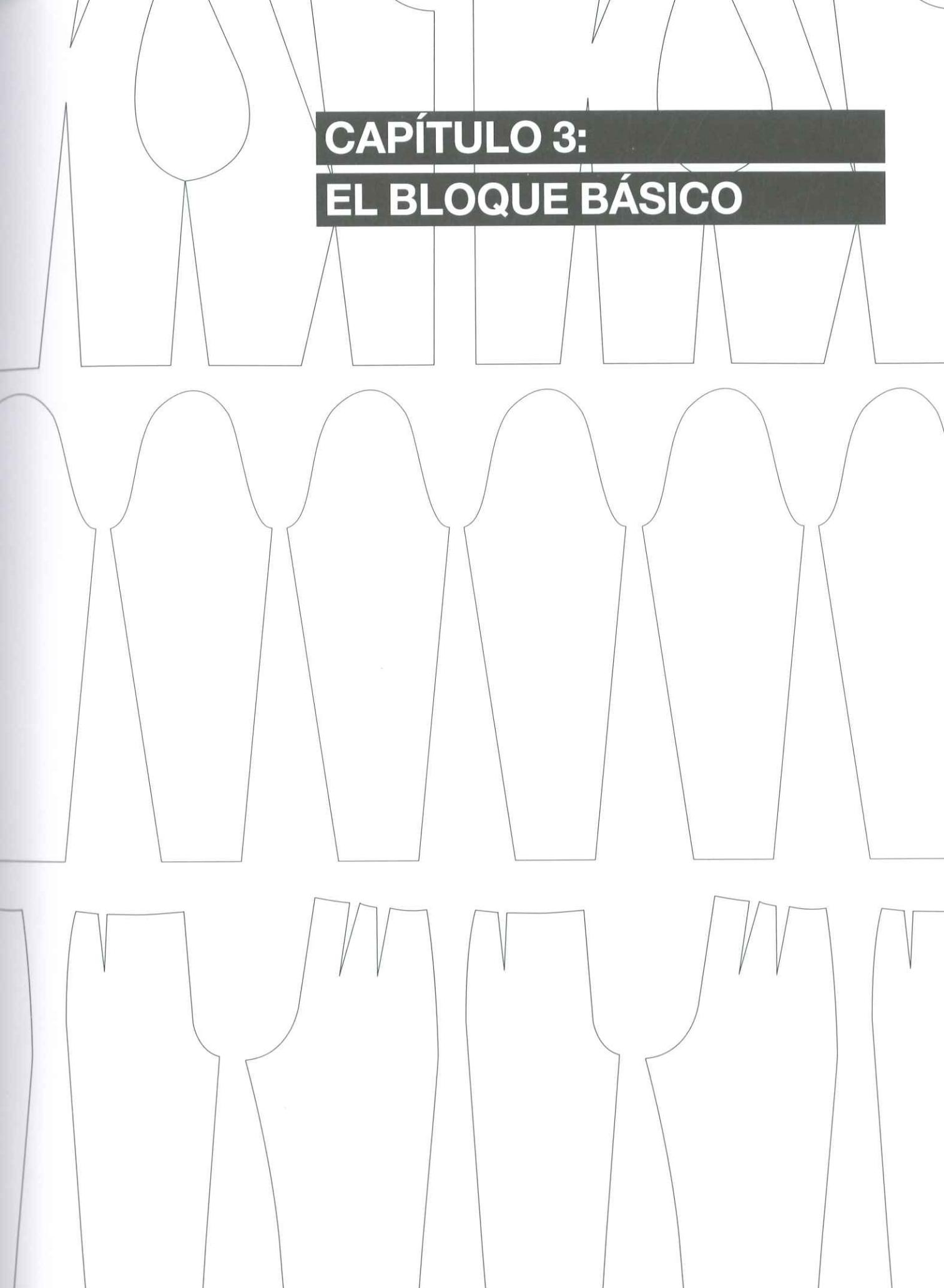
Aunque la industria se está pasando de forma progresiva al sistema métrico, muchos profesionales británicos siguen utilizando el sistema imperial. Algunas medidas son más fáciles de recordar en el sistema métrico, como las aberturas de los bolsillos en las prendas femeninas (suelen ser de 16 cm de ancho para permitir que pase bien la mano), mientras que el ancho del cuello es más fácil de recordar en el sistema imperial (alrededor de 6 pulgadas, en lugar de «un quinto del tamaño del cuello menos 0,2 cm», que es como se indica en muchos libros de patronaje). Los patronistas de hoy en día tienen que ser flexibles y manejarse en los dos sistemas.

Una regla general rápida para realizar conversiones aproximadas:

1 pulgada = 2,5 cm, y 1 cm = 3/8 de pulgada;
½ pulgada = aproximadamente 1,2 cm

Otra solución consiste en utilizar una cinta métrica con pulgadas por una cara y centímetros por la otra, que permita ver la medida equivalente con sólo girarla.





CAPÍTULO 3:

EL BLOQUE BÁSICO

Un bloque es una forma de patrón básica que los patronistas utilizan y adaptan para dibujar patrones en lugar de partir de cero. Se trata de una herramienta, y no debe emplearse sin adaptaciones de detalles, ajuste, largo y diseño. De lo contrario, la prenda será insulsa.

Un estudio de patronaje bien organizado debe estar equipado con un conjunto de bloques de patrones básicos en un tamaño determinado. En la industria suele ser una talla 38 (o pequeña), mientras que en el entorno educativo se emplea casi siempre una 40 (véanse págs. 12 y 13).

Un juego de bloques debe consistir en, al menos, cuatro formas básicas:

- un bloque de falda;
- un bloque de pantalón;
- un bloque de cuerpo (que incluye uno de manga, por definición);
- un bloque de vestido.

Éstas son las formas básicas para la industria de la moda femenina, y a partir de ese juego el patronista puede cortar la mayoría de los patrones. Por supuesto, cuantos más estilos de bloques se crean, más fácil será elegir el bloque básico más adecuado en una sala de muestras y adaptarlo en función de las instrucciones del diseñador. Los bloques, por tanto, también se crean en formas ajustadas, semiajustadas y holgadas. Un vestido, por ejemplo, se puede confeccionar en un estilo ajustado, holgado o muy holgado; un pantalón puede cortarse en un estilo ajustado similar al de unos vaqueros, en uno semiajustado a medida o en uno de pierna ancha.

No existe el bloque perfecto, y cada empresa o escuela desarrolla su propio juego de bloques que funcionen según su propio punto de vista,

silueta o mercado objetivo. Por ejemplo, un bloque puede transmitir una forma típica de una marca: una chaqueta de John Galliano será completamente distinta a una de una cadena de ropa. Es cuestión de estilo, pero también de mercado objetivo. Un diseñador de alta costura puede cortar sus prendas teniendo en mente un mercado ideal de figuras altas y esbeltas, mientras que un bloque destinado al gran mercado (donde lo llevable y lo práctico son claves) puede presentar unas medidas de cintura y caderas más grandes. La forma del bloque para el mercado estadounidense refleja a su cliente tipo y utiliza un sistema de tallaje distinto al del mercado asiático, por ejemplo.

Es muy importante entender el bloque con el que se trabaja. Los bloques se guardan en las salas de muestras y, antes de empezar a utilizarlos, es preciso preguntar al patronista que lo ha preparado cómo funciona. Tiene que saber si se trata de un bloque ajustado o si se ha añadido margen, por ejemplo. Una buena manera de empezar consiste en medir el bloque básico y establecer cómo se relaciona con las medidas a partir de las cuales va a trabajar. ¿Es demasiado grande o excesivamente ceñido? ¿Las mangas son muy pequeñas o el cuello demasiado ancho? Si no es posible disponer de información precisa sobre el bloque por medio de la persona que lo ha creado, es mejor que prepare sus propios bloques a partir de cero. Más adelante explicaremos cómo se hace.

Otro buen consejo es pensar que el bloque es la versión más pequeña de lo que va a confeccionar y dibujar los patrones más grandes que el bloque. Si entiende este último, le ayudará a cortar patrones perfectos.

Una chaqueta entallada de Paul Smith (derecha) presenta un corte distinto a la de una gran cadena de ropa (extremo derecho).



CREAR UN BLOQUE BÁSICO

En este capítulo crearemos un bloque a partir de cero con un conjunto de medidas de una talla 12 británica (se puede adaptar a cualquier otro sistema de tallaje para el dibujo de bloques básicos). Consulte los detalles de las medidas empleadas en este capítulo en la tabla de la página 45.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES

Dos reglas de oro para dibujar un bloque

1. Sea generoso con las proporciones: siempre puede estrechar la prenda en la fase de ajuste. En cambio, resulta mucho más difícil ensanchar una pieza.

2. Para asegurarse de que un bloque no es demasiado ajustado, añada un margen de tela (la prenda tendrá más espacio) no sólo para facilitar los movimientos de los brazos, el cuerpo y las piernas, sino también para permitir que el pecho se expanda al respirar.

Estas reglas son esenciales para las prendas que se van a cortar a partir de telas tejidas, y no tanto en el caso de las telas elásticas, como el punto.

Necesitará:

- Lápiz 2H
- Goma de borrar
- Tijera
- Escuadra
- Regla
- Regla para sisas
- Curva para cadera
- Cinta métrica
- Cinta adhesiva
- Rueda de trazado
- Papel liso (para dibujar el bloque)
- Cartulina para patrones o papel Manila (para el bloque final)

Cuando termine el bloque, calque cada pieza en cartulina resistente para patrones. Será su plantilla maestra. Cada vez que quiera crear un patrón de papel, calque la plantilla sobre el papel para patrones. Después podrá introducir las modificaciones necesarias según el diseño, como veremos en el capítulo 5.

Los bloques básicos se utilizan una y otra vez, por lo que conviene que sean de un material que resista el uso constante. Muchos proveedores de materiales para patronaje ofrecen cartulinas de diferentes pesos y grosorres. Para un bloque, lo ideal sería elegir una cartulina pesada.

Muchos estudiantes consideran muy complicado transportar un bloque de cartulina; en ese caso, resulta aceptable dibujar y disponer de un bloque básico en una pieza de papel blanco de patronaje y calcarlo cuando sea preciso.

BLOQUE BÁSICO DE CUERPO

El bloque básico de cuerpo se ajusta al torso y no incluye mangas ni cuello. Si se corta con precisión y se ajusta bien, puede convertirse en una camiseta, un top, una chaqueta, un chaleco o un abrigo con sólo acortar, alargar, ensanchar o estrechar la pieza durante la creación del patrón de papel.

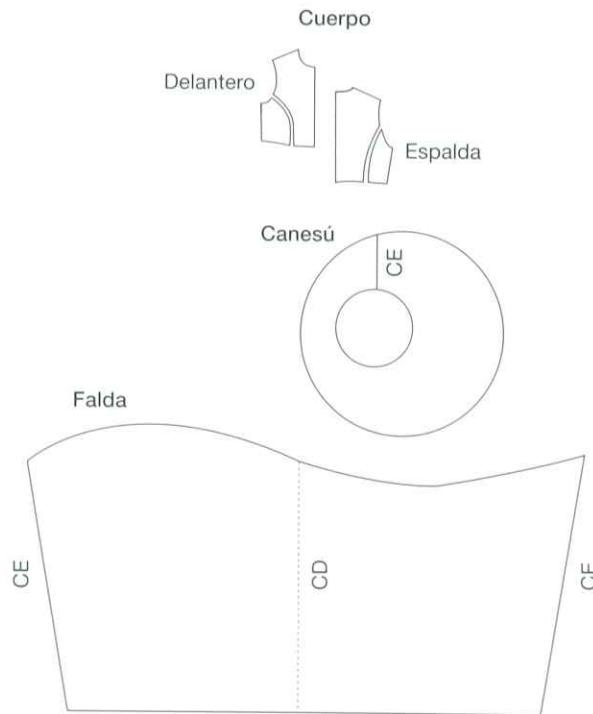
También se emplea en muchas colecciones contemporáneas para cortar piezas básicas de forma similar, o puede combinarse con otros bloques para crear diferentes prendas de una colección.



Para este vestido de la colección otoño/invierno 2008, Yves Saint Laurent combinó una forma básica de cuerpo con una falda cortada con un canesú redondo (véanse piezas del patrón, inferior derecha).



El cuerpo básico consiste en un delantero y una espalda con la forma para el cuello y las sisas, una costura en los hombros, pinzas en los hombros y en la cintura (supresión para ajustar la prenda en los omóplatos), y una costura lateral que también incorpora una pinza. Se incluyen dos pinzas delanteras para ajustar la forma más prominente del cuerpo (el busto).



MEDIDAS

Nuca a cintura	41cm	Medida desde la nuca hasta la cintura
Busto	96 cm	90 cm + 6 cm de margen
Cintura	70 cm	66,5 cm + *3,5 cm de margen
Ancho de hombros delantero	37 cm	Exacta
Ancho de hombros espalda	38 cm	Exacta
Largo de espalda	11,5 cm	Desde el cuello, entre los hombros, largo exacto
Ancho delantero (sisa)	33,5 cm	33 cm + 0,5 cm de margen
Ancho de espalda (sisa)	38 cm	37 cm + 1 cm de margen
Largo delantero de cuerpo	44 cm	Exacta
Largo de espalda de cuerpo	43 cm	Exacta
Circunferencia del cuello	38 cm	Exacta (y mínima)
Circunferencia de sisa	42 cm	38,5 cm + 3,5 cm de margen
Profundidad de sisa	17,5 cm	16,5 cm + 1 cm de margen

* Se recomienda incluir suficiente margen para el busto desde el principio: 6 cm es un punto de partida.

Nuca a cintura

En ocasiones, los patronistas dibujan el bloque del cuerpo 1 cm más corto que la medida real de nuca a cintura. Un bloque de cuerpo más corto parece más estético porque estiliza, mientras que uno más largo puede crear un exceso de tela en la cintura y hacer que la prenda parezca no ajustar bien (véase pág. 79).

41 cm

Ancho delantero (sisa) 33 + 0,5 cm margen

33,5 cm

La medida se toma 13 cm hacia abajo desde el punto del cuello situado entre los hombros (PCH), horizontalmente a lo ancho del cuerpo, entre las dos sisas delanteras. Esta medida facilita el dibujo de la media curva de la sisa delantera.

Busto 90 + 6 cm margen

96 cm

El margen se añade para garantizar la facilidad de movimientos. Si la prenda es demasiado grande, resulta más fácil meter el exceso en las costuras laterales o en el centro de espalda y delantero además de en las costuras laterales.

Ancho de espalda (sisa) 37 + 1 cm margen

38 cm

Como el ancho delantero, se mide 13 cm hacia abajo desde el punto del cuello situado entre los hombros, horizontalmente a lo ancho del cuerpo, entre las dos sisas de espalda. Es preciso añadir margen para que el material permita mover los brazos hacia adelante.

Cintura 66,5 + 3,5 cm margen

70 cm

A esta medida también se añade margen para garantizar la facilidad de movimientos. El exceso de tela se puede eliminar del mismo modo que para el busto.

Largo delantero de cuerpo

44 cm

Se mide desde el punto del cuello situado entre los hombros hasta la cintura. Es una medida que hay que tener en cuenta sobre todo si el tamaño del busto es más grande, ya que en ese caso el cuerpo delantero tendrá que ser más largo que el de espalda para evitar que la prenda suba por delante (véase pág. 55).

Ancho de hombros delantero

37 cm

Con esta medida se garantiza que los hombros de la prenda queden en el lugar adecuado porque ayuda a situar el ancho entre los dos puntos de los hombros, así como la inclinación de éstos (véase Paso 5, pág. 48). No obstante, no existe un punto exacto para tomar la medida. Las tendencias y los diseños de moda también influyen en el punto donde se toma esta medida, que variará en función del ajuste deseado en el cuerpo.

Largo de espalda de cuerpo

43 cm

Se mide desde el punto del cuello situado entre los hombros hacia los omóplatos, y después hasta la cintura. De nuevo, esta medida debe tener en cuenta sobre todo si la espalda es redondeada (en cuyo caso la medida tal vez tendría que ser más grande).

Ancho de hombros espalda

38 cm

Se mide igual que el ancho de hombros delantero. No tienen que ser medidas exactamente iguales: un ancho de hombros espalda mayor indica que la persona tiene la espalda curvada, mientras que uno más estrecho indica que la persona presenta la espalda arqueada mientras se le toma la medida.

Circunferencia del cuello

38 cm

Una medida de 38 cm es la mínima. La línea del cuello no puede ser muy justa. Después de dibujar las líneas de cuello delantera y de espalda es importante medir la circunferencia del cuello en el patrón para comprobar de nuevo si resulta cómoda.

Largo de espalda

11,5 cm

Cada empresa especifica su propia medida de largo de espalda, ya que la «silueta» o «signatura» de una prenda empieza con el ancho de hombros. La medida estándar para el mercado occidental es de 11,5 cm, mientras que en el mercado oriental es de entre 10 y 11 cm.

Circunferencia de sisa 38,5 + 3,5 cm margen

42 cm

Es una medida crucial, ya que las sisas demasiado pequeñas son muy incómodas y resulta imposible llevar la prenda.

Profundidad de sisa 16,5 + 1 cm margen

17,5 cm

La profundidad de sisa media es de 16 cm, y no debe equipararse a la plancha de plástico de un maniquí.

DIBUJAR EL BLOQUE BÁSICO DE CUERPO

Paso 1

El marco

Dibuje un rectángulo de 48 cm de ancho y 43 cm de largo como «marco» para el bloque básico de cuerpo.

$$\begin{aligned}\text{Ancho} &= \text{medida del busto}/2 + \text{la mitad de margen} \\ &= 45 \text{ cm} + 3 \text{ cm} \\ &= 48 \text{ cm}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Largo} &= \text{largo de espalda} \\ &= 43 \text{ cm}\end{aligned}$$

Divida el marco por la mitad verticalmente; el lado derecho es el delantero del cuerpo, y el izquierdo, la espalda. Marque el borde derecho del marco como el centro delantero, y el borde izquierdo como el centro de espalda. La línea central es la costura lateral.

Empiece dibujando medio bloque

Como ocurre con la mayoría de los bloques para prendas simétricas, empezará dibujando la mitad del cuerpo. Así se ahorra tiempo y se logra mayor precisión. Cuando termine el bloque podrá calcar la otra mitad en el patrón.

Dado que sólo va a dibujar la mitad del patrón, tendrá que dividir todas las medidas del ancho y la circunferencia de margen por la mitad.

Paso 2

Profundidad de sisa

La profundidad de sisa suele medir la mitad del ancho del cuerpo delantero o de espalda (más 1 cm o 1,5 cm opcionales). En este caso, la medida sería 24 cm + 1 cm. Dibuje una línea horizontal que atravesase el bloque a 25 cm por debajo de la línea superior del marco. Como puede ver, ha creado un cuadrado en relación con el cuerpo delantero o de espalda (véase cuadro sombreado, *inferior*).

Proporciones relativas del cuerpo delantero y de espalda

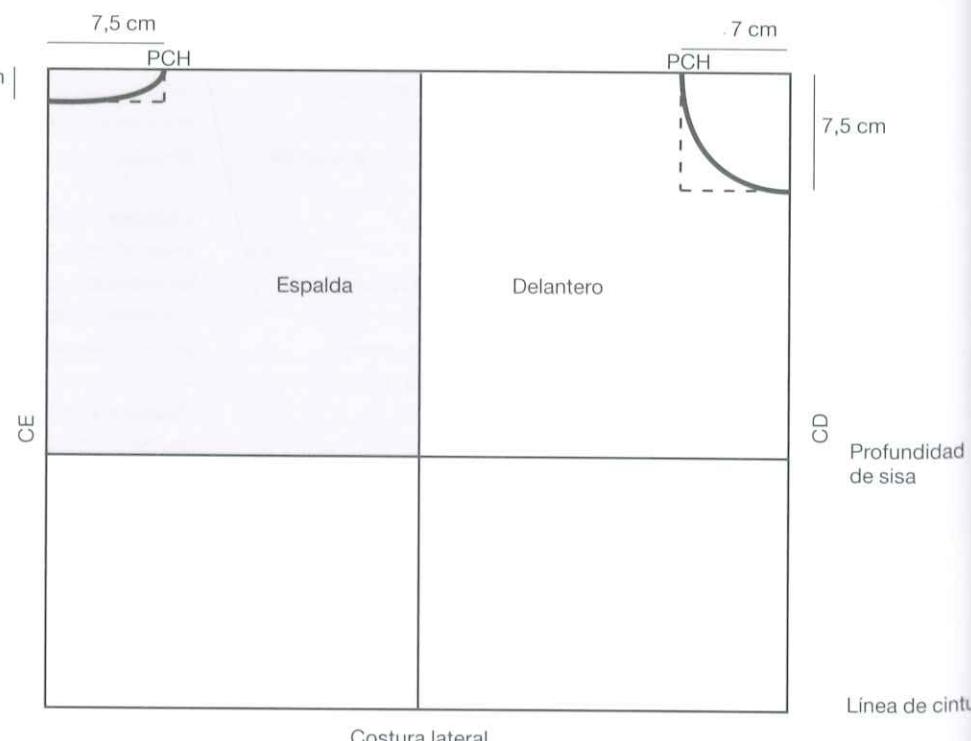
No existen reglas sobre si el delantero o la espalda deben ser del mismo tamaño o bien uno más grande que otro. Si el pecho es más grande, el cuerpo delantero tiene que ser más grande; si la persona a la que va destinada la prenda tuviera los hombros caídos, el cuerpo de espalda tendría que ser más ancho.

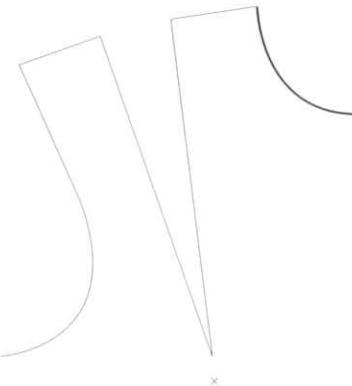
Paso 3

Abertura del cuello

Para dibujar la parte delantera de la abertura del cuello, trace una línea de puntos vertical de 7 cm desde el centro delantero (que es la mitad del ancho del cuello delantero, 14 cm). A continuación, dibuje otra línea de puntos de 7,5 cm desde el centro de espalda del marco para indicar el ancho de la abertura del cuello por la espalda.

La profundidad del delantero del cuello debería ser siempre un poco más grande (aproximadamente 0,5 cm) que el ancho del delantero del cuello, con el fin de obtener una forma ovalada. Para la profundidad del cuello en la espalda, una medida sugerida es 2,5 cm. También puede ser la medida de nuca a cintura (en este caso, desde la línea de cintura mide 41 cm o el equivalente de 2 cm desde el borde superior).

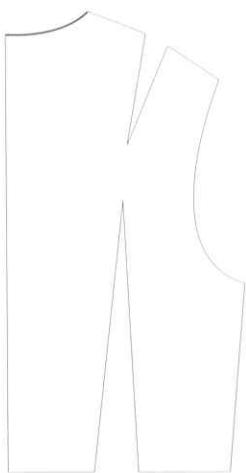




El escote

El cuello es similar a un tubo en cuanto a su forma, de manera que sería lógico suponer que el escote debería ser circular. No obstante, el cuello se adelanta ligeramente con respecto al cuerpo y, por tanto, la línea delantera del escote debería bajar (como un óvalo), ocupando la mayor parte de la medida de la circunferencia del cuello. Imagine lo incómodo que sería un cuello de camisa demasiado alto. El escote o línea del cuello del bloque debe quedar por debajo de la base del cuello, de ahí que el centro delantero del escote se llame «base del cuello».

La curva del escote de espalda, por tanto, es más corta.



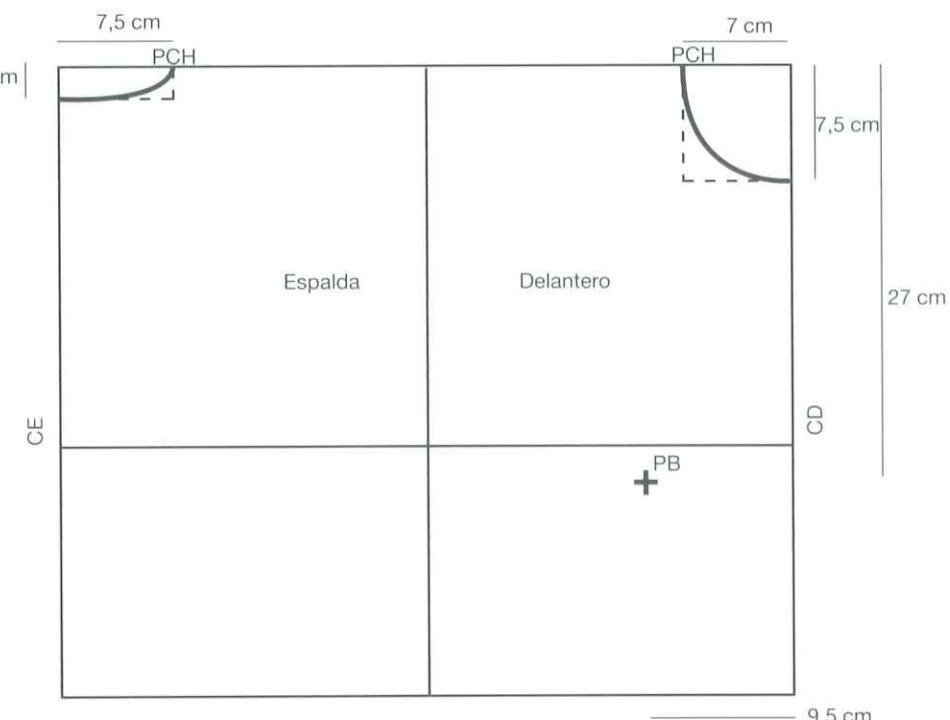
La abertura del escote de espalda es, además, más ancha que la delantera. Esto se debe a que la prenda queda más pegada al cuello que por delante. Una abertura más ancha proporciona más espacio para el movimiento del cuello.

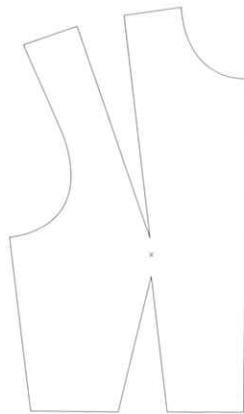
Dibuje las curvas de las dos líneas del cuello con una regla para sisas. Resulta imprescindible dibujar el escote delantero como un óvalo, no como un círculo, y el trasero como un «cuello barco».

Paso 4

Posición del busto

Marque la posición del busto a 27 cm por debajo del punto del cuello entre los hombros y a 9,5 cm desde la línea del centro delantero.





La posición del busto (PB)

Siempre debe medirse desde el punto más alto de la línea del busto. Dado que todas las pinzas delanteras se dirigen a dicho punto, una ubicación precisa garantiza un buen ajuste y una buena caída de la prenda. Las puntas de los pechos suelen tener una separación de 19-20 cm y se sitúan a 27 cm del punto del cuello entre los hombros.

Paso 5

El punto de caída

A continuación, sitúe el punto de los hombros (el punto exterior de la costura de los hombros), identificando el ancho y la inclinación de hombros.

Para situar el punto delantero de los hombros, debe realizar el siguiente cálculo:

$$\begin{aligned} \text{Ancho de hombros delantero}/2; \\ \text{por ejemplo, } 37 \text{ cm}/2 \\ = 18,5 \text{ cm} \end{aligned}$$

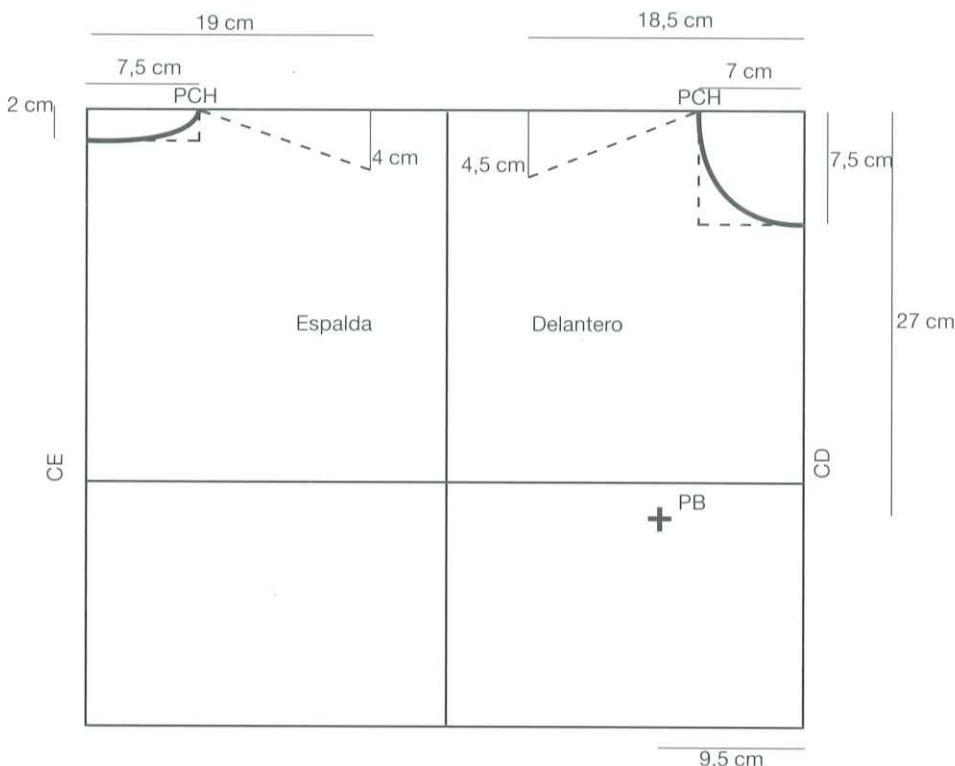
La caída delantera de los hombros es de 4,5 cm.

Dibuje una línea horizontal de 4,5 cm desde la parte superior del marco. Desde el punto del cuello entre los hombros, trace una línea recta de puntos de 18,5 cm hasta tocar la línea horizontal. Es una línea de confección provisional.

Repita el proceso para situar el punto de los hombros en la espalda. Para ello debe aplicar la siguiente fórmula:

$$\begin{aligned} \text{Ancho de hombros espalda}/2; \\ \text{por ejemplo, } 28 \text{ cm}/2 \\ = 14 \text{ cm} \end{aligned}$$

La caída de los hombros en la espalda es de 4 cm.



La caída de los hombros y la altura de las sisas

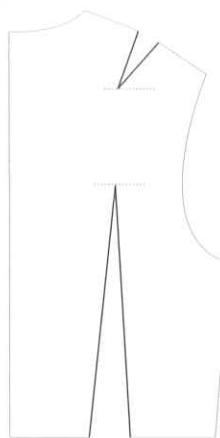
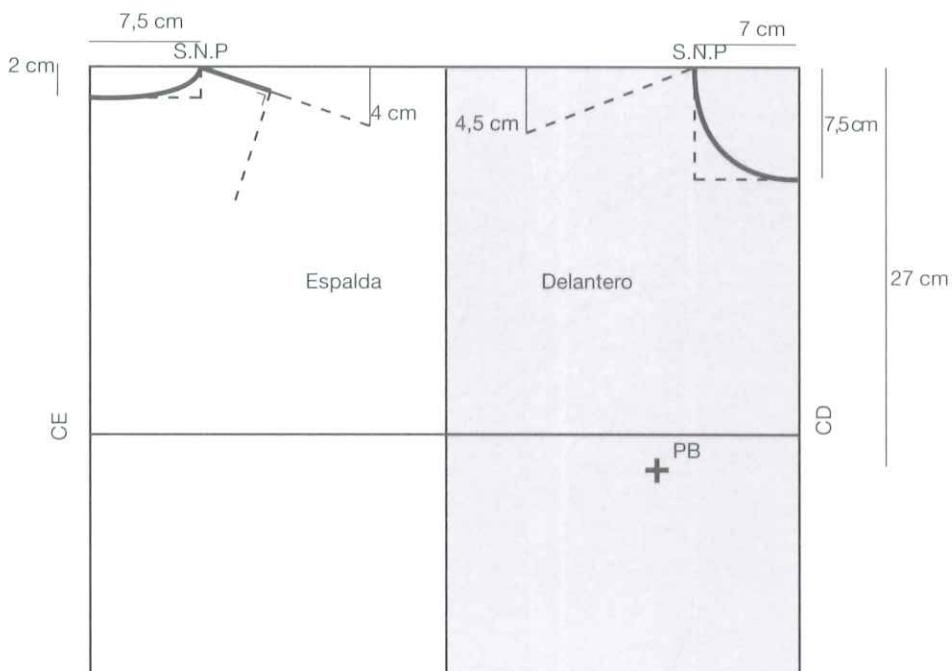
La caída de los hombros es mayor por delante que por detrás con el fin de permitir una sisa delantera más corta. La sisa de espalda es más alta (más larga) que la delantera porque incorpora la curva del omóplato. Resulta más sencillo entender la compensación de esta medida y por qué el nivel de la sisa delantera siempre es más bajo que el de la espalda si observamos una vista lateral del maniquí de la página 55.

No existe un sistema específico para calcular la caída de los hombros: es preciso ajustarla para cada persona. Las medidas que se indican aquí son sólo un punto de partida. Algunas tablas ofrecen una medida estándar (ángulo de hombros o caída de hombros). En la tabla de tallaje de la London College of Fashion (véase pág. 13), por ejemplo, se incluye una medida de 20,5° con respecto al punto del cuello entre los hombros.

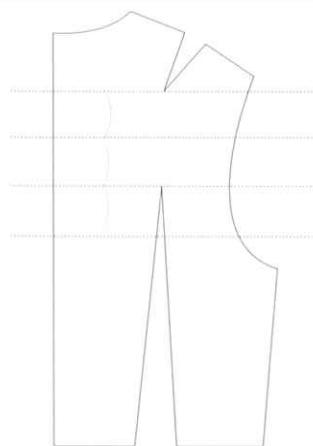
Paso 6

Pinza de hombros en la espalda

Para situar la pinza de los hombros en la espalda, mida 5 cm a partir del PCH de espalda siguiendo la línea de puntos. A continuación, marque un punto a 1,5 cm más. Entre ambos puntos, dibuje una línea de 8 cm a 90° con respecto a la línea de puntos, hacia el centro de la espalda. Cree la pinza uniendo los dos puntos que ha marcado en la línea de puntos con el extremo de la línea de 8 cm.



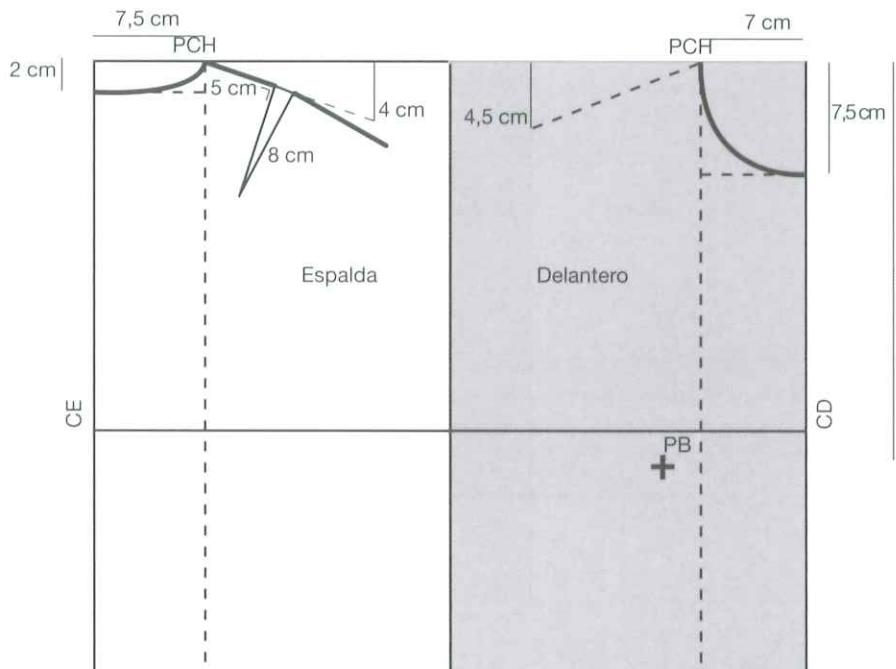
El omóplato es una forma rectangular.



Ubicación de las puntas de las pinzas traseras

La punta de una pinza debe quedar en el punto más alto de la forma subyacente. En el caso de la espalda, el punto más alto es el omóplato. Sin embargo, éste no es un punto en sí, sino una forma rectangular. La espalda, por tanto, cuenta con dos pinzas: una que apunta hacia arriba, hacia la parte superior del omóplato, y otra hacia la parte inferior.

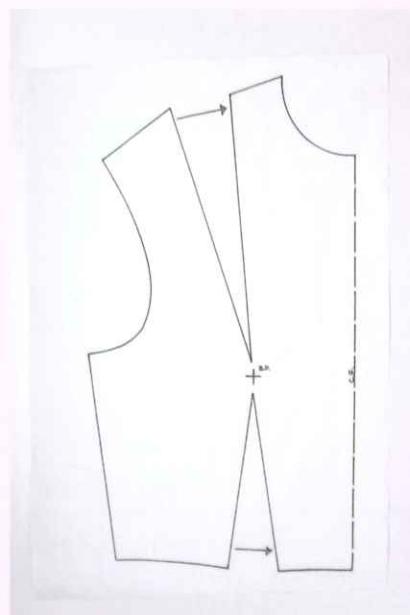
Para situar las puntas de las pinzas, podemos dividir en tres partes la profundidad desde el punto del cuello entre los hombros hasta la parte inferior de la curva de la sisa, situando la punta de cada pinza a cada lado de la sección central. Así, la pinza de hombros ocupa aproximadamente la sección más alta, el omóplato queda en la sección central y la pinza de la cintura ocupa la sección más baja.



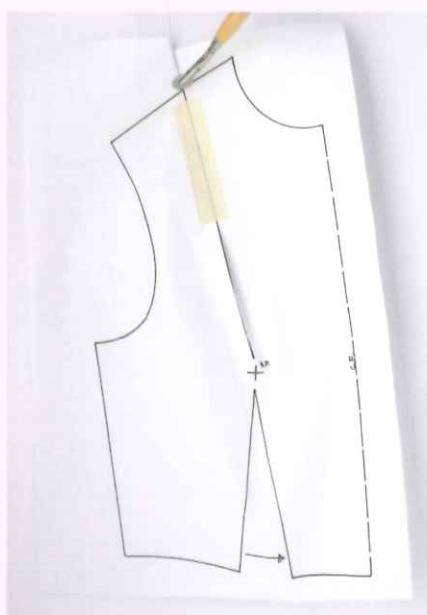
(Continuación de la pinza de hombros)

Para dibujar la costura de los hombros por la espalda, utilice cinta adhesiva con el fin de cerrar la pinza como si se hubiese cosido a máquina. Con una rueda de trazado, dibuje una línea recta desde el punto del cuello entre los hombros hasta la punta del hombro (será de unos 1,5 cm, el largo de la costura de hombros) con el fin de crear la línea de hombros. Corte la cinta adhesiva con cuidado, abra la pinza y vuelva a dibujar la forma de la línea de hombros siguiendo la línea de los agujeros que haya dejado la rueda. Verá que la línea de hombros presenta una ligera curva descendente hacia la punta del hombro (véanse imágenes inferiores).

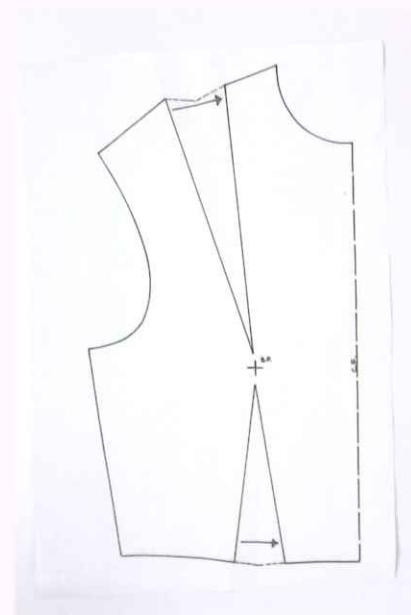
Redibujar una línea de costura interrumpida por una pinza



A la hora de dibujar una nueva costura, utilice cinta adhesiva para cerrar la pinza como si la hubiese cosido a máquina.



Con una rueda de trazado, dibuje una línea recta desde un extremo de la nueva costura hasta el otro extremo.



Corte con cuidado la cinta adhesiva, abra la pinza y vuelva a dibujar la forma de la costura siguiendo la línea de agujeros creada por la rueda de trazado.

Suprimir tela con pinzas en la espalda

En el bloque básico de cuerpo, para conseguir una buena distribución de la tela y evitar interferencias con la dirección del hilo, lo más habitual es situar las pinzas en los hombros y en la cintura. No obstante, si las pinzas discurren hacia las puntas de los omóplatos no importa si empiezan en el hombro, en la costura lateral, en la cintura, en la sisa o en el centro de espalda (ni tampoco cuántas pinzas se utilizan). La clave consiste en que cada pinza empiece en una costura y se sitúe de manera que se consiga el efecto visual deseado en la prenda.



Pinzas en los hombros y en la cintura



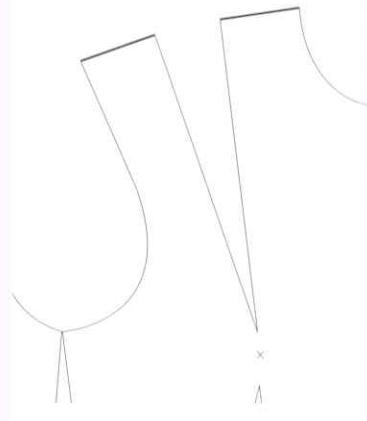
Pinzas en la sisa y en el centro de espalda



Pinzas en el cuello y en la cintura

La línea de los hombros

No existe una posición exacta para la línea de los hombros en el cuerpo humano, ni tampoco en las prendas de vestir. Algunos bloques se dibujan con la línea de los hombros ligeramente hacia la espalda, de manera que resulta menos visible cuando se ve la prenda desde delante. Otros bloques básicos sitúan la línea un poco hacia adelante. En ese caso, el punto delantero del cuello debería ser algo más bajo que el de espalda. La prenda cae desde la línea de los hombros cuando las costuras delantera y de espalda se unen; por lo tanto, la línea de los hombros es una parte crucial de la prenda.



Paso 7

Pinza de hombro delantera

Para crear la pinza de hombro delantera, mida 5 cm desde el punto delantero del cuello entre los hombros, siguiendo la línea de puntos, y trace una línea recta hacia la posición del busto, pero termine 1,5 o 2 cm antes de llegar a ese punto.

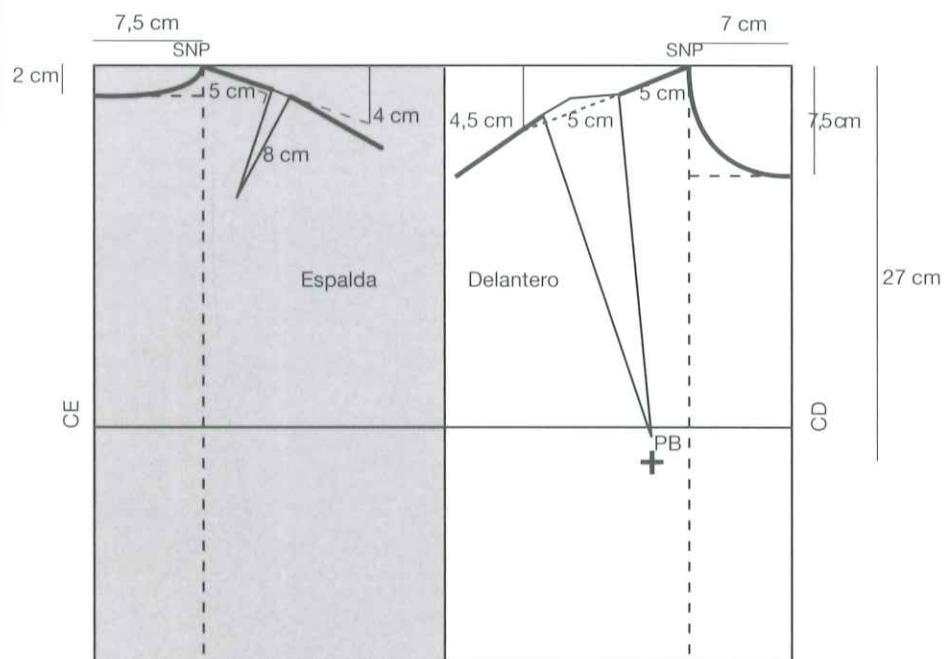
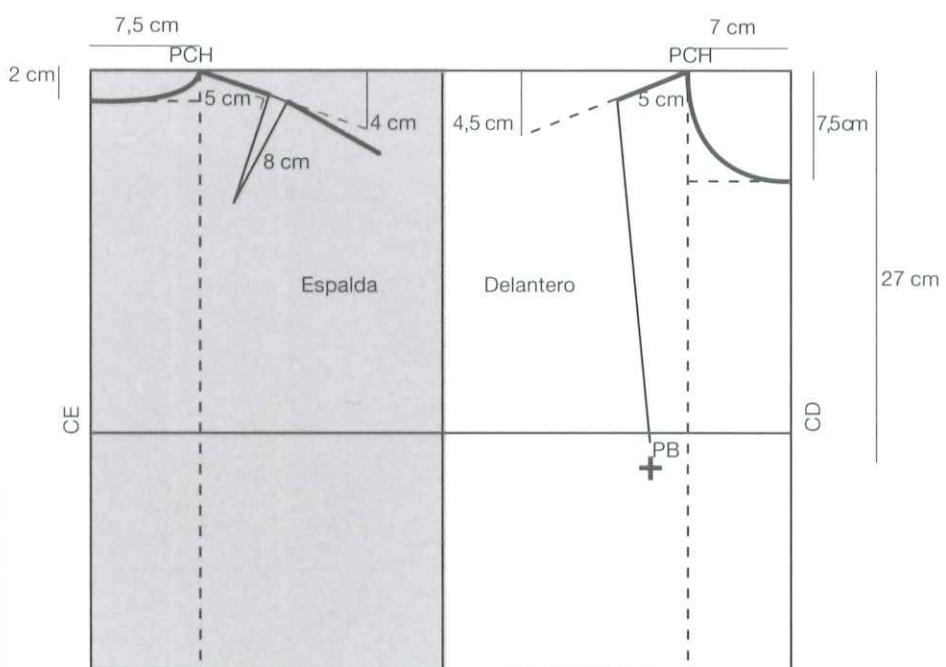
Mida 5 cm más a lo largo de la línea de puntos y trace otra línea recta que se encuentre con la primera poco antes de llegar a la posición del busto.

Ubicación de la pinza delantera en la posición del busto

Las pinzas delanteras deben terminar siempre entre 1,5 y 2 cm antes de la posición del busto.

Se trata de evitar el punto exacto donde termina la pinza. Ésta puede ser más o menos larga por cuestiones estéticas y prácticas.

Para dibujar la costura del hombro, utilice cinta adhesiva con el fin de cerrar la pinza como si la hubiese cosido a máquina. Con la rueda de trazado, dibuje una línea recta desde el punto del cuello entre los hombros (de nuevo, esta línea debería ser de 11,5 cm, el largo de la costura de hombro) para crear la línea del hombro. Corte la cinta adhesiva con cuidado, abra la pinza y vuelva a dibujar la forma de la línea del hombro siguiendo la línea de agujeros trazada por la rueda. Verá que la línea del hombro presenta una ligera curva descendente, hacia el extremo del hombro (véanse fotografías, pág. 50).



Suprimir tela con pinzas en el cuerpo delantero

El punto más alto del cuerpo delantero es el busto y, por tanto, las pinzas en esa pieza del bloque deberían apuntar hacia esa zona. Siempre y cuando eso sea así, no importará si empiezan en el hombro, en la costura lateral o en la cintura (ni tampoco el número de pinzas utilizado). La clave es que cada pinza empiece en una costura y se ubique de manera que cree el efecto visual deseado en la prenda.

En un bloque de cuerpo, para conseguir una buena distribución de la tela y evitar interferencias con la dirección del hilo, lo más habitual es situar las pinzas en los hombros y en la cintura.



Pinzas delanteras en hombro y cintura



Pinzas desde la sisa y en el centro delantero



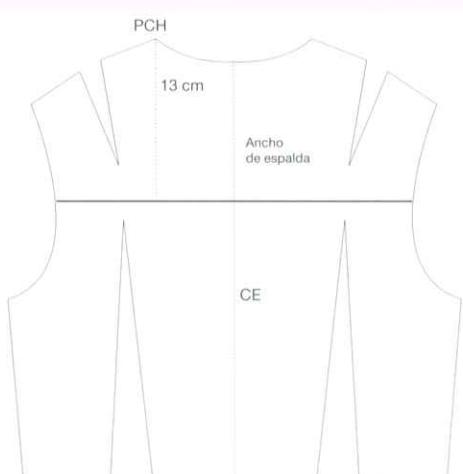
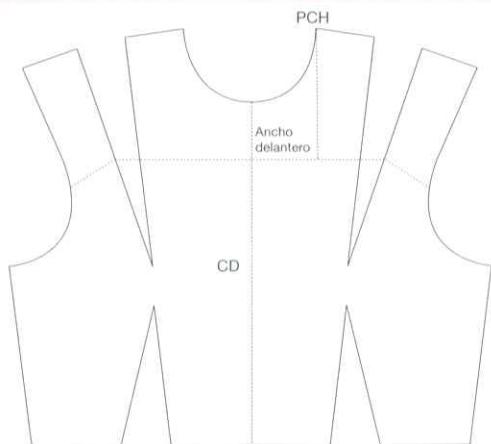
Pinzas en el escote y la costura lateral

El ancho delantero (sisa) y el ancho de espalda (sisa)

El ancho delantero (sisa) es la medida entre las dos sisas delanteras. Se mide en un punto a medio camino con respecto a la profundidad de la sisa, y representa la dirección hacia la que debería curvarse la sisa delantera. Es importante situar esta medida a medio camino de las sisas cuando se dibuje la curva de éstas: si es demasiado estrecho, el movimiento de los brazos se vería limitado. En el patronaje en plano, esa medida resultaría visible al doblar las pinzas del busto.



El ancho de espalda (sisa) es la medida entre las sisas traseras y se toma en un punto a medio camino con respecto a la profundidad de la sisa. También representa el punto medio aproximado de la curva de la sisa trasera. Si es demasiado estrecho, también limitará los movimientos de los brazos hacia adelante. Las medidas del ancho delantero y de espalda influyen directamente en lo ajustada o lo holgada que quedará una prenda.



Paso 8

Crear las sisas

Una vez ubicadas las costuras delanteras y traseras de hombros y trazada la profundidad de sisa, puede crear las sisas con la ayuda de una regla para sisas y con las medidas del ancho delantero y de espalda.

Empiece por la espalda. Calcule la mitad del ancho más la mitad de margen:

$$37 \text{ cm}/2 + 1 \text{ cm}/2$$

$$= 19 \text{ cm}$$

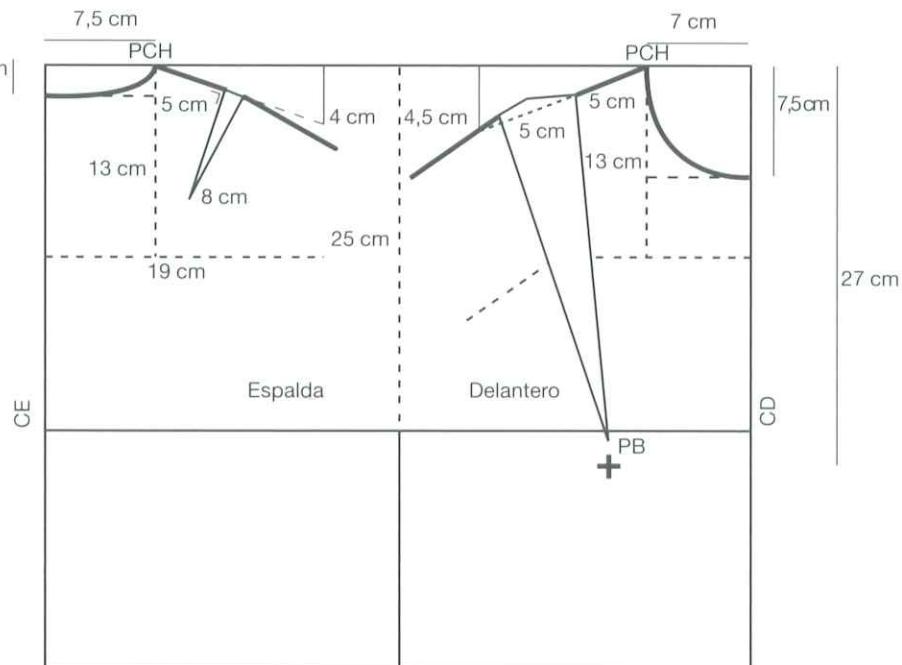
En la espalda, desde el punto del cuello entre los hombros, trace una línea descendente de 13 cm paralela al CE. Al final de esta línea dibuje otra línea a 90° desde el CE hacia la sisa. Esa línea debería medir la mitad del ancho de espalda (en este caso, 19 cm).

A continuación, calcule la medida del ancho delantero más la mitad de margen:

$$33 \text{ cm}/2 + 0,5 \text{ cm}/2$$

$$= 16,75 \text{ cm}$$

En el cuerpo delantero, desde el punto del cuello entre los hombros, vuelva a trazar una línea de 13 cm paralela al CD. Al final de esa línea, dibuje otra formando un ángulo de 90° desde el CD hacia la sisa. Esa línea debería medir la mitad del ancho delantero (16,75 cm). Esos dos puntos indican la dirección aproximada que debería tomar la curva de la sisa, pero no los puntos exactos de intersección o contacto.



Calcular el ancho delantero si hay una pinza

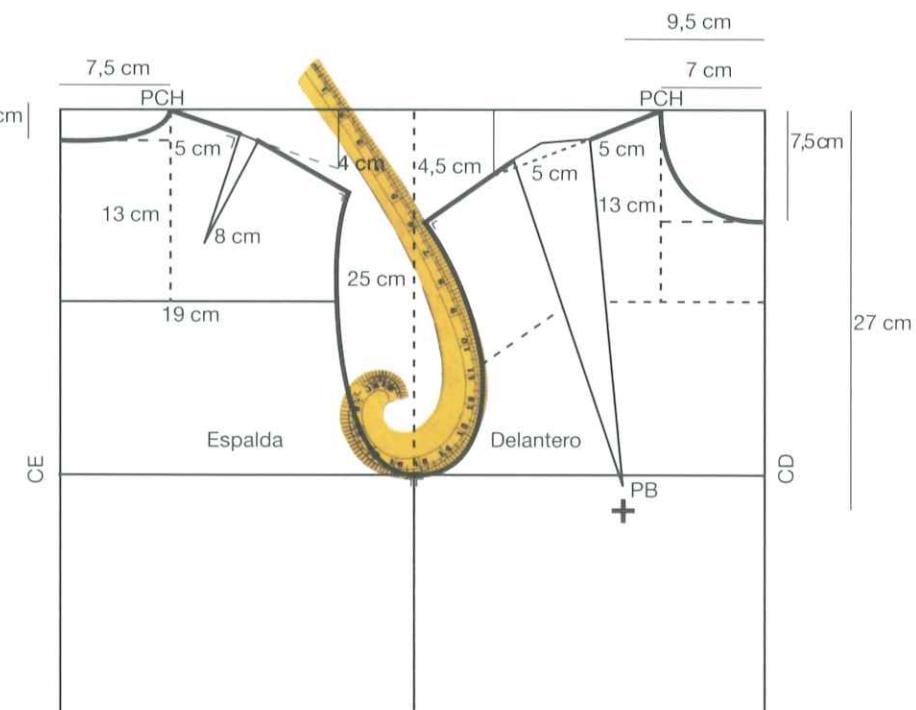
Si la pinza del busto atraviesa el ancho delantero, debe doblarla y cerrarla con cinta adhesiva antes de trazar las líneas rectas. Una vez ubicadas éstas, podrá reabrir el bloque.

Paso 9

Dibujar la curva de las sisas

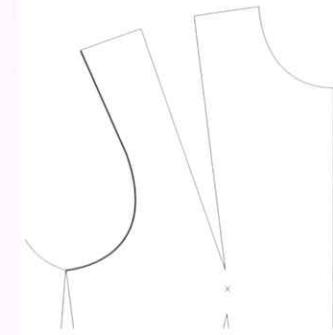
Para dibujar la curva de las sisas, tendrá que unir tres puntos: el del hombro, el extremo de la medida del ancho delantero/de espalda y el punto bajo el brazo en la costura lateral (que se encuentra en la línea que indica la profundidad de sisa dibujada en el paso 2).

Puede utilizar una regla especial para dibujar las curvas. Comience a un ángulo de 90° en ambos PCH. La sisa de espalda debería tener una curva algo más recta que la delantera.



Forma y altura de las sisas

La sisa es ovalada y se corta a partir de las piezas del cuerpo delantero y de espalda. La delantera es algo más curvada debajo del brazo que la de espalda. Una curva más recta en la sisa de espalda incorpora más tela, lo que permite que el brazo se mueva libremente hacia adelante, mientras que una cantidad inferior de tela en la sisa delantera hace que haya menos exceso de tela delante de la axila, en el punto donde ese exceso echaría a perder la línea del cuerpo.



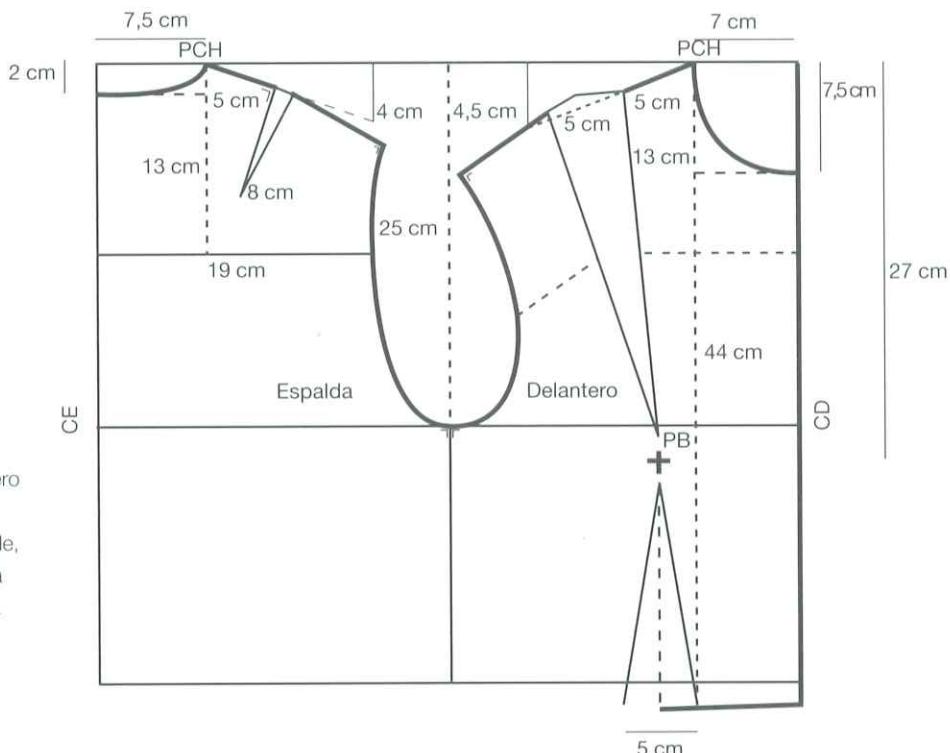
Paso 10

Pinza de cintura delantera

Para dibujar la pinza de cintura delantera, trace una línea vertical desde el busto hasta la cintura. Mida entre 2,25 y 2,5 cm a cada lado de la cintura, y a partir de esos dos puntos dibuje ambos lados de la pinza. Recuerde que debe terminar esta última a 1,5-2 cm por debajo del busto. Con estas medidas obtendrá una pinza de 4,5-5 cm de ancho.

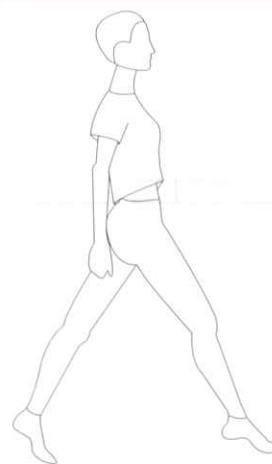
Llegados a este punto también necesita reajustar el largo del bloque del cuerpo delantero utilizando las medidas reales (en este caso, 44 cm desde el PCH). Si el busto es más grande, esa medida será más larga y, por tanto, tendrá que bajar (alargar) la línea de cintura delantera.

De nuevo, cierre la pinza con cinta adhesiva como si la hubiese cosido y vuelva a trazar la linea de la cintura antes de reabrir la pinza (véase pág. 50).



Ajustar el largo delantero (talle)

Observará que la altura de la sisa delantera es algo más corta que la de espalda. Ello se debe a la diferencia en la caída de hombros (véase Paso 5). La forma del busto hace que la mayoría de prendas femeninas tiendan a levantarse y desplazarse hacia la espalda. Aumentando el largo de la espalda del cuerpo se soluciona este desequilibrio potencial.



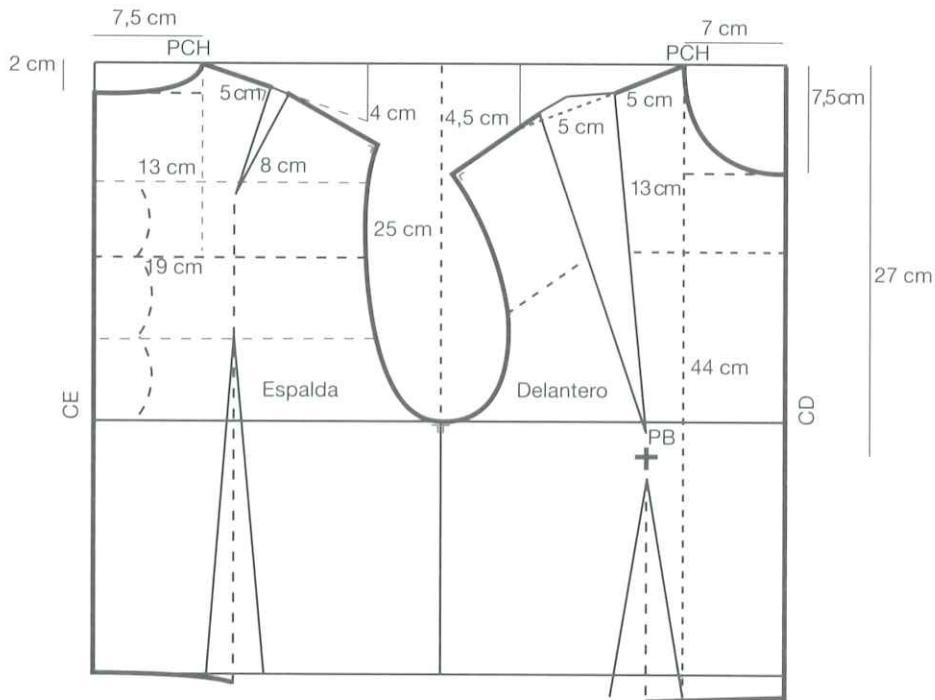
Paso 11

Pinza de cintura de espalda

Para trazar la pinza de cintura de espalda, dibuje una línea vertical desde el final de la pinza del hombro creada en el paso 6. En la línea de la cintura, mida 2 cm a cada lado hasta obtener una pinza de 4 cm.

Para encontrar el extremo de la pinza, divida la distancia entre el extremo de la pinza del hombro y la axila verticalmente en tres partes iguales (véase pág. 49). La parte superior de la tercera sección indica el final de la pinza trasera.

Dibuje la pinza desde los dos puntos situados en la línea de la cintura, ubicando la punta en el borde inferior de la sección central.



Paso 12

Pinza de costura lateral

Para completar la línea de la cintura y la posición de las costuras laterales, tenemos que calcular el ancho de cintura y eliminar el exceso de material del bloque a modo de pinzas en las costuras laterales. Basta con un sencillo cálculo. Si miramos el bloque:

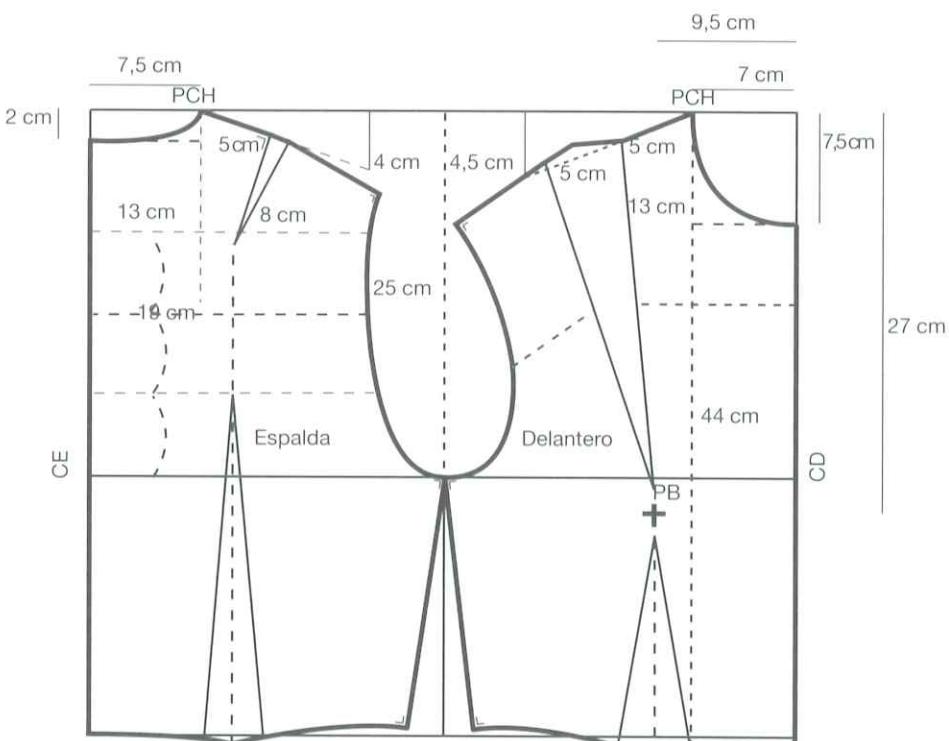
La mitad del busto + el margen = la mitad de la cintura + el margen + las pinzas de la cintura.

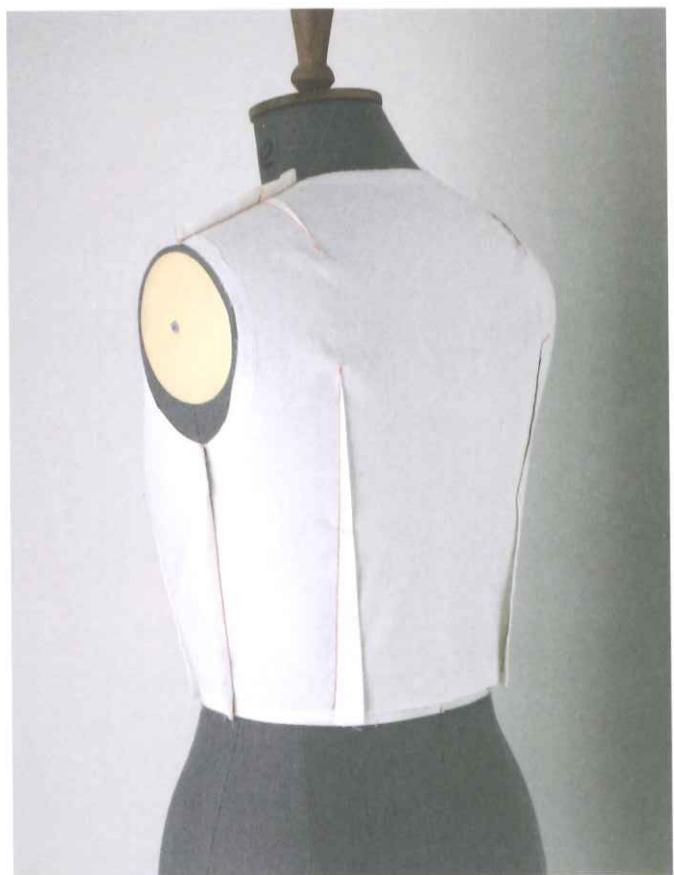
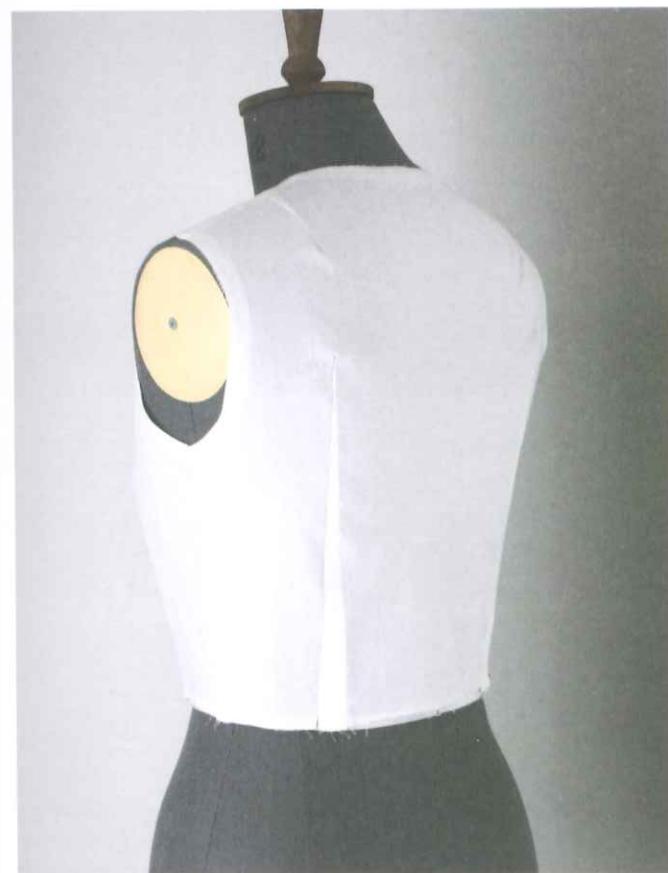
$$48 \text{ cm} = 35 \text{ cm} + 13 \text{ cm}$$

Para eliminar 13 cm de la cintura del bloque, ya habremos suprimido 5 cm de la cintura delantera más 4 cm de la espalda (= 9 cm). Todavía nos quedan 4 cm por eliminar de la cintura, y podemos conseguirlo dibujando una pequeña pinza de 2 cm a cada lado de la costura lateral, en la cintura, y dos líneas que se encuentren bajo el brazo, hasta crear la costura lateral.

Para terminar la cintura, ciérrela (así como las pinzas de las costuras laterales) con cinta adhesiva y utilice una rueda de trazado y una curva para cadera siguiendo la línea de agujeros creada con la rueda.

Corte la cinta adhesiva con cuidado, abra la pinza y vuelva a dibujar la forma de la línea de la cintura siguiendo la línea de agujeros trazada por la rueda.





El prototipo terminado a partir del bloque básico de cuerpo.

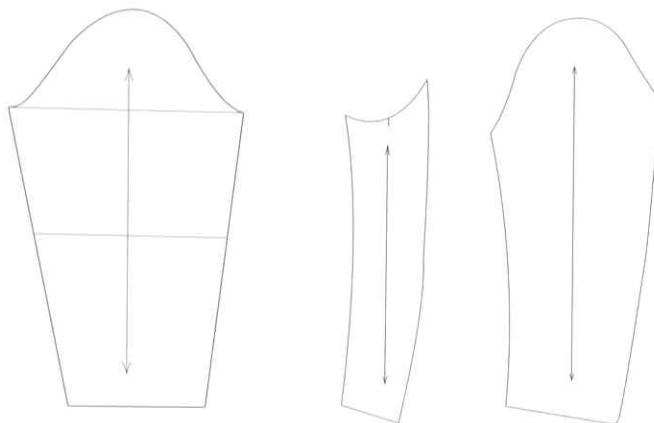
BLOQUE BÁSICO DE MANGAS

El bloque básico de cuerpo suele ir acompañado de un bloque de manga, y por lo general en más de una versión. Los bloques de mangas pueden ser para mangas de una sola pieza o de dos piezas, con o sin holgura.

Como ocurre con cualquier tipo de bloque, resulta esencial que el patronista entienda el bloque y pregunte a la persona que lo ha dibujado sobre el concepto que le ha llevado a la creación del bloque en cuestión.

La premisa básica en lo que respecta a la manga es que debe encajar en la sisa como una tapa encaja en un tarro. No obstante, el diseñador puede crear una manga más grande que la sisa, añadiendo holgura en la cabeza de la manga. El exceso de tela puede recogerse en frunces, pinzas o pliegues. Incluso es posible diseñar una manga más pequeña que la sisa y dejar expuesta una parte de los brazos o los hombros.

Para dibujar una manga, primero es necesario entender su funcionamiento (sobre todo en relación con el movimiento de los brazos). Existen cinco medidas que necesitan todos los patronistas para dibujar una manga, y cada una ejerce un efecto distinto en el movimiento: la altura de la corona; el ancho, el largo y la ubicación del codo, y el ancho de la muñeca.



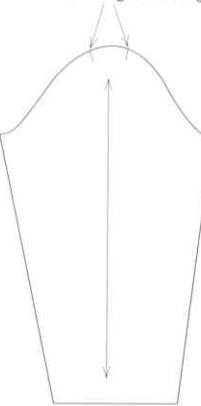
Una manga de una pieza encaja dentro de la sisa del cuerpo básico. La dirección del hilo discurre por el centro de la manga, que tiene una costura bajo el brazo.

Una manga de dos piezas también encaja dentro de la sisa del cuerpo básico. Tiene dos costuras, lo que permite darle más forma.

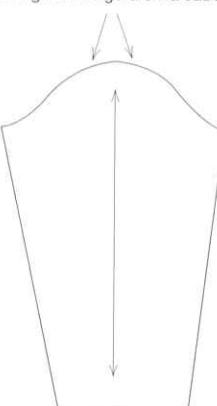
Holgura de la cabeza de la manga

La holgura es un margen extra de tela que se puede añadir a la cabeza de la manga (la parte superior) para que encaje en la curva del hombro. Esta tela extra se «esconde» en la parte superior de la sisa, ya sea mediante una línea de frunces o con pliegues pequeños. La cantidad de holgura depende del tipo de manga y de la tela que utilice. Así, un par de mangas a medida se ajustan perfectamente a los brazos y, por tanto, necesitan un poco de holgura para alojar la forma de la parte superior de los hombros. En cambio, una manga de camiseta necesita poca o ninguna holgura porque no queda tan ajustada y el material suele ser elástico.

Cabeza de la manga con holgura



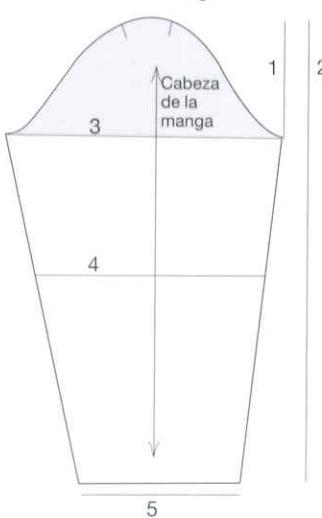
Manga sin holgura en la cabeza



A la cabeza de la manga se le puede añadir holgura, o un margen extra para la tela, con el fin de crear una pieza completa de cabeza de manga en un par de mangas a medida.

Una cabeza de manga sin holgura resulta más adecuada para una camisa informal.

Corona de la manga

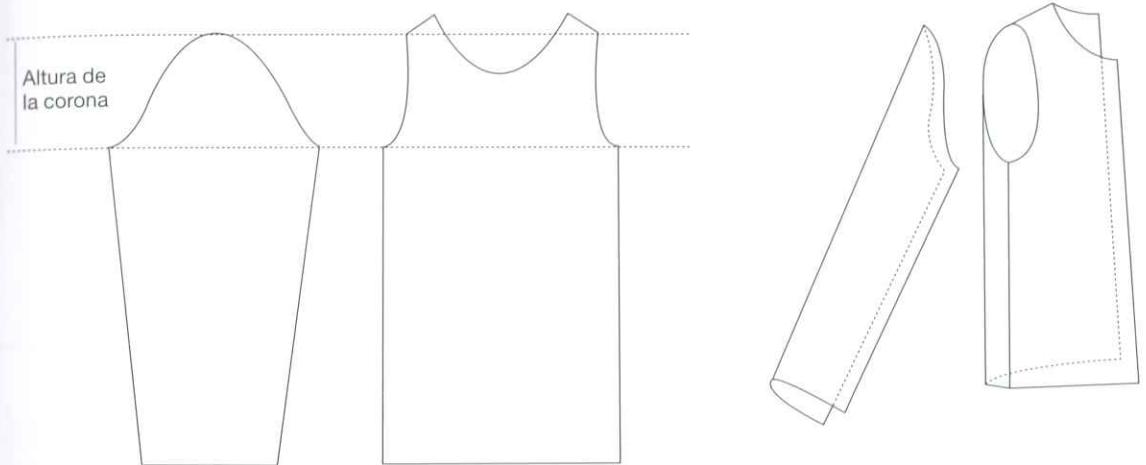


- 1) Altura de la corona
- 2) Largo de la manga
- 3) Ancho de la manga
- 4) Codo
- 5) Muñeca

Existen cinco medidas básicas que necesita antes de dibujar una manga, y cada una depende de las demás.

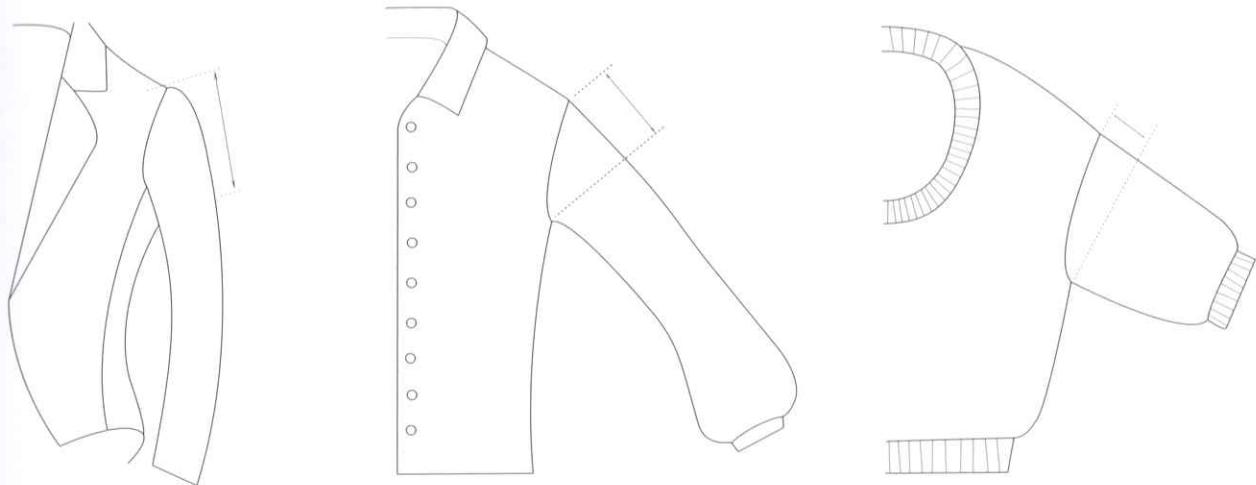
CORONA DE LA MANGA

La corona de la manga es la parte superior de la manga (por encima del ancho de ésta). Su altura no tiene por qué ser la misma que la profundidad de la sisa. Depende de la altura de corona que se desee, y determinará el ajuste y el aspecto de las mangas.



Para calcular la altura de la corona, coloque una prenda plana y observe el «levanté» de la manga, o cuánto se puede subir el brazo antes de que la costura lateral se levante y la prenda pierda su forma. Trace líneas a 90° con respecto al pliegue de la manga, o por encima de la costura de la sisa, y hasta el punto en el que la manga se encuentra con la axila.

La altura de la corona responde a cuestiones estéticas y prácticas.



Una prenda ajustada,
a medida, suele tener
una corona alta.

Una prenda semiajustada,
como una camisa o un vestido,
cuenta con una corona de altura media.

Las prendas holgadas
e informales suelen
tener una corona baja.

Corona de manga alta

Consideraciones estéticas: una corona de manga alta otorga un aspecto muy ajustado a la prenda, ya que no hay exceso de tela alrededor de la axila. La manga se confecciona de manera que quede ajustada casi por completo a la forma de los brazos cuando éstos se encuentran estirados a los lados del cuerpo de forma natural. Se emplea sobre todo en chaquetas y abrigos entallados.



Dibujos de taller

Cuando realice un dibujo de taller o plano, es imprescindible dibujar la manga con precisión de modo que el patronista identifique la altura de la corona.

Consideraciones prácticas: una corona de manga alta combinada con una manga muy ajustada restringe el movimiento de los brazos en dirección ascendente. Cuando se levanta el brazo, la costura lateral de la prenda sube en la misma dirección. En el caso de una chaqueta o un abrigo con las mangas ajustadas, el movimiento resulta incómodo a menos que la prenda esté desabrochada. Por muy estéticas y perfectas que resulten unas mangas ajustadas y a medida, pueden no ser prácticas en ciertas situaciones.



Corona de manga media

Consideraciones estéticas: una corona de manga media hace que quede una pequeña cantidad de tela bajo el brazo. En consecuencia, las prendas con este tipo de manga tienen que ser de una tela más ligera que las prendas ajustadas. Una altura de corona media es la que se emplea en prendas menos entalladas, como vestidos y camisas.



Consideraciones prácticas: una prenda con una corona media resulta más cómoda que una con la corona alta. Una pequeña cantidad de tela sobrante bajo el brazo permite levantar éste más alto antes de que la costura lateral se mueva.

Corona de manga baja

Consideraciones estéticas: las prendas con una corona de manga baja tienen la mayor cantidad de margen de tela bajo el brazo, en claro contraste con una corona de manga alta. El resultado es un aspecto más informal y deportivo.

Consideraciones prácticas: el exceso de tela bajo el brazo en una prenda con una corona baja permite mucha más libertad de movimientos antes de que la costura lateral empiece a levantarse.



Calcular la altura de la corona de la manga

Es preciso calcular la altura de la corona de la manga para permitir cierta flexibilidad de movimientos, y también puede ocurrir que sea necesario ajustarla en función del diseño de un estilo ajustado, semiajustado o informal. Un método para calcular la altura de la corona consiste en dividir la medida de la sisa por cuatro para una altura media y después añadir entre 4 y 6 cm para una corona más alta, o bien restar entre 4 y 6 cm para una corona más baja:

Medida total del brazo	= 45 cm
Altura de la corona de la manga más alta	= de 15 a 17 cm (11,25 cm + de 4 a 6 cm)
Altura de una corona de manga media	= 11,25 cm (45 cm/4)
Altura de la corona de manga más baja	= de 5 a 7 cm (11,25 cm – de 4 a 6 cm)

Éste es el método de cálculo que utilizaremos en este capítulo.

Cálculo de la altura de la corona de la manga en la industria

Las salas de patronaje suelen tener su propio sistema para calcular la altura de la corona de la manga. De media, si la medida total de la sisa es de 45 cm, se aplican las siguientes fórmulas:

Corona alta	= 16 cm y más (no existe un límite)
Corona media	= de 8 a 15 cm
Corona baja	= de 0 a 7 cm

ANCHO DE MANGA

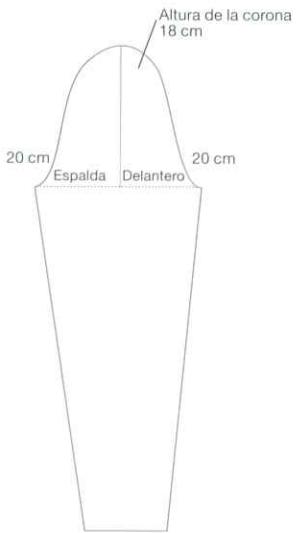
El ancho de la manga está directamente relacionado con la altura de la corona y con la anchura del bíceps.

La altura de la corona

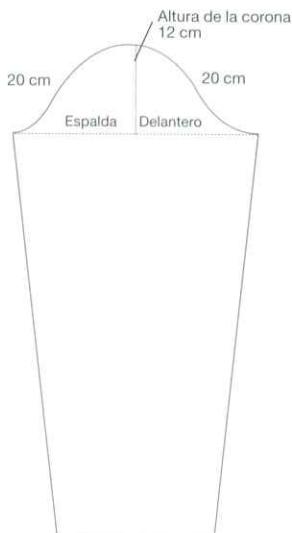
La norma general es que «cuanto más alta es la corona, más estrecha es la manga». Si, por ejemplo, las sisas delantera y de espalda son de 20 cm cada una, y por consiguiente la cabeza de la manga también mide 20 cm de largo de manera que sisa y manga encajen a la perfección, una corona de manga alta dará como resultado una manga estrecha, y una corona baja proporcionará una manga más ancha.

Medida del bíceps

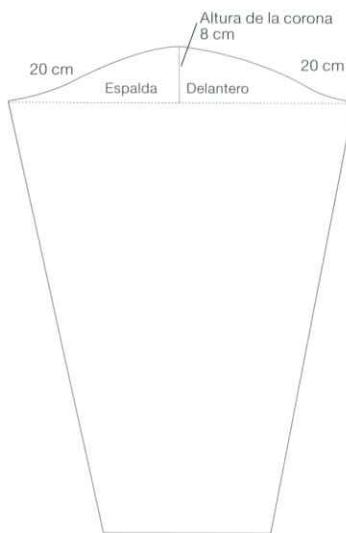
La medida del bíceps aporta el ancho mínimo de la manga. Por tanto, influye directamente en la altura de la corona, ya que el ancho de manga puede ser más grande que el bíceps, pero no más pequeño. Con las medidas del bíceps y de la cabeza de la manga podemos calcular la altura de la corona de manga más alta. Una altura de la corona menor dará como resultado una manga más ancha que la medida del bíceps.



La altura de la corona de esta manga es de 18 cm, mientras que la cabeza de la manga mide 49 cm. El resultado es una corona alta.



La altura de la corona es de 12 cm, mientras que la cabeza de la manga sigue midiendo 49 cm. El resultado es una corona media.



Aquí, la altura de la corona es de 8 cm y la cabeza mide 40 cm. El resultado es una corona baja.

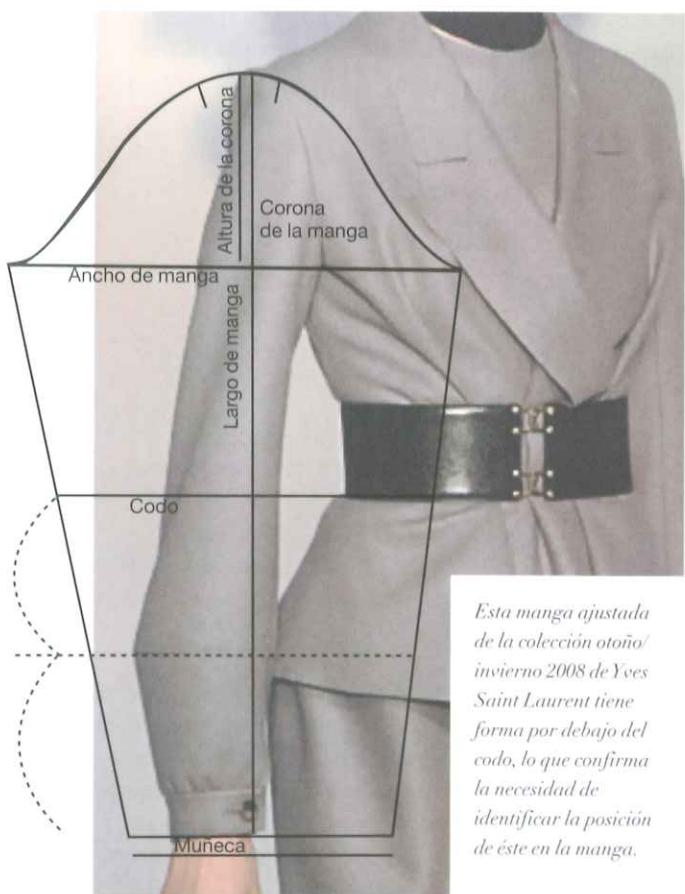
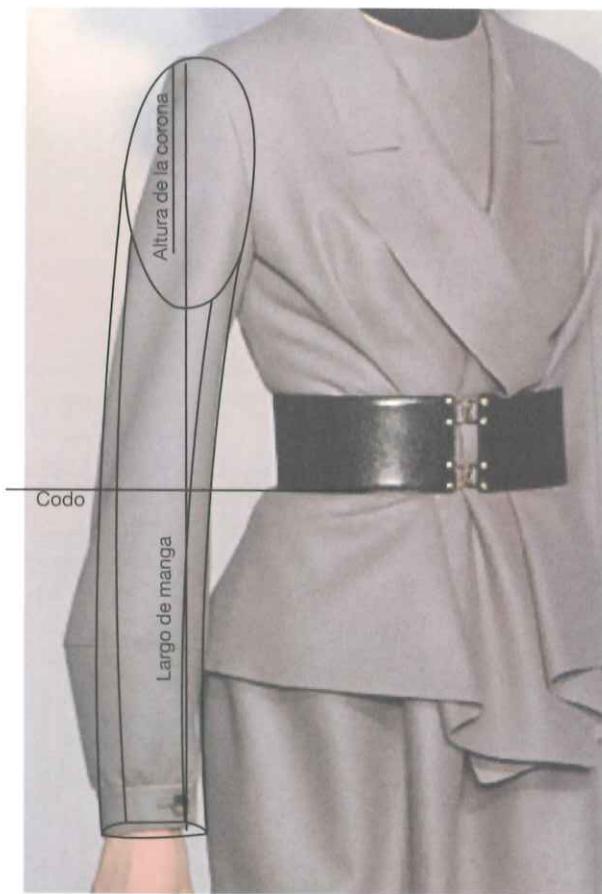
Comprobar la altura de la corona en el bloque

Resulta recomendable comprobar la altura de la corona en el bloque antes de empezar a trabajar. De ese modo, sabrá si tiene que volver a dibujar la manga o seleccionar un bloque distinto.

EL CODO

La medida del codo se toma desde el extremo del hombro hasta el codo. Existen cálculos para ubicar la posición de este último. Como norma general, si divide la costura bajo el brazo por dos, el codo se sitúa entre 1,5 y 2 cm por encima del punto medio.

Más necesario aún es conocer la posición del codo para confeccionar una manga en dos piezas, ya que se trata de permitir el movimiento del brazo hacia adelante desde la línea del codo hacia abajo.

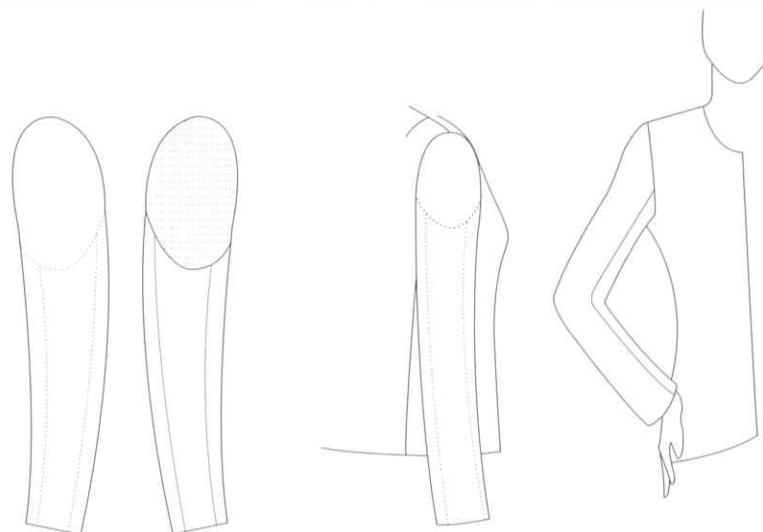


Esta manga ajustada de la colección otoño/invierno 2008 de Yves Saint Laurent tiene forma por debajo del codo, lo que confirma la necesidad de identificar la posición de éste en la manga.

La anatomía humana y la manga

Cuando los brazos cuelgan en una posición relajada, no están perfectamente rectos, sino que tienden a doblarse hacia adelante por el codo. Los brazos están diseñados de forma natural para oscilar hacia adelante a partir del codo.

Una manga de una pieza es básicamente un tubo recto de tela con una sola costura recta. Si no es ceñida, tenderá a arrugarse en el codo. La solución es la manga de dos piezas, con dos costuras (una a cada lado del tubo) que se moldean a la altura del codo. Una prenda ajustada, como una chaqueta a medida, casi siempre tiene mangas de dos piezas.



LA MUÑECA

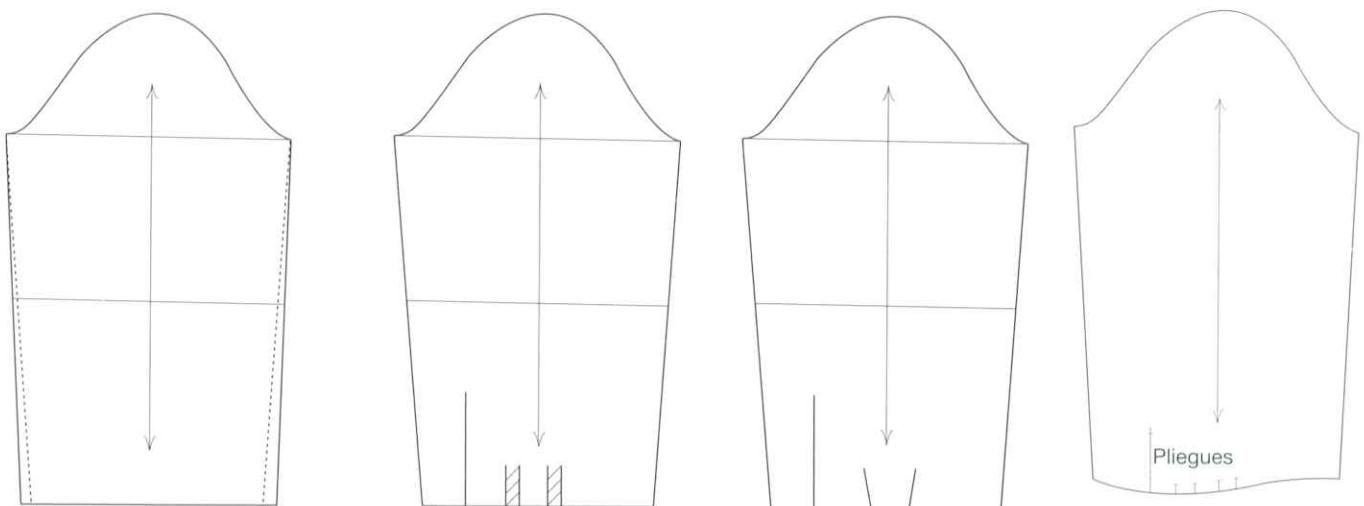
La manga termina en la muñeca (abertura de la manga en la industria textil). En la mayoría de los bloques se dibuja como una línea recta, paralela al ancho de la manga, si puede ser tan amplia como el bloque. La medida real de la muñeca, sin embargo, será mucho más pequeña. Es preciso encontrar un método para reducir la abertura de la manga de manera que se ajuste alrededor de la muñeca.

Un método consiste en reducir el ancho de la manga estrechando las costuras laterales hacia el puño. Sin embargo, conviene no ser muy drásticos, porque las costuras laterales quedarían al bies y serían difíciles de coser. Además, así se reduciría el ancho de toda la manga sin tener en cuenta otras medidas, como la del codo. Existen varias alternativas para reducir la abertura de la manga.

Las costuras bajo el brazo pueden reducirse 1 o 2 cm a ambos lados, y se puede coser una pinza pequeña en la parte posterior de la manga. Se trata de añadir una pinza en la costura lateral trasera, al nivel del codo, con lo que se logra reducir el ancho de la manga en el puño. El efecto es similar al de dar forma a la manga de dos piezas.

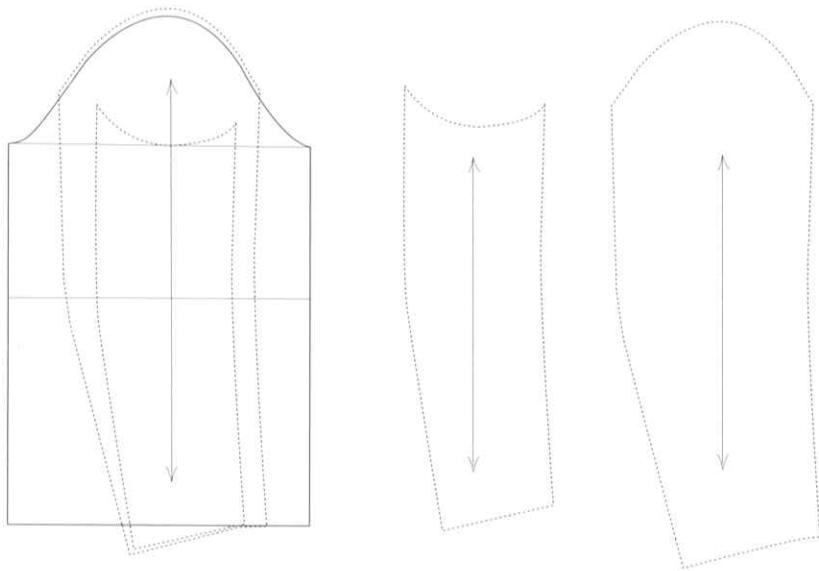
Calcular la abertura de la manga

La muñeca es más estrecha que la circunferencia de la mano, que suele medir de 20 a 22 cm en el caso de la mayoría de adultos. Por tanto, la abertura de la manga tiene que ser lo bastante ancha como para permitir que pase la mano, o hacer que se abra de algún modo (por ejemplo, añadiendo un puño y una abertura en la costura a la altura de la muñeca).



Puño

Es posible crear un puño y recoger el exceso de tela plegada en una costura. La ilustración de la izquierda muestra el estrechamiento del largo de la manga para coincidir con la profundidad del puño + 2 cm. De ese modo, se permite que la manga cuelgue sobre el puño de manera más natural. La parte posterior de la manga también se puede curvar más para realzar el «abullonado» de la manga.



Manga inferior

Manga superior

La manga se puede convertir en una manga de dos piezas, y el exceso de tela se retira en las costuras adicionales.

LÍNEA CENTRAL DE LA MANGA

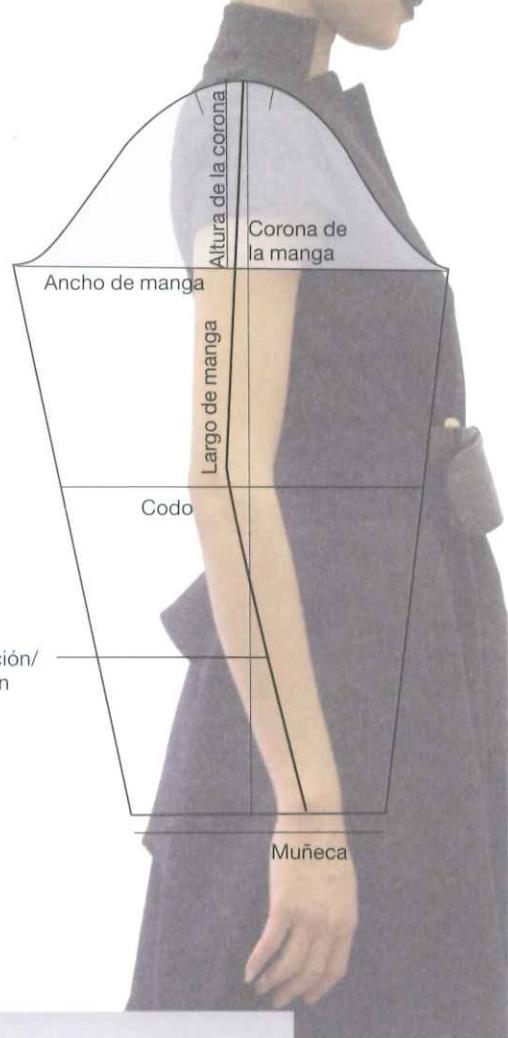
Una línea vertical desde el extremo del hombro hasta el hueso de la muñeca separa las partes delantera y trasera de la manga. Resulta útil situar esa línea para comprobar la proporción y el equilibrio de la manga.

Para una manga de una pieza, esa línea suele actuar como una primera versión de la confección o la dirección del hilo y como guía para una escuadra.

En una manga de dos piezas, sin embargo, esa línea oscila hacia adelante entre 1,5 y 2 cm desde el extremo del hombro hasta la muñeca (en función de la oscilación del brazo).

Si entiende el funcionamiento de la manga, debería ser capaz de seleccionar el bloque de manga más adecuado y adaptarlo en función del ancho, la altura de la corona y el tipo de prenda (ajustada, semiajustada o informal).

Muchos patronistas, sin embargo, deciden preparar primero el patrón del cuerpo, después el prototipo y finalmente dibujar una manga a partir de cero con las medidas de la sisa. En este capítulo aprenderemos a crear una manga en 12 pasos utilizando esas medidas.



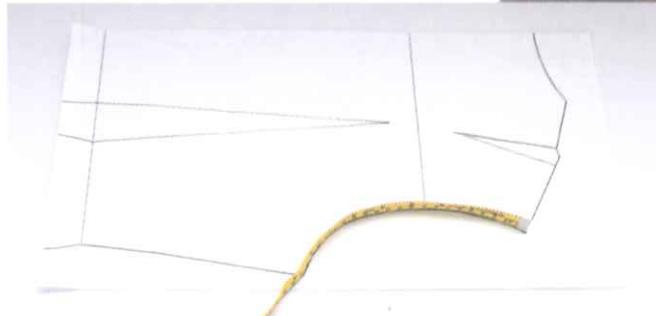
DIBUJAR EL BLOQUE BÁSICO DE LA MANGA

Paso 1

Medir las sisas delantera y de espalda

Mida las sisas. Para este ejemplo tomaremos las siguientes medidas:

Sisa delantera	= 22 cm
Sisa de espalda	= 23 cm
Medida total de la sisa	= 45 cm



Para medir una curva, utilice una cinta métrica colocada de lado.

Paso 2

Calcular la altura

de la corona de la manga

Calcule la altura de la corona según el diseño deseado, el aspecto y el nivel de comodidad. Aplique la siguiente ecuación:

En el caso de una manga para una chaqueta ajustada con una corona de manga alta, el cálculo sería como sigue:

$$\begin{array}{rcl} \text{Sisa} & & \text{Sisa (45 cm)} \\ \hline & + 0 - (\text{de } 4 \text{ a } 6 \text{ cm}) & = 11,25 \text{ cm} \\ 4 & & 4 \end{array}$$

$$+ 5 \text{ cm} = 16,25 \text{ cm}$$

+ = corona alta
- = corona baja

Paso 3

Establecer la posición del ancho de manga

Tome una pieza de papel (de aproximadamente 100 x 50 cm) y trace una línea vertical de entre 60 y 70 cm con una regla larga. Como alternativa, puede doblar el papel por la mitad y realizar una pequeña marca en la parte superior del pliegue para indicar dónde empieza la manga. Mida la altura de la corona (16,5 cm) desde la parte superior de la línea (o la marca) y, a continuación, utilice una escuadra para trazar una línea horizontal a 90° para obtener el ancho de manga.

Dibujar la manga en una pieza

Dado que la manga no es simétrica, el bloque para ella se dibuja en una pieza y no en una mitad.

16,5 cm

16,5 cm = altura de la corona

Paso 4

Indicar la parte superior de la corona

En la parte superior de la línea, trace una línea de 10 cm a 90° para indicar la parte superior de la corona. Le ayudará a dibujar una línea uniforme en la parte superior de la manga y a evitar un pico pronunciado. Llegados a este punto, debería decidir qué lado es el delantero y cuál es el trasero de la manga (no existen reglas sobre cuál debe ser cada uno).

10 cm

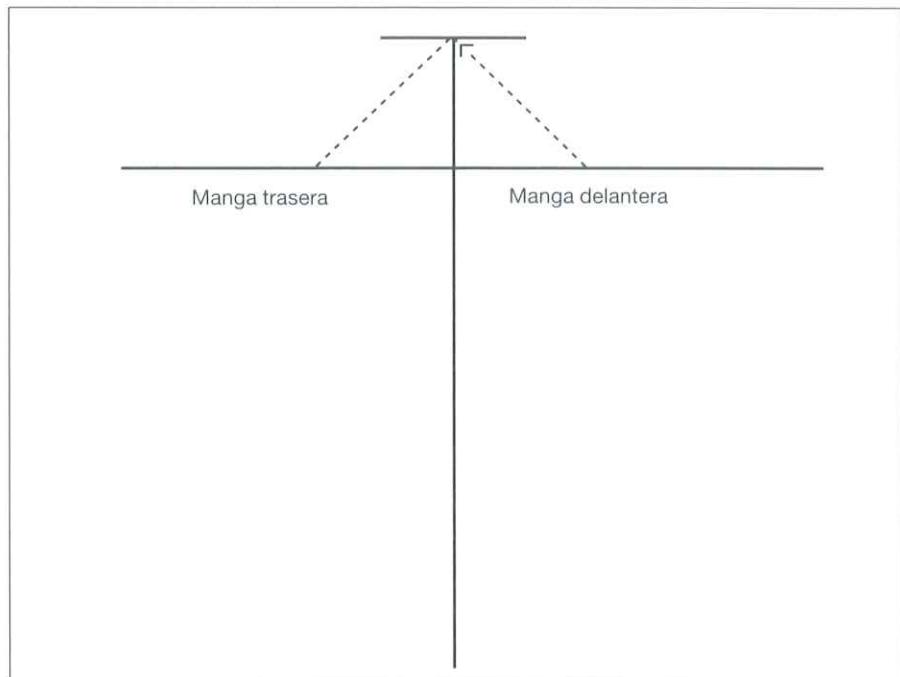
Manga trasera

Manga delantera

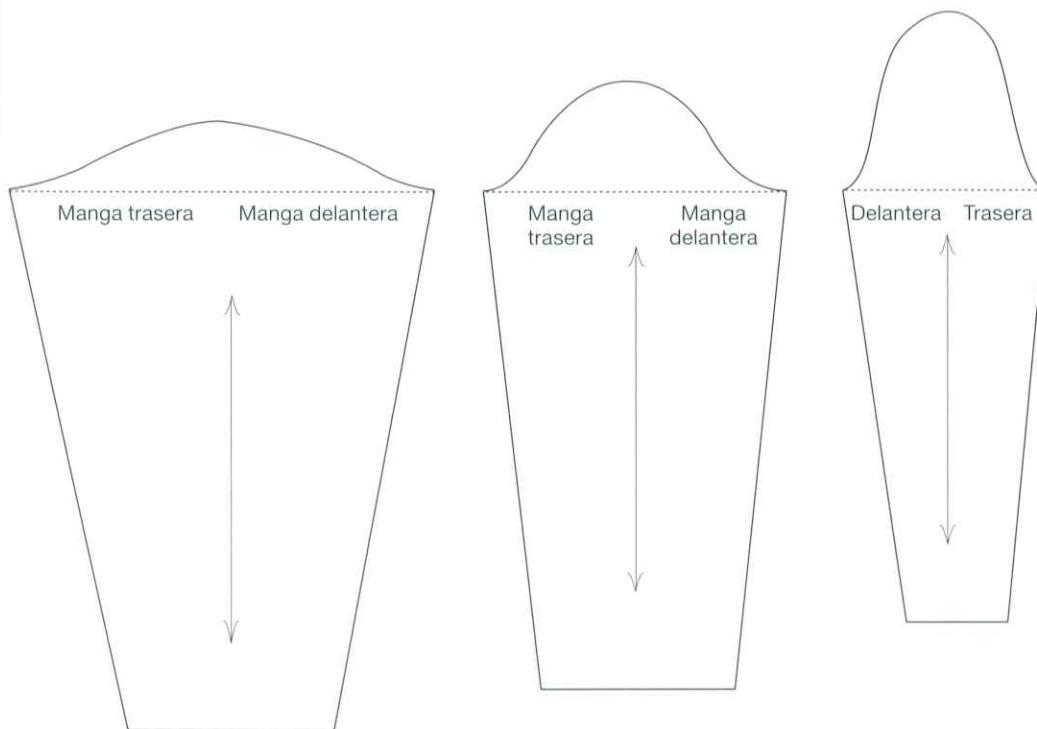
Paso 5**Establecer el ancho de manga**

Desde la parte superior de la manga, trace una línea recta de la misma longitud que la sisa delantera menos 1 cm (22 cm – 1 cm) hasta que toque la línea que indica el ancho de manga. El ajuste de 1 cm es para compensar el alargamiento de la línea cuando se curva, en una fase posterior (véase Paso 8). Una línea curva siempre será más larga que una recta cuando cubra la misma distancia entre dos puntos.

Dibuje una linea recta (23 cm – 1 cm) para la parte posterior de la manga siguiendo el mismo proceso.

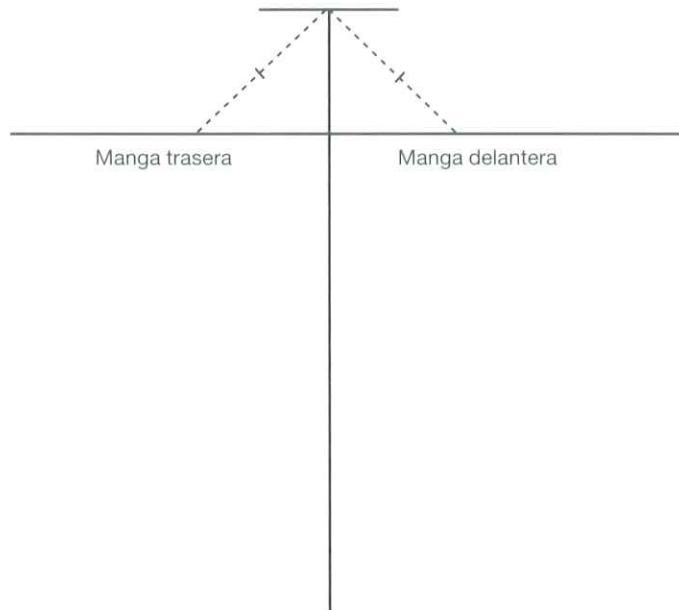
**Paso 6****Comprobar el ancho de manga**

Mida el ancho de manga, que es la distancia entre los extremos de las dos líneas que acaba de dibujar. Compare la medida con la del bíceps en la tabla de tallaje: si es demasiado ancha, eleve la altura de la corona para estrechar la manga; si es demasiado estrecha, reduzca la altura de la corona para ensanchar la manga.

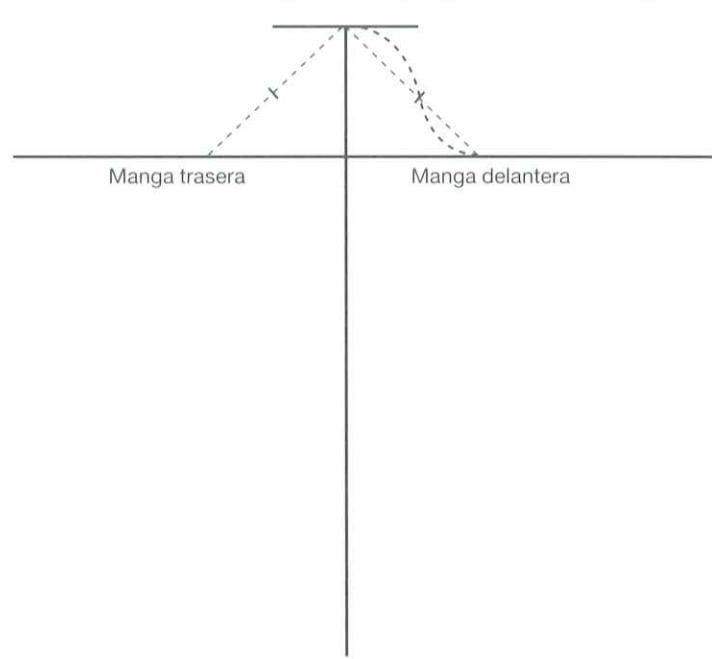


Paso 7**Comenzar a dar forma a la sisa**

Marque un punto en el centro de las dos líneas para indicar el reverso de la curva de la manga. No es un punto exacto, y no es necesario que la línea de la sisa final toque esos dos puntos.

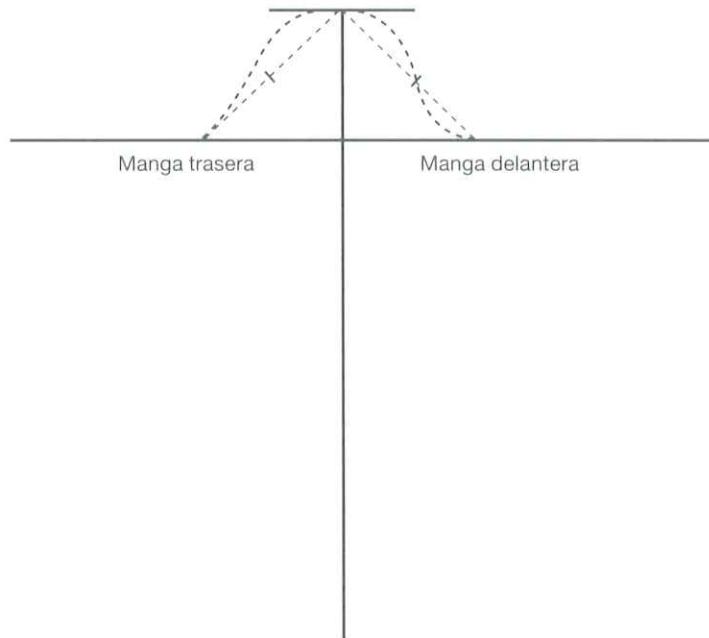
**Paso 8****Dibujar la curva de la sisa delantera**

Con una regla curvada (a ser posible, especial para sisas), dibuje una curva uniforme para el delantero de la manga. Dele la vuelta a la curva en el punto central para terminarla. La parte superior de la curva debería ser más ancha (más recta) para albergar la forma de la parte superior del brazo, mientras que el reverso de la curva debería ser más profundo (más curvado) con el fin de que quede menos tela bajo el brazo.

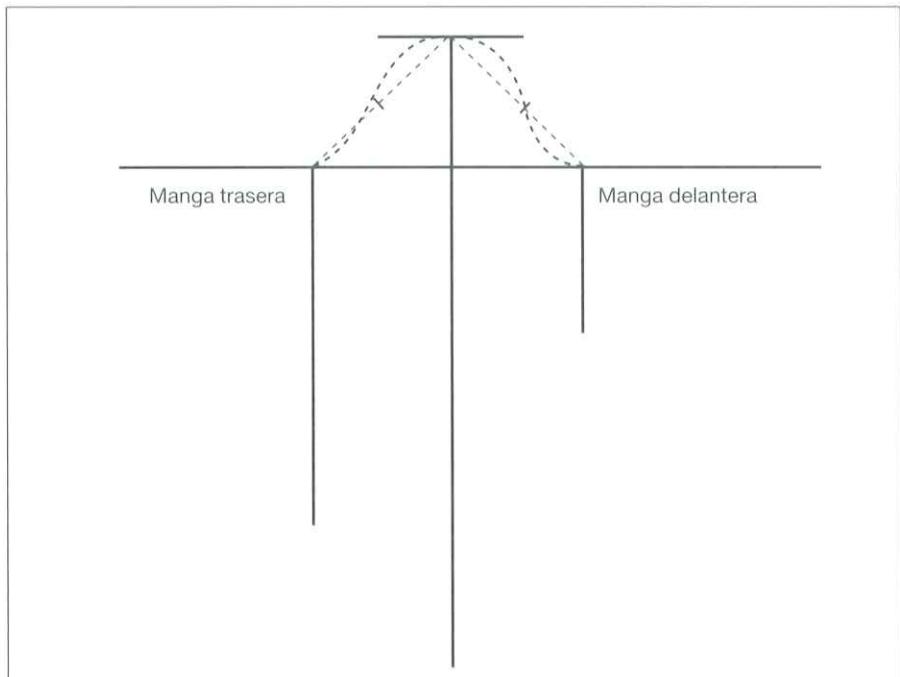


Paso 9**Dibujar la curva de la sisa de espalda**

Siguiendo el mismo proceso, trace una curva regular para la parte trasera de la manga. La parte superior de esta curva es más ancha (más recta), mientras que el reverso es más estrecho, porque se requiere más tela para facilitar el movimiento del brazo hacia adelante.

**Paso 10****Comprobar y ajustar el largo de la sisa**

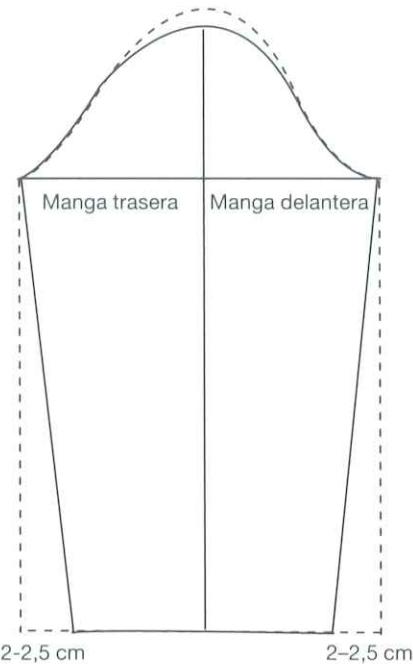
Compruebe el largo de las curvas terminadas en las dos partes de la manga. Utilice para ello una cinta métrica colocada en vertical. Las medidas deben coincidir con las de las sisas delantera y de espalda. Si existe una diferencia de menos de 1-1,5 cm, puede aumentar o reducir el ancho de la manga en función de lo que necesite. Si la diferencia es mayor, intente ajustar las curvas. En caso de que esto no le dé resultado, empiece de nuevo y vuelva a calcular las medidas de los pasos 2 a 5. Es muy habitual verse en la necesidad de recalcular la altura de la corona.



Paso 11

Dibujar el resto de la manga

Compruebe el largo de la manga en su tabla de tallaje y mida la distancia desde la parte superior de la manga. Realice una marca en el extremo de esa línea para indicar la posición de la muñeca o la abertura de la manga. A continuación, trace una línea a 90° en ese punto, paralela al ancho de manga.



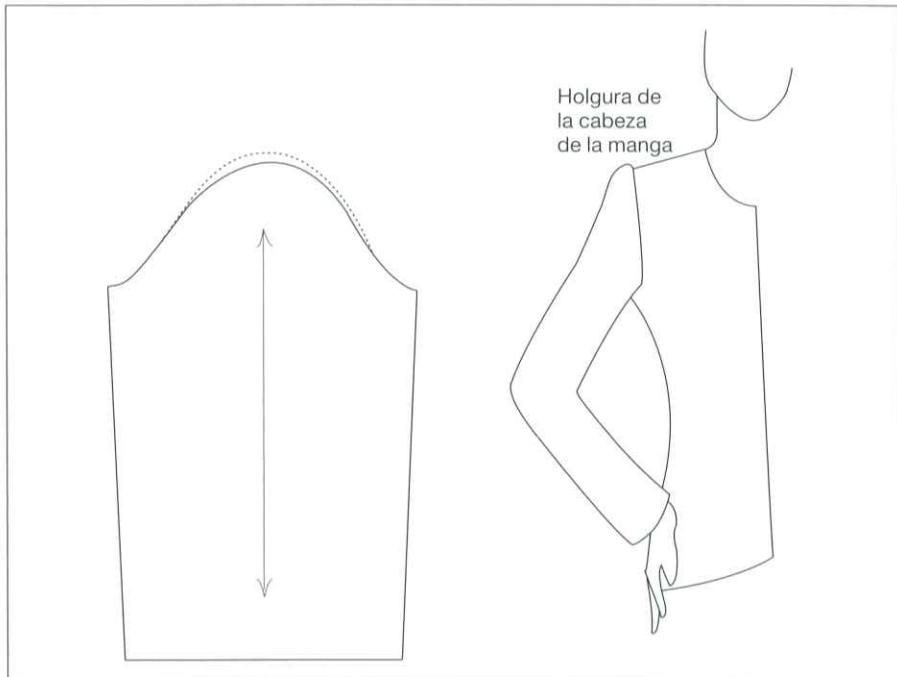
Paso 12

Añadir holgura en la cabeza de la manga

Si necesita añadir holgura en la cabeza de la manga (para una pieza completa de una chaqueta ajustada, por ejemplo), eleve la línea de la sisa para incrementar la medida. Así tendrá un bloque de manga de una sola pieza sin holgura en la cabeza de la manga.

Si, por el contrario, necesita reducir la medida de la cabeza de la manga, no tiene más que bajar la altura de la corona y redibujar la línea. Esta solución sirve para reparar pequeñas diferencias.

Deje siempre una pequeña cantidad de material extra junto a la sisa de espalda, ya que así se facilita el movimiento del brazo hacia adelante.



Preparar un prototipo

Debe preparar siempre un prototipo de la prenda para comprobar la altura de la corona.



El prototipo terminado a partir del bloque básico de la manga.

BLOQUE BÁSICO DE FALDA

Una falda es básicamente un tubo de tela que rodea el cuerpo. Para que se mantenga en su sitio es necesario que quede suspendida desde la cintura o, al menos, por encima de la línea de las caderas. Las faldas pueden ser de cintura alta, a cintura o por debajo de ésta (en este caso, también se dice que queda por encima de las caderas y en el centro de las caderas). Si la circunferencia de la cintura de la falda es mayor que la de la cadera, se caerá (a menos que vaya suspendida de los hombros, por ejemplo).

Del mismo modo que ha cubierto un maniquí con una pieza de tela para entender la forma del cuerpo, puede envolver la figura con papel para entender el funcionamiento de una falda. El papel se ajustará alrededor de las caderas y después será necesario plegarlo para manipular la forma y adaptarla mejor a la cintura (se trata de un ejercicio de supresión). Esos pliegues representarán las pinzas cuando empiece a dibujar el bloque. Por tanto, es más importante ajustar la falda a la línea de la cadera que por debajo, y la pieza puede ser recta, más estrecha abajo o acampanada.

En este capítulo dibujaremos un bloque básico para una falda recta. Como cualquier bloque, se le puede dar la forma que se desee. El patronista que utilice un bloque de falda ya preparado debe asegurarse siempre de que entiende cómo se ha hecho antes de empezar a trabajar.



La falda debe quedar suspendida de una zona más pequeña que la circunferencia de las caderas; de lo contrario, se caería. Así, las faldas pueden ser de cintura alta o quedar a la altura de la cintura real o de las caderas.

MEDIDAS BÁSICAS

Cintura	69 cm	66,5 cm + 2,5 cm de margen
Cadera	96 cm	92 cm + 4 cm de margen
Largo de la prenda	58 cm	Un largo más corto para evitar que la persona que lleva la prenda parezca baja.

Cintura 66,5 + 2,5 cm de margen 69 cm

El margen debe añadirse a la medida de la cintura en el caso de las prendas que se vayan a confeccionar con tela tejida, y así facilitar los movimientos. Además, siempre resulta más fácil estrechar una prenda un poco grande que ensanchar una demasiado pequeña.

Cadera 92 + 4 cm de margen 96 cm

De nuevo, es preciso añadir un margen si la falda se va a confeccionar con tela tejida. Además, es preciso añadir un margen adicional a la medida de la cadera, ya que aumentará cuando la persona se encuentre sentada. Prueba a pasar una cinta métrica alrededor de sus caderas y siéntese: la medida quedará más apretada que cuando esté de pie. Además, ésta es una buena manera de calcular el margen.

Largo 58 cm

Se trata, literalmente, del largo de la falda terminada desde la posición en la que quedará en la cintura o en las caderas hasta el dobladillo. Se mide por el centro o por la costura lateral (es una decisión que puede tomar el equipo cuando recopile la tabla de tallaje).

Especificando el largo de la falda

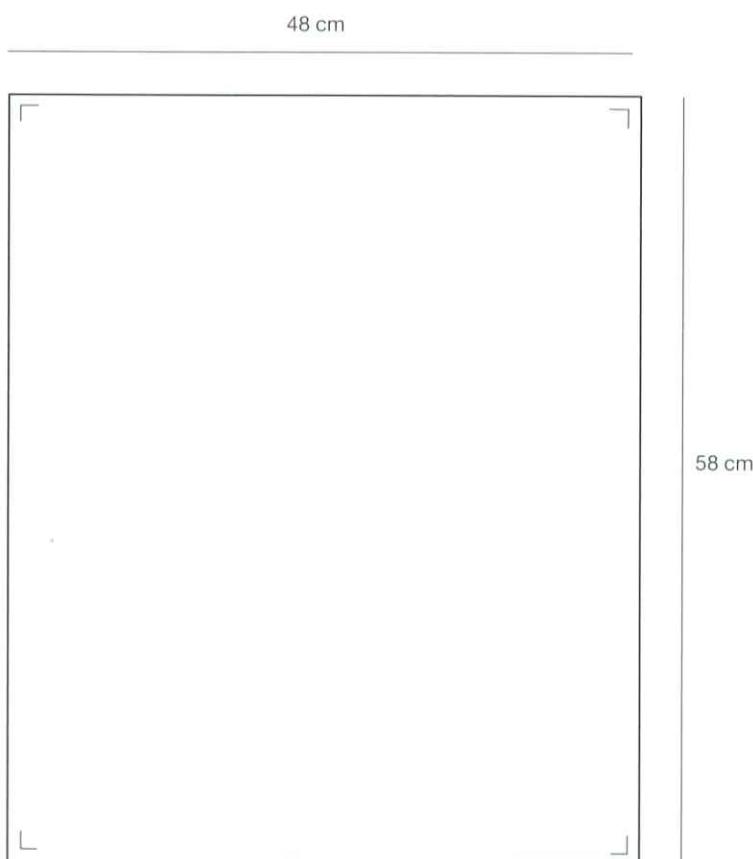
Los diseñadores acostumbran a especificar determinados largos para las faldas, que suelen estar dictados por la tendencia o por el efecto visual que más les gusta. Una falda por la rodilla, por ejemplo, puede tocar la parte superior de ésta o bien la articulación por detrás de ella. Si no se especifica un largo, muchos patronistas con experiencia optan por uno de 61 cm.

DIBUJAR EL BLOQUE BÁSICO DE FALDA

Paso 1

El marco

Dibuje un marco con el largo y medio del ancho de la falda. En este caso, el largo es de 58 cm y el ancho mide 48 cm, o la mitad del ancho de la parte más ancha de la falda (la cadera).



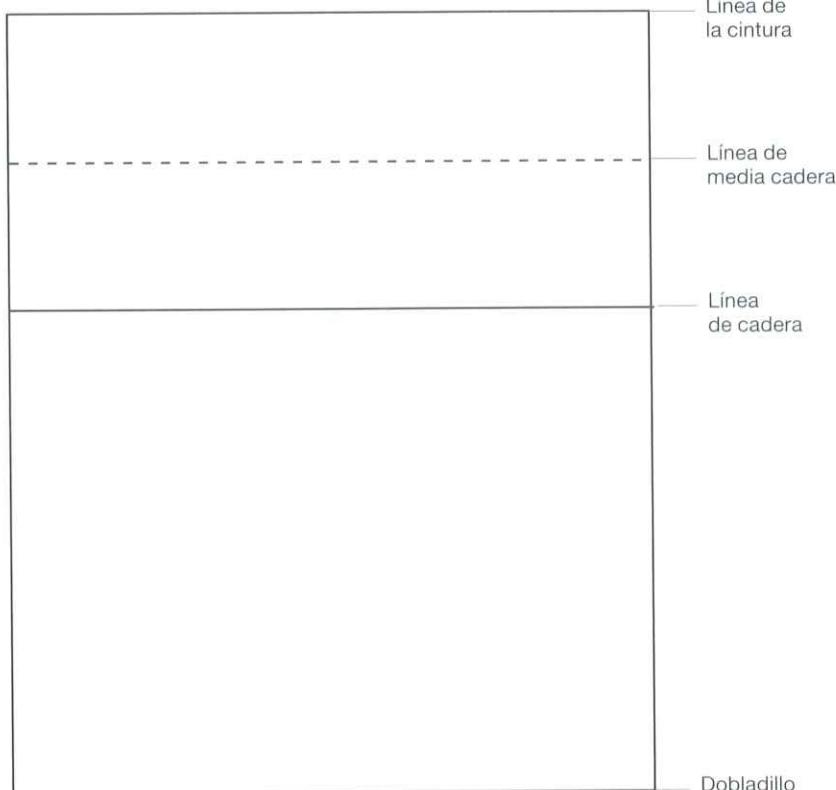
Empiece dibujando la mitad del bloque

Como ocurre con todos los bloques simétricos, debería dibujar la mitad del ancho de la prenda y después calcar la otra mitad cuando termine el bloque.

Paso 2

Identificar la parte más ancha de la falda

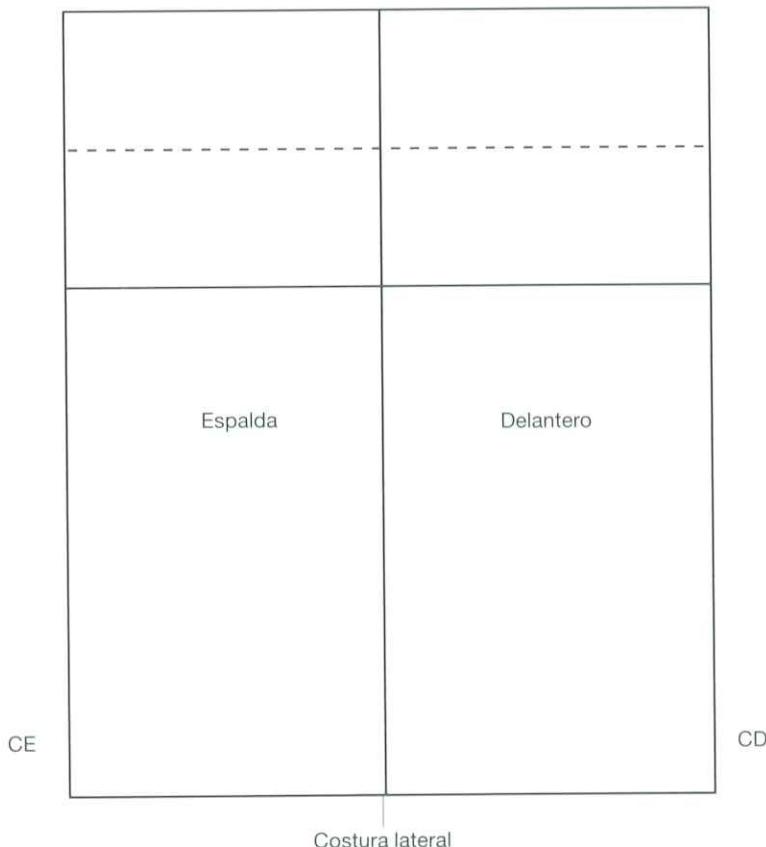
Para señalar la parte más ancha de la falda, dibuje una línea horizontal a 20,5 cm por debajo de la parte superior del marco. Equivale al largo de cadera en las tablas de tallaje (véanse págs. 12-13). A continuación, se señala una línea de puntos en la mitad con respecto a la línea de la cintura a la línea de la cadera, a 10,25 cm por debajo de la parte superior del marco. Equivale al largo de media cadera. La parte superior del cuadro es la línea de la cintura; la linea de puntos corresponde a la de media cadera, y la tercera es la linea de cadera. La inferior es el dobladillo.



Paso 3

Identificar el delantero y la espalda de la falda

Divida el marco en dos mitades verticales y decida cuál es el delantero y cuál la espalda. Como el bloque del cuerpo, no existe una regla al respecto. Aquí, la izquierda será la espalda, y la derecha, el delantero. La línea vertical central es la costura lateral; el borde izquierdo del marco es el centro posterior, y el derecho es el centro delantero.



Paso 4

Calcular las pinzas

El objetivo de las pinzas es reducir la tela del ancho de cadera con respecto a la medida de la cintura. Puede empezar con un sencillo cálculo:

Cadera – cintura = medida total de las pinzas (cantidad de tela que es preciso eliminar)

$$96 \text{ cm} - 69 \text{ cm} = 27 \text{ cm}$$

A continuación, tenemos que dividir esa medida por la mitad, ya que sólo trabajamos en la mitad de la falda: $27 \text{ cm} / 2 = 13,5 \text{ cm}$.

En el bloque básico de falda, lo habitual es incluir una pinza delante y dos detrás. En ambas curvas de las costuras laterales, desde la cintura a la cadera se forma una cuarta pinza de manera natural. En general, las pinzas se miden como muestra la tabla inferior.

Ancho del delantero y la espalda de la falda

Desde un punto de vista estético, algunos patronistas desplazan ligeramente hacia atrás la costura lateral para que resulte menos visible de frente. El delantero de esa falda se dibujaría 1-1,5 cm más largo que la espalda. No obstante, desde un punto de vista anatómico, la parte posterior de la cadera suele ser más grande que la delantera. Por eso es preciso tomar la decisión desde un punto de vista estético.

Para simplificar las cosas, sin embargo, dibujaremos el delantero y la espalda de la mitad del patrón con las mismas medidas. La posición estética exacta de la costura lateral es difícil de señalar; podría resultar más sencillo ajustar el patrón en la fase de prueba de la prenda.

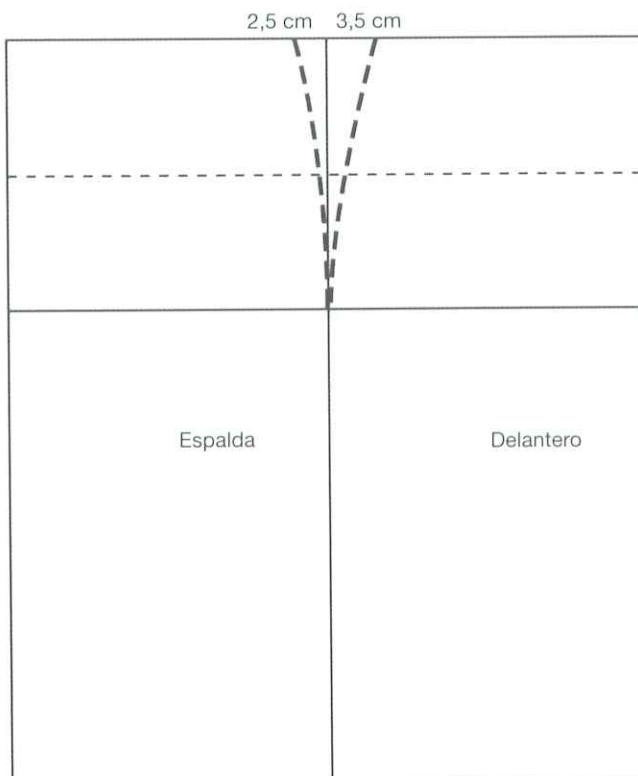
Pinza delantera	2,5 cm máximo	Una pinza más grande creará una forma muy redondeada sobre el abdomen, poco favorecedora. Se debe evitar a menos que se especifique lo contrario (por ejemplo, en ropa premamá).
Primera pinza trasera cerca del centro de espalda	1,5 a 2 cm	Las pinzas traseras juntas crean una forma más llena para dar cabida a los glúteos.
Segunda pinza trasera más cerca de la costura lateral	2,5 a 3 cm	
Pinzas en las costuras laterales	<p>6 cm en total (el exceso en este bloque concreto una vez consideradas las pinzas indicadas)</p> <p>Costura lateral delantera = 3,5 cm</p> <p>Costura lateral de espalda = 2,5 cm</p>	<p>El exceso de tela normalmente se estrecha en la costura lateral; no obstante, el tamaño de esas pinzas debería guardar proporción con el del resto de las pinzas de la falda.</p> <p>El tamaño de la pinza en la costura lateral de espalda suele ser más pequeño que el de la delantera, porque la parte posterior de la falda ya presenta una forma más redondeada y, por tanto, no es preciso que la costura lateral sea tan curvada. Para este ejemplo distribuiremos 3,5 cm para el delantero y 2,5 cm para la espalda.</p>

Paso 5

Pinzas en las costuras laterales

Las pinzas (supresiones) más directas se encuentran en las costuras laterales, decididas en el paso anterior (3,5 cm por delante y 2,5 cm en la espalda).

Para curvar ambas costuras, utilice la curva para cadera. Cuando trace una línea cerca del nivel de cadera, ésta debe discurrir lo más cerca posible de la costura lateral vertical con el fin de garantizar suficiente espacio para la medida de la cadera.



Paso 6

Pinza delantera

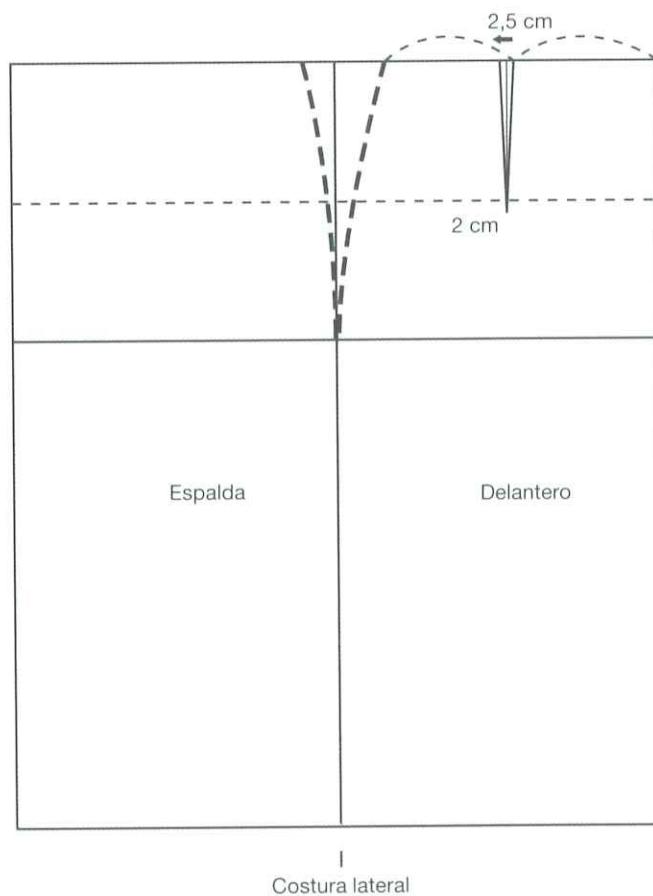
Cada compañía tiene sus propias consideraciones estéticas y prácticas en función de su mercado, de manera que el equipo de diseño debe decidir si incluye una o dos pinzas en el delantero o en la espalda.

Aquí incorporamos una pinza. Divida el resto de la línea superior por la mitad. A partir de ese punto, trace una pinza de 2,5 cm hacia la costura lateral siguiendo el borde superior con el fin de situar la pinza un poco más cerca de la costura lateral (por razones estéticas).

En el centro de esa pinza, trace una línea vertical perpendicular desde el borde superior hasta aproximadamente 2 cm de la línea de media cadera. Termine la pinza.

¿Incluir o no una pinza delantera?

La mayoría de las faldas no tienen pinzas delanteras, ya que la forma femenina ideal tiene el abdomen liso. No obstante, la necesidad de una pinza delantera depende del mercado objetivo. Las faldas diseñadas para un mercado más joven no necesitan pinzas, mientras que las destinadas a una clientela más madura sí. El bloque, no obstante, debe dibujarse con una pinza delantera, que se podrá eliminar fácilmente después si se considera necesario.



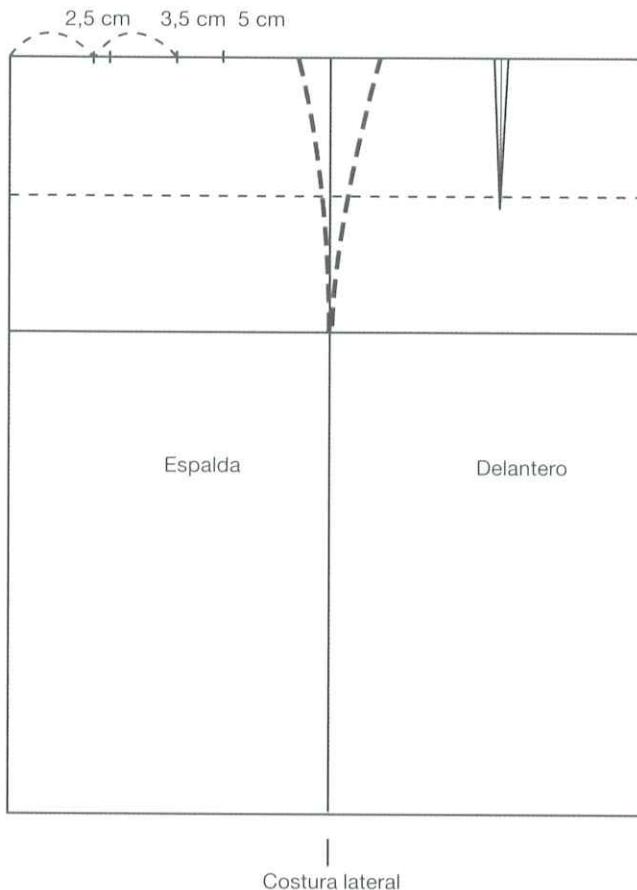
Paso 7

Posición de las pinzas traseras

Dado que la parte posterior de la cadera debe ser más ancha que la delantera, decidimos incluir dos pinzas para dar espacio a los glúteos. Estas pinzas distribuirán la supresión de manera más uniforme, ya que la espalda de la falda necesita una forma tridimensional.

Si observamos los glúteos, veremos que sobresalen más hacia las costuras laterales y no tanto hacia la costura central. Por tanto, se sitúa una pinza más grande cerca de la costura lateral (3,5 cm) y una más pequeña (2,5 cm) cerca de la costura central.

Para ubicar la primera pinza cerca de la costura lateral, marque el punto situado a 5 cm de la costura lateral trasera. Para la segunda pinza, cerca de la costura central, divida el resto de la línea de cintura de la espalda por dos y trace ese punto hacia la costura lateral,

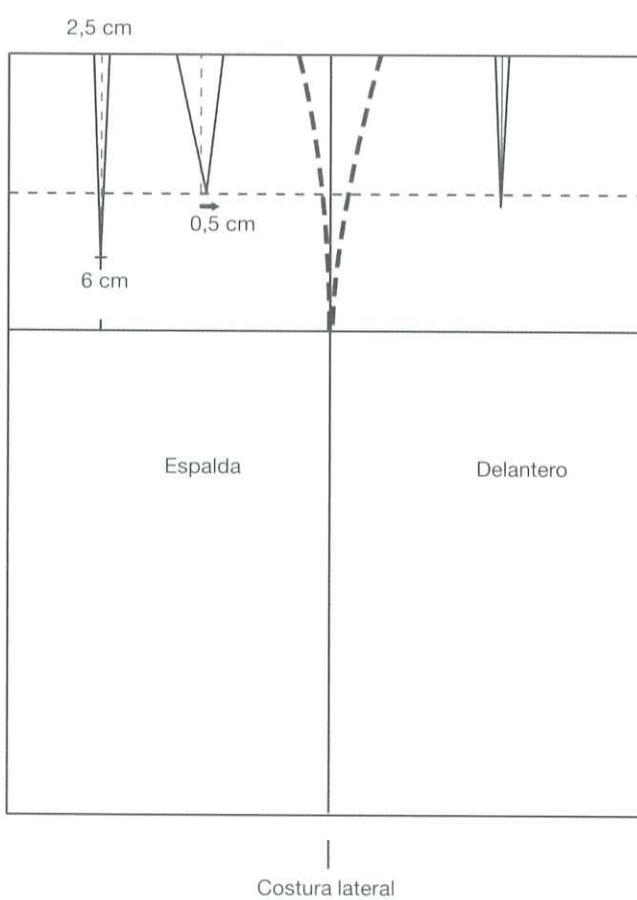


Paso 8

Largo y dirección de las pinzas traseras

Desde la pinza grande próxima a la costura lateral trace una línea que vaya desde el centro de la pinza hasta la línea de la cadera media. Por razones estéticas y para conseguir una forma tridimensional, puede desplazar el final de la pinza unos 0,5 cm hacia la costura lateral.

Desde la pinza pequeña próxima a la costura del centro, trace una línea vertical que salga del centro de la pinza y terminéla a unos 5-6 cm por encima de la línea de la cadera. Finalice ambas pinzas.



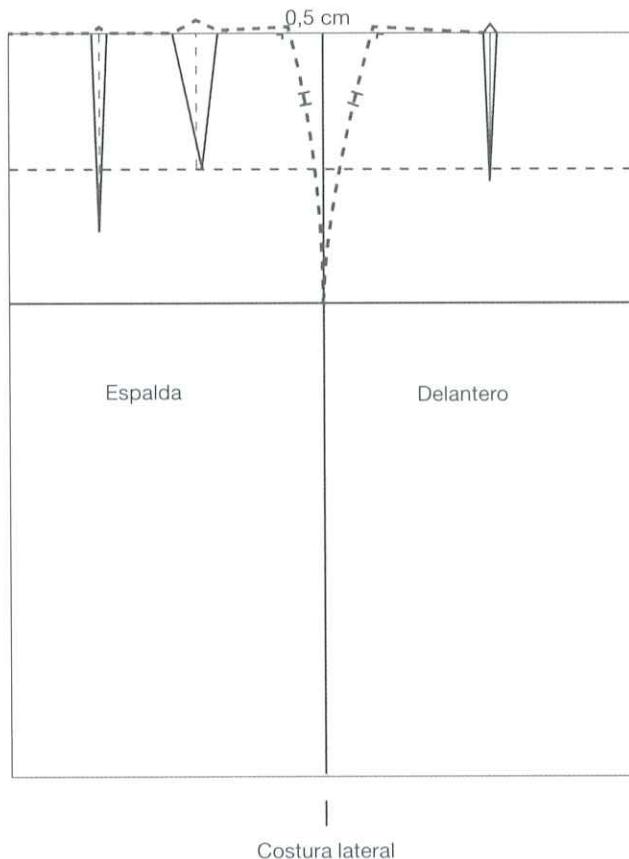
Paso 9**Estar la costura lateral****hacia la esquina rectificada****y terminar las pinzas**

Para terminar un patrón, es preciso rectificar todas las esquinas del conjunto de patrones.

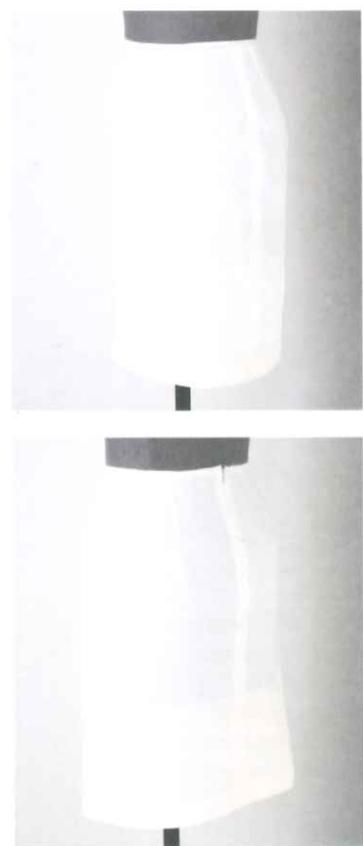
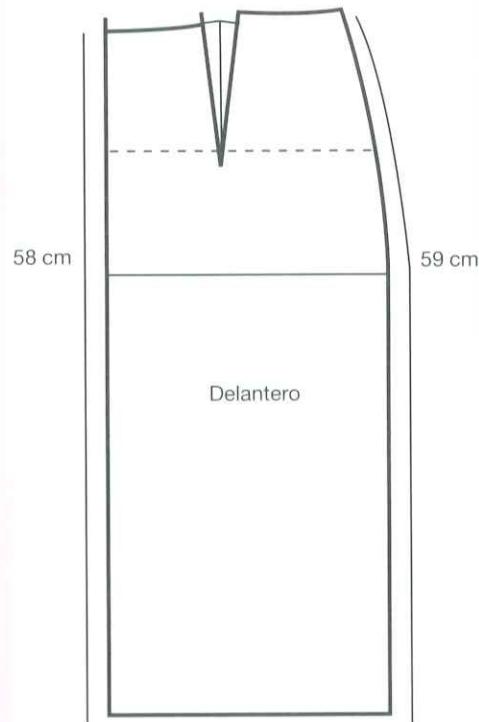
Para conseguir una esquina rectificada, debemos levantar la costura lateral con el fin de obtener una esquina recta. Comenzando por la costura lateral delantera, sólo se necesita una pequeña cantidad (en general, 0,5 cm y no más de 1 cm).

Cierre la pinza con cinta adhesiva y redibuje la parte superior con una rueda de trazado (véanse imágenes de la página 50). Reajuste todo el extremo superior desde la costura lateral hasta la línea del CD. Abra el papel para reajustar las curvas y complete la parte superior delantera de la línea de la cintura.

Dado que las dos costuras laterales deben medir exactamente lo mismo para juntarlas, sólo tiene que medir la costura lateral delantera desde la cadera hasta el extremo superior. Consiga la misma medida elevando la costura lateral trasera y reajustando la pinza y el borde superior como antes.

**Alargar las costuras laterales**

Las líneas curvas suelen ser más largas que las rectas. Por tanto, las costuras laterales deberían ser algo más largas que las del centro delantero y de espalda (0,5-0,7 cm más, dependiendo de la curva de la cadera y de lo estrecha que sea la cintura).



El prototipo acabado a partir del bloque básico de falda.

BLOQUE BÁSICO DE VESTIDO

En la industria de la moda femenina, los vestidos representan un importante componente de cualquier colección. Los estilos son muy diversos: clásico, vestidos de noche con corpiño, holgados, vestidos veraniegos para los días más calurosos, el *little black dress* para lucir un aspecto minimalista y atemporal y el vestido de novia al más puro estilo de cuento de hadas.

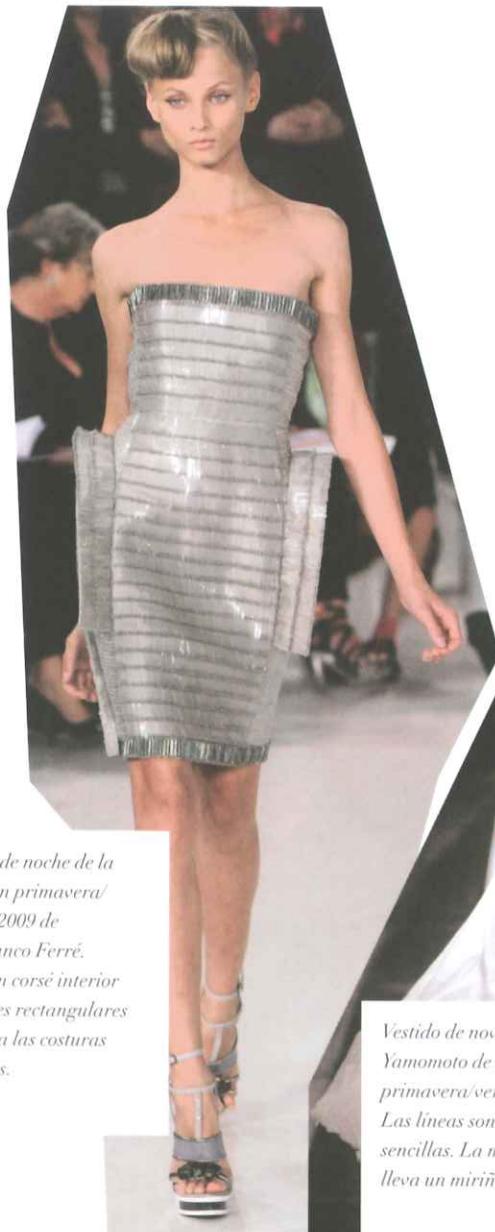
En su versión más básica, un vestido es un top o una camisa alargados. Cuando el cuerpo está bien cortado y ajustado, el resto del vestido consiste básicamente en una falda. La sección de esta última puede ser acampanada, ajustada o recta, tanto si hay una costura en la línea de la cintura que se une a la sección del cuerpo como si no.

Existen dos métodos para dibujar el bloque del vestido:

1. Combinar un bloque de cuerpo y uno de falda.
2. Utilizar un bloque de cuerpo previo y dibujar la sección de la falda aplicando las medidas del cuerpo.



Este vestido de verano por la rodilla, de la colección primavera/verano 2009 de Hervé Leger, cuenta con una cremallera delantera.



Vestido de noche de la colección primavera/verano 2009 de Gianfranco Ferré. Lleva un corsé interior y paneles rectangulares cosidos a las costuras laterales.



Vestido de novia de Yohji Yamamoto de su colección primavera/verano 2009. Las líneas son engañosamente sencillas. La modelo lleva un miriñaque.



Vestido negro de Margaret Howell de su colección primavera/verano 2009. Se ha cortado con líneas sencillas y clásicas partiendo de una forma básica de camiseta holgada.



MEDIDAS BÁSICAS: COMBINAR BLOQUES DE CUERPO Y FALDA

Cuerpo

Nuca a cintura	40,5 cm	0,5-1 cm más corto que el bloque de cuerpo
Busto	96 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Cintura	70 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Ancho de hombros delantero	37 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Ancho de hombros espalda	38 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Largo de espalda	11,5 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Ancho delantero (sisa)	33,5 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Ancho de espalda (sisa)	38 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Largo delantero de cuerpo	43,5 cm	0,5-1 cm más corto que el bloque de cuerpo
Largo de espalda de cuerpo	42,5 cm	0,5-1 cm más corto que el bloque de cuerpo
Circunferencia del cuello	38 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Circunferencia de la sisa	42 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Profundidad de la sisa	17,5 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo

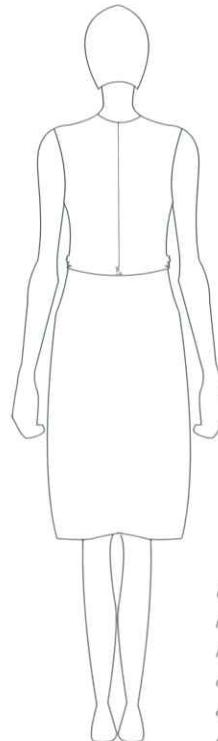
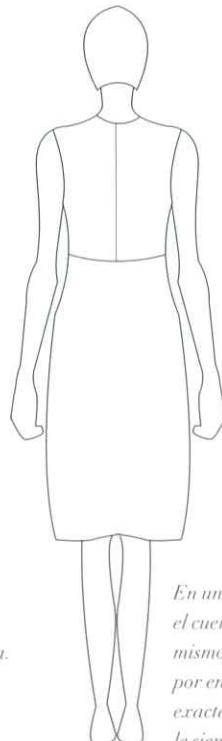
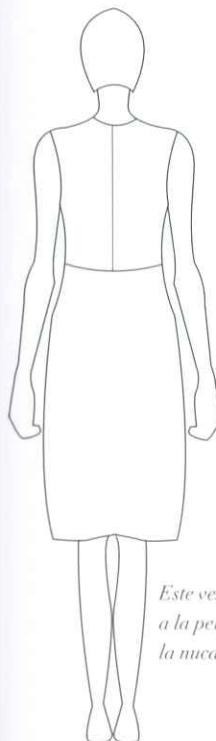
Falda

Cintura	70 cm	Bloque de falda + 1 cm para encajar con el cuerpo
Cadera	96 cm	Igual que el bloque básico de falda
Largo de cadera (de cintura a cadera)	58 cm	Igual que el bloque básico de falda

Nuca a cintura 41 – 0,5 a 1 cm

40,5 cm

Aunque la mayoría de las tablas de tallaje incluyen una medida de nuca a cintura, se trata de una media. El largo del cuerpo es distinto en cada persona: una persona alta no necesariamente tiene un cuerpo largo, y una persona más baja no siempre tiene un cuerpo más corto. Muchos patronistas, por tanto, reducen la medida de nuca a cintura para los cuerpos, los tops, las chaquetas y los vestidos en 1 cm. Eso significa que el cuerpo se ajustará a una persona con un cuerpo más corto, y en caso de tenerlo más largo, la prenda le sentará igualmente bien (e incluso mejor, ya que la parte inferior del cuerpo parecerá más estilizada).



Busto 90 + 6 cm margen

Aunque en este caso utilizamos el bloque del cuerpo para dar forma a la parte superior del vestido, es importante comprobar que el busto no quede demasiado ceñido. El vestido cuelga de los hombros y, si el busto queda demasiado apretado, influirá en el ajuste de los hombros, la línea del cuello y la sisa, porque el vestido se quedará «atascado» al nivel del busto.

96 cm

Cintura 66,5 + 3,5 cm margen

Con la medida de la cintura ocurre lo mismo que con la de la falda. La medida de la cintura del bloque del cuerpo es, por tanto, 1 cm más grande que la del bloque de la falda. Dado que la regla de oro del patronaje consiste en crear un patrón que sea más grande que pequeño, deberíamos utilizar la medida más grande de las dos cuando creemos el bloque del vestido.

70 cm

Cadera 92 + 4 cm margen

96 cm

Estamos ante el mismo caso que con la medida de la cadera de la falda. Debe ser siempre generosa para evitar que la falda tire en las caderas. Resulta especialmente importante en el caso de un vestido, ya que una medida de cadera demasiado estrecha hará que la falda descansen en las caderas y el cuerpo del vestido se arrugará en la cintura o se elevará por encima de la circunferencia de la cintura, más estrecha. Ese efecto se puede contrarrestar en parte acortando la medida de nuca a cintura (véase página anterior).

Largo delantero de cuerpo 44 – 0,5 a 1 cm

43,5 cm

Si la medida de nuca a cintura se acorta entre 0,5 y 1 cm, la medida del largo delantero de cuerpo debería acortarse la misma proporción.

Largo de espalda de cuerpo 43 – 0,5 a 1 cm

42,5 cm

El largo de espalda de cuerpo debe acortarse igual que la medida de nuca a cintura.

Confeccionar un vestido ceñido

Si el vestido está diseñado para que quede muy ceñido, es posible que sea necesario incluir un corsé en la parte interior del cuerpo para evitar marcas horizontales de tirantez.



Con un corsé interno, el vestido se ajusta perfectamente al busto (extremo superior). Sin corsé, tira de los lados (superior).

DIBUJAR UN BLOQUE

BÁSICO DE VESTIDO

COMBINANDO BLOQUES

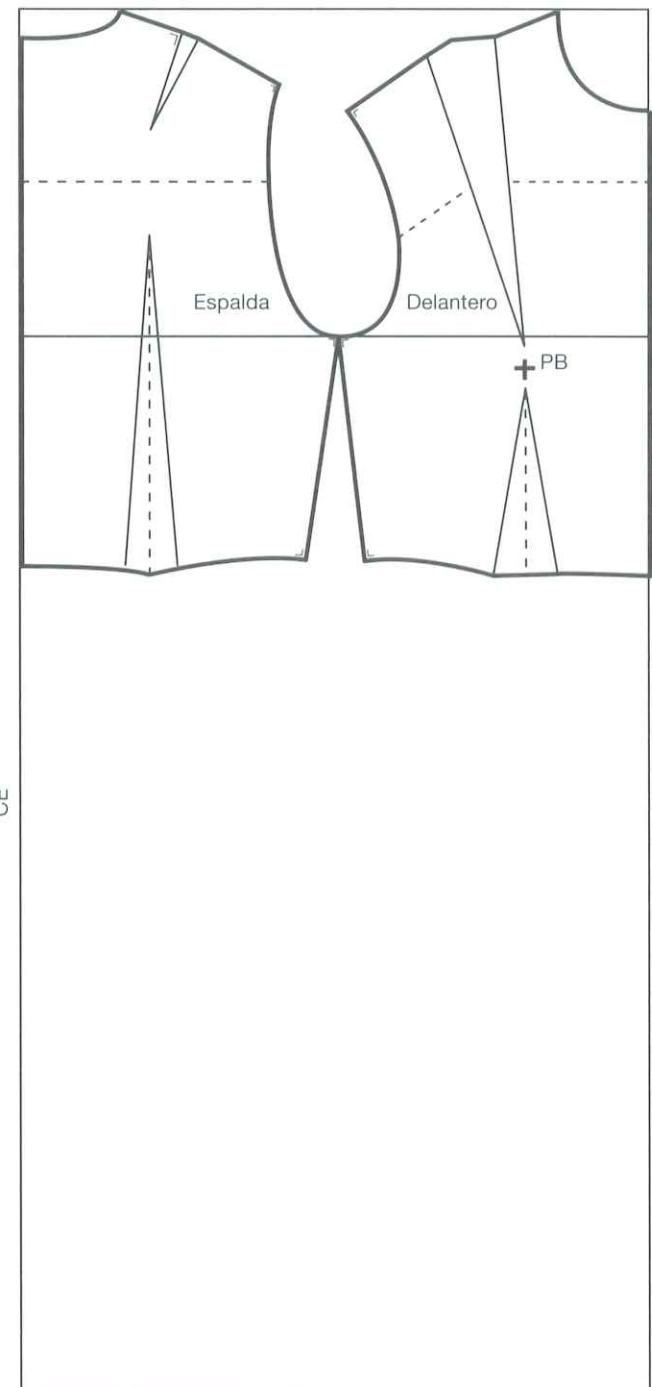
PREVIOS DE CUERPO Y FALDA

Paso 1

El marco y el cuerpo

Dibuje dos líneas verticales paralelas, con una separación de unos 50 cm (debe ser suficiente para que queden los bloques delantero y de espalda de cuerpo). El largo de las líneas debería ser equivalente a la suma del largo del cuerpo y de la falda (en este caso, alrededor de 105 cm).

Después de designar la línea izquierda como el centro de espalda y la derecha como el centro delantero, dibuje el bloque de cuerpo anterior y posterior, haciendo que coincidan los centros y que los extremos toquen los lados del marco.



Posición de las costuras laterales

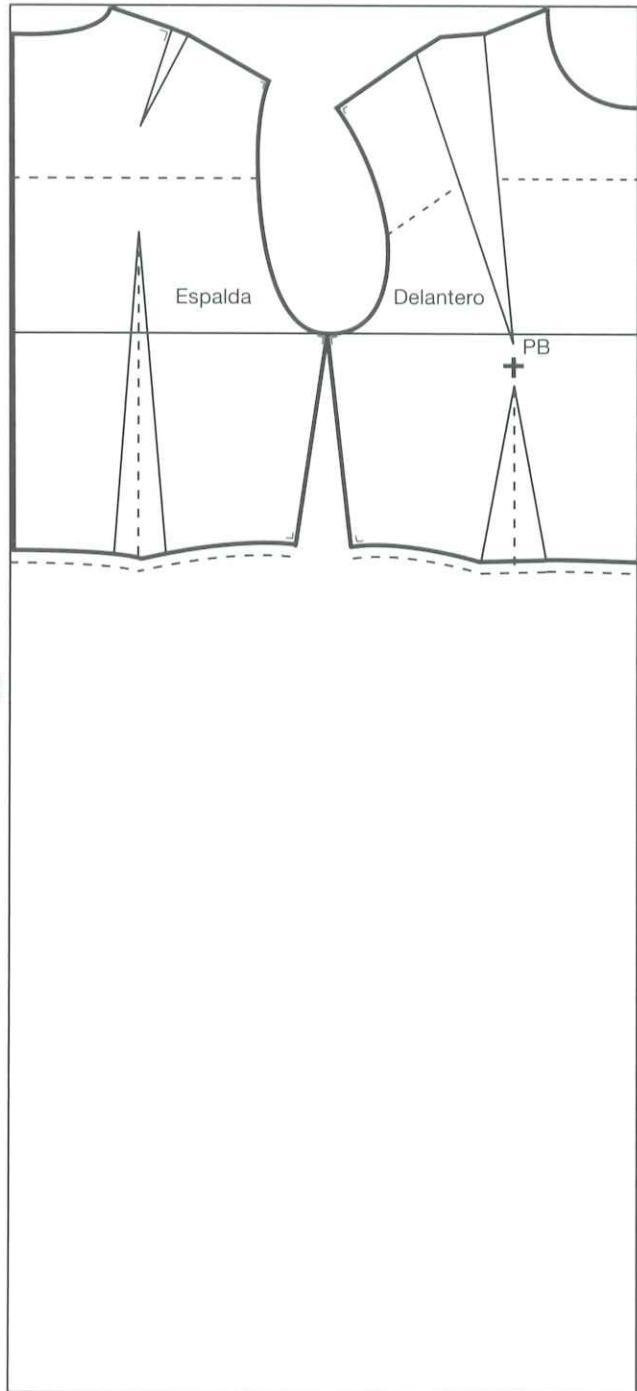
Tal como hicimos con los bloques del cuerpo y de la falda, dibujaremos el bloque del vestido con secciones iguales para el delantero y la espalda. El cuerpo delantero y la falda pueden ser más pequeños, y la espalda, más grande con el fin de desplazar la costura lateral hacia la parte posterior por razones estéticas en la fase de ajuste.

Acuérdese de ajustar las secciones de espalda y delantera del cuerpo

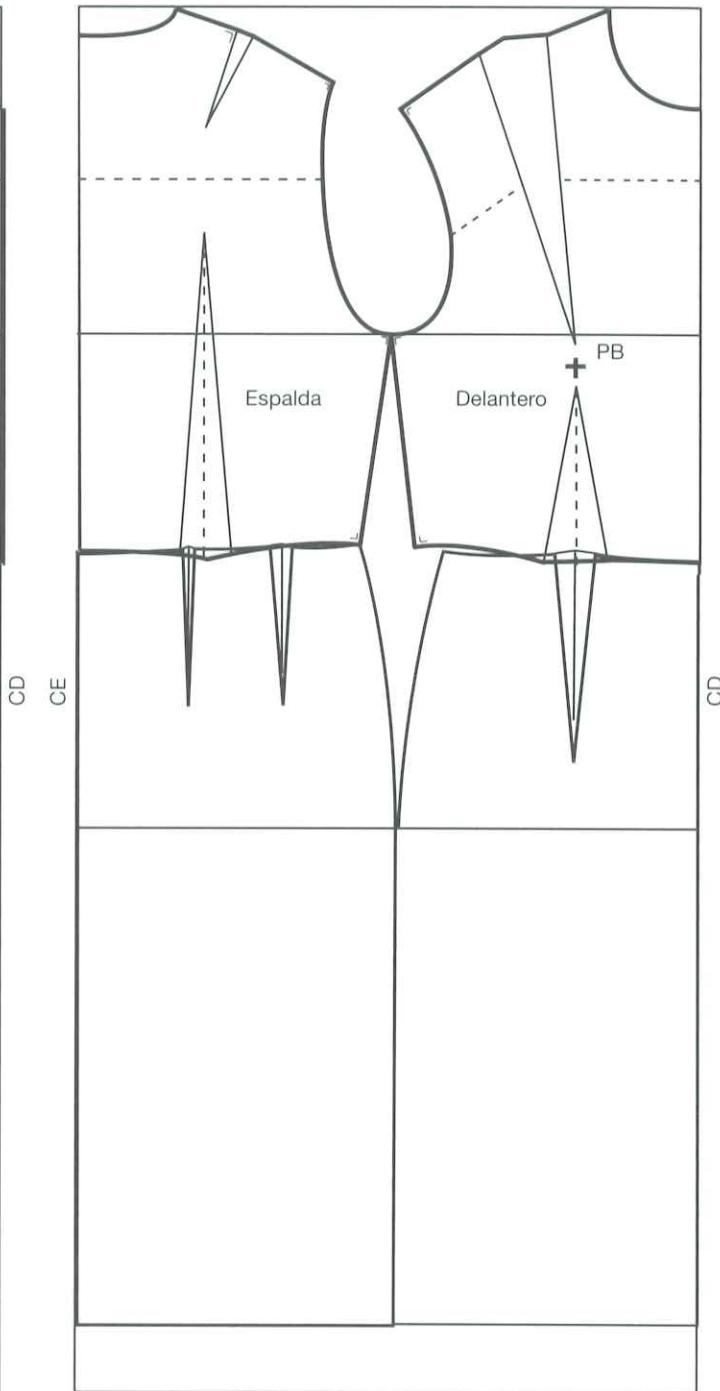
No se olvide de acortar las secciones del cuerpo delantera y de espalda. Se pueden retocar más adelante, en la fase de ajuste, pero resulta más fácil si sigue las sugerencias que encontrará a continuación y realiza esta operación en esta etapa.

Paso 2**Acortar las secciones delantera
y de espalda del cuerpo**

Acorte las dos secciones en 0,5 cm a la altura de la línea de la cintura.

**Paso 3****Las secciones de la falda**

Trace el bloque básico de la falda (o dibújela a partir de cero) haciendo coincidir el centro delantero y el de espalda, y alinee las cinturas de las dos secciones de manera que se toquen en el centro delantero y en el de espalda (las costuras laterales pueden superponerse en la cintura).

**Reducción del largo del cuerpo**

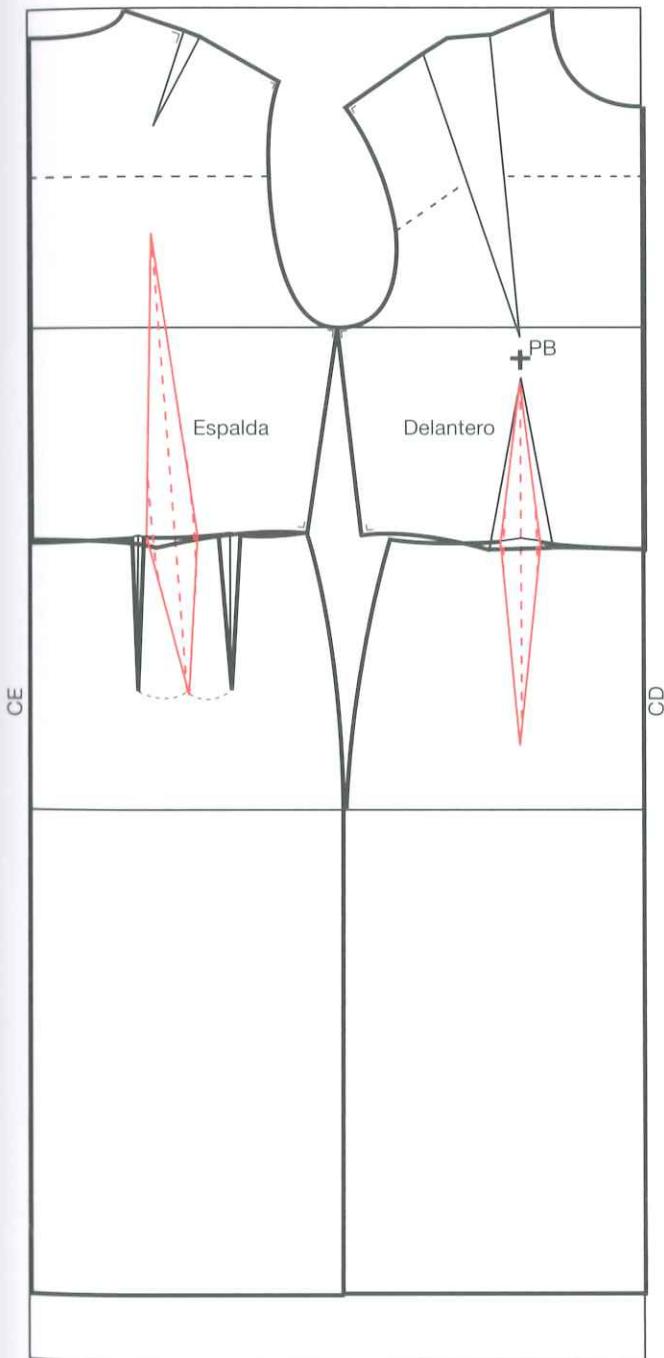
Aunque el resultado de juntar el cuerpo y la falda de este modo hace que parezca que el primero es más corto que la falda, en realidad es coherente con el principio según el cual el cuerpo debe reducirse en 0,5 y 1 cm.

Paso 4**Ajustar las pinzas**

En la espalda del vestido, amplíe la pinza de la espalda de cuerpo hacia abajo y terminela aproximadamente en el punto medio entre las dos pinzas originales del bloque de la falda. Redibuje la forma de la pinza para hacerla lo más regular posible y que coincida con la forma del cuerpo.

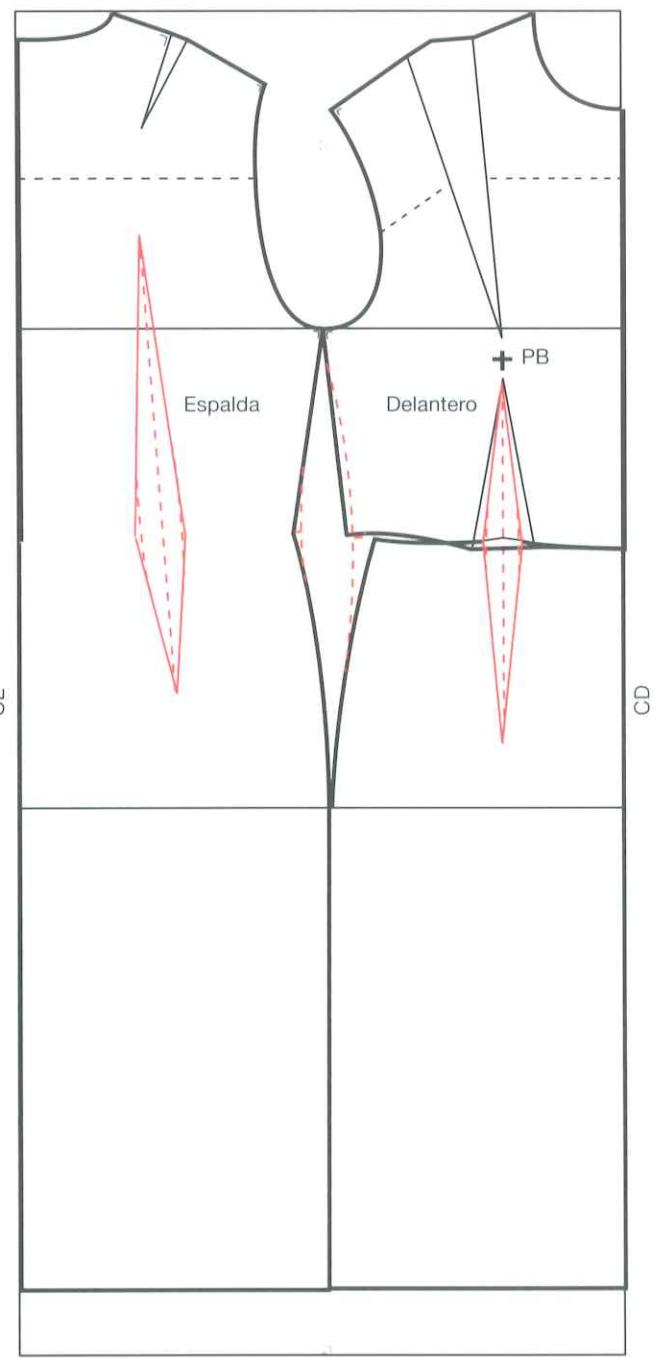
En el delantero del vestido, amplíe la pinza delantera hacia abajo combinándola con la pinza existente. De nuevo, redibuje su forma para hacerla más uniforme.

La nueva pinza se basa en la de la falda, más pequeña, ya que una supresión menor compensa la diferencia en la costura lateral.

**Paso 5****Alisar las costuras laterales**

Por último, alise las dos costuras laterales y compruebe que midan exactamente lo mismo. Es posible que tenga que utilizar una cinta métrica colocada en vertical para realizar la comprobación.

Por último, utilice una cinta métrica para volver a comprobar que las medidas del busto, la cintura y las caderas son correctas e incluya suficiente margen.



Pinzas en vestidos de una y de dos piezas
 Para los bloques del cuerpo y la falda, las pinzas se han colocado de manera que la prenda se ajuste al máximo a la figura. Para confeccionar este vestido de una pieza, tenemos que alinear las pinzas delanteras y traseras en la cintura. Esto plantea algunos problemas de ajuste, porque inicialmente tenemos pinzas de diferentes tamaños en el cuerpo y en la falda. Por tanto, al juntar las dos piezas sólo podemos intentar reducir el exceso de tela en lugar de ajustar el vestido a la forma de la figura: sin una cintura no es posible incorporar pinzas distintas. Un vestido perfectamente ajustado, por el contrario, debe contar con una costura horizontal en la cintura, donde se pueden añadir las pinzas necesarias sin tener que alinearlas.



El prototipo terminado a partir del bloque básico creado con dos bloques previos: uno de falda y otro de cuerpo.

MEDIDAS BÁSICAS: UTILIZAR UN BLOQUE DE CUERPO PREVIO Y CREAR LA FALDA A PARTIR DE LAS MEDIDAS REALES DEL CUERPO

Cuerpo

Nuca a cintura	40,5 cm	0,5-1 cm más corto que el bloque de cuerpo
Busto	96 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Cintura	73 cm	Bloque de cuerpo + 3 cm
Ancho de hombros delantero	37 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Ancho de hombros espalda	38 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Largo de espalda	11,5 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Ancho delantero (sisa)	33,5 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Ancho de espalda (sisa)	38 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Largo delantero de cuerpo	43,5 cm	0,5-1 cm más corto que el bloque de cuerpo
Largo de espalda de cuerpo	42,5 cm	0,5-1 cm más corto que el bloque de cuerpo
Circunferencia del cuello	38 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Circunferencia de la sisa	42 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo
Profundidad de la sisa	17,5 cm	Igual que el bloque básico de cuerpo

Falda

Cintura	73 cm	Bloque de falda + 4 cm para encajar con el cuerpo
Cadera	100 cm	Bloque de falda + 4 cm
Largo de cadera (de cintura a cadera)	20 cm	Muy importante para el ajuste
Largo de la falda	55,5 cm	Medido en el CE
Largo total de la prenda	96 cm	CE nuca a cintura + CE largo de la falda

Cintura 66,5 + 6,5 cm margen

73 cm

Este es un método más sencillo para dibujar un bloque de vestido y, por tanto, el ajuste no es tan perfecto. La pinza delantera del busto se reduce 1 cm para dar holgura a la medida de la cintura delantera y reducir la definición de la forma del busto.

Cadera 96 + 4 cm

100 cm

De nuevo, la medida de la cadera es mayor para este vestido holgado. Incluso podríamos aumentarla un poco más y ajustarla cuando tengamos el prototipo.

Largo de cadera

20 cm

Se mide desde la cintura. Indica la parte más ancha de la falda por debajo de la cintura, la línea de cadera. Además, indica el nivel más adecuado para situar la abertura de una prenda. En el caso de un bloque de vestido, se recomienda una abertura central posterior desde la nuca hasta la línea de cadera.

Largo total de la prenda

96 cm

No existe un largo estándar para los vestidos. En general, se mide desde la nuca, en vertical, hasta la parte posterior de la rodilla. Por delante, el dobladillo del vestido tocará el centro de la rodilla. La mayoría de las tablas de tallaje industriales sugieren un largo de entre 98 y 99 cm. Para el bloque de este libro, el dobladillo quedará ligeramente por encima de la rodilla.

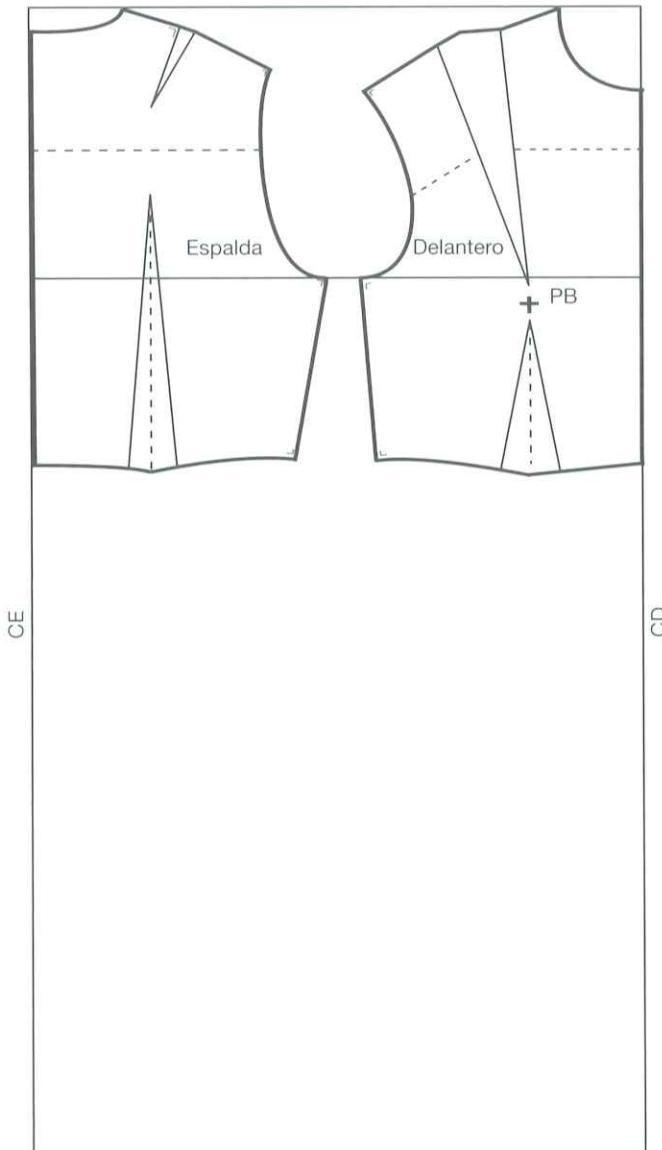
DIBUJAR UN BLOQUE BÁSICO DE VESTIDO UTILIZANDO UN BLOQUE PREVIO Y CREANDO LA FALDA A PARTIR DE LAS MEDIDAS REALES DEL CUERPO

Paso 1

El marco y el cuerpo

Dibuje dos líneas verticales paralelas, con una separación de 50 cm (para que queden el delantero y la espalda del bloque básico de cuerpo). El largo de las líneas debería ser equivalente al largo total de la prenda (en este caso, 100 cm).

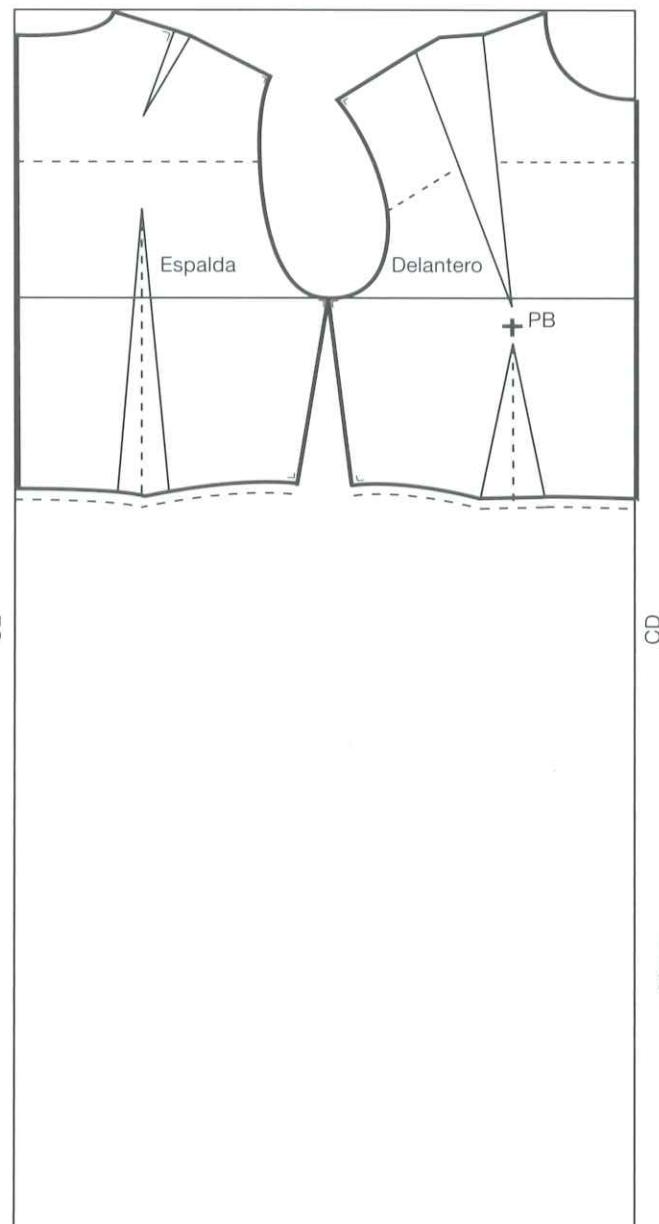
Después de designar la línea izquierda como el centro de espalda y la derecha como el centro delantero, dibuje el bloque del cuerpo anterior y posterior, haciendo que coincidan los centros y que los extremos toquen los lados del marco.



Paso 2

Acortar las secciones delantera y de espalda del cuerpo

En el centro de espalda, acorte el largo del cuerpo en 0,5 cm.

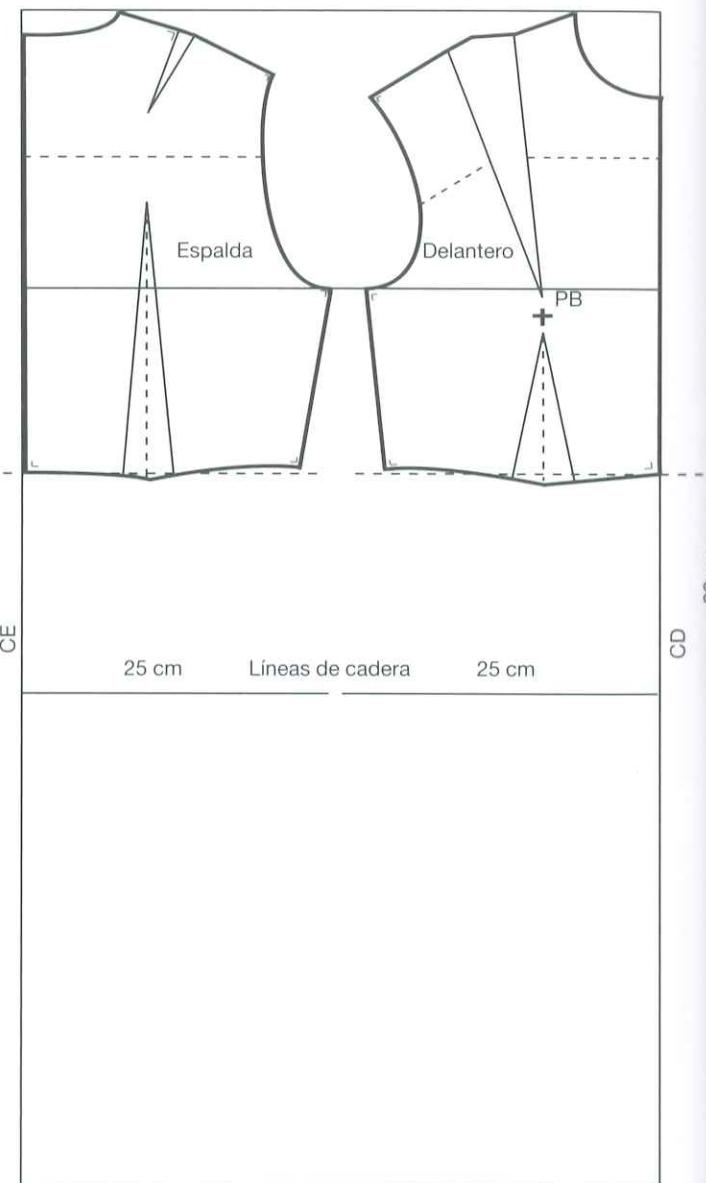


Paso 3

Crear una nueva cintura

Trace una línea a 90° con respecto al centro de espalda para separar el cuerpo de la falda y crear una nueva cintura. Haga lo mismo para el centro delantero.

A partir de la nueva cintura, mida 20 cm hacia abajo y trace una línea paralela con la cintura para el delantero y otra para la espalda. Representan las líneas de cadera y deben medir un cuarto del ancho de cadera (medida desde el centro delantero y el centro de espalda; en este caso, 25 cm).



Posición de las costuras laterales

Como con los bloques del cuerpo y de la falda, dibuje el bloque del vestido con secciones iguales para el delantero y la espalda. El cuerpo delantero y la falda pueden ser más pequeños, y la espalda, más grande para desplazar la costura lateral hacia la parte posterior por razones estéticas en la fase de ajuste.

Paso 4**Ajustar las pinzas**

Amplíe la pinza de la espalda del cuerpo hacia abajo y terminela aproximadamente a 6 cm por encima de la línea de la cadera. Redibuje la pinza para hacerla lo más regular posible.

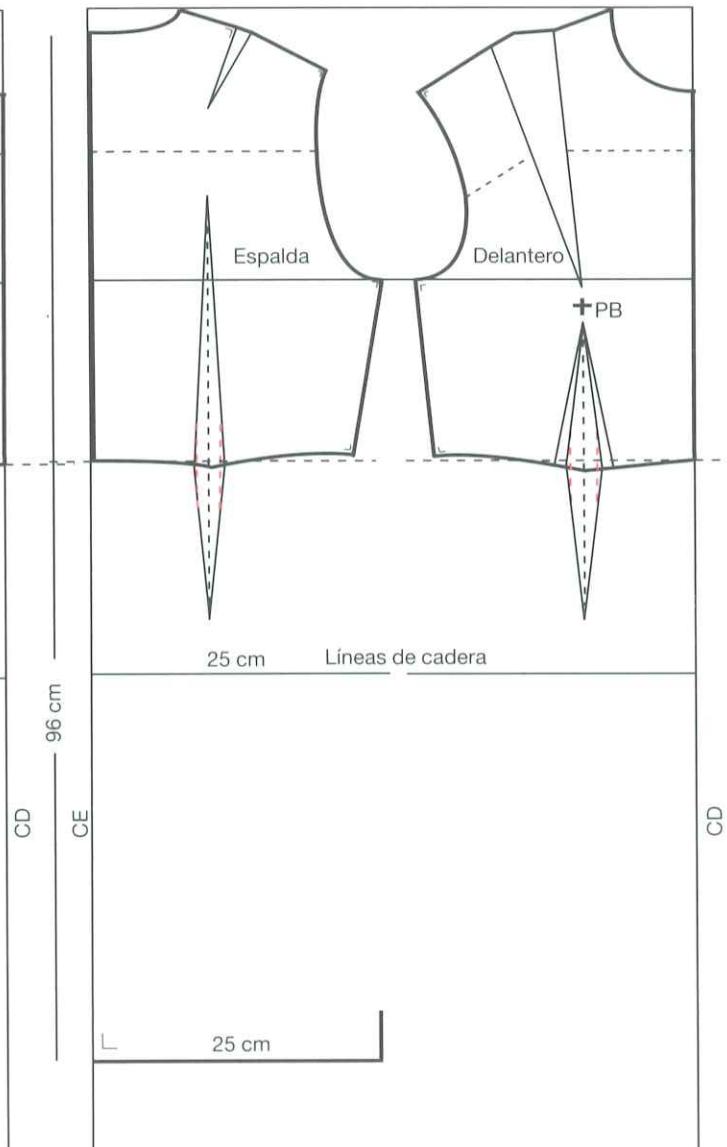
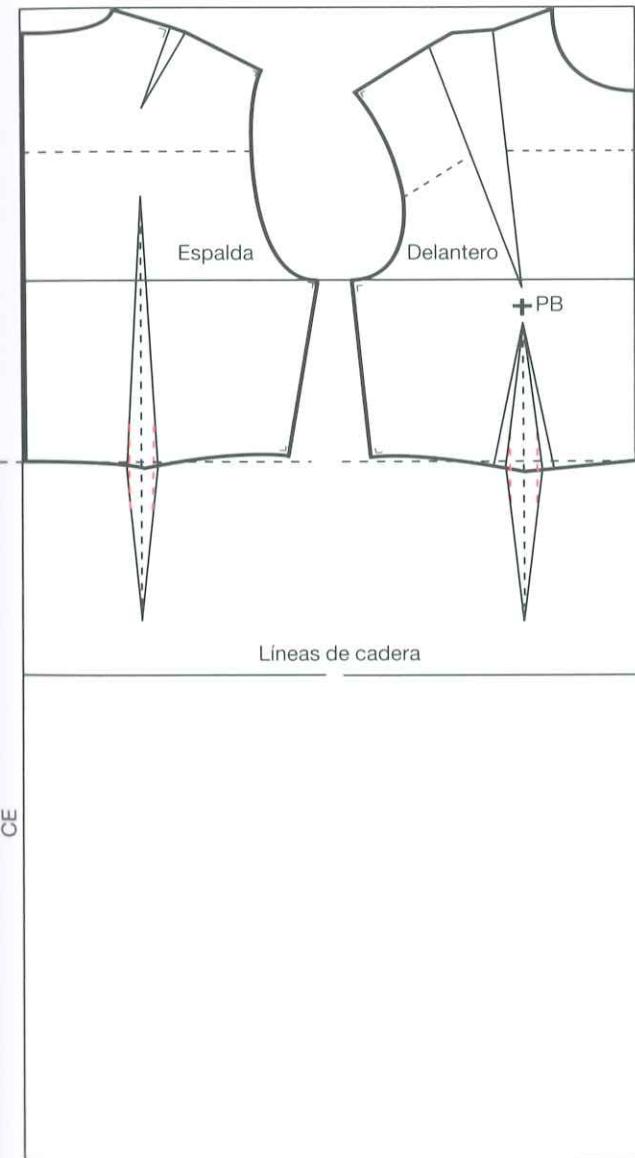
Dado que se trata de un vestido holgado con menos definición en el busto, el objetivo será reducir 1 cm el ancho de la pinza delantera en la cintura. Para ello, reduzca la pinza del busto delantero en 0,5 cm a cada lado de la cintura y redibuje la pinza, ampliéndola hacia abajo de manera que termine a unos 5 cm de la línea de la cadera.

Paso 5**Calcular el largo del trasero de la falda**

Calcule el largo total del vestido:

Nuca a cintura 40,5 cm + cintura a dobladillo 55,5 cm = 96 cm

Mida esa longitud desde la nuca prolongando la línea trasera central hacia abajo. En el pie de la línea trace otra en ángulo recto para marcar el dobladillo. El ancho de esta línea debe ser de al menos un cuarto del total de la medida de la cadera (en este caso, 25 cm).

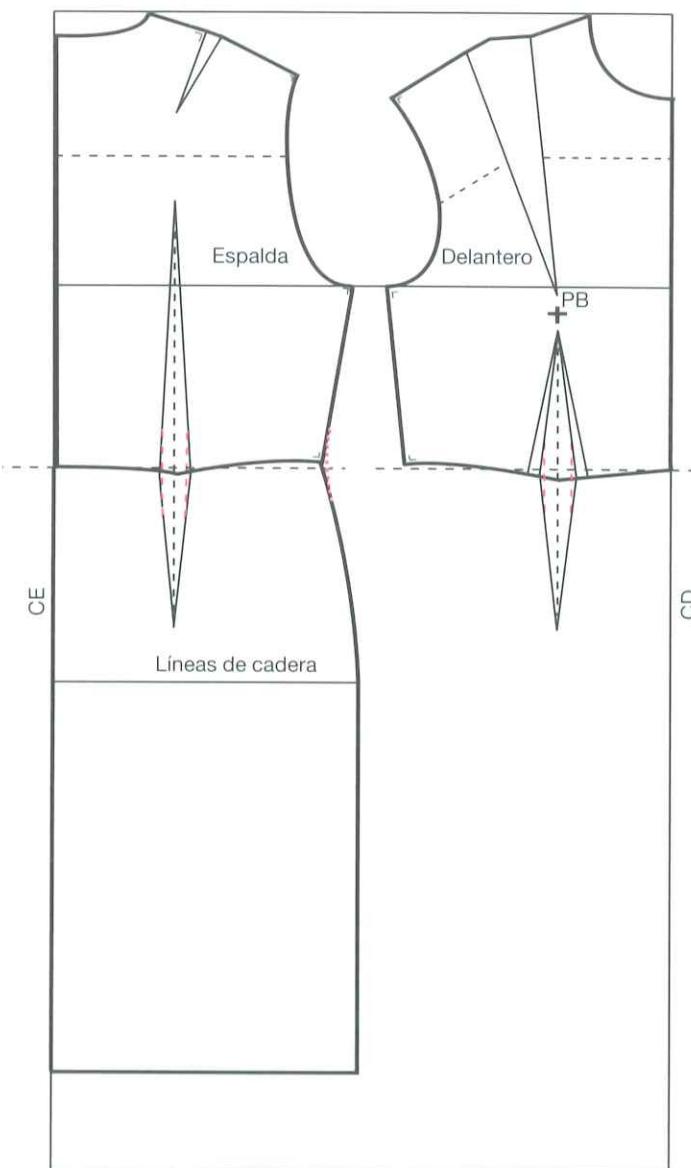


Paso 6**Completar la sección trasera de la falda**

Termine la falda dibujando la costura lateral. Trace una línea desde el dobladillo hasta la línea de la cadera y únala con la cintura con la ayuda de una curva para cadera. Por último, unifique la costura lateral en el punto donde se encuentra con el cuerpo, en la cintura.

Circunferencia del dobladillo

Para las faldas acampanadas, la circunferencia del bajo debe ser lo bastante ancha como para permitir caminar o subir escaleras con comodidad. Las siluetas más estrechas (por ejemplo, los vestidos con falda lápiz) pueden quedar demasiado ajustadas en torno a las rodillas y requieren una abertura central inferior o en las costuras laterales.

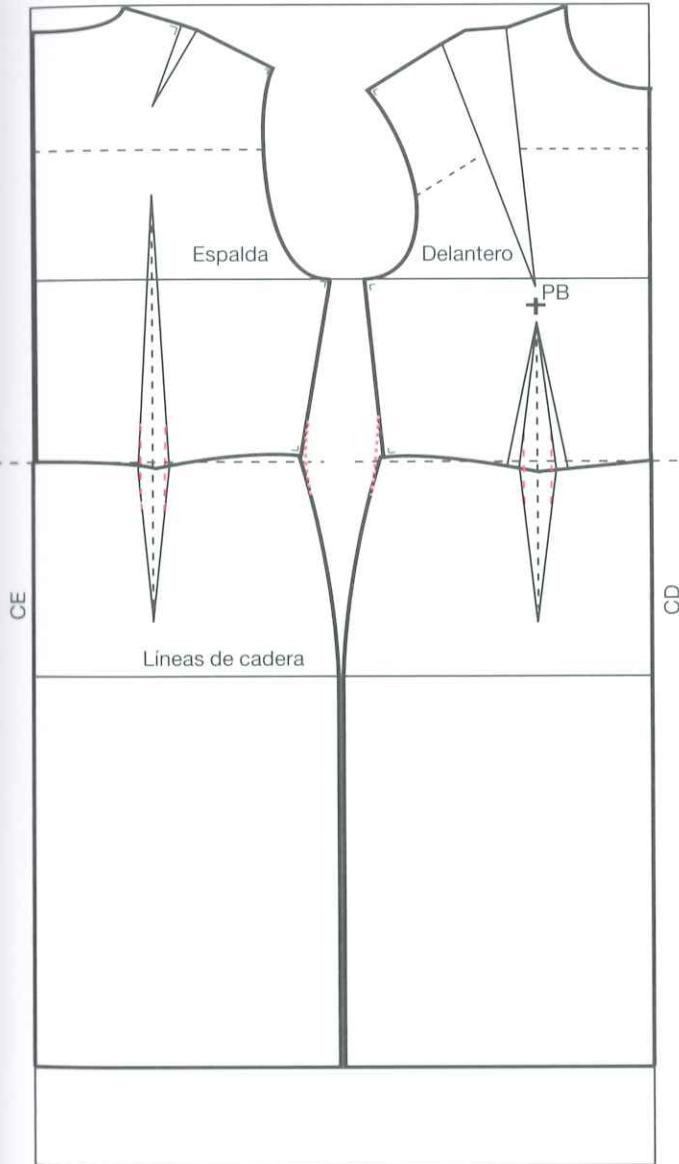


Paso 7**Calcular y terminar la
sección delantera de la falda**

Aunque el cuerpo delantero y el de espalda difieren ligeramente en cuanto al largo, podemos completar la sección delantera de la falda justo del mismo modo que la trasera (véanse pasos 5 y 6).

Cuando tenga terminadas las dos secciones de la falda, mida las costuras laterales.

Dado que el cuerpo delantero suele ser más largo que el de espalda (entre 1 y 2 cm más), decida si acorta la espalda o la costura lateral de la sección delantera en la misma proporción.



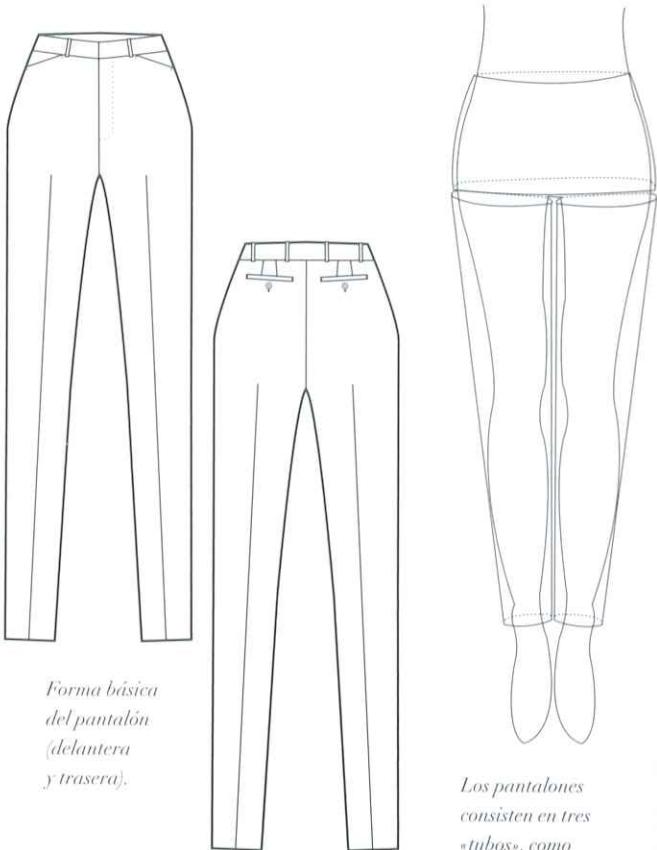
El prototipo acabado a partir del bloque básico utilizando un bloque de cuerpo previo y las medidas reales para la falda. El resultado es un vestido que no se ajusta tanto al cuerpo.

BLOQUE BÁSICO DE PANTALÓN

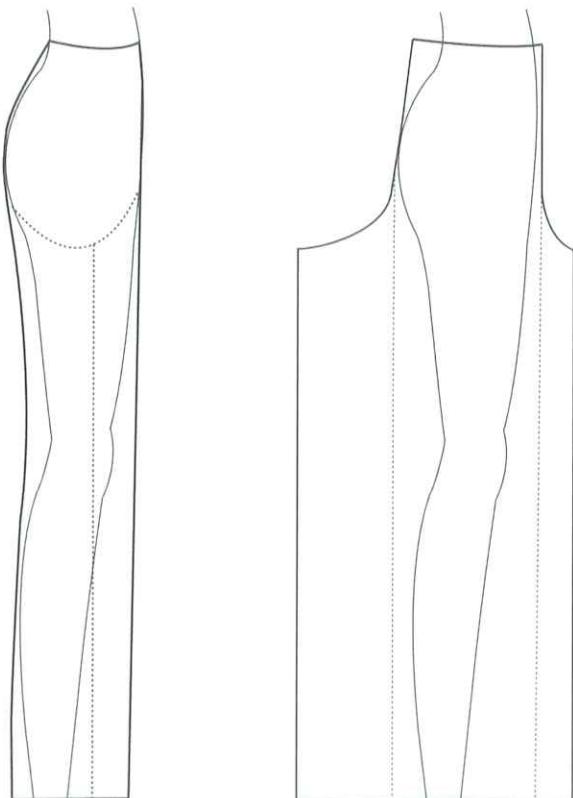
Desde la cintura hasta las caderas, el bloque de pantalón es similar al de falda en cuanto a la forma: un tubo.

Los pantalones, sin embargo, cuentan con el añadido de dos tubos separados que cubren las piernas. Por tanto, constan de tres tubos.

El cuerpo es un objeto tridimensional y, cuando lo envolvemos, debemos tener en cuenta no sólo la altura y la anchura, sino también la profundidad. En el caso del bloque de pantalón, tenemos que considerar cómo crear una forma que envolverá la cintura y las caderas (el tubo superior), así como las piernas (los tubos inferiores), sin crear una costura horizontal en la línea de la entrepierna para juntar los dos tubos. El bloque de pantalón lo consigue básicamente creando dos tubos de tela unidos en el centro delantero y el centro de espalda desde la cintura hasta la cadera, con un margen adicional de tela (o extensión) para envolver las piernas, que, a su vez, se une desde la entrepierna hasta el tobillo en la costura del tiro de la entrepierna.

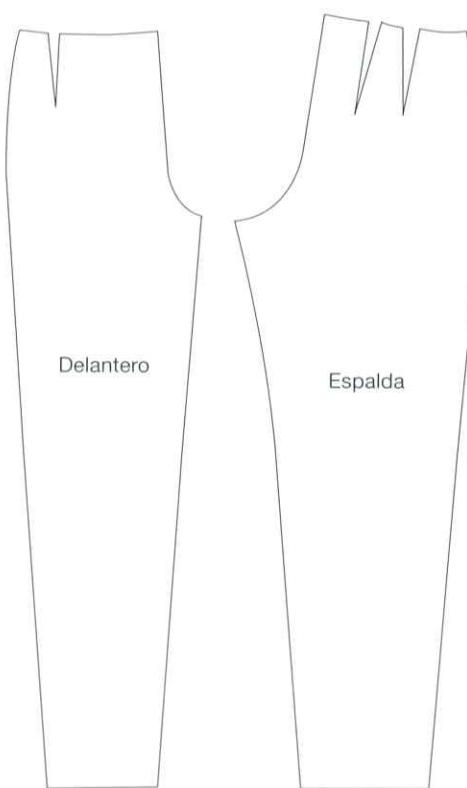


Los pantalones consisten en tres «tubos», como se aprecia en la ilustración.



La vista lateral del pantalón revela que la pernera envuelve el cuerpo y se une en la entrepierna y en el tiro.

Con la pierna del pantalón abierta se aprecia la forma necesaria para envolver el cuerpo tridimensional desde la cintura hasta el tobillo.



El bloque de pantalón consiste en dos piezas: una sección delantera y una trasera, que se unen en la costura lateral. Como todos los bloques, se pueden duplicar para cortarlos a la vez.

Las prendas muy ceñidas continúan estando de moda. Cortar un bloque para unos vaqueros o un pantalón muy ajustados es relativamente sencillo, ya que se elimina la necesidad de crear curvas e incluir pinzas. No obstante, ese tipo de pantalón debe confeccionarse con telas que soporten el desgaste y, a ser posible, con cierto grado de elasticidad (como los tejidos de punto). El *denim* es lo bastante resistente como para soportar la fricción constante, y los fabricantes han empezado a mezclar elastano con algodón para obtener una tela con cierta elasticidad que ofrece comodidad al tiempo que se ajusta al cuerpo.



Pantalón holgado
y fluido de Neil Barrett,
otoño/invierno
2007-2008.



Pantalón ceñido de
la cadena Warehouse.

MEDIDAS BÁSICAS

Cintura	68 cm	66,5 cm + 1,5 cm de margen
Cadera	99 cm	92 cm + 7 cm de margen
Largo	108 cm	Largo total de la prenda
Largo de cadera	20 cm	De la cintura hasta el punto más ancho
Cadera media	10 cm	Punto medio del largo de cadera
Tiro	27 cm	Profundidad de la entrepierna
Largo total de la entrepierna	68 cm	Suma del tiro del CD + CE
Muslo superior	64 cm	60 cm + 4 cm de margen
*Muslo	53 cm	52 cm + 1 cm de margen
*Rodilla	47 cm	34 cm + 13 cm de margen
*Pantorrilla	42 cm	33 cm + 9 cm de margen
*Tobillo	37 cm	23 cm + 14 cm de margen

* El muslo, la rodilla, la pantorrilla y el tobillo son cuatro medidas que nos ayudan a valorar si la pierna se ajustará y caerá con comodidad y no tanto medidas exactas que hay que utilizar, ya que las piernas de los pantalones no suelen confeccionarse siguiendo el contorno del cuerpo (con la excepción de algunas prendas deportivas).

Cintura 66,5 cm + 1,5 cm de margen 68 cm

Como ocurre con casi todas las medidas, se añade margen para facilitar los movimientos.

Cadera 92 cm + 7 cm de margen 99 cm

De nuevo es preciso añadir tolerancia si el pantalón va a ser de una tela tejida. Además, es preciso añadir una medida extra de tolerancia para la cadera, ya que se expande cuando nos sentamos. Pásese una cinta métrica alrededor de las caderas y, a continuación, siéntese: la medida le quedará más ajustada que cuando está de pie.

Largo 108 cm

Esta medida se toma, en general, a lo largo de la costura exterior del pantalón (el largo propiamente dicho).

Cadera media 10 cm

Esta medida se sitúa en la mitad del largo de cadera, que mide 20 cm. Se emplea para verificar por segunda vez la medida final del bloque y para situar los extremos de las pinzas.

Tiro aproximadamente 27 cm

Esta medida se toma con el modelo sentado sobre una superficie plana y va desde la cintura hasta la parte plana que recorre la línea exterior del cuerpo. Se emplea a modo de guía para calcular la profundidad de la entrepierna. Si ésta es demasiado pequeña, el pantalón resultará incómodo de llevar. En el caso de los pantalones anchos o para un look más informal, se puede optar por una entrepierna más grande (véase fotografía, pág. 91).

Largo total de la entrepierna, aproximadamente 65 cm + 3 cm (o 1,5 cm de margen por delante y por detrás) 68 cm

Se mide desde la cintura del centro delantero al centro de espalda. Con la medida del tiro y del largo de la entrepierna delantera y de espalda, podemos calcular la forma de las costuras de la entrepierna delantera y trasera. La costura de la entrepierna delantera, por ejemplo, tiene que ser casi perpendicular a las líneas horizontales de confección, mientras que la costura de la entrepierna trasera puede ser mucho más curvada.

Largo del pantalón

No existe un largo estándar para los pantalones. Muchos diseñadores determinan ciertos largos (por ejemplo, el bajo de un pantalón hasta la rodilla puede tocar la parte superior de ésta o bien la articulación por detrás de ella). Los patronistas experimentados suelen utilizar una medida estándar de 61 cm. Los pantalones a media pantorrilla se cortan en muchos casos siguiendo el largo estándar de 92 cm.

Los pantalones de pierna entera suelen dejarse más largos que cortos, ya que siempre es posible acortarlos y no resulta tan fácil alargarlos. Ésta es la razón por la que algunos pantalones de los que nos encontramos en las tiendas presentan el bajo sin terminar.

La mayoría de los fabricantes que trabajan para las grandes cadenas de ropa aplican una medida estándar de 112 cm. Es importante tener en cuenta el mercado: los pantalones destinados al mercado asiático son, en general, más cortos que los que se confeccionan para los mercados alemán u holandés, por ejemplo.

También debemos tener en cuenta el hecho de que la costura de la entrepierna trasera, como la cadera, se expandirá y se alargará cuando la persona se siente. Con una cinta métrica, mídase la entrepierna de pie: cuando se siente, notará que la medida queda más justa y que la parte posterior de la cintura tiene tendencia a estirar hacia abajo.

Muslo superior, aproximadamente 59-60 cm + 4 cm de margen

64 cm

Esta medida no siempre aparece en las tablas de tallaje. No obstante, resulta útil para calcular la profundidad de la extensión de la entrepierna. Se toma alrededor de la parte superior del muslo, la que se junta con la entrepierna (véase punto «A» del diagrama inferior).

Muslo 52 cm + 1 cm de margen

53 cm

Es la circunferencia del muslo medida en el punto situado entre la entrepierna y la rodilla.

Rodilla 34 cm + 13 cm de margen

47 cm

Es la circunferencia de la rodilla. Resulta poco probable que utilice esta medida exacta cuando dibuje el bloque. Los pantalones se estrechan desde la cadera hasta el tobillo siguiendo una línea uniforme. No obstante, conviene comprobar la circunferencia de la rodilla en el bloque, porque en ese punto se necesita un margen adicional para permitir el movimiento. Si el bloque del pantalón es demasiado estrecho en ese punto, será necesario ensanchar la pierna.

Pantorrilla 33 cm + 9 cm de margen

42 cm

Es la circunferencia de la pantorrilla medida en el punto medio situado entre la rodilla y el tobillo. Para utilizar y verificar esta medida, se aplican las mismas reglas que para la rodilla.

Tobillo 23 cm + 14 cm de margen

37 cm

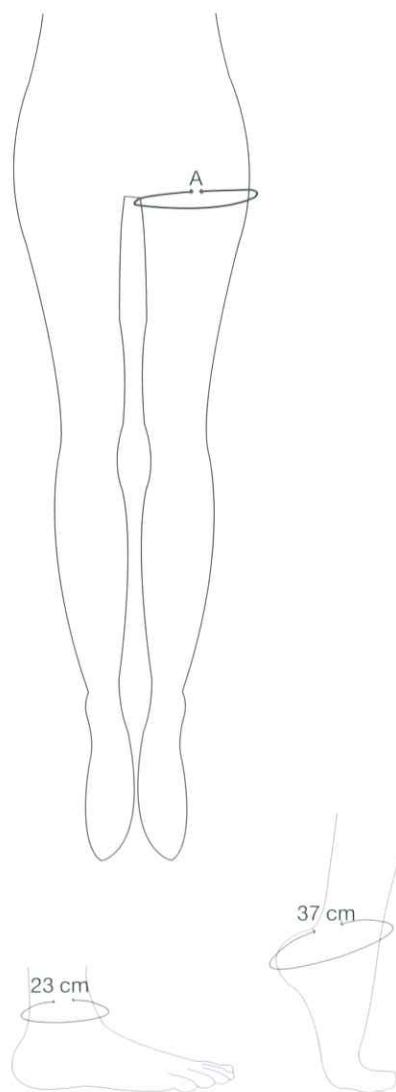
La circunferencia real del tobillo (23 cm) no coincide con la abertura del bajo del pantalón, ya que se necesita suficiente margen para poder ponerse y quitarse el pantalón. Sólo funcionaría como medida exacta si el diseño incluyese una abertura, con o sin cierre, en la parte inferior de la pierna.

En lugar de medir la circunferencia del tobillo, es mejor medir el ancho del pie desde la parte inferior del talón hasta la parte superior del tobillo (37 cm). Esa medida incluiría 14 cm de margen para poder pasar el pantalón por los pies (véase diagrama, derecha).

Las medidas del muslo, la rodilla, la pantorrilla y el tobillo que se indican aquí son sólo una referencia, ya que el bloque se dibuja con una línea uniforme que se va estrechando desde la cadera hasta el tobillo. Los pantalones presentan diferentes medidas de pierna en función del estilo. Los modelos anchos o acampanados, por ejemplo, tienen una forma distinta que requiere más tolerancia en comparación con los pantalones ceñidos (que pueden tener muy poca o ninguna tolerancia, excepto en el tobillo o en la abertura situada en el bajo).



Medida alrededor de la parte superior del muslo, a nivel con la entrepierna, la medida A (inferior) debe ser similar a la del ancho del pantalón medido en la entrepierna (izquierda).



La circunferencia del tobillo es mucho más estrecha que la del pie medida desde el talón hasta la parte superior del tobillo. Esta última medida es el mínimo necesario para que el pie pueda pasar por la abertura del pantalón.

DIBUJAR EL BLOQUE BÁSICO DE PANTALÓN

Paso 1

Los marcos

Para este bloque, las partes delanteras y traseras de las piernas se dibujan en marcos separados por 15 cm (la profundidad total de la entrepierna). El marco de la izquierda es el trasero, y el de la derecha corresponde al delantero. El borde exterior de cada marco es la costura lateral. La parte superior de los bordes interiores son el centro delantero y el centro de espalda de las caderas, respectivamente. El largo de cada marco equivale al largo del pantalón desde la cintura al bajo (en este caso, 108 cm).

Para calcular el ancho del marco, divida la medida más ancha (las caderas) entre 2: $99 \text{ cm} / 2 = 49,5 \text{ cm}$.

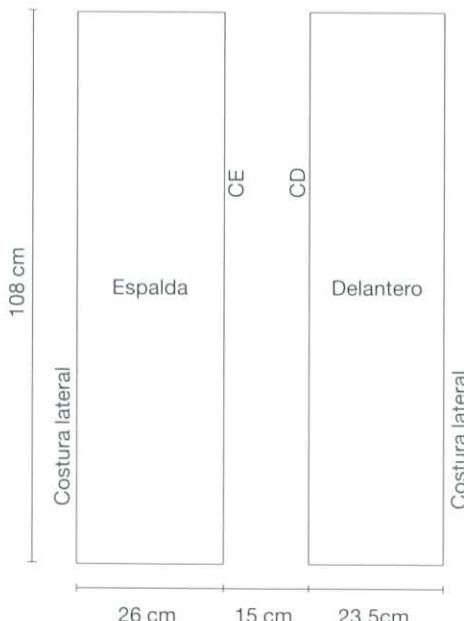
Dado que la parte posterior del pantalón siempre es más larga que el delantero (2-2,5 cm), divida la medida de las caderas de nuevo entre 2 y redistribuya el margen entre el delantero y la espalda:

$$49,4 / 2 = 24,75 \text{ cm}$$

$24,75 + 1,25 = 26 \text{ cm}$ = pierna posterior del pantalón

$24,75 - 1,25 = 23,5 \text{ cm}$ = pierna delantera del pantalón

A continuación, dibuje el marco derecho (delantero del pantalón) con 108 cm de largo y 23,5 cm de ancho. Dibuje el marco izquierdo con 108 cm de largo y 26 cm de ancho.



Paso 2

Dibujar las líneas de confección

Dibuje las siguientes líneas horizontales de confección en los dos marcos:

Cintura – es la línea superior del marco.

Media cadera – 10 cm por debajo de la cintura.

Línea de cadera – 20 cm por debajo de la cintura.

Tiro – 27 cm por debajo de la cintura.

Altura de la rodilla – 62 cm por debajo de la cintura.

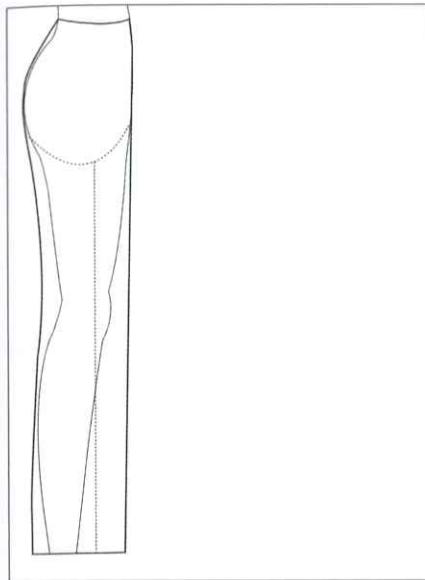
Largo total del pantalón – extremo inferior del marco, a 108 cm por debajo de la cintura.



Paso 3

Profundidad de la entrepierna

La medida total de la profundidad de la entrepierna (o anchura de las extensiones delantera y trasera que envuelven la pierna) suele ser de 15-16 cm.



Dado que la parte trasera del pantalón siempre es más grande que la delantera, la profundidad de la entrepierna trasera también será más grande (lo habitual es el doble de la profundidad de la parte delantera). En este caso, la profundidad de la entrepierna delantera es de 5 cm, medidos siguiendo el tiro, y la de la entrepierna trasera es de 10 cm.

En la línea del tiro, entre los marcos delantero y de espalda, realice una marca para indicar 5 cm para la profundidad de la entrepierna delantera y 10 cm para la trasera.

Líneas de cadera

Cadera			
Cadera			
Tiro			
	Entrep <i>i</i> erna trasera	Entrep <i>i</i> erna delantera	
Altura de la rodilla	Espalda	Delantero	
	Costura lateral		
Largo total del pantalón			Costura lateral

Paso 4

Dibujar las líneas centrales o el pliegue

Para la parte delantera del pantalón, divida el tiro (incluida la extensión de la entrepierna) por la mitad y trace una línea vertical siguiendo el marco. Es la línea central de la parte delantera de la pierna.

Para la parte trasera, vuelva a dividir el tiro por la mitad, pero esta vez desplace la línea vertical 1,5 cm hacia la costura lateral para compensar la extensión de la entrepierna, más amplia, en la parte posterior del pantalón. Es la línea central de la parte trasera de la pierna.



Ajustar el largo de la entrepierna anterior y la trasera

Si va a dibujar un bloque para un vaquero ajustado, es posible que tenga que acortar la profundidad de la entrepierna delantera, pero en ese caso debe alargar la de la entrepierna trasera en la misma proporción.

Paso 5

Identificar la forma de las costuras laterales, el centro delantero y el centro de espalda

A partir de este punto empezaremos a dar forma a las costuras. Más tarde se añadirán pinzas.

Costuras laterales – Mida 2 cm desde la costura lateral delantera y 1 cm desde la trasera. La parte posterior del pantalón tendrá dos pinzas, con lo que se reducirá más la cintura que con la única pinza delantera. Por tanto, se incluye una pinza más pequeña en la costura lateral posterior.

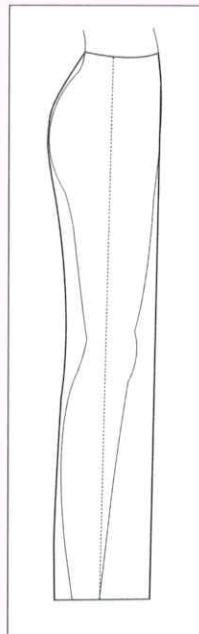
Costura del centro delantero – Mida 1 cm desde el centro delantero. Esta pinza debe ser mínima, porque el delantero del pantalón lucirá mejor si queda plano. Para un pantalón ceñido, el centro delantero se deja completamente plano porque no se precisa modelaje alguno.

Costura del centro de espalda – Mida 3 cm desde el centro de espalda. Esta pinza más grande contribuye a dar forma a la espalda del pantalón en torno a las nalgas.

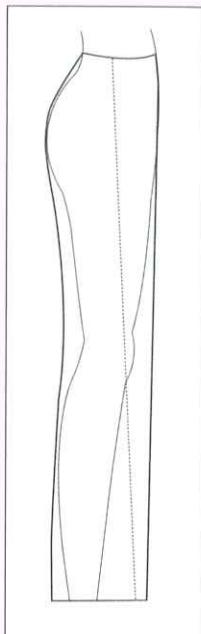
La línea central y el pliegue

Estas dos líneas son muy importantes, pues constituyen el eje vertical en torno al cual se distribuyen las medidas para las circunferencias del muslo, la rodilla y la abertura del bajo. Si las medidas no se distribuyen de manera uniforme, la costura lateral y el tiro de la entrepierna no quedarán rectos, y la pernera del pantalón se desviará cuando se lleve puesta la prenda. Este problema se puede rectificar en la fase de ajuste.

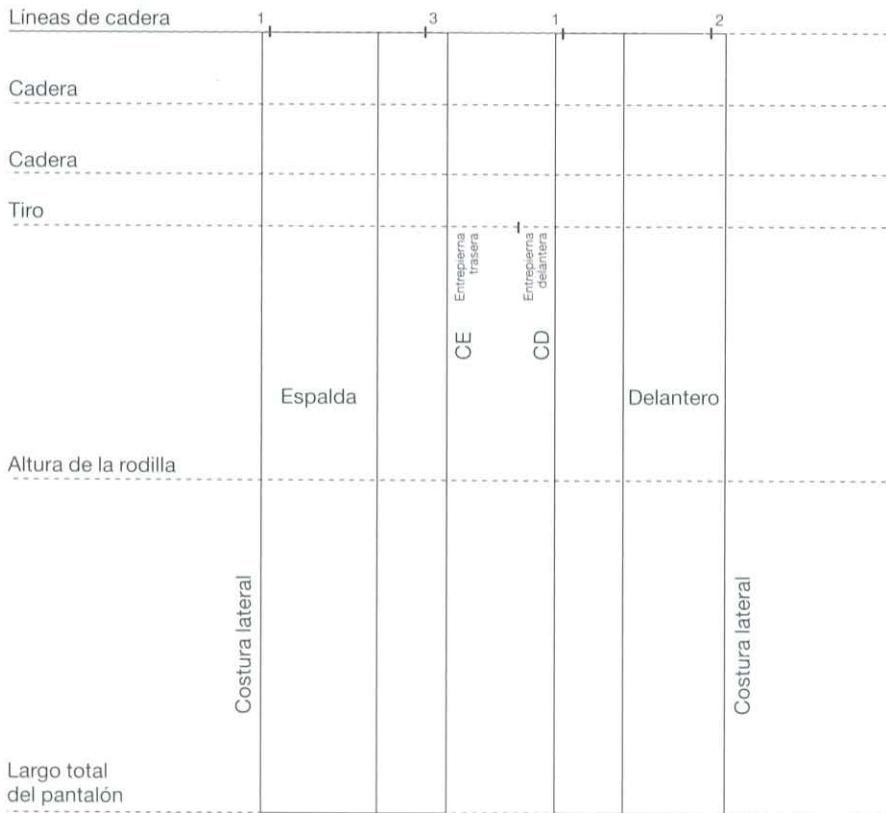
Se trata de las líneas que se forman cuando se planchan y se ajustan los pantalones a medida.



Costura lateral recta



Costura lateral desviada



Paso 6

Dar forma a las costuras laterales, el centro delantero y el centro de espalda

Trace curvas uniformes para las costuras laterales delanteras y de espalda desde la cintura hasta la línea de cadera. Eleve las costuras laterales 5 mm por encima de la línea original de la cintura para añadir un poco más de largo.

Dibuje el centro delantero con una línea recta desde la cintura hasta la cadera. A continuación, utilice una curva para cadera con el fin de dar forma curvada al extremo de la extensión de la entrepierna, donde se encuentra con el tiro. Mida y anote el largo de la entrepierna delantera, que debería ser de unos 30 cm. Utilice para ello una cinta métrica colocada de lado.

Antes de dibujar la línea del centro de espalda, tenemos que identificar la posición de la línea posterior de cadera. En la parte delantera del pantalón, la línea de cadera era recta, pero en la parte posterior es curvada, para dar cabida a la forma de las nalgas. Cuando el patrón se coloca plano, la línea de la cadera tiene que curvarse hacia el centro de espalda en unos 2,5 cm. Dado que la línea de cadera posterior

será curvada, debe ser más larga que la delantera (en general, alrededor de 2,5 cm). En este caso, y puesto que el ancho de la cadera delantera es de 23,5 cm, la medida del ancho de cadera posterior tendría que ser 26,5 cm.

Con una curva para cadera, dibuje la línea de la cadera posterior (26,5 cm) desde la posición original de la línea de la cadera (20 cm) siguiendo la costura lateral posterior hasta el centro de espalda.

A continuación, trace una línea recta para el centro de espalda desde la cintura hasta la línea de cadera. Con una regla para sisas, curve la línea hacia el extremo de la extensión de la entrepierna posterior, donde se une con la línea del tiro, pero mantenga recto el final de la línea (unos 4 cm).

Por último, eleve la línea del centro de espalda de manera que los largos de las dos entrepiernas coincidan con el largo total de la entrepierna (68 cm). Dado que la entrepierna del centro delantero era de aproximadamente 30 cm, el centro de espalda tiene que elevarse en la cintura para que el largo de la entrepierna posterior sea de 38 cm.

Paso 7

Calcular las pinzas

Vuelva a medir la cintura. En este caso, la cintura sin terminar debería medir unos 41 cm, la mitad de la suma del delantero y la espalda.

Para este bloque estamos trabajando con una medida total de cintura de 68 cm y, por tanto, la mitad de la cintura será 34 cm.

El margen para las pinzas queda así:

$$41 \text{ cm} - 34 \text{ cm} = 7 \text{ cm}$$

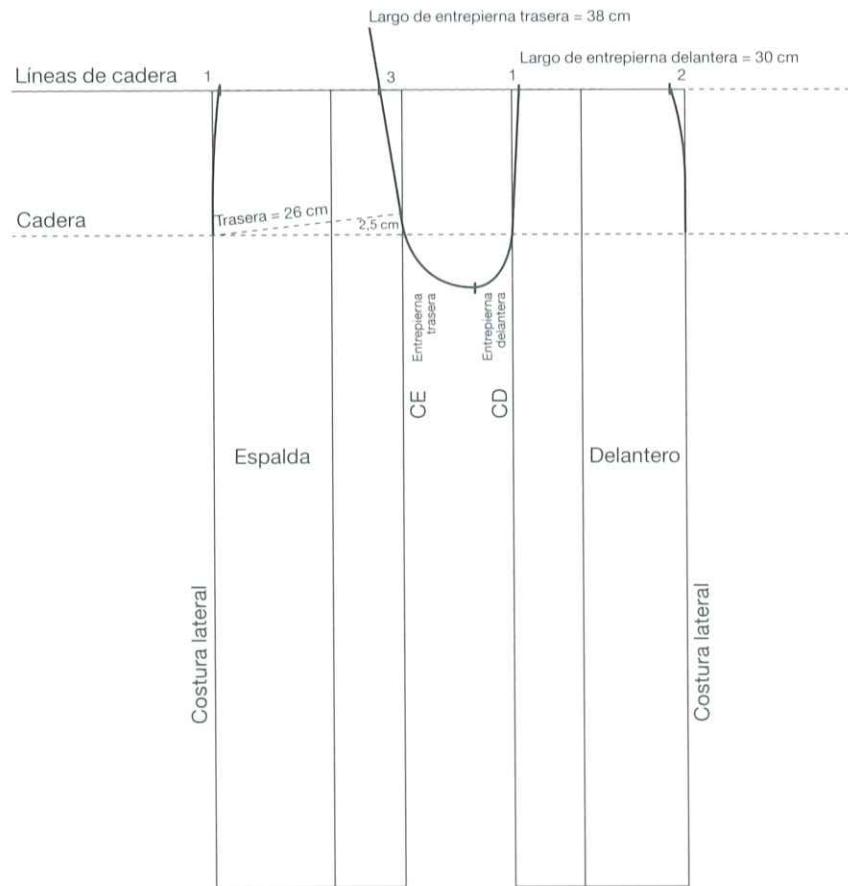
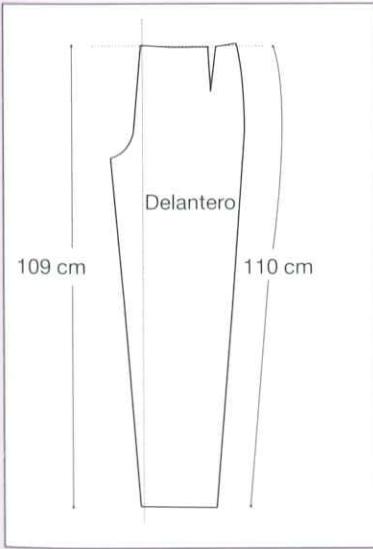
Podemos distribuir esa cifra de la siguiente manera:

$$\text{Pinza delantera} = 2 \text{ cm}$$

$$\text{Pinzas traseras} = 2,5 \text{ cm cada una}$$

Alargar las costuras laterales

Las líneas curvas suelen ser más largas que las rectas. Por tanto, las costuras laterales tendrían que ser ligeramente más largas que los centros delantero y de espalda para compensar la curva de las caderas. Además, así se pueden rectificar las esquinas.



Pinza delantera

La mayoría de los pantalones no tienen pinzas delanteras, ya que la forma femenina ideal presenta el abdomen plano. Sin embargo, la necesidad de una pinza delantera depende del mercado objetivo: los pantalones diseñados para un mercado más joven no necesitan pinzas; los que se destinan a una clientela más madura, sí. El bloque debe incluir una pinza delantera, que se puede eliminar fácilmente.

Pinzas traseras

En general, se utilizan dos pinzas a cada lado de la parte posterior de los pantalones con el fin de dar cabida a la curva de las nalgas. Una sola pinza en cada lado podría ser demasiado grande y crearía picos antiestéticos en la zona.

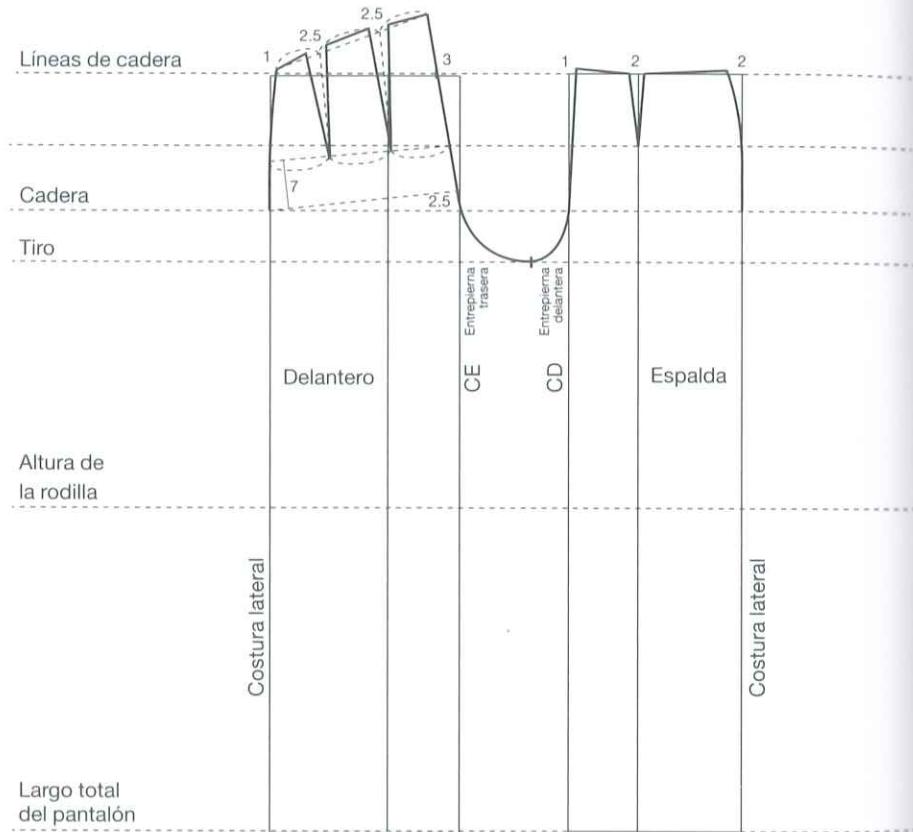
Paso 8

Dibujar las pinzas

Siguiendo la línea del centro delantero del pantalón, en la cintura, distribuya una pinza de 2 cm a ambos lados de dicha línea. Si es para un pantalón a medida, la pinza «desaparecerá» con la línea planchada del centro (la «raya» del pantalón).

En la parte posterior, dibuje una línea de 7 cm desde la cadera hacia arriba. Mida la cintura trasera y divídala en tres partes para encontrar el centro de las dos pinzas. Además, sitúe los extremos de las dos pinzas 7 cm por encima de la cadera. Ubique la abertura de las pinzas a 1,25 cm a cada lado del centro de éstas y dibuje las pinzas (que terminarán a 7 cm por encima de la cadera).

Por último, cierre las pinzas con cinta adhesiva y vuelva a dibujar la cintura con una curva para cadera y una rueda de trazado. Corte la cinta adhesiva con cuidado, abra las pinzas y redibuje la cintura siguiendo la línea de agujeros creada por la rueda.



Situar la pinza delantera

La pinza delantera se puede situar en el centro delantero o raya del pantalón. Con frecuencia, las pinzas de los pantalones lisos por delante se sitúan más cerca de la costura lateral, junto al punto más alto (el hueso de la cadera), a unos 4-5 cm de la costura lateral.

Situar las dos pinzas traseras

Las pinzas traseras se pueden situar a la misma distancia en la cintura, de manera que terminen a unos 7 cm por encima de la línea de la cadera para que coincidan con el punto más alto de las nalgas. No obstante, resulta habitual situarlas más cerca del centro que de las costuras laterales.

Paso 9

Dibujar las piernas del pantalón

Divida por la mitad las medidas de la circunferencia del muslo (53 cm), la rodilla (47 cm), la pantorrilla (42 cm) y el tobillo o la abertura del pantalón (37 cm). Dado que la pierna del pantalón es más larga por detrás, redistribuya 5 cm en la parte posterior.

Sitúe la posición de la medida del muslo (a medio camino entre la entrepierna y la rodilla) y de la pantorrilla (entre la rodilla y el bajo del pantalón) en el bloque. Ya habrá situado previamente la rodilla y el tobillo.

A continuación, tenemos que distribuir las medidas a cada lado de la línea central para evitar que la pierna del pantalón se gire. Por tanto, tendremos que dividir las medidas por la mitad una vez más.

En la pierna delantera, a la altura del muslo, mida 12 cm a cada lado de la línea central. A la altura de la rodilla mida 9,25 cm a cada lado de la línea central. Continúe con el resto de medidas.

En la pierna trasera, a la altura del muslo, mida 14,5 cm a cada lado de la línea central. Continúe con el resto de medidas.

Estas medidas son sólo una guía.

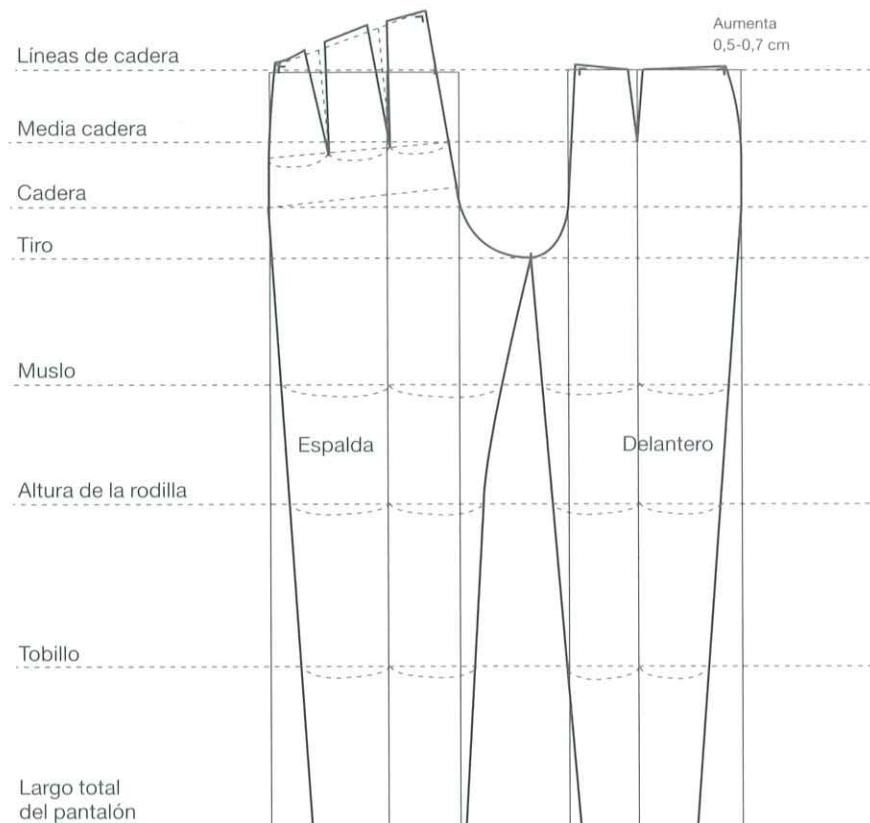
A continuación, dibuje el largo del pantalón (la costura exterior) mediante una línea recta desde la cadera hasta el tobillo en ambas piernas.

En la parte delantera de la pierna, dibuje el tiro de la entrepierna trazando una línea recta desde el final de la extensión de la entrepierna hasta el tobillo.

En la parte trasera de la pierna, con la ayuda de una curva para cadera, dibuje una línea curva para el tiro de la entrepierna desde el final de la extensión de la entrepierna hasta la rodilla, y continúe con una línea recta desde la rodilla hasta el tobillo. La curva aporta la anchura extra de la extensión de la entrepierna trasera. En caso de diferencia en el largo del tiro de la entrepierna, acorte siempre la medida trasera.

Observe las líneas guía que has dibujado a la altura del muslo, la rodilla y la pantorrilla. Si ve que el tiro de la entrepierna o el largo del pantalón quedan dentro de dichas líneas, la pierna del pantalón será demasiado ajustada y tendrá que ajustar las costuras.

	Delantero de pierna	Trasero de pierna
Muslo	$26,5 - 2,5 = 24$ cm	$26,5 + 2,5 = 29$ cm
Rodilla	$23,5 - 2,5 = 21$ cm	$23,5 + 2,5 = 26$ cm
Pantorrilla	$21 - 2,5 = 18,5$ cm	$21 + 2,5 = 23,5$ cm
Tobillo	$18,5 - 2,5 = 16$ cm	$18,5 + 2,5 = 21$ cm



El prototipo acabado a partir del bloque básico de pantalón.

GUÍA DEL PATRONISTA

Como patronista, se encontrará cada día con conjuntos de medidas.

Cuando empiece a utilizarlas de forma habitual, las irá memorizando.

A lo largo de ese proceso aprenderá a distinguir si un patrón es el adecuado o no con sólo conocer las medidas aproximadas que espera encontrar.

La siguiente lista de medidas es un punto de partida. Se basa en una talla 40 (pequeña) para el mercado europeo y en telas tejidas.

MEDIDAS Y PUNTOS IMPORTANTES DEL CUERPO

Circunferencia de la cabeza = 58 cm (medida muy útil para la abertura del cuello y los cierres superiores, y en especial para la industria sombrerera).

Nuca a cintura = 40 cm; aunque en la tabla aparece como 41 cm, las prendas con una medida más corta de nuca a cintura se adaptan a más personas.

Circunferencia del cuello = 36 cm.

Largo delantero de cuerpo = 44 cm.

Largo de espalda de cuerpo = 43 cm.

Hombros = 11,5 cm.

Sisa delantera = 33 cm.

Sisa trasera = 37 cm.

Largo de pinza de hombro = 8 cm.

Posición de pinza de hombro = a 5 cm del PCH (tanto delantera como de espalda).

Posición del busto (PB) = 27 cm por debajo del PCH.

Distancia entre las dos PB = 19 cm.

Sisa = 40 cm (38 cm sería el mínimo absoluto).

Todas las pinzas deben estar separadas del PB en 1,5-2 cm.

Tamaño de la pinza trasera de hombro = máximo 1,5 cm.

Tamaño de la pinza trasera de cintura = aprox. 3,5-4 cm.

Tamaño de la pinza delantera de hombro = 5 cm.

Tamaño de la pinza delantera de cintura = 4-5 cm.

Posición/dirección de la pinza trasera de hombro = perpendicular a la línea de hombro, a 5 cm del PCH.

Posición/dirección de la pinza trasera de cintura = central, en vertical, hasta el extremo de la pinza de hombro. La pinza termina a un tercio de la distancia desde la línea de la axila hasta el extremo de la pinza de hombro.

Dirección de las pinzas delanteras de busto = directamente hacia la PB; las pinzas terminan a 1,5-2 cm.

Profundidad de la sisa = dibujar un cuadrado en la mitad del medio bloque, es decir, después de localizar un cuarto de la medida del busto del bloque. Aprox. 18 cm desde el extremo del hombro.

Ancho del cuello = 8 cm la mitad; 16 cm en total.

Profundidad de la parte delantera del cuello = 0,5-1 cm más que el ancho delantero del cuello.

Profundidad de la parte trasera del cuello = 1-5-2 cm con escote, pero no hay una regla estricta para las prendas sin escote. También se puede utilizar directamente la medida de nuca a cintura.

Inclinación de la parte delantera de los hombros = 4,5 cm.

Inclinación de la parte trasera de los hombros = 4 cm.

LAS «TRES GRANDES» MEDIDAS

BUSTO = 90 cm

CINTURA = 68 cm

CADERA = 92 cm

Extremo de la sisa posterior = 1,5-2 cm más alto que el PH de la sisa delantera.

Forma de la costura lateral/pinza de la costura lateral = tanto la anterior como la posterior deben tener un máximo de 2,5-3 cm.

MEDIDAS Y PUNTOS IMPORTANTES DE LAS MANGAS

Sisa = 40 cm (38 cm sería el mínimo absoluto).

Largo de manga = aprox. 55 cm, a menos que se especifique otra medida.

Hombro a codo = 32 cm.

Bíceps = 26 cm.

Codo = 27 cm.

Muñeca = 16 cm (la abertura de los bolsillos también es de 16 cm).

Corona baja de la manga = 0-5 cm.

Corona media de la manga = en torno a 10 cm o menos.

Corona alta de la manga = aprox. 15 cm y más.

MEDIDAS Y PUNTOS IMPORTANTES DE LA FALDA

Posición de la pinza delantera = aprox. en el tercio de la cintura desde la costura lateral, y comienza hacia la costura lateral.

Extremo de la pinza delantera = aprox. 2 cm más larga que la línea de media cadera.

Tamaño máximo de la pinza delantera = 2,5 cm.

Tamaño máximo de la curva de la costura lateral (pinza de la costura lateral) = 3,5 cm en el delantero y 2,5 cm en la espalda.

Posiciones de las pinzas traseras
= primera pinza, a 5 cm de la costura lateral; segunda pinza, cerca del centro de espalda. Divide por dos el resto de la cintura trasera y empieza la pinza hacia la costura lateral.

Tamaños de las pinzas traseras
= se calcula la diferencia entre la cadera y la cintura menos las pinzas delanteras y las costuras laterales. La medida sobrante se divide en dos pinzas traseras; la más cercana a CE es más grande que la que está más cerca de la costura lateral.

Extremo de la pinza trasera = la primera pinza termina a media cadera; la segunda, a 5-6 cm por encima de la línea de la cadera.

Largo de cadera = 20 cm (otros sistemas europeos utilizan 18,5 cm, lo que significa que la falda es más grande y se adapta a más personas).

Largo de cintura a rodilla = 62 cm.

Largo de cintura a pantorrilla = 92 cm.

Diferencia entre la pieza delantera y la trasera de la falda = suele ser de 1,5 cm en medio bloque (es decir, 3 cm más en la pieza delantera). También es aceptable que las dos partes sean dos mitades iguales.

Elevación en los extremos de las costuras laterales por encima de la cintura
= aprox. 0,5-0,7 cm.

MEDIDAS Y PUNTOS IMPORTANTES DEL PANTALÓN

Abertura mínima de bolsillo = 16 cm.

Largo total aprox. (profundidad) de la entrepierna = 15-16 cm; 5 cm para la parte delantera y el resto para la parte trasera.

Largo total de la curva de la entrepierna (delantera + trasera) = 68 cm, una medida muy útil.

Tiro = 27 cm.

Parte superior del muslo = 60 cm.

Media cadera = 53 cm (útil para dibujar patrones para pantalones cortos).

Tiro de la entrepierna (costura interior)
= 82 cm.

Largo del pantalón (costura exterior)
= 112 cm.

Largo de cintura a media cadera
= 92 cm.

Largo de cintura a tobillo = 112 cm.

Contorno de rodilla = 35 cm.

Contorno de tobillo = 25 cm.

Bajo (dobladillo) = 32 cm (es preciso tenerlo en cuenta a menos que haya una abertura para pasar los pies).

Línea vertical delantera/central (raya del pantalón) = divide en partes iguales el cuerpo en horizontal.

Línea vertical trasera/central = como la anterior, pero moviendo la línea aprox. 1,5 cm hacia la costura lateral.

Pinza de la costura lateral (forma)
= 2 cm en la costura lateral delantera y 1 cm en la trasera.

Elevación en los extremos de las costuras laterales por encima de la cintura
de la cintura = aprox. 0,5-0,7 cm.
Recuerda dejar en la cintura una pequeña medida (pinza) desde la línea central delantera. Te ayudará a minimizar las pinzas delantera y trasera, ya que el CD y el CE también deberían contar con pinzas. En este caso, aprox. 0,5-1 cm.

Forma del CE (pinza) en la cintura
= 3 cm.

Pinza delantera máxima = 2 cm.

Pinzas traseras aproximadas
= 2,5-3 cm. Base esta medida en un cálculo de la diferencia entre la cintura y la cadera. Si es demasiado grande, será necesario añadir más pinzas.

Posición de la pinza delantera
= siguiendo la raya delantera.

Largo de la pinza delantera
= no más de media cadera.

Largo de la pinza trasera = aprox. 7 cm por encima de la cadera.

Posiciones de las pinzas traseras
= la pinza próxima a la costura lateral se sitúa a media cadera; la próxima al centro de espalda se sitúa a 5-6 cm por encima de la cadera.

Muslo/rodilla/pantorrilla/tobillo/abertura en el bajo = todas estas medidas deben situarse en el mismo punto a ambos lados de las líneas centrales, tanto en la pierna delantera como en la trasera.

Dibuje siempre la pierna trasera 5 cm más larga que la delantera.

MEDIDAS Y PUNTOS IMPORTANTES DEL VESTIDO

Nuca a cintura = 39,5-40 cm (mejor más corta que larga).

Largo total desde la nuca

- = 99 cm hasta por encima de la rodilla;
- = 132 cm a media pantorrilla;
- = 152 cm a la altura del tobillo.

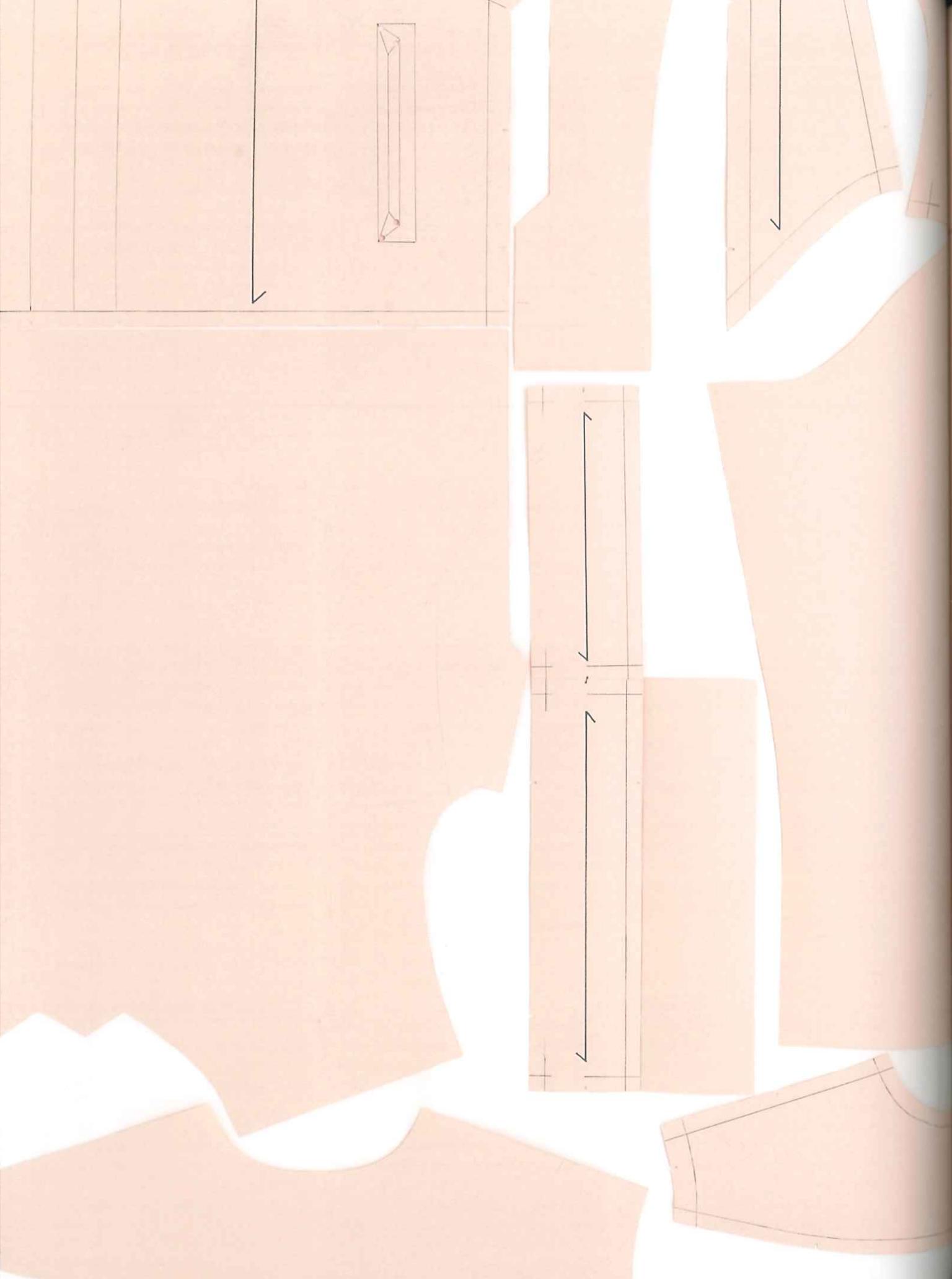
Circunferencia del bajo

Debemos tener en cuenta la comodidad al caminar. Las medidas mínimas siguientes son sólo una referencia; lo ideal será incluir una abertura:

- | | |
|-----------------------------|-----------|
| largo por la rodilla | = 86 cm; |
| media pantorrilla | = 117 cm; |
| largo por el tobillo | = 132 cm. |

Abertura central de espalda = desde la nuca hasta pasada la línea de cadera, o hasta que alcance la medida mínima de circunferencia de 92 cm.

Abertura en la costura lateral = 32 cm a partir del punto situado a 2,5 cm de la axila.



CAPÍTULO 4:

CREAR PATRONES

Y PROTOTIPOS



DOBLAR EL PATRÓN EN PAPEL

Cuando haya dibujado su primer bloque terminado en cartulina gruesa para patrones, ya podrá empezar a utilizarlo para crear el patrón en papel. El patronista utiliza el bloque como patrón de dibujo maestro y calca en papel de patronaje el bloque más apropiado para el patrón con el que va a trabajar. A continuación manipula el patrón de dibujo en función del estilo que muestra el dibujo de taller (que suele ser creación del equipo de diseño). Veremos algunas técnicas empleadas en ese proceso en el capítulo 5. Antes, continuaremos estudiando el proceso de patronaje hasta familiarizarnos con las técnicas de dibujo del patrón.

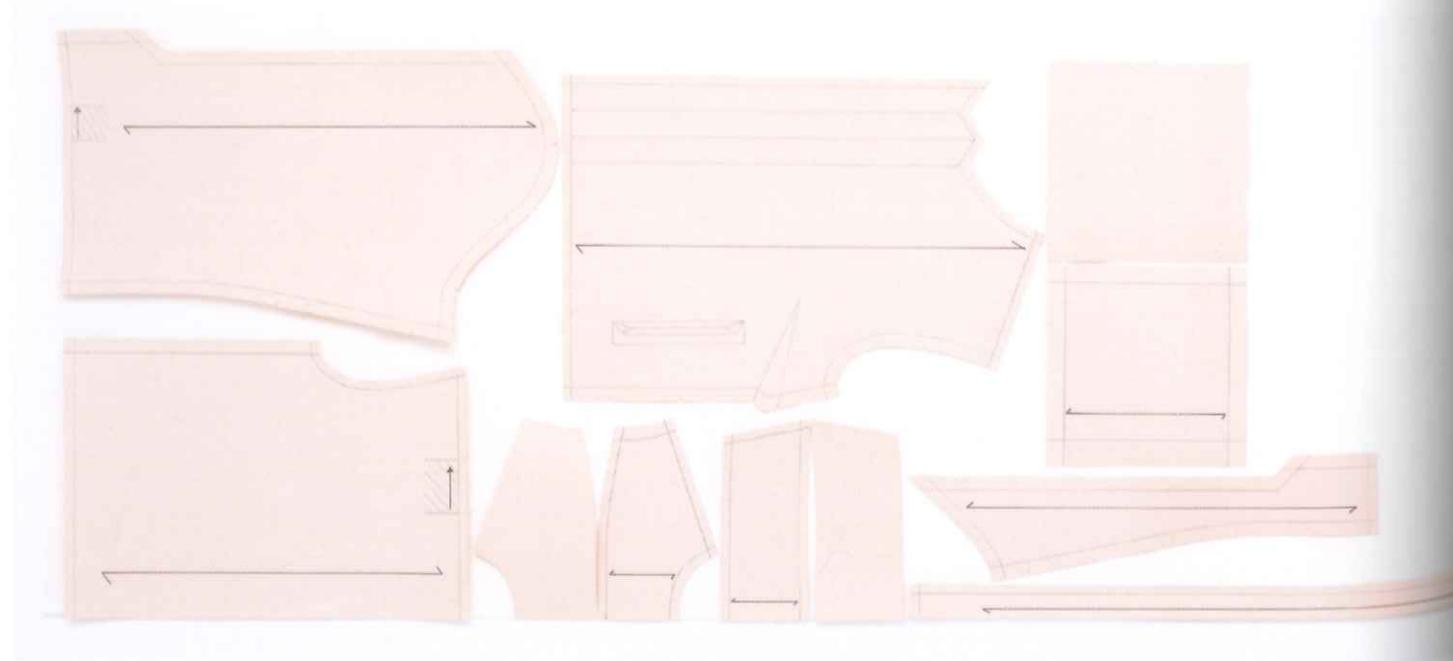
Cuando se termina un patrón, es necesario prepararlo para el técnico o el fabricante que cortará la tela y creará la prenda. El patronista decide en primer lugar si presenta al fabricante medio patrón o si se necesita uno completo. Es preciso añadir los márgenes para las costuras, marcar los agujeros e incluir anotaciones escritas en el patrón para transmitir las intenciones del patronista respecto al corte de la tela y a cómo confeccionar la prenda. Una vez terminado el patrón, el siguiente paso consiste en probarlo realizando un prototipo (prenda de prueba).

Resulta recomendable no entretenerte demasiado en cada patrón. El proceso se acelera de forma considerable si el patronista trabaja con rapidez para cortar el patrón y después lo prueba en un prototipo. En esta fase, el patrón se puede mejorar, y los errores que pudiesen haber pasado desapercibidos en la fase del patronaje en plano se pueden localizar y corregir con facilidad. Por esta razón, lo mejor tal vez sea aceptar que el patrón no siempre será el correcto a la primera e incorporar ese factor de incertidumbre al proceso. Los errores incluso pueden llevarnos por rutas alternativas e interesantes.

Cuando una prenda se diseña de forma simétrica, lo habitual es dibujar primero la mitad del patrón en papel (tal como hemos visto en la creación del bloque, véase capítulo 3). Casi siempre se escribe la palabra «doblar» junto a la línea central, que después se coloca a lo largo de una pieza de tela dobrada antes de cortar para crear el patrón completo (véase imagen inferior). Este método tiene sus limitaciones. Algunos materiales, como la muselina de seda, son difíciles de doblar y, por tanto, existe el riesgo de que la prenda no se pueda cortar de manera precisa porque las líneas del centro delantero o el centro de espalda no se pueden ubicar con exactitud en la dirección del hilo. Las telas más pesadas se doblan con facilidad, pero el grosor del pliegue hace que, de nuevo, el corte sea poco preciso porque ese grosor obliga a incorporar 5 mm o más en la línea de pliegue.

Este método tampoco funciona en la industria, donde se cortan múltiples copias de las piezas de los patrones, en diferentes tamaños y al mismo tiempo. Dependiendo del grosor de la tela, se colocan entre cinco y cincuenta piezas una encima de otra. A continuación, y antes de cortar, los patrones en papel se colocan encima de las piezas, de manera que el corte resulte lo más económico posible. En consecuencia, no hay oportunidad de cortar el patrón en un pliegue, y la necesidad de disponer las piezas de la manera más económica posible hace que el fabricante necesite el patrón completo (véase imagen, pág. siguiente). Si se proporciona la mitad del patrón, el fabricante tiene que crear la otra mitad o bien enviarla de nuevo al cliente, que tendrá que devolverle el patrón completo. En ambos casos, significa una pérdida de tiempo.

Utilizar medio patrón sólo funciona realmente cuando se necesita una copia de la prenda (por ejemplo, en la costura doméstica).





En la industria, la necesidad de cortar múltiples copias de la tela hace necesario un patrón completo.

Es posible colocar medio patrón simétrico sobre el pliegue de una pieza de tela.

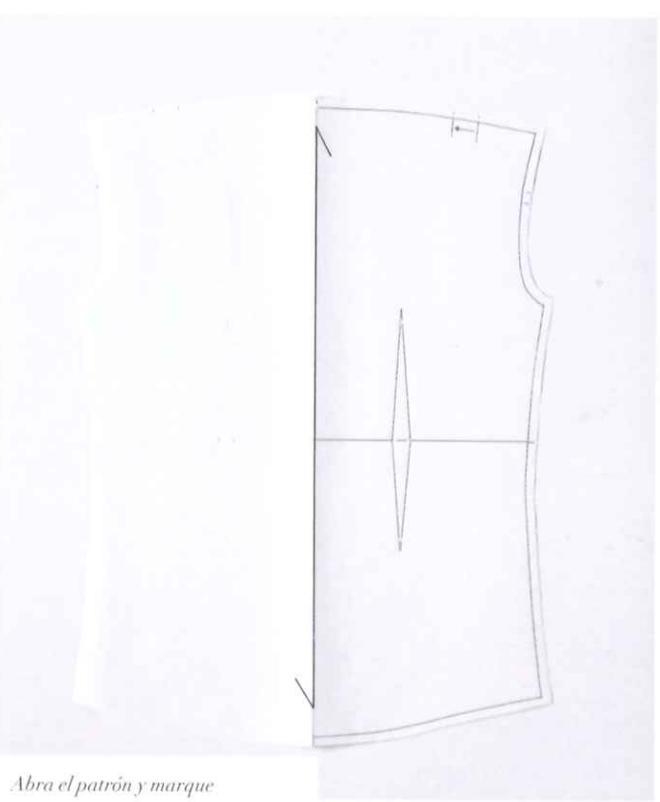
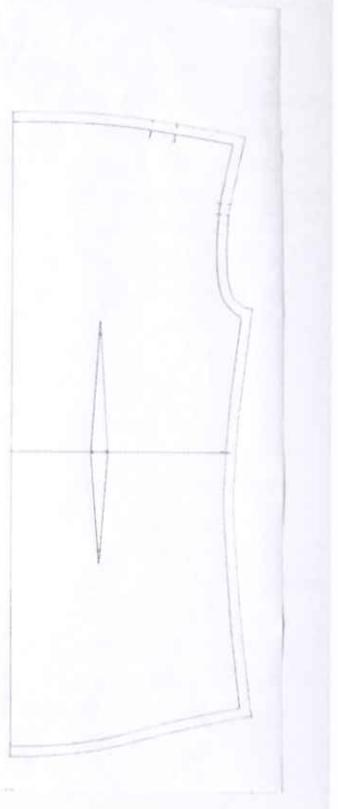
A la hora de crear un patrón simétrico para cortar más de una copia de la prenda, hay que empezar por dibujar una mitad en un lado de un trozo de papel. Doble este último por el centro delantero o el de espalda. A continuación, sujeté el patrón con alfileres (o grapas si utiliza cartulina) a lo largo de esa línea central.

Corte el patrón con una tijera. Con un punzón para patrones, señale los agujeros del patrón; utilice un muescador para marcar las muescas (véase inferior). A continuación, retire los alfileres y abra el patrón completo.

Dibuje la mitad del patrón en un lado de una pieza de papel.



Doble un trozo de papel por la mitad siguiendo la línea del CD o el CE y sujetelo con alfileres. Utilice un muescador y un punzón para transferir las marcas de un lado al otro del papel.



Abra el patrón y marque la dirección del hilo.

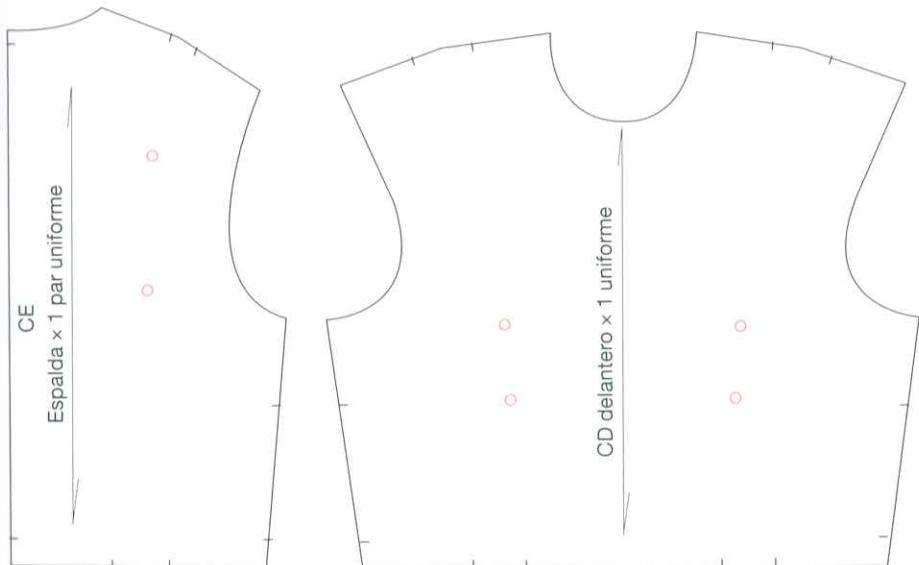
AÑADIR MÁRGENES PARA LAS COSTURAS, MUESCAS Y AGUJEROS

El patronista tiene que añadir márgenes alrededor de cada patrón para permitir el cosido de las piezas o para incluir elementos como cremalleras, cuellos y puños. En general, se añade un margen de 1 cm a las costuras. Además, se necesita un margen en los extremos de la prenda (por ejemplo, el dobladillo).

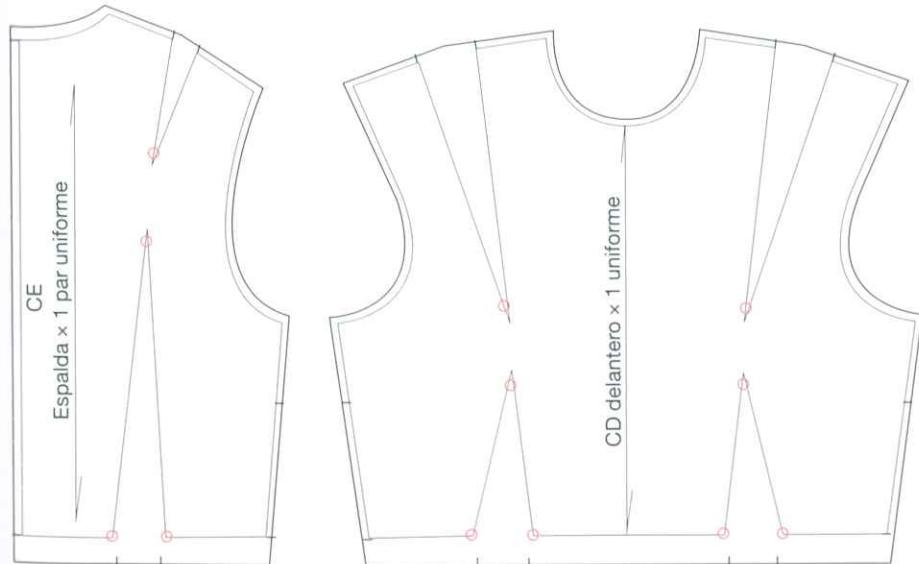
En la industria, el estándar para el margen es de 1 cm. Ese margen estandarizado permite ahorrar costos en tela. Si se acepta la inclusión de 1 cm de margen para las costuras en el patrón, el patronista no tiene que indicar dicho margen (excepto en el dobladillo, que podría ser mayor). Cuando se trabaja fuera de la industria, en cambio, siempre es preciso marcar los márgenes para las costuras.



Casi siempre se añade un margen más grande para el bajo que para las costuras.



Los patrones de papel utilizados en la industria no incluyen marcas para los márgenes de las costuras, excepto en el dobladillo o bajo (donde sí se marcan unas muescas).



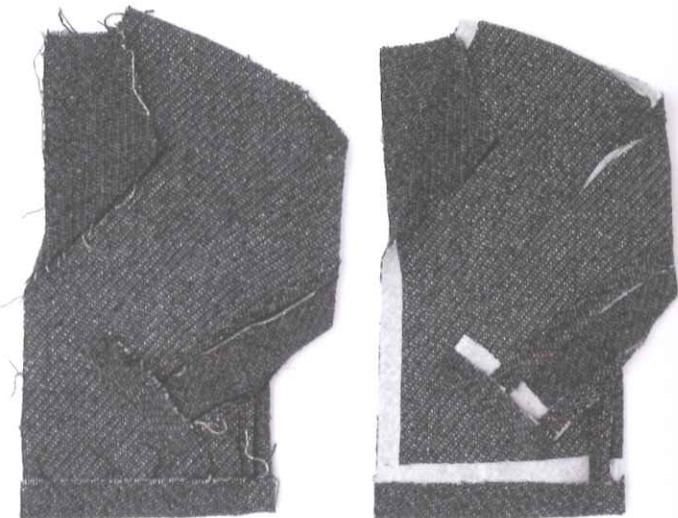
En este patrón de papel, todos los márgenes para las costuras están marcados y especificados.

En el caso de la alta costura, que permite un proceso de fabricación más caro, se emplean diferentes anchos de margen de costura en distintos puntos de la prenda. Ello se debe a que los diferentes tipos de tela, partes de la prenda, detalles de diseño y acabados requieren márgenes distintos según su función y el método de confección.

Un margen de costura de 1 cm no serviría en tejidos de punto o delicados, por ejemplo, porque tienden a deshilacharse cuando se manipulan. Se necesita un margen más grande para contrarrestar el efecto y asegurarse de que las costuras sean seguras.

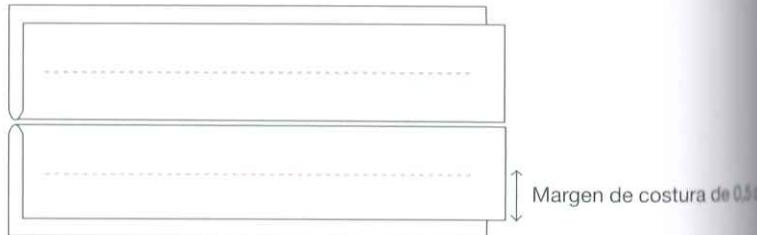
En ocasiones se necesita un margen más pequeño: por ejemplo, para detalles como un bolsillo de vivo. La profundidad de la abertura de un bolsillo de ese tipo suele ser de 0,5 cm; el margen para la costura tiene que medir lo mismo.

Por tanto, añadir 1 cm como margen para las costuras a los patrones en papel es un buen punto de partida, pero hay que tener en cuenta la tela y el método de confección para decidir si dicho margen se aumenta o se reduce. El acabado de este último puede formar parte del proceso de creación y ajuste del prototipo. Si éste se realiza con una tela lo más parecida posible a la definitiva, se verá dónde se necesita un margen más ancho o más estrecho. La siguiente tabla muestra algunas zonas en las que convendría revisar el ancho del margen.



Cuando se da de sí por el uso, la costura de una chaqueta de tweed pierde estabilidad. En este caso, la solución sería proteger los márgenes de las costuras con entretela Vilene termoadhesiva y aumentar su anchura a 1,5 cm.

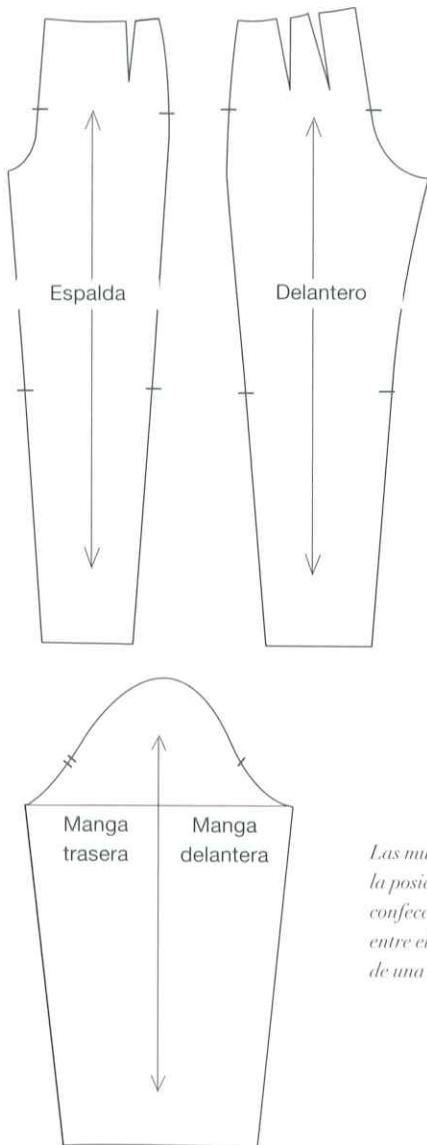
Un bolsillo de doble vivo requiere un margen de costura de aproximadamente 0,5 cm.



Gasa/muselina/telas finas y delicadas	1,5 cm	Telas con tendencia a deshilacharse, por lo que necesitan un margen mayor. Es recomendable coser los márgenes con <i>overlock</i> o con costura francesa (1,5 cm de margen).
Telas gruesas de lana/rizo/punto	1,5 cm	La trama suelta de estos tejidos hace que las costuras se abran cuando se llevan puestas las prendas. En estos casos, se recomienda una costura más ancha y la aplicación de entreteja termoadhesiva antes de coser las costuras.
Telas gruesas y pesadas/acolchadas	1,5 cm	Las telas más pesadas necesitan una costura más ancha, porque los dos lados de una más estrecha no quedarían planos al plancharlos.
Costuras curvadas	0,5 cm	Una costura curvada es difícil de coser, sobre todo cuando el exterior de la curva coincide con el interior. Ello se debe a que este último se acorta y el exterior se alarga cuando se añade el margen. Un margen de costura más pequeño hará que la diferencia entre las dos no se note tanto. Además, es más fácil coser un margen más estrecho en una curva.
Costura de centro de espalda en pantalones masculinos, cerca de la pretina	3,5 cm	3,5 cm en la parte superior, junto a la pretina, que se van reduciendo hasta medir 1 cm en la costura central trasera de la entrepierna. En los pantalones de hombre, se utiliza un margen más grande en el centro de espalda para poder ensancharlos con el tiempo en caso necesario.
Sisas, cuellos o bordes acabados al bies	Sin margen	Las sisas y los cuellos acabados al bies no necesitan un margen de costura adicional. No obstante, si el bies se cose en el interior de la prenda y es invisible por fuera, conviene añadir un margen de 0,5 cm.

MUESCAS

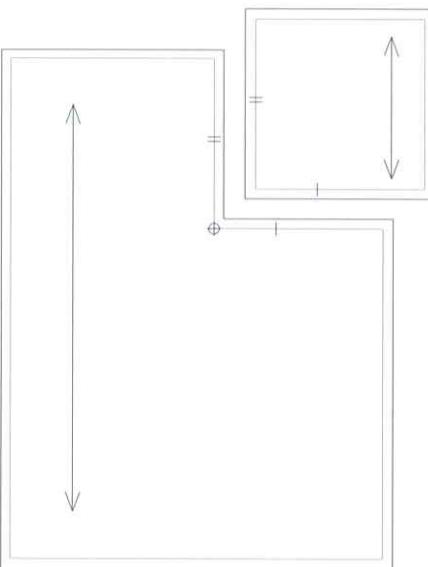
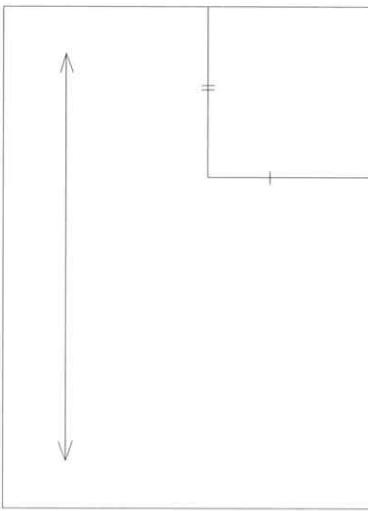
Las muescas se utilizan para indicar dónde se alinean y se cosen dos costuras. Son especialmente útiles en las costuras curvadas. También se emplean para marcar puntos de confección, como la línea de la cadera o de la rodilla en los pantalones, y pueden servir para diferenciar el delantero y la espalda de una sisa (lo habitual es situar una muesca en la curva delantera y dos en la trasera). Las muescas también se colocan al principio de las pinzas o para marcar la posición de pliegues y jaretas.



Las muescas sirven para marcar la posición de las líneas de confección y para distinguir entre el delantero y la espalda de una costura de sisa.

Otro uso de las muescas es el de distinguir entre formas muy similares: por ejemplo, en una copa de sujetador de cuatro piezas.

Lo habitual es marcar las muescas en el centro de la costura. En el caso de las costuras muy largas (por ejemplo, en un vestido de noche con cola larga), conviene situar muescas adicionales con una separación de 70 cm.



Al marcar una muesca en un lado de un cuadrado y dos en el otro lado, el patronista puede retirar la forma y añadir los márgenes para la costura. Después, el técnico sabrá qué lado del cuadrado debe coser a cada costura de manera que la dirección del hilo coincida con la de ambas piezas de tela.

PERFORACIONES

Se utilizan para marcar la posición de:

- las esquinas y la ubicación de los bolsillos;
- las líneas de costura y los pespunteos;
- el final de las pinzas;
- las esquinas que hay que cortar;
- los botones y los ojales;

Las perforaciones se utilizan conjuntamente con las muescas. Éstas se emplean, sobre todo, para marcar el principio de la pinza, mientras que la perforación suele colocarse a 2 cm desde el final de la pinza. Cuando esta última se cose a partir de las muescas, desde el principio hasta el extremo, la puntada se prolonga 2 cm más allá de la perforación y después se hilvana para acabar la línea de costura. De ese modo, nos aseguramos de que la perforación será invisible en la cara de la tela.

Las perforaciones también se utilizan para situar el punto exacto en el que debe terminar la costura, el punto en el que debe abrirse el patrón o dónde debe girar la puntada. Por ejemplo, se utiliza una perforación al final de la inserción de un godet.

HABLAR EL LENGUAJE DEL PATRONISTA

En muchas profesiones, los especialistas utilizan un mismo lenguaje para comunicarse entre ellos: los pianistas, la música; los arquitectos, los dibujos técnicos. En la industria de la moda, el patronista utiliza un conjunto de símbolos, códigos de color y términos técnicos en los patrones. Este lenguaje se conoce como «anotaciones».

Es importante que los patronistas utilicen ese lenguaje a la hora de crear patrones, y que lo hagan con precisión. En ocasiones, el patronista no trabaja en la misma parte del edificio que el técnico que corta la tela, o incluso en el mismo país que el fabricante. No siempre es posible plantear preguntas directamente. Con el conjunto de símbolos y términos técnicos que todos entienden, por tanto, se ahorra tiempo y dinero.

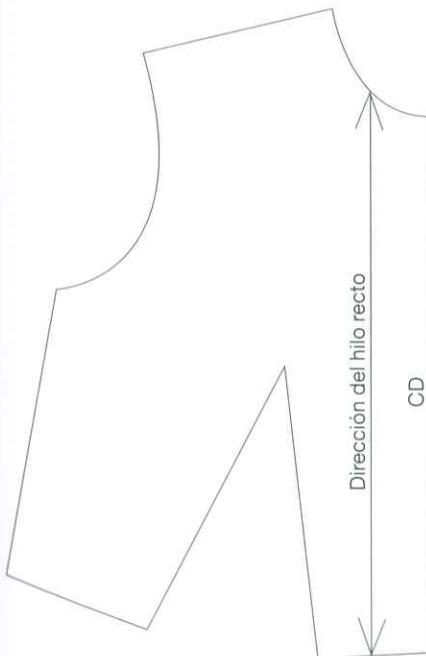
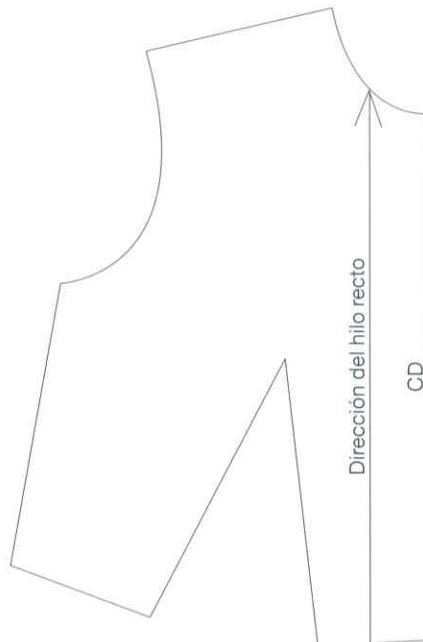
Dirección del hilo

La dirección del hilo, que suele ser paralela al centro de espalda o al centro delantero (véase pág. 19), se marca en el patrón con una línea recta. El técnico que corta la tela sabrá cómo colocar el patrón sobre la tela con la dirección del hilo recto y paralela al orillo.

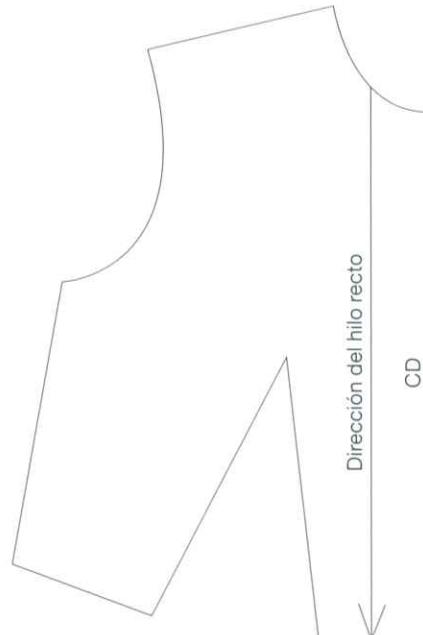
La línea recta también se marca con una flecha en uno o ambos extremos.

Una flecha en ambos extremos significa que el patrón se puede colocar por cualquiera de los dos extremos para ahorrar tela (siempre y cuando la línea sea paralela al orillo).

Una línea con una flecha apuntando hacia arriba significa que todas las piezas del patrón deben colocarse con la parte superior orientada en la dirección de la flecha. En general, se aplica a telas con motivos estampados: por ejemplo, es posible que el diseñador de un estampado floral no quiera que las rosas queden hacia abajo en la tela.

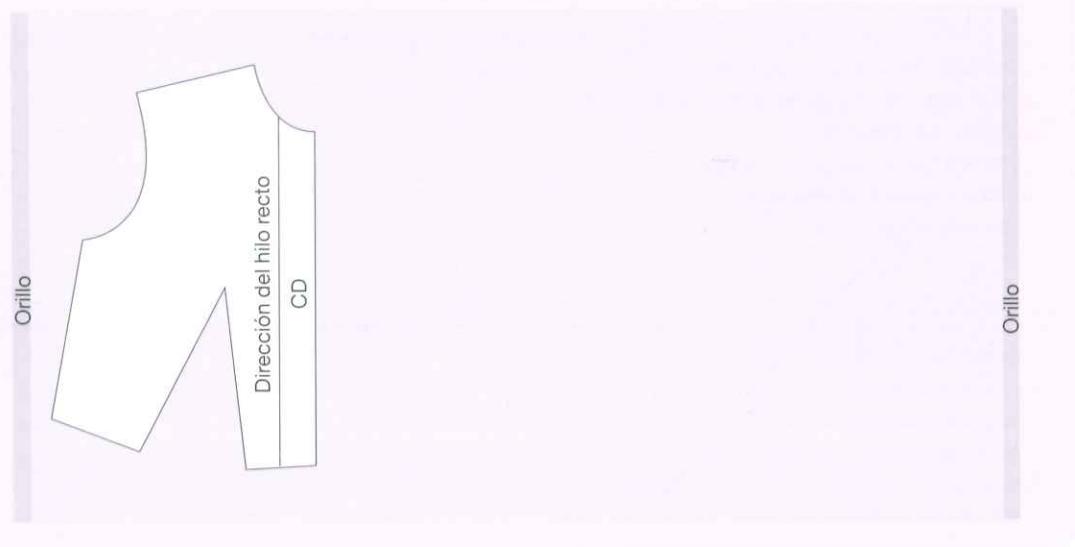


Una línea con una flecha apuntando hacia abajo aparece en los patrones que se cortarán a partir de un tejido con pelo (por ejemplo, pana o terciopelo). El técnico, de ese modo, sabrá cómo colocar todas las piezas del patrón de manera que el pelo discorra en sentido descendente. Este principio se aplica en especial a las pieles (el instinto nos lleva a tocarlas en sentido descendente).



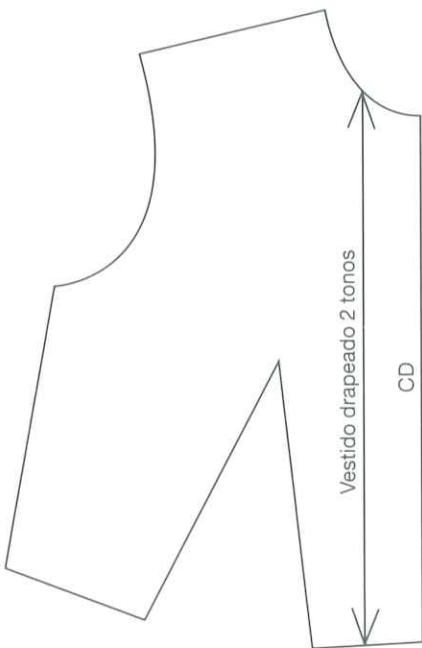
Dirección del hilo y anotaciones escritas

Todas las anotaciones se escriben en el patrón siguiendo la línea recta de la dirección del hilo. De ese modo, se garantiza que cuando dos personas se encuentren cada una a un lado de una mesa, con la tela desenrollada y con los orillos en ambos extremos, al menos una de ellas podrá ver la anotación sin tener que doblar el cuello.



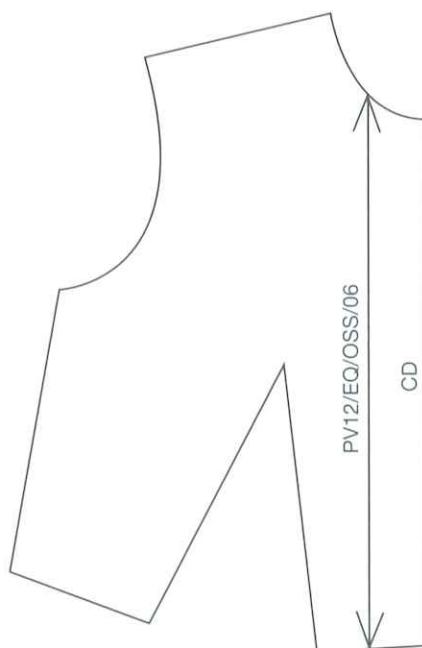
Nombre del estilo

Se escribe siguiendo la dirección del hilo.



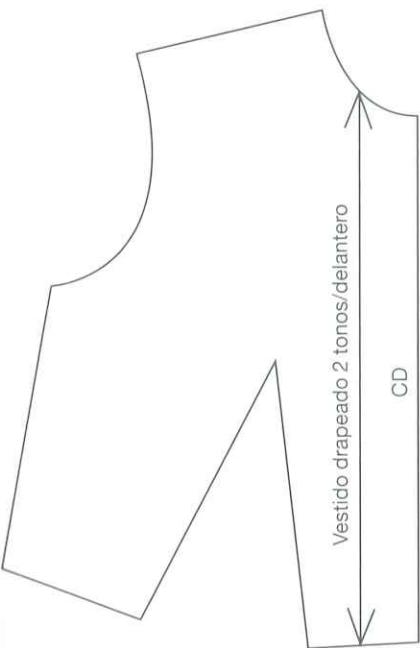
Número de patrón/número de estilo/número de referencia

Cada estilo de una colección debe codificarse con un número, que se emplea para facilitar su identificación entre el diseñador, el fabricante y el cliente. En general, incluye la temporada, el estilo dentro de la colección y, en algunos casos, el nombre. «Primavera-verano 2012/chaqueta esmoquin/en organza de satén de seda/6.º estilo de chaqueta de la temporada» se codificaría como PV12/EQ/OSS/06. Si se introduce una versión distinta del mismo estilo (por ejemplo, con una manga más larga), se crea un nuevo número de estilo.



Nombre de la pieza del patrón

El nombre de cada componente del patrón se marca en la pieza correspondiente (manga, cuello, etc.). El fabricante podrá confeccionar la prenda haciendo coincidir las piezas marcadas con el dibujo técnico.



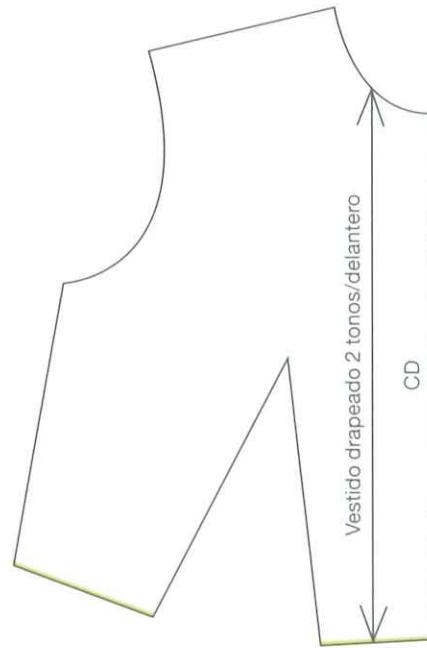
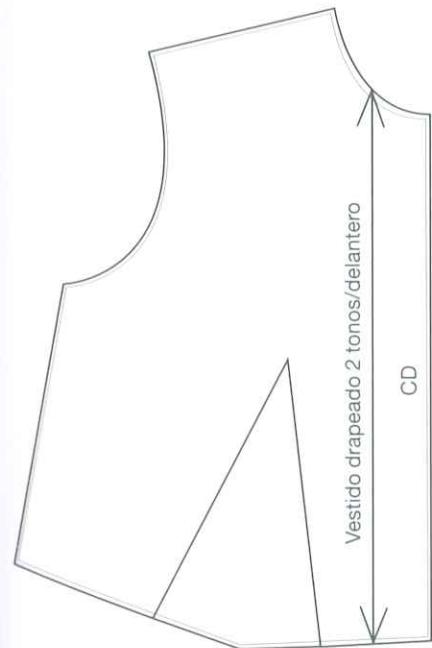
Costuras y margen para costuras

Como hemos visto, el margen para las costuras en todos los patrones suele ser de 1 cm (véase pág. 107). Para evitar confusiones, y si dispone de tiempo, dibuje el margen en el extremo de cada pieza del patrón de papel. Una alternativa consiste en marcar el margen en cada extremo de la línea de la costura. Algunos patronistas utilizan un par de muescas para señalar el margen, pero pueden echar a perder el patrón.

Incluir o no en el patrón el margen para las costuras

En la industria es preciso especificar el margen para las costuras en todos los patrones. De ese modo, el fabricante no tiene que asumir la responsabilidad de añadirlo por su cuenta y riesgo. Por tanto, no es aceptable limitarse a anotar en el patrón «incluir margen para costura» o «sin margen para costura». No obstante, no siempre es necesario indicarlo.

El único caso en el que es aceptable prescindir de la especificación es en un conjunto de bloques básicos que se utilizarán para crear varios estilos distintos.



Pares

Un par de piezas de patrón no siempre es lo mismo que dos piezas idénticas, ya que las mitades de un par no son iguales: una manga izquierda no sirve para el brazo derecho, por ejemplo, aunque ambas mangas se confeccionan a partir de patrones con la forma idéntica.

Codificación de colores para telas distintas

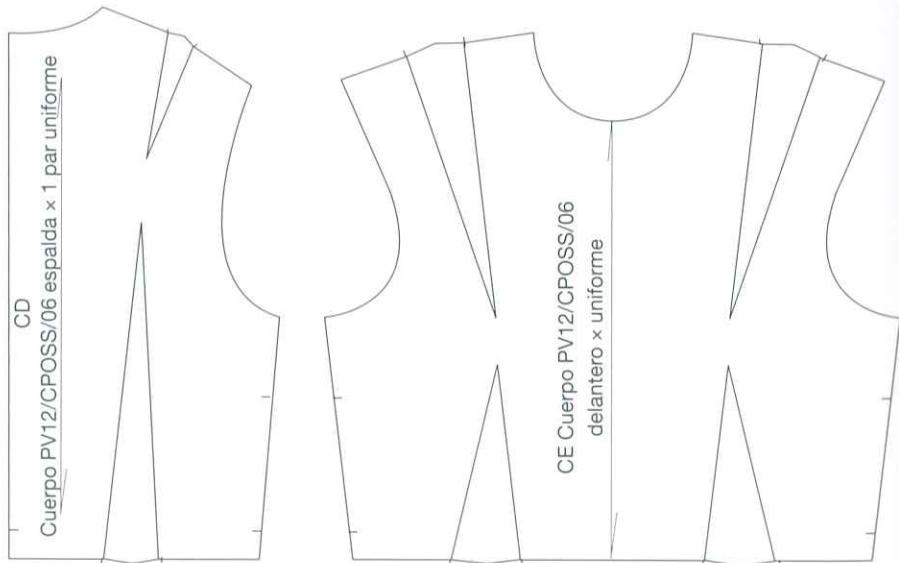
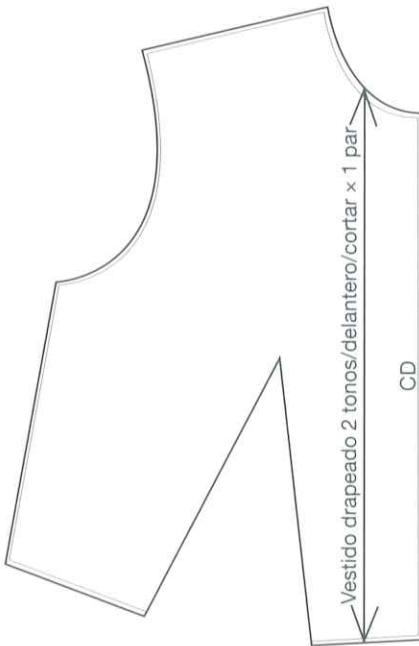
El patronista también debe especificar la tela a partir de la cual se cortará cada pieza del patrón. Una prenda puede consistir en una tela principal (que suele llamarse «uniforme»), un forro y una entretela, por ejemplo. El fabricante y el patronista acuerdan un sistema de colores para indicar cada tela. Las instrucciones anotadas siguiendo la dirección del hilo se escriben con esos colores en función de la tela que se va a utilizar. No existe un sistema de codificación industrial estándar, pero en general se utilizan los siguientes colores:

- Lápiz o bolígrafo negro para indicar la uniforme (tela principal).
- Lápiz o bolígrafo azul para indicar una segunda tela en la misma prenda.
- Lápiz o bolígrafo rojo para indicar la entretela.
- Lápiz o bolígrafo verde para indicar el forro.

Si una pieza de patrón se tuviera que cortar a partir de la tela principal y de la entretela, se utilizaría el color negro para anotar el nombre del estilo, de la pieza del patrón y la cantidad, y rojo para el tipo de entretela.

Centro delantero/centro de espalda/líneas centrales

Hemos visto que las piezas de patrones simétricas para la industria no se entregan en mitades con la anotación «doblar» en la línea del centro delantero o de espalda, sino como piezas completas (véanse págs. 104 y 105). No obstante, puede resultar útil marcar la línea central en el patrón, sobre todo si se va a reutilizar o a adaptar para un estilo distinto. De ese modo, el patronista podrá localizar fácilmente la línea principal del patrón.



Muescas

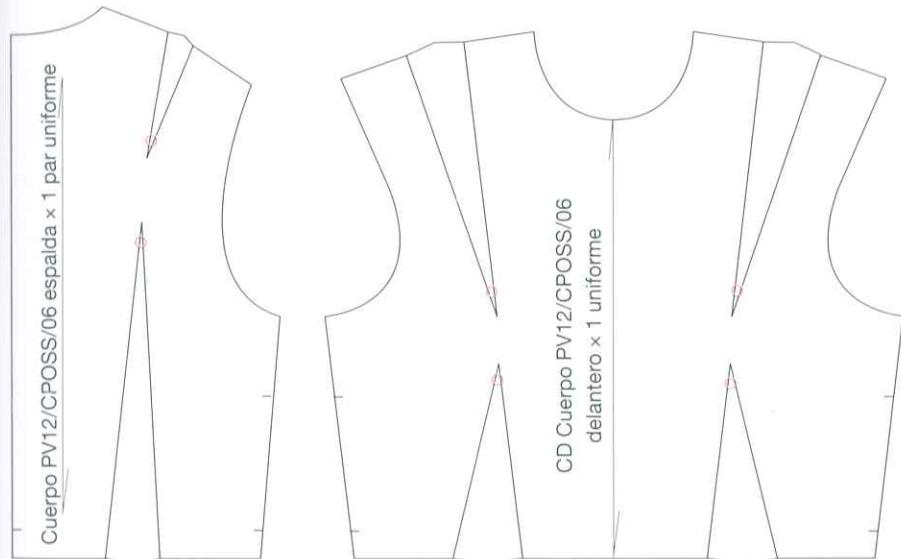
Las muescas, también conocidas como «marcas de equilibrio», se emplean para indicar dónde deben unirse dos costuras. El patrón en papel o en cartulina se marca a lo largo del margen de costura con un muescador. Las muescas no deben medir más de la mitad del margen de costura. Así, en un patrón con un margen de 1 cm, las muescas no deberían superar los 0,5 cm. Cuando se corta la tela, la posición de las muescas se transfiere marcándolas con una tijera.

Perforaciones

Las perforaciones se marcan en el patrón con un punzón para patrones (véase pág. 38). Si las muescas indican el principio de una pinza, las perforaciones se realizan a 1,5-2 cm del extremo.

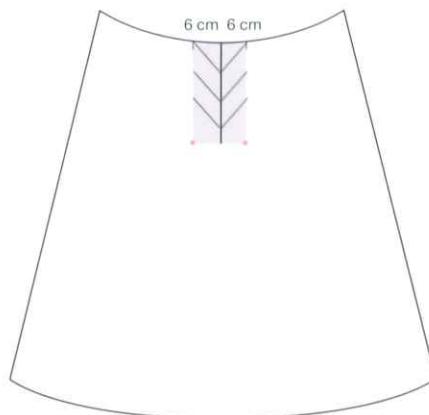
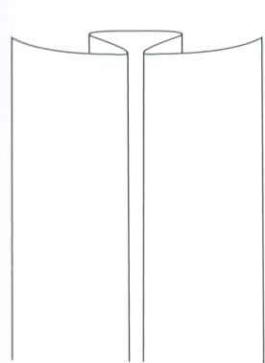
La posición de la perforación se transfiere a la tela con un punzón, que puede atravesar varias capas; con jaboncillo de sastrería o lápiz (aunque conviene tener cuidado si las marcas aparecen en la cara de la tela), o con un hilván, el método preferido por los sastres que trabajan a medida.

Para asegurarse de que las perforaciones se vean claramente en el patrón de papel o cartulina, se pueden rodear con un círculo en rojo. En algunos casos, el patronista también tiene que indicar si es necesario marcar las perforaciones en la cara o en el reverso de la tela. Por ejemplo, se marcan en la cara de la tela para indicar dónde va un bolsillo. La posición del final de una pinza, en cambio, se marcaría en el reverso.



Pliegues y jaretas

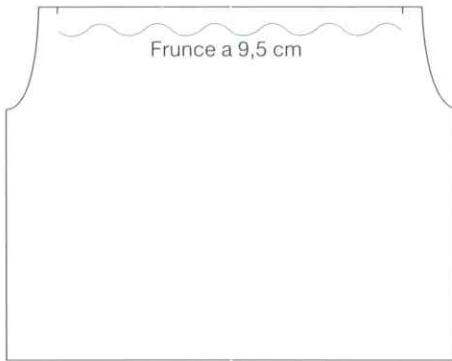
Se marcan con muescas en el margen para la costura. El patronista tiene que marcar la dirección en la que debe ir el pliegue o la jareta, y para ello se dibujan líneas diagonales dentro de la zona del pliegue. El punto más alto de la línea indica dónde comienza el pliegue, y el punto más bajo es el final.



Esta falda cuenta con un pliegue de caja de 6 cm de profundidad y 10 cm de largo. La parte superior del pliegue se marca con muescas; el final, con una perforación, y la dirección del pliegue, con líneas diagonales inclinadas hacia abajo para indicar la dirección en la que debe plegarse la tela.

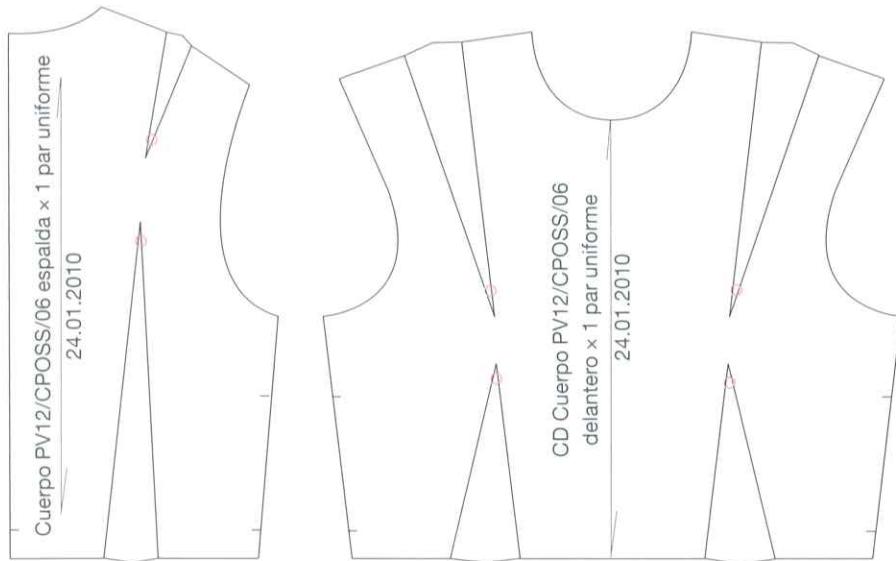
Frunces

El principio y el final de una sección fruncida pueden marcarse con una muesca. Es preciso dibujar una línea ondulada siguiendo la posición de los frunces y anotar el término «frunce». También conviene incluir una breve instrucción: por ejemplo, «frunce – fruncir a 9,5 cm y sujetar a costura de canesú».



Fecha

En general, se incluye la fecha en el patrón para evitar confusiones cuando se dibujan variaciones de un mismo patrón en días distintos. La fecha puede anotarse en letra más pequeña, y basta con un simple formato DD.MM.AA.



De cara

Las telas tienen una cara y un reverso, y todas las piezas del patrón deben dibujarse para cortarlas de cara. Es preciso marcar ese dato en bolígrafo rojo en las piezas con la indicación «de cara» («RSU» en inglés, de «right side up»).

Para los diseños asimétricos, como los pantalones de mujer (en los que los delanteros de las piernas son distintos), también es preciso indicar cuál es cuál. El trasero se anotaría como «Espalda x 1 par uniforme», pero el delantero de la pierna derecha se marcaría como «Delantero x 1 solo uniforme derecha de cara», y la izquierda como «Delantero x 1 solo uniforme izquierda de cara».

Talla

Es preciso indicar claramente la talla de cada pieza del patrón. Las muestras, por lo general, se realizan en una talla 38, pero cuando el patrón está listo para la producción, se gradúa para obtener las tallas de la 36 a la 44, por ejemplo (en algunos casos, de la XS a la XL).

Es necesario incluir la talla porque para ahorrar tela podría cortarse más de una talla a partir del mismo largo. Si no se marca de forma clara cada pieza, eso será imposible, porque las diferentes tallas se confundirían fácilmente.

Para distinguir la talla de un vistazo, lo más habitual es rodearla con un círculo.

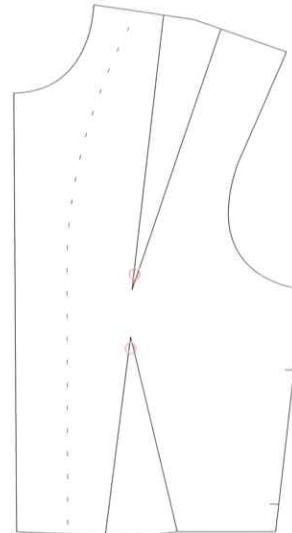


Líneas de la entretela

El patronista suele dibujar un patrón independiente para la entretela a partir del patrón principal y, después, añade los márgenes de costura necesarios y otras anotaciones a ese nuevo patrón.

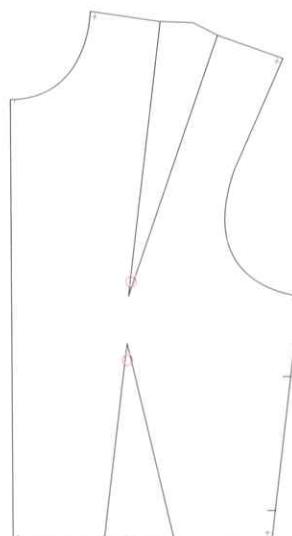
También resulta útil dibujar la línea de la entretela en el patrón principal, sobre todo en el proceso de producción: de ese modo, el técnico puede comparar la entretela con el patrón y detectar posibles errores (por ejemplo, un margen de costura que falta).

La línea de la entretela se traza con puntos y guiones alternos.



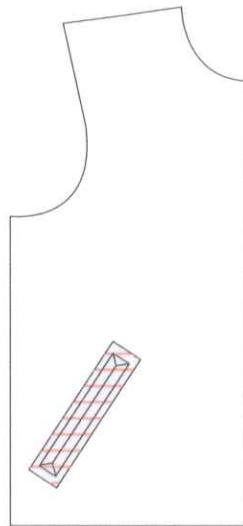
Líneas de costura

Lo ideal es indicar en el patrón la línea donde se unen las costuras. No obstante, si el tiempo apremia resulta aceptable indicar sólo los extremos. La línea de costura es equivalente a la línea que marca el margen de costura en el patrón en papel.



Sombras

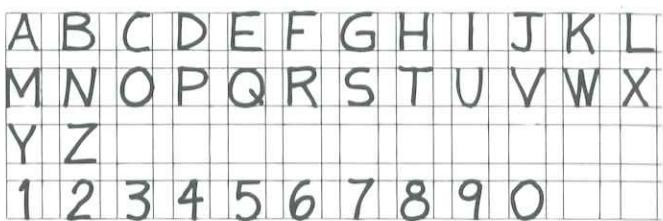
El patronista puede añadir zonas de sombras con líneas muy sutiles o diagonales cruzadas para indicar la posición de un detalle. Cuando se añada un bolsillo al delantero de una chaqueta, el fabricante aplicará una pieza de entretela en la abertura del bolsillo con el fin de reforzar la línea de corte. El patronista debería marcar la posición exacta y el tamaño de la entretela en el patrón principal en papel, con líneas rojas o diagonales cruzadas.



Escritura técnica

Las anotaciones manuscritas en los patrones en papel deben ser muy claras y fáciles de leer, ya que así se ahorra tiempo y se evitan malentendidos (y los consiguientes errores, a veces caros) entre el patronista y el técnico o el fabricante. Por tanto, el patronista debería aprender el arte de la escritura técnica, que en este caso consiste en escribir con mayúsculas en un estilo en bloque y uniforme.

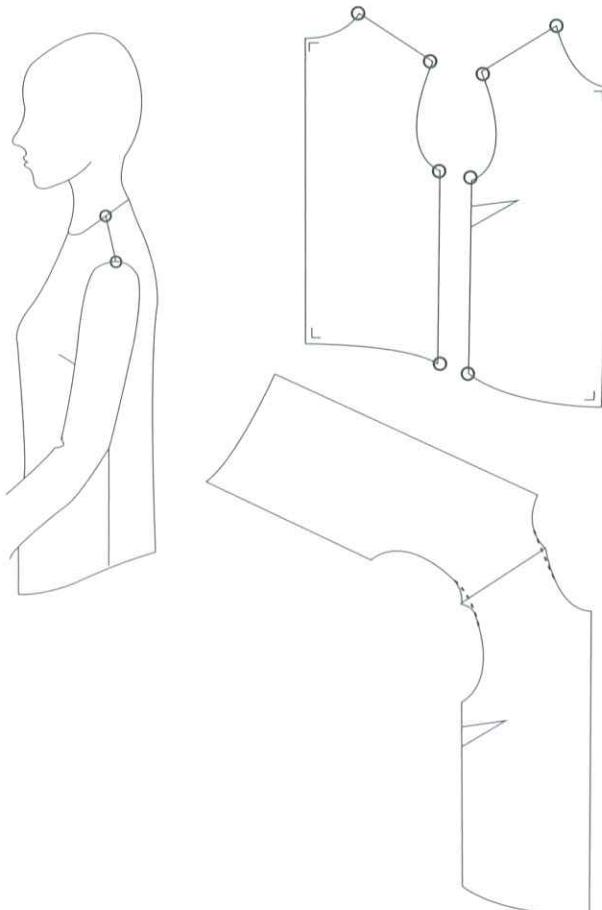
Por supuesto, los ordenadores han desbancado casi por completo a las anotaciones manuscritas, pero de todos modos conviene dominar la escritura técnica.



Esquinas rectificadas

Algunas cosas sólo resultan evidentes en la fase de confección, como la necesidad de rectificar las esquinas de todas las costuras cuando se unen dos piezas de tela: por ejemplo, las puntas de los hombros con el cuello; donde los hombros se unen a la parte superior de la corona de una manga; bajo los brazos, y en los dobladillos (*derecha*).

Una manera rápida y sencilla de finalizar un conjunto de patrones en papel consiste en colocarlos juntos, como si se fueran a coser, y redibujar los puntos de unión para rectificar y terminar el patrón con una línea uniforme.



EL PROTOTIPO

El prototipo o glasilla (toile en inglés y francés) es un elemento esencial del proceso de patronaje. Ayudará a ver si la estrategia de corte ha funcionado (si se ajusta al proyecto de diseño y se parece al dibujo de taller) y permite realizar los ajustes necesarios.

La primera fase en la preparación de un prototipo consiste en seleccionar la tela adecuada (la que ofrezca las características más parecidas a las de la tela con la que se confeccionará la prenda final). Una vez cosido, lo más habitual es probarlo en un maniquí. Se trata del método más adecuado para ver la prenda en tres dimensiones. No obstante, tiene sus desventajas: un maniquí no ofrece una representación exacta de la anatomía humana. Para asegurarse de introducir los cambios adecuados en la glasilla, es preciso conocer las diferencias entre el maniquí y la anatomía humana. En este capítulo, además, exploraremos los riesgos potenciales del proceso de prueba del prototipo en un maniquí.

Una vez terminada la fase de prueba, se introducen los ajustes necesarios en el patrón. Lo habitual es preparar un segundo prototipo antes de dar por finalizado el patrón definitivo.

¿PERCAL SÍ O PERCAL NO?

La mayoría de los patronistas y los maquinistas de pruebas experimentados preparan un prototipo de percal como método rápido para calibrar las proporciones y comprobar la precisión del patrón. ¿Por qué se realiza en percal? ¿Tiene que ser en esta tela?

El percal es una tela 100 % de algodón, de precio razonable (uno de los motivos por los que se emplea en la preparación de glasillas). Se elabora con algodón sin blanquear, suele ser de color blanco roto y la trama presenta una sutil irregularidad. Existen varios pesos: desde fino (gasa), pasando por ligero y medio, hasta pesado. Se recubre para que quede rígido y plano, pero se puede lavar para conseguir que caiga en pliegues naturales. El percal sin lavar puede encoger si se plancha con vapor.

En la elaboración de un prototipo es importante seleccionar el peso del percal más aproximado al de la tela que se empleará para confeccionar la prenda. Con todo, el percal puede imponer unas limitaciones en cuanto a la precisión de la glasilla, sobre todo porque no siempre se comporta de la misma manera que la tela definitiva. Por ejemplo, un tejido de lana para una chaqueta ajustada con mangas de dos piezas se estirará en la costura trasera utilizando vapor a la altura del codo para conseguir la forma curvada y permitir el movimiento del brazo hacia adelante. El percal no permite manipulaciones de este tipo, y por tanto el prototipo no será preciso. En ese caso, lo mejor sería preparar unas mangas de lana.

El patronista tiene que entender esas limitaciones y tenerlas en cuenta cuando ajuste el patrón en función de la glasilla de percal. Resulta vital saber qué no funcionará con el percal, pero sí con la tela final. Además, es recomendable tener en cuenta hasta qué punto se parecerá el prototipo a la prenda final cuando se decida si se realiza con percal o no. El encaje o la piel, por ejemplo, no se pueden imitar en percal y sería una pérdida de tiempo intentarlo.

Para evitar esos problemas, algunos patronistas prefieren trabajar con la tela definitiva en el proceso del prototipo con el fin de rectificar los problemas técnicos desde el principio. Existen fabricantes que venden largos de tela de prueba a precios especiales (aunque resultan más caros que el percal) con ese fin.

Las alternativas prácticas para el estudiante, si no dispone de la tela final o si el percal le resulta demasiado caro, son telas baratas que puede buscar en mercadillos, mayoristas y tiendas de segunda mano. También se pueden emplear telas baratas para cortinas o forros comprados al por mayor y sábanas, colchas o manteles viejos.



La tela de lana (derecha) se manipula con vapor para darle la forma del codo en las mangas de dos piezas. El percal (izquierda) no se puede manipular de ese modo y, por tanto, el prototipo no será preciso.

PRUEBA EN UN MANIQUÍ

Del mismo modo que el patronista necesita conocer las limitaciones del percal para el prototipo, también tiene que ser consciente de las limitaciones del uso de un maniquí para la prueba. Además de las diferencias obvias entre una figura rígida y sin vida y un cuerpo de carne y hueso con movimiento, los maniquíes cuentan con varias características que difieren de la anatomía humana y que hay que tener en cuenta durante las pruebas. Para superar estos problemas, lo mejor suele ser probar la glasilla en un modelo real además de hacerlo en el maniquí. Finalmente, y ya como patronista experimentado, podrá analizar el ajuste y la precisión de un patrón de papel cuando se convierta en prototipo y se pruebe en el maniquí y en el modelo. También podrá valorar cómo se ajustaría una prenda de talla estándar a cada tipo de cuerpo. Mientras tanto, pruebe a comparar su cuerpo con la forma de un maniquí frente a un espejo y observe algunas de las diferencias que mencionamos aquí. También conviene analizar cómo se mueven las prendas cuando camina, se balancea o se estira.

GUÍA SOBRE LAS PRUEBAS

Cuando un prototipo o una prenda de muestra estén listos para la prueba, recuerde las siguientes normas:

- el Centro Delantero y el Centro de Espalda deben estar perfectamente marcados;
- la tela para el prototipo debe estar preencogida antes de cortar y preparar la glasilla;
- si la prenda incluye algún tipo de cierre, resulta conveniente incluirlo para valorar la idoneidad en cuanto a tamaño y calidad (no obstante, en la mayoría de los casos basta con utilizar alfileres de costura);
- conviene coser la prenda a máquina, no limitarse a sujetarla con alfileres;
- resulta aceptable dibujar los bolsillos con un rotulador en el prototipo para ganar tiempo, pero es mejor probar el método de confección de los bolsillos complicados;
- también se pueden dibujar otros pequeños detalles si son básicos o clásicos (por ejemplo, los pespuntes);
- intente no cortar la glasilla inmediatamente, a menos que esté del todo seguro. Si hay exceso de tela, es mejor que pruebe a sujetarla con alfileres;
- debería contar con alguien que tome notas;
- el prototipo debería probarse en más de un modelo con el fin de justificar un ajuste más realista, a menos que se confeccione a medida.

Guía de prueba paso a paso

1. Observe el «marco» de la prenda, es decir, el largo y el ancho.
2. Largo: observe la prenda por delante, por detrás y por los lados para ver si es necesario alargarla o acortarla. Compruebe que el delantero tenga el mismo largo que la espalda.
3. Ancho: compruebe que la prenda no sea ni demasiado grande ni demasiado pequeña. ¿Hay exceso o defecto de margen?
4. Observe las líneas del CD y el CE: deberían ser visualmente verticales. Si no es así, una caída de hombros distinta en una persona real resultaría muy evidente. Otra posibilidad es que el corte real del patrón de papel o de la tela sea asimétrico. Por último, podría deberse a que la prenda se ha cortado en un ángulo que no sigue la dirección del hilo en la tela.
5. Ancho de cuello: compruebe si los puntos en los que los hombros se unen con el cuello quedan demasiado cerca o excesivamente lejos de los lados del cuello. En el caso de que haya un hueco en el CD o el CE, puede meter una pequeña cantidad de tela desde la linea del cuello del CD en sentido descendente. Y lo mismo en el caso del CD. El contorno real del cuello debe coincidir con el boceto y el dibujo de taller.
6. Línea de hombros: ¿llega demasiado lejos hasta el delantero o la espalda? Puede ajustar el largo sin problema, pero ese ajuste influirá también en la altura de la corona de la manga.
7. Sisa: ¿se nota demasiado estrecha cuando se mueven los brazos hacia arriba y adelante? Hacerla más profunda o más estrecha es bastante fácil, pero no pierda de vista cómo influye el retoque en la manga.
8. Costura lateral: si no cae en vertical, es muy sencillo moverla cortando y pegando la costura lateral real en el patrón en papel.
9. Pinzas: ¿son demasiado grandes? (Exceso de supresión) Una pinza de busto demasiado grande creará un exceso de espacio para el cuerpo. Puede ensanchar una pinza abriendo la costura y dejando que la prenda quede más plana sobre el cuerpo. Cuando las pinzas son demasiado pequeñas (supresión insuficiente), la prenda parece tirante. En ese caso, sería preciso una pinza extra que podría transferirse o combinarse con una pinza ya existente durante el proceso de patronaje en plano. Para el resto de las pinzas de la espalda, el proceso es mucho más sencillo. Puede estrechar o ensanchar las pinzas según las necesidades.
10. Otros detalles: cualquier detalle que no guarde una relación directa con el ajuste de la prenda debe consultarse con el diseñador.

Movimiento

Los seres humanos caminamos, estamos de pie, nos sentamos, subimos escaleras, doblamos y estiramos los brazos... La ropa, por tanto, no puede ser demasiado ajustada, y ya hemos hablado de la necesidad de contemplar cierta tolerancia. El prototipo no debe ajustarse al maniquí al milímetro y es preciso probarlo en un modelo humano, si es posible, para valorar la facilidad de movimientos.

Tela

Un maniquí es una figura de fibras compactas cubiertas por una capa de algodón o lino. Eso permite sujetar la prenda con alfileres. Por supuesto, los seres humanos estamos recubiertos de carne blanda y flexible que posee elasticidad (y a la que no es posible sujetar nada con alfileres). Aparte de la cuestión del efecto de la gravedad cuando se sujeta una prenda a un maniquí (véase pág. 24), también está la cuestión del ajuste. Un vestido sin tirantes, por ejemplo, puede adaptarse al maniquí, pero en cuanto se pruebe en una persona, si queda demasiado ajustado podría crear una arruga muy antiestética bajo el busto, donde presiona la carne (en este caso, la mejor solución será un cuerpo con ballenas).



Un vestido no debe quedar demasiado ajustado en el maniquí, ya que en ese caso restringiría los movimientos y sería incómodo de llevar.

Un vestido sin tirantes se ajusta con facilidad a un maniquí, pero cuando lo lleva una persona, la elasticidad de la carne puede provocar la aparición de una antiestética arruga bajo el busto si el vestido queda muy ajustado. La solución consiste en añadir un corsé interior.

Brazos

Para los maniquíes se pueden comprar brazos desmontables que se sujetan mediante dos placas metálicas circulares que encajan. No obstante, son bastante caros y difíciles de manejar. Además, no se mueven igual que los brazos humanos. Una vez más, probar el prototipo en un modelo humano es la mejor solución.

Con o sin brazos, el maniquí cuenta con una placa de metal o plástico en la sisa. No debe confundirse con la forma de la sisa real, que es mucho más compleja que una simple forma circular. La sisa de una prenda debe ser más baja para dar cabida al movimiento del brazo. Si el prototipo se prepara de manera que se ajuste a la forma de la placa metálica, quedará demasiado ceñido.



Una sisa cortada para ajustarla a un maniquí quedará demasiado ceñida cuando una modelo real lleve la prenda (izquierda). Por tanto, es preciso bajar la sisa para ajustarla a la modelo (derecha).

Piernas

Existen maniquíes de cuerpo entero con piernas (pero sin pies) para probar pantalones, shorts y monos. También tienen sus limitaciones. Las piernas no se doblan, y la ausencia de pies hace que sea imposible comprobar si el bajo del pantalón es lo bastante ancho para introducir los pies. Además, la capa de tela del maniquí hace que resulte difícil pasar algunas prendas por las piernas, sobre todo los vaqueros muy ajustados (que en el caso del cuerpo humano se ayudan con la flexibilidad de la piel y un «meneo» de caderas).

Figura

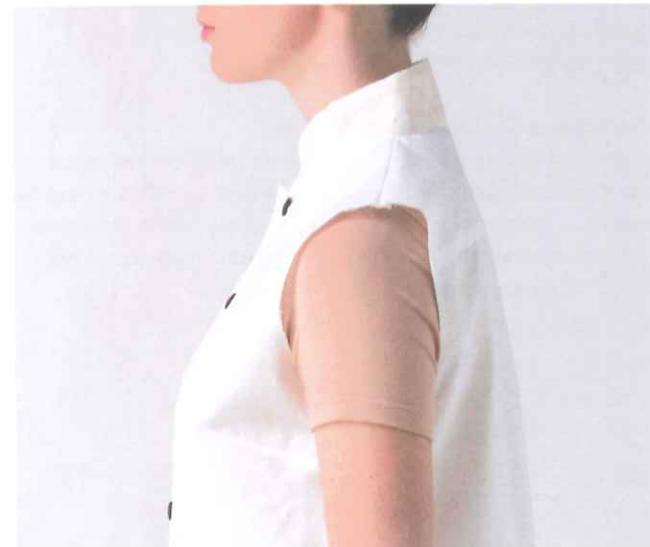
Cuando se utiliza un maniquí, también es importante seleccionar la mejor forma. Existen dos estilos de maniquíes: BSA y BSD (véanse tablas de tallaje, págs. 12 y 13). El BSD refleja una figura de reloj de arena, un estilo más habitual en los años anteriores a la década de 1950. En la actualidad, los cambios en el estilo de vida hacen que el maniquí BSA, con unas medidas más anchas de cintura y cadera, resulte más adecuado.



La figura «ideal» ha cambiado a lo largo de la historia de la moda y continúa cambiando. En la década de 1950, la forma preferida era la de reloj de arena; hoy en día, el estilo de vida moderno impone unas líneas más rectas.

Cuello

El cuello de un maniquí tiende a inclinarse hacia adelante, y la parte alta de la espalda presenta una ligera caída si se compara con una persona recta. Por tanto, el patronista que pruebe el prototipo en un maniquí tiene que ser consciente de que resulta aceptable que quede un ligero hueco entre la línea del cuello del maniquí y el centro de espalda del cuello de la prenda. Si la línea del cuello se ajusta al maniquí y se llena ese hueco, cuando una persona lleve la prenda quedará un exceso de tela en la base del cuello porque éste tirará hacia atrás.



Cuando se prueba un prototipo en un maniquí, el patronista tiene que ser consciente de las diferencias entre la anatomía humana y la del maniquí. Un cuello ajustado para este último, por ejemplo, no quedará bien en la línea del cuello de una persona. Cuando se prueba el prototipo en el maniquí, el patronista tiene que saber que es aceptable que quede un hueco entre el cuello de la prenda y el de la persona.

Cabeza

La mayoría de los maniquíes no incluyen la cabeza, lo cual puede provocar problemas si pruebas un prototipo con capucha, porque entonces resulta imposible valorar cómo quedaría. Las glasillas con el cuello alto (más de 8 cm) también son difíciles de valorar en el maniquí, y el patronista debería tener en cuenta la forma de la parte posterior de la cabeza, la posición de las orejas y la línea de la mandíbula.

Abdomen

El abdomen de los maniquíes, por debajo de la costura de la cintura, es algo redondeado. La mayoría de las mujeres tienen un abdomen así, pero en las jóvenes y delgadas esa zona es del todo plana. Sin embargo, ya hemos visto (véase pág. 75) que es preferible no utilizar pinzas en esa zona para no exagerar el abdomen. El patronista que pruebe un prototipo, por tanto, tiene que intentar no imitar la forma del maniquí. Le ayudará la elasticidad de la carne humana, que se ajustará por ella misma en cierta medida dentro de la prenda.

Pelvis

En un maniquí, el lado de la cadera es del todo liso y casi circular. El cuerpo humano, sin embargo, tiene los huesos de la pelvis especialmente prominentes en las personas más jóvenes y delgadas. En este caso, el lado de la cadera debería ser más plano que en el maniquí. Eso también influye en la pretina, que también podría ser algo más recta que en el maniquí (en este caso, se separará de la cintura).

Trasero

La parte posterior de la zona de las caderas es siempre del todo plana en un maniquí de torso. En cambio, la forma humana es redondeada. Por tanto, es importante que cuando se pruebe el prototipo no sea demasiado cerñido en esa zona. Los maniquíes de cuerpo entero imitan mejor la forma de las nalgas.

Nuca a cintura

Como hemos visto, la medida de nuca a cintura suele ser más corta que la medida real del cuerpo (véase pág. 79) para dar cabida a medidas más cortas y más largas en esa zona y evitar que la prenda se «asiente» en las caderas. Por tanto, es necesario comparar la medida del maniquí con el conjunto de medidas que vaya a utilizar.



ELABORAR Y AJUSTAR EL PROTOTIPO

El prototipo proporciona al patronista la oportunidad de probar el patrón. Por tanto, la mejor estrategia en el patronaje consiste en aprovechar esa fase, y para ello es preciso entender primero la confección de la prenda, considerar qué enfoque de patronaje se va a adoptar y dibujar un patrón rápidamente, utilizando el prototipo para corregir los posibles errores. Al aceptar que ese primer dibujo del patrón no será preciso, el patronista podrá acelerar el proceso realizando un primer boceto rápido en lugar de entretenerte con un patrón que, de todas maneras, tendrá errores.

A continuación, examinaremos el proceso de elaboración de un patrón y la prueba de un prototipo para una falda de la colección otoño/invierno de Betty Jackson.



Falda de tubo con frunce en el centro delantero de la cintura; colección otoño/invierno 2009 de Betty Jackson.

Dibujo de taller de la falda de Betty Jackson (delantera y espalda).



Paso 1

Seleccionar un bloque

Para el punto de partida del patrón, se utilizó un bloque básico de falda. Dado que el diseño es bastante relajado, se podría elegir un bloque básico de una talla más o añadir 8-10 cm de tolerancia al bloque. Dibuje el bloque en una pieza de papel de patronaje y añada tolerancia si lo considera necesario.

Paso 2

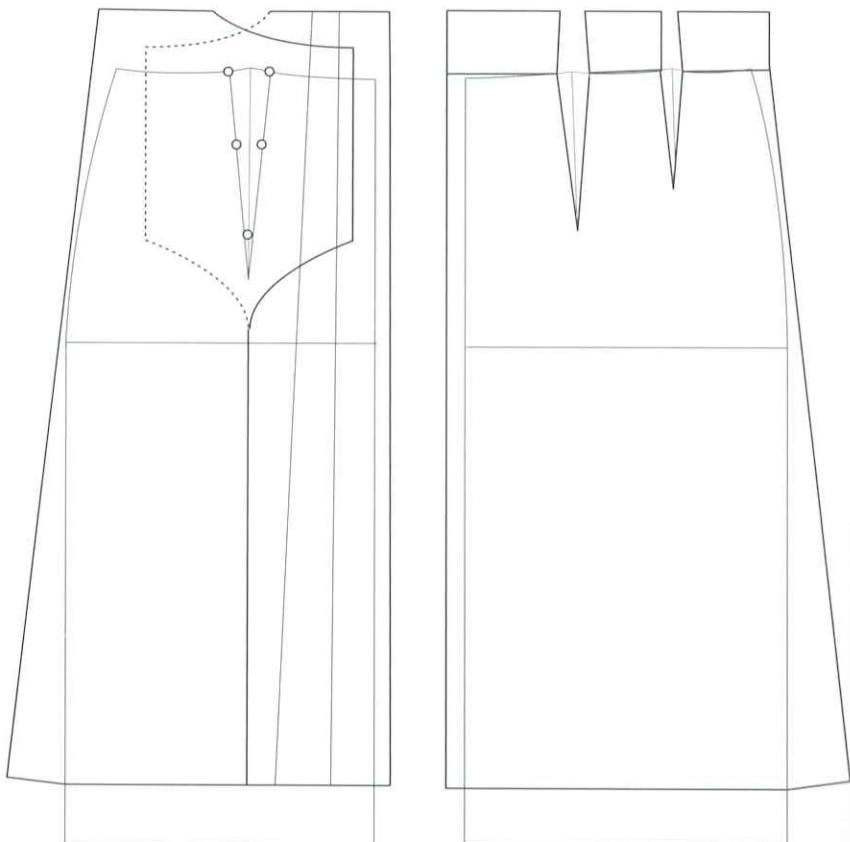
Ajustar el largo

Calcule el largo de la falda. En este caso, el bajo queda a 8-10 cm por encima de la rodilla, de manera que el centro de espalda debería medir 55 cm.

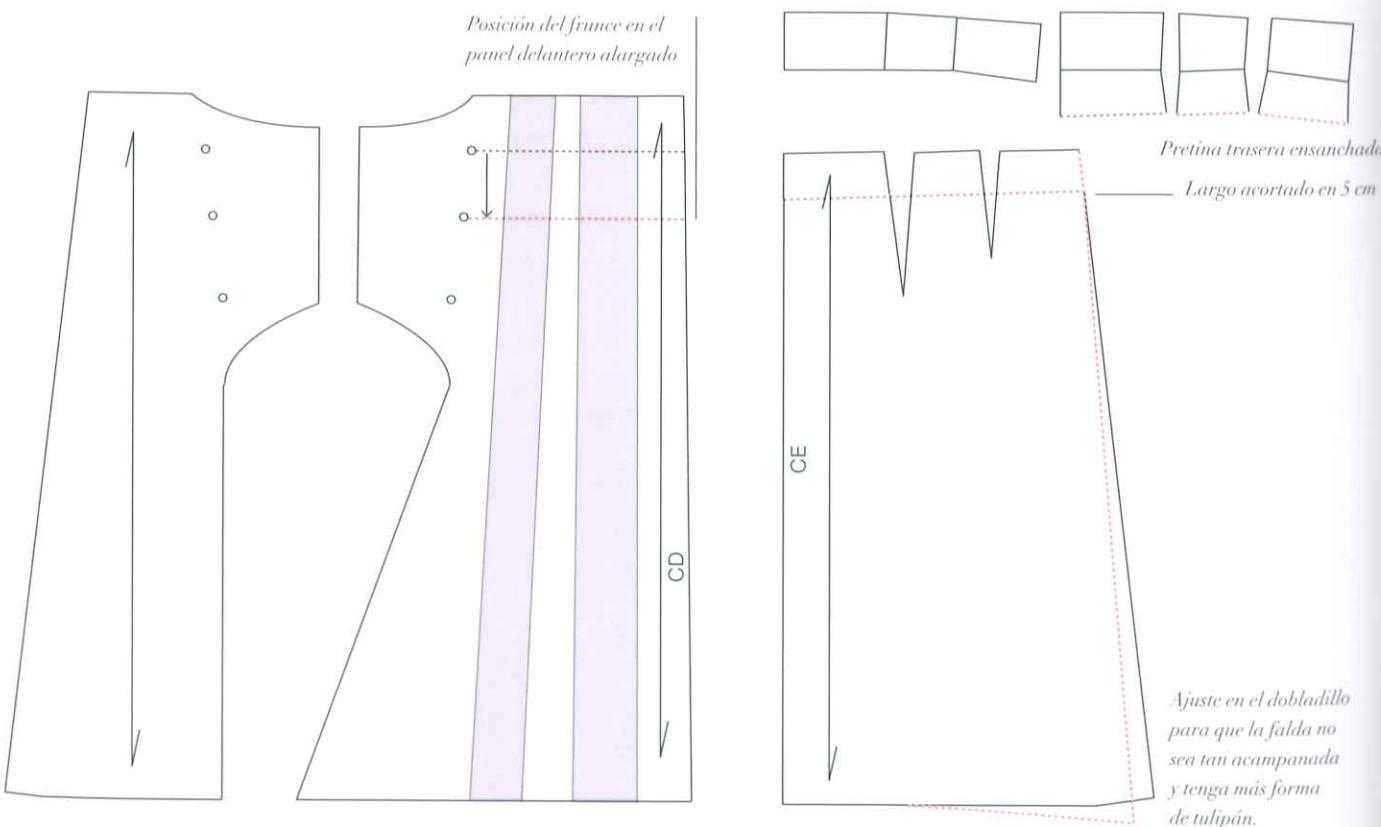
Paso 3

Crear extensiones del panel delantero

Desde la pinza delantera lateral, trace una línea paralela a la costura lateral desde la cintura hasta el bajo. Abra el patrón por esa línea. Añada extensiones al panel (aquí incluirá las cintas), cada una de las cuales debe medir 10 cm de largo. Trace una línea curva en la parte superior y en la inferior de cada extensión, siguiendo el dibujo de taller.



El diagrama superior muestra los pasos 1 a 5.



Paso 4

Ampliar el ancho del delantero

Corte y divida el nuevo panel frontal verticalmente. Añada un margen extra de tela siguiendo ambas líneas y en el centro delantero para ampliar el panel de manera que tenga el doble del ancho del bloque original. Este ancho adicional se recogerá en un frunce y se recuperarán las medidas originales.

Paso 5

Crear la pretina trasera

Desde la parte superior del panel trasero mida 6 cm hacia abajo en el centro de espalda y en la costura lateral. Trace una línea que cruce la espalda para crear la pretina. Corte el patrón siguiendo dicha línea. Retire las pinzas de las secciones de la pretina y redibújelas como una pieza del patrón, calcando y combinando estos pasos en una nueva pieza de papel.

Paso 6

Preparar el primer prototipo

A continuación, se prepara un prototipo y se prueba en un maniquí.

Paso 7

Ajustar la línea de la falda

Compare el prototipo con el dibujo de taller. Lo primero que debe observar es que la glasilla es más acampanada que el dibujo (con más forma de tulipán). Por tanto, habría que ajustar el patrón en el bajo; en este caso, se meterían 10 cm (2,5 cm en todos los dobladillos laterales del delantero y de la espalda).

Paso 8

Reducir el largo del volante

El volante delantero tiene que ser más profundo, lo que se consigue bajando la posición en la que se frunce el panel delantero. Además, es preciso ensanchar la pretina trasera.

Paso 9

Ensanchar la pretina trasera

La cintura también parece demasiado grande. En este caso, puede reducir el elástico de la cintura en unos 2,5 cm.

Paso 10

Preparar un segundo prototipo

A continuación, se prepara un segundo prototipo y se utiliza para verificar por duplicado todos los detalles y que el patrón encaja con el dibujo de taller y con las especificaciones originales. Esta segunda glasilla, que tiene en cuenta la rigidez del percal en contraste con la lana con la que se confeccionará la falda definitiva, parece mucho mejor. No obstante, tampoco es perfecta: podría acortarse en 5 cm antes de pasar a producción, fase en la que el fabricante podrá utilizarla como plantilla de confección para ganar en precisión en el proceso de producción en serie.



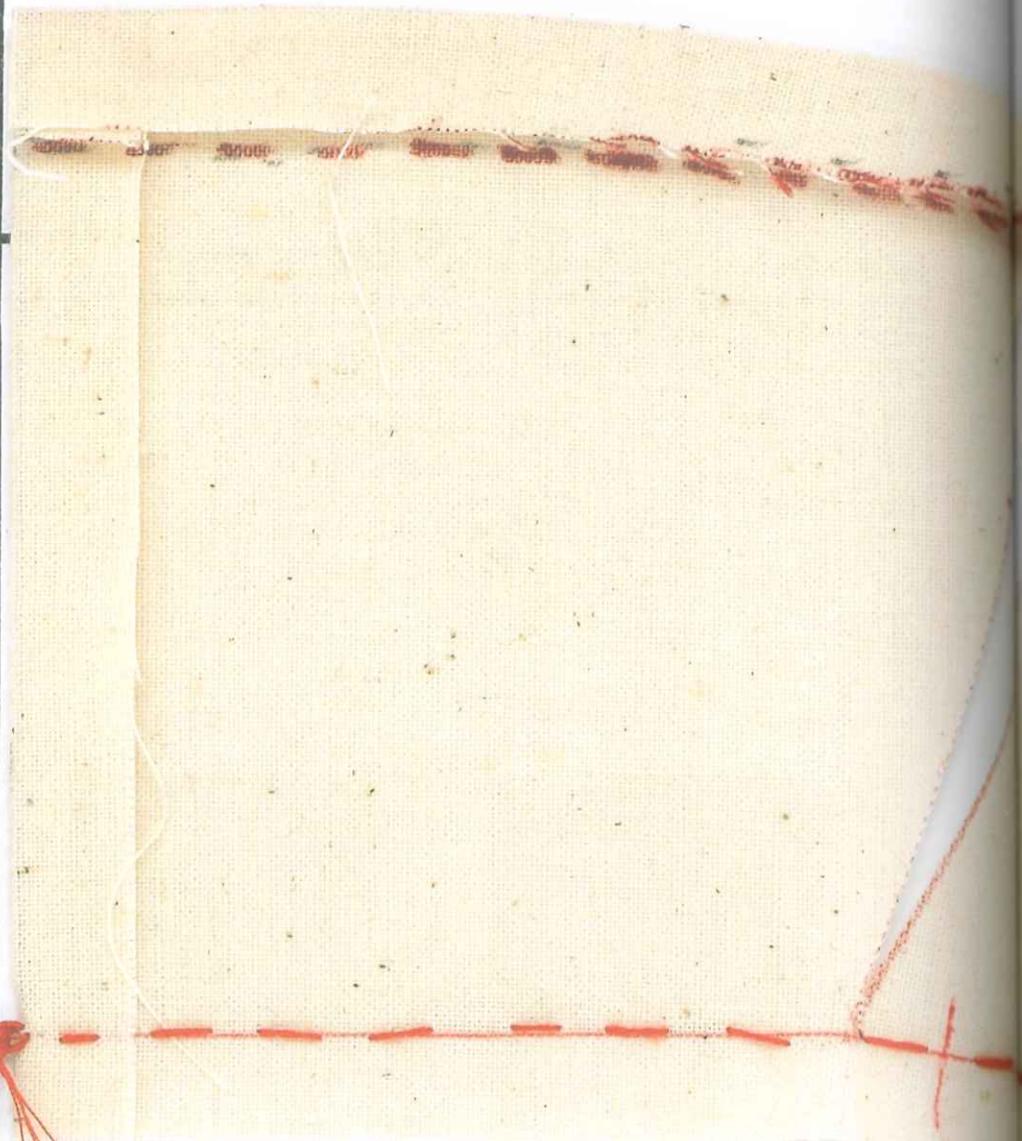
El primer prototipo, creado en percal de algodón.



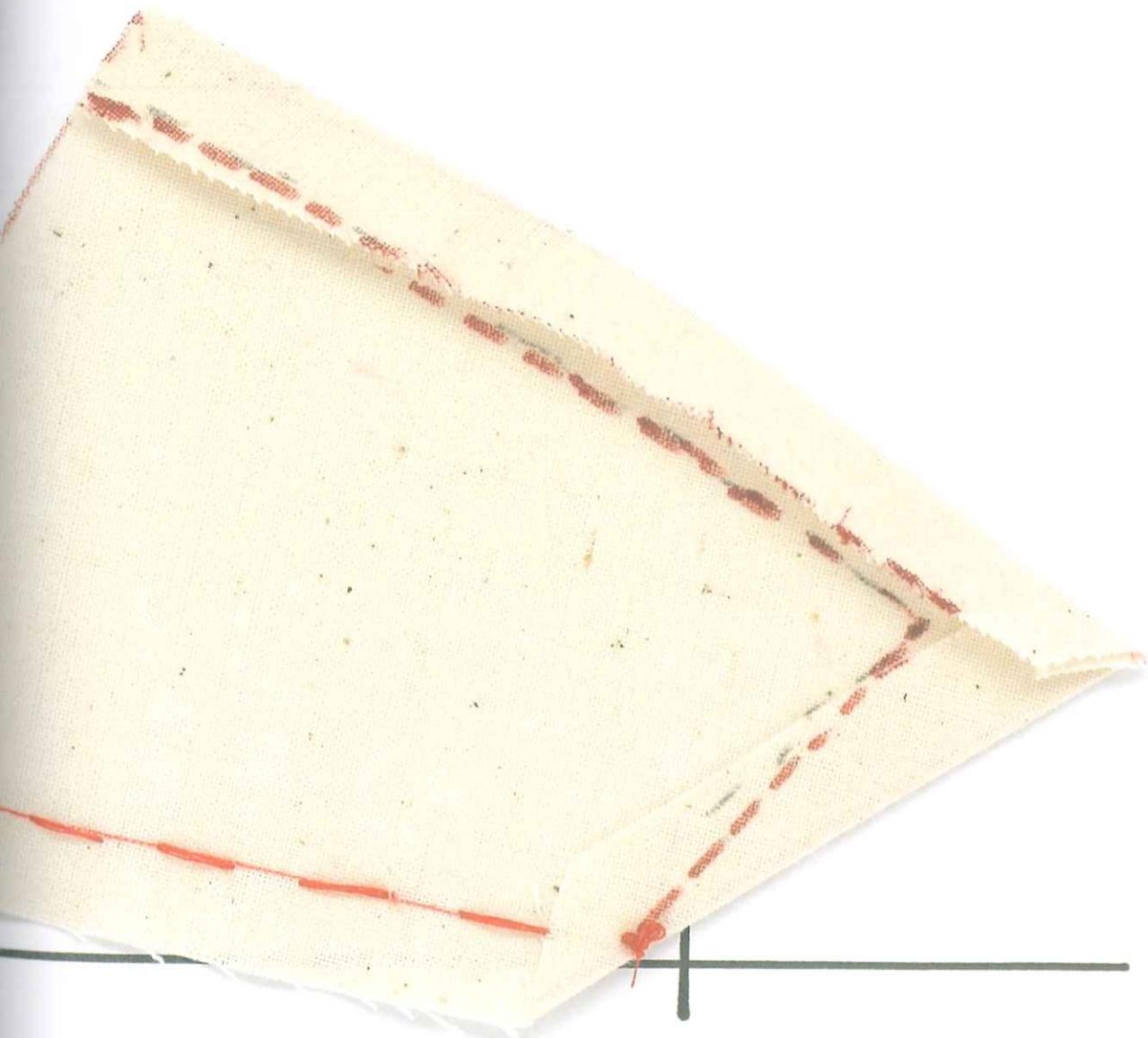
El segundo prototipo, con la tela real de la prenda definitiva.

Coser el prototipo

Puede coser el prototipo a mano o a máquina. Si lo hace a mano, utilice siempre hilo de hilvanar 100% algodón, ya que es mucho más resistente que el de costura. No se recomienda sujetar la glasilla con alfileres, sobre todo en las costuras curvadas.



CAPÍTULO 5: DEL BLOQUE AL DISEÑO



Un conjunto de bloques básicos ofrece al patronista una selección de formas de prendas que se pueden modificar en innumerables estilos distintos. Es muy poco habitual que el patronista no modifique el bloque.

La mayoría de las modificaciones consisten en añadir o eliminar costuras; mover, manipular o eliminar pinzas, y añadir pliegues, jaretas y frunces. Cuando entienda estos principios básicos, podrá convertir el bloque en un patrón en papel completamente nuevo para cualquier estilo de prenda. En este capítulo también veremos cómo se añaden cuellos, cierres y aberturas al patrón. Por último, analizaremos cómo crear un estilo del todo nuevo a partir de un bloque de cuerpo (una chaqueta) y demostraremos lo fácil que es combinar las técnicas de modificación exploradas en este capítulo para crear un bloque o un patrón nuevo.

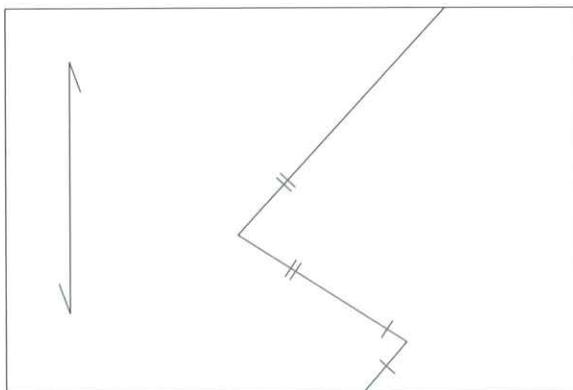
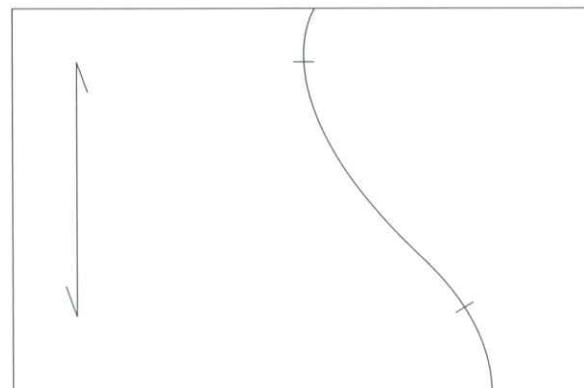
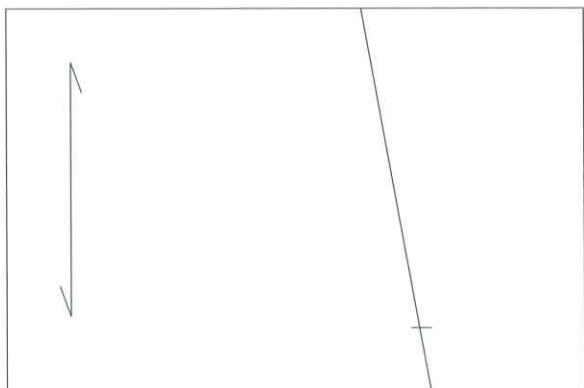
AÑADIR COSTURAS A LOS PATRONES EN PAPEL

En teoría, es posible añadir costuras en cualquier punto del patrón. Sólo tiene que decidir dónde quiere situarlas, tanto si son rectas como curvadas, o incluso en zigzag.

Paso 1

Marcar la costura en el patrón y añadir muescas

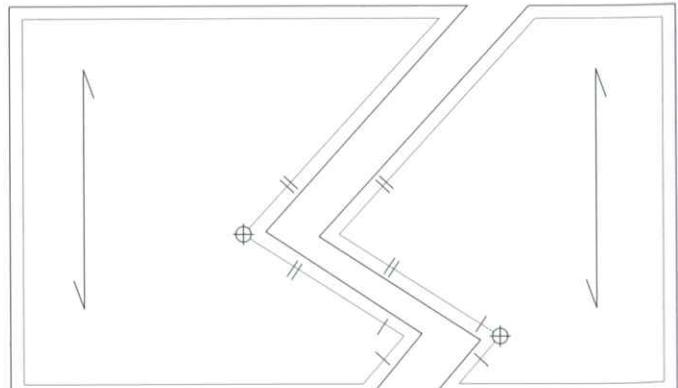
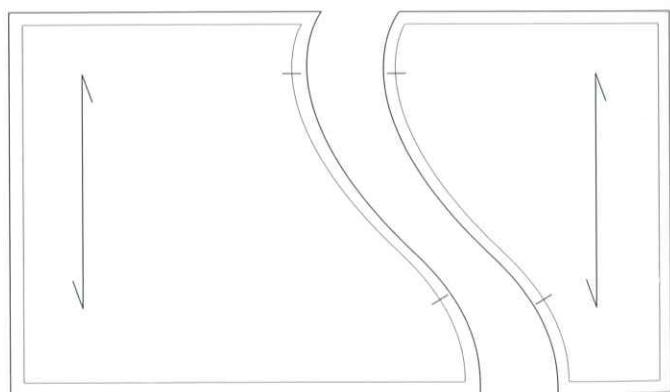
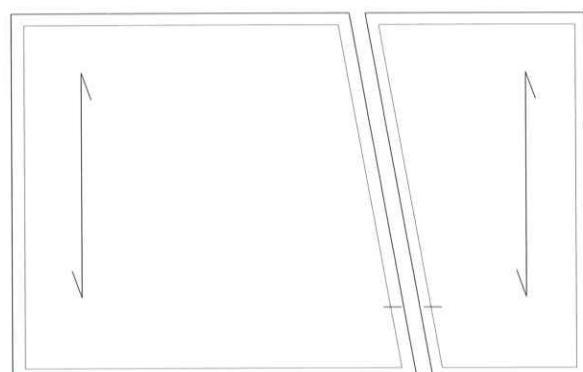
Marque la línea de la costura en el patrón. A continuación, añada muescas para señalar cómo alinear y unir el patrón de nuevo.



Paso 2

Abrir el patrón y añadir márgenes para las costuras

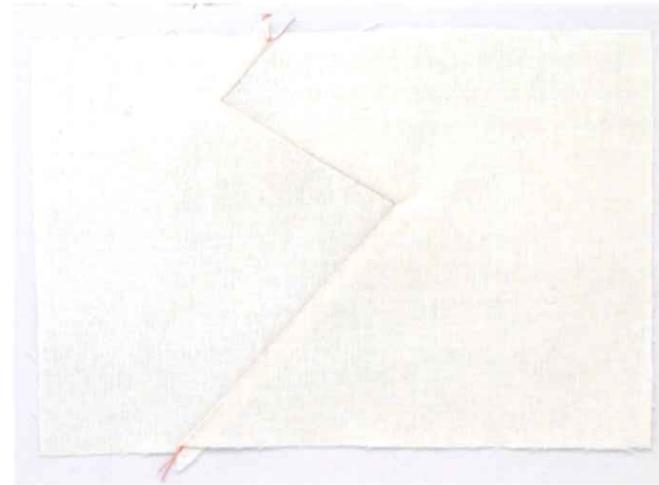
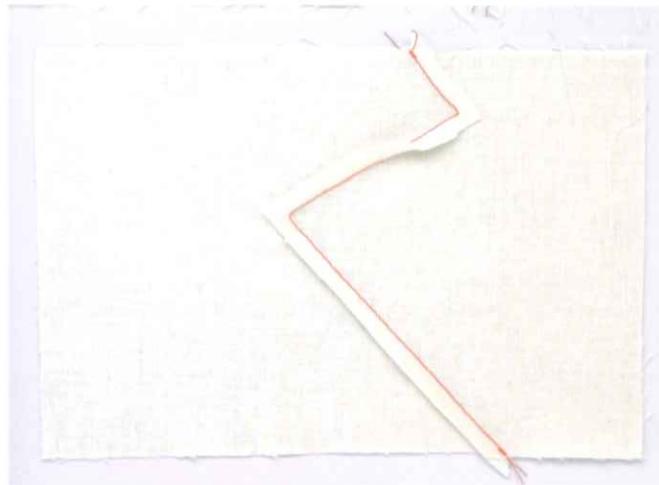
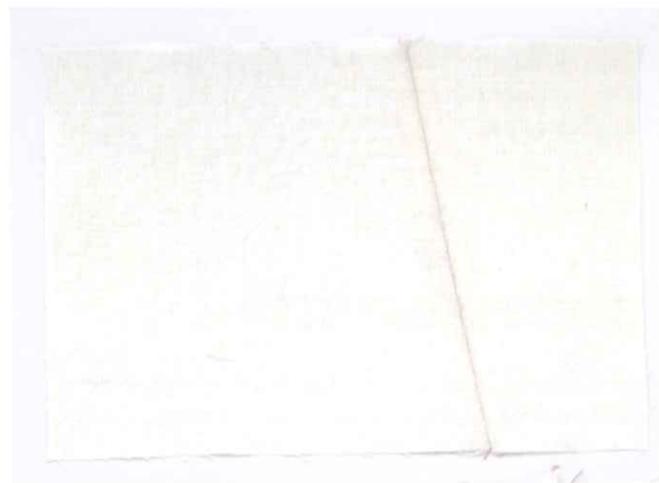
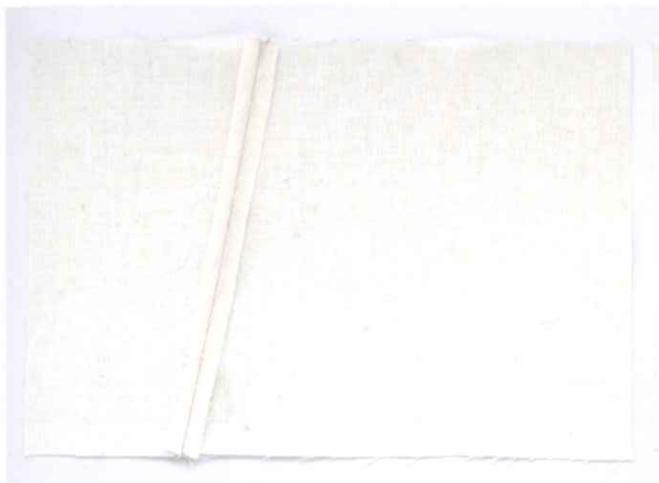
Con una nueva pieza de papel, dibuje ambas secciones del patrón, transfiera las muescas y añada los márgenes para las costuras y las perforaciones correspondientes. La dirección del hilo debería ser paralela a la original.



Paso 3

Unir la nueva costura

Prepare un prototipo a partir del patrón. Cuando haya cosido la nueva costura, en la superficie de la prenda sólo se verá una costura.



Para las costuras curvadas y en zigzag es frecuente utilizar una técnica de costuras «torcidas», tal como se aprecia en las fotografías.

ELIMINAR COSTURAS

La mayoría de las prendas combinan los siguientes tipos de costuras:

- Costuras laterales
- Costura del centro de espalda
- Costura de los hombros
- Costura de la sisa
- Costura del centro delantero
- Costura del canesú

¿Qué es y qué no es una costura?

Una costura une dos piezas de un patrón completamente separadas. Una pinza, por tanto, no es una costura, porque se crea en el centro de una pieza del patrón.

COMBINAR DOS COSTURAS RECTAS

El método más sencillo para eliminar una costura consiste en alinear dos costuras rectas en dos piezas de un patrón que vayan a unirse y combinarlas en un patrón.



Paso 1

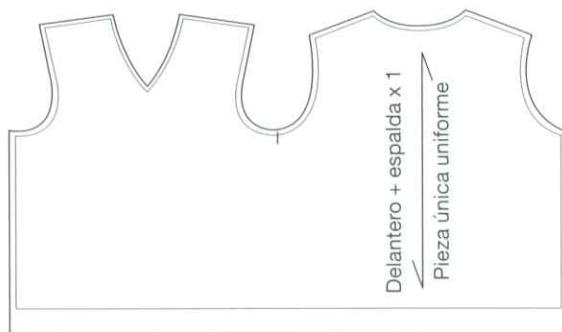
Situar una línea de costura junto a la otra

Coloque juntas dos costuras rectas. Si se ha añadido margen, superpongálo de modo que las líneas de costura queden directamente encima una de la otra.

Paso 2

Dibujar el patrón único

Delinee las dos piezas del patrón hasta crear una sola forma.



COMBINAR DOS COSTURAS CON FORMA

Saber combinar dos costuras con forma es cuestión de práctica. El primer paso consiste en colocar juntas dos piezas de un patrón para analizar cómo se puede hacer.

Eliminar la costura lateral en un pantalón estrecho



Paso 2

Dibujar el patrón único

Repase el contorno de las dos piezas del patrón y añada una pinza para la forma de la cintura. El nuevo patrón cuenta con una pierna mucho más ancha y más recta debido a la forma creada por la eliminación de la costura lateral.



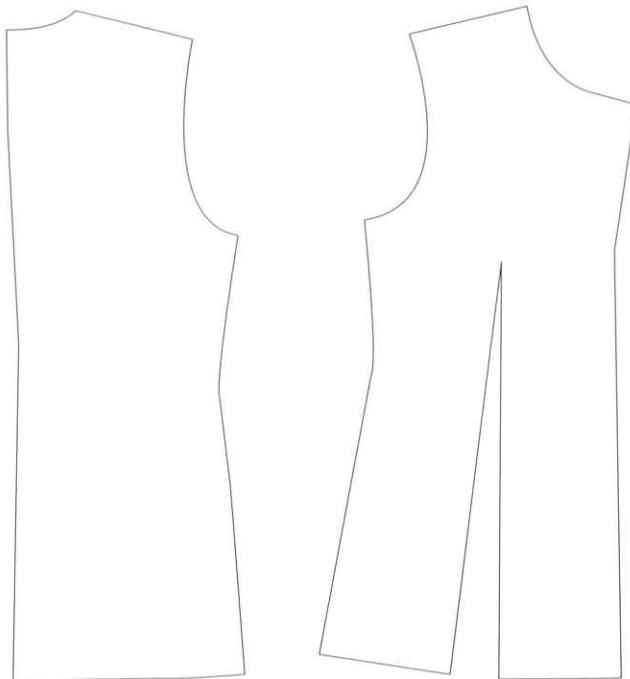
Paso 1

Colocar juntas las dos piezas del patrón

Coloque las dos piezas del patrón juntas, con la dirección del hilo paralela entre sí y con los extremos de las caderas tocándose. No superponga las piezas, ya que de ese modo la pierna quedaría demasiado estrecha. Intente que el patrón sea más grande que pequeño; siempre podrá estrechar la prenda en la fase del prototipo. Observe cómo se crea una pinza entre las dos piezas debido a la forma de la cintura.



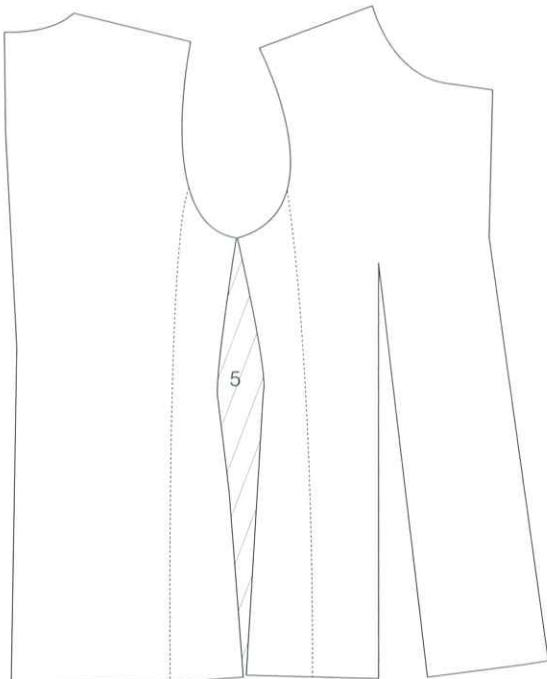
Eliminar la costura lateral en una chaqueta



Paso 2

Dibuja dos nuevas costuras

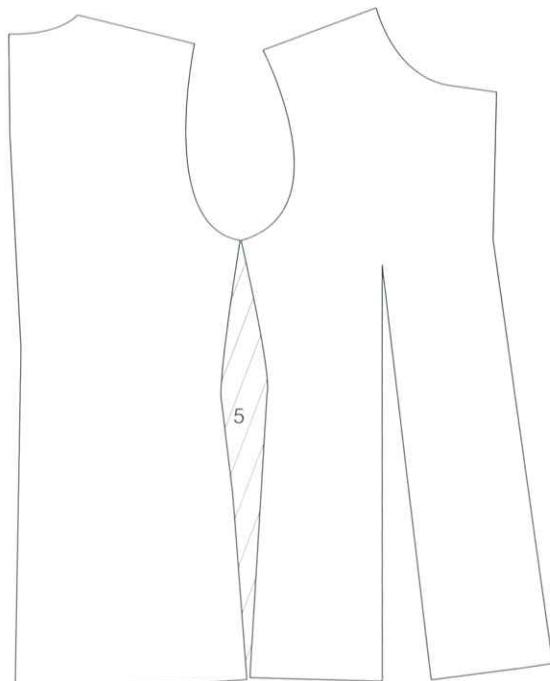
Es preciso redistribuir la forma en la cintura. Para ello puede crear dos nuevas costuras ligeramente curvadas, cada una de las cuales comenzará en el punto medio de la costura de la sisa.



Paso 1

Juntar los patrones

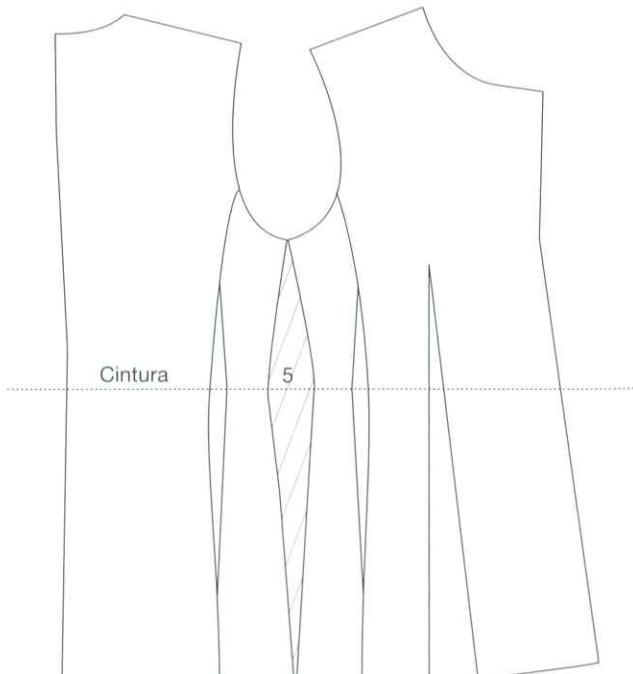
Coloque juntos los patrones delantero y de espalda. Mida el hueco entre las dos piezas en la cintura (en este caso, 5 cm).



Paso 3

Crear dos nuevas pinzas

Redistribuya los 5 cm desde la pinza de la costura lateral en una pinza de 3 cm en la costura lateral posterior y en otra de 2 cm en la costura lateral delantera a la altura de la cintura. Podría ser necesario un ajuste adicional en la costura del centro de espalda para dar cabida a la forma femenina.

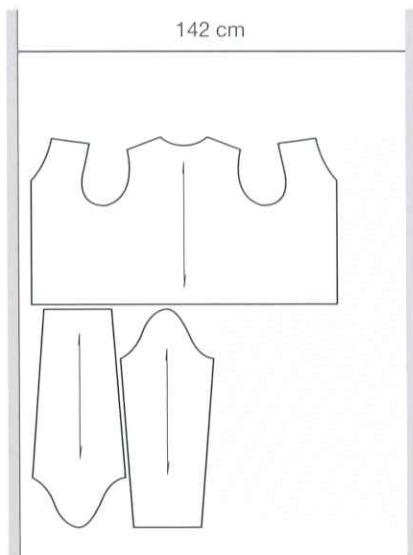
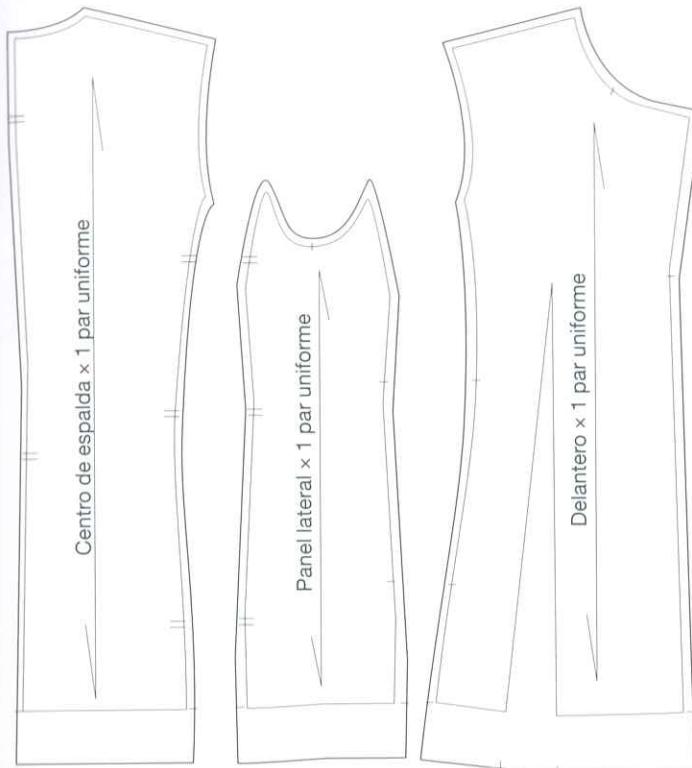


Paso 4**Dibujar el nuevo patrón**

Dibuje las tres nuevas piezas del patrón; añada márgenes para las costuras, muescas y anotaciones.

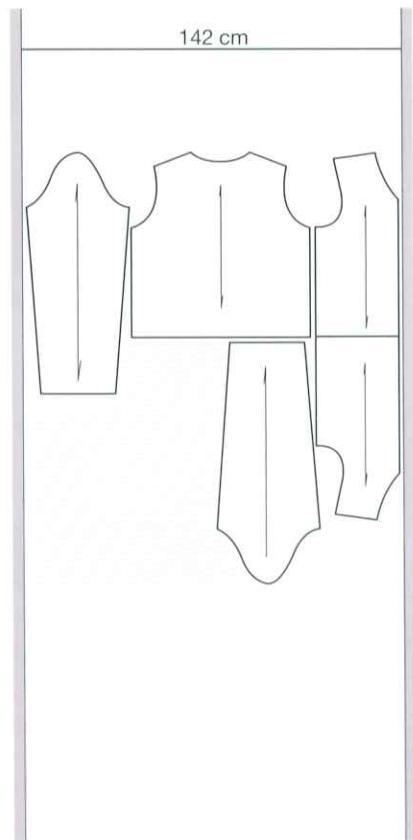
**PIEZAS DEL PATRÓN MÁS GRANDES
Y PLAN DE DISTRIBUCIÓN**

El hecho de crear piezas más grandes del patrón puede poner en peligro la economía del plan de distribución. Las piezas más grandes ocupan más espacio a lo ancho de la tela, y puede resultar difícil encajar las piezas más pequeñas. Los patronistas deben tener en cuenta el ancho de la tela (suele ser de 90, 144 o 160 cm) y el posible resultado del plan de distribución cuando creen piezas más grandes.



La zona sombreada muestra la tela sobrante

Una pieza de patrón grande crea espacio sobrante, mientras que las piezas más pequeñas dejan suficiente espacio para incluir piezas adicionales de otra prenda en el mismo ancho de tela.



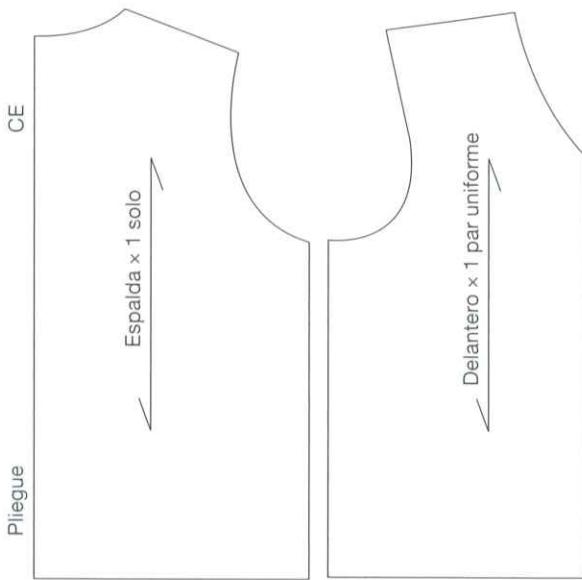
Aquí, la zona sombreada (sobreaje) resulta más útil para la siguiente prenda

REUBICAR LA DIRECCIÓN DEL HILO

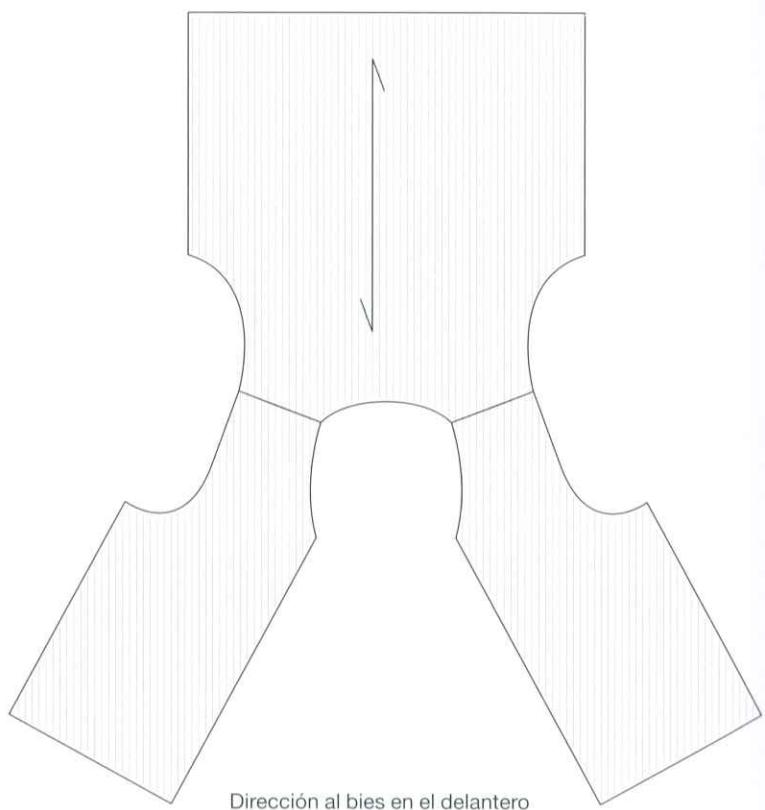
La unión de dos piezas de patrón puede influir en la dirección del hilo. El patronista, por tanto, debe tener en cuenta las posibles consecuencias de la eliminación de costuras.

Cuando el cuerpo delantero y de espalda de una camisa sencilla se unen en los hombros, inmediatamente surgen tres cuestiones. No hay respuestas correctas o incorrectas, pero es importante que el patronista tenga todo en cuenta.

1. El centro delantero está al bies y, por tanto, la ubicación del botón no se encontrará en la dirección del hilo.
2. La costura lateral trasera se asienta en la dirección del grano, mientras que la delantera está al bies. La unión de esas dos costuras crearía una costura ondulada, y la camisa no caería como debería ser (dependería de la estabilidad de la tela).
3. Si la tela es de rayas o cuadros, el dibujo quedará distinto en el delantero y en la espalda de la camisa.



Dirección del hilo en la espalda



MOVER PINZAS EN EL PATRÓN EN PAPEL

Las pinzas, como hemos visto, se utilizan para manipular la tela de la prenda de manera que se ajuste a la forma tridimensional del cuerpo. Resulta sencillo situar las pinzas en un patrón diseñado para ceñirse al cuerpo porque es evidente dónde se necesitan.



En una prenda ajustada confeccionada con tela, las pinzas sirven para crear la forma tridimensional.

Para el patronaje de tejidos, las pinzas se ubican principalmente en los siguientes puntos:

- Bustos
- Cintura delantera (en relación directa con el busto)
- Omóplatos
- Cintura trasera (en relación directa con los omóplatos)
- Cintura delantera (en relación directa con la cadera delantera)
- Cintura trasera (en relación directa con la cadera trasera)
- Cintura trasera/nalgas
- Costura lateral en la cadera (en general se oculta mediante una costura lateral con forma)

RECOLOCAR LAS PINZAS

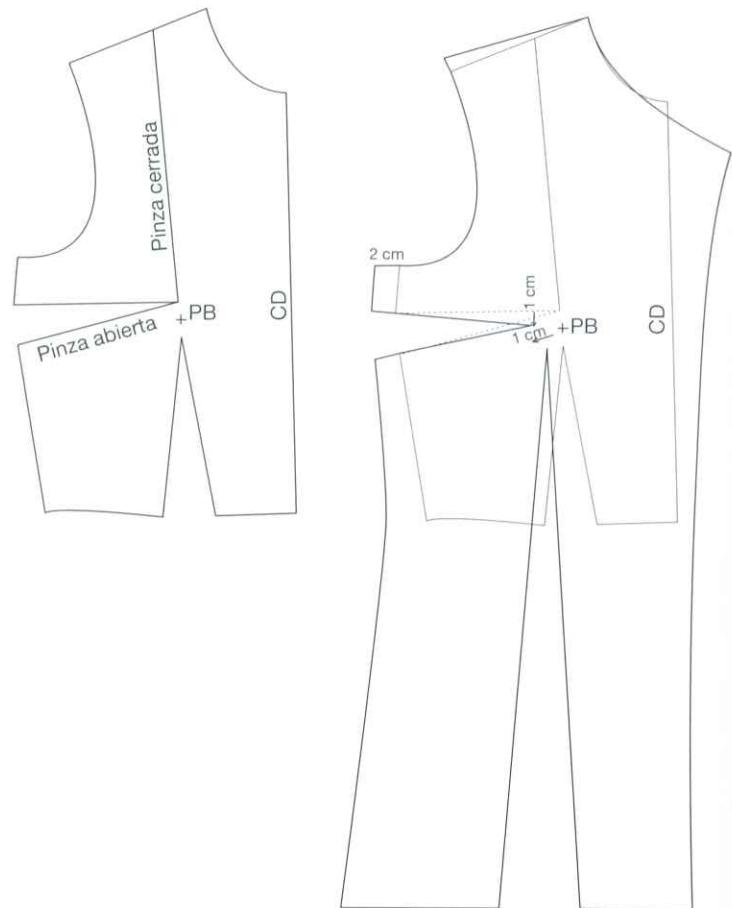
Si el bloque básico se adapta y se agranda, las pinzas se pueden recolocar en función de las nuevas proporciones de la prenda. También es posible reducir las pinzas si se quiere que la prenda no quede tan ajustada como el bloque original. Un abrigo de invierno, por ejemplo, podría no necesitar la misma forma del busto que el bloque de cuerpo a partir del cual se ha adaptado.



En un abrigo de invierno holgado, no se necesitan pinzas para modelar la prenda en función de la forma del cuerpo. Por tanto, se reducen o bien se eliminan por completo. Una alternativa es moldear ligeramente la prenda en las costuras laterales y central de espalda verticales.

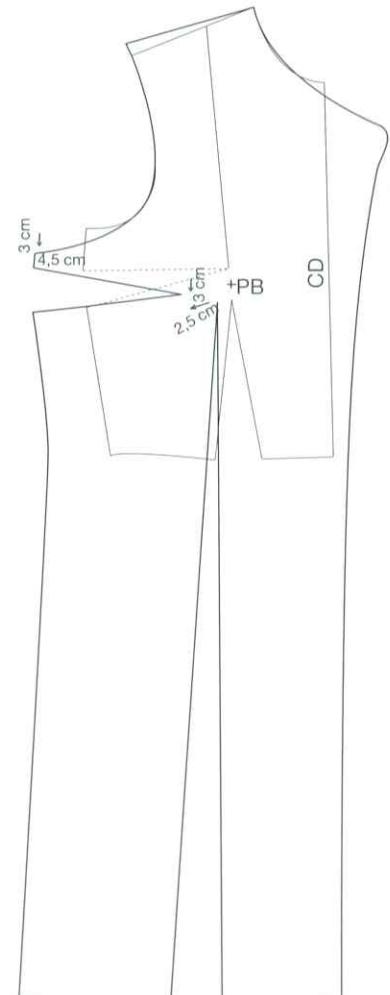
Mover pinzas cuando se ensancha la prenda

Si la prenda se ensancha 2 cm en el punto situado bajo el brazo, la pinza del busto también tiene que desplazarse en la misma proporción. En este caso, será necesario mover la pinza 1 cm hacia la costura lateral y bajar el extremo de la pinza 1 cm.



Mover pinzas cuando se alarga la prenda

Si un patrón se alarga a partir de un bloque de cuerpo para crear una chaqueta, la pinza del busto también debe bajar 1 cm en proporción. Si la chaqueta se alarga para confeccionar un abrigo, el extremo de la pinza debería bajarse 2,5-4 cm. En ese caso, el bloque también podría ensancharse 4,5 cm en la costura lateral bajo el brazo. Asimismo, la sisa podría bajarse 3 cm y la pinza se movería hacia la costura lateral y se reduciría en 2,5 cm si el ajuste del abrigo es más suelto que el de la chaqueta.



Dirección de las pinzas

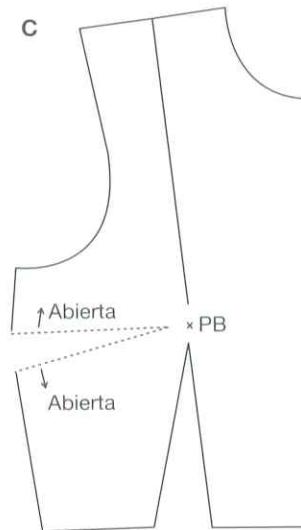
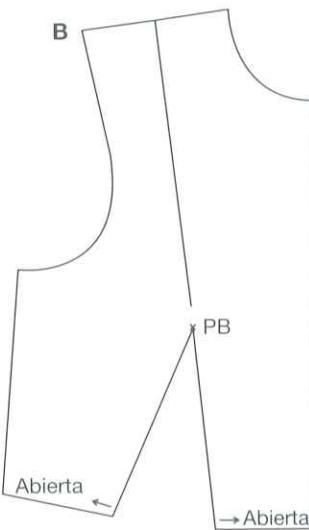
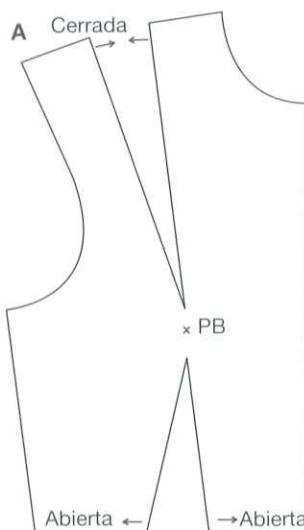
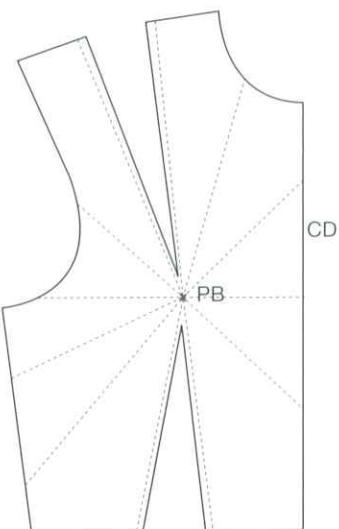
Cuando mueva una pinza, debe seguir apuntando hacia la zona del cuerpo con la que se relaciona: la posición del busto, la parte posterior de la cadera, etc.

¿ES POSIBLE ELIMINAR LAS PINZAS DEL TODO?

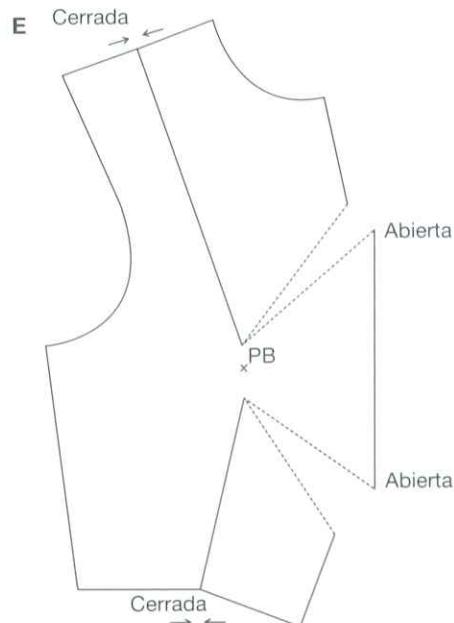
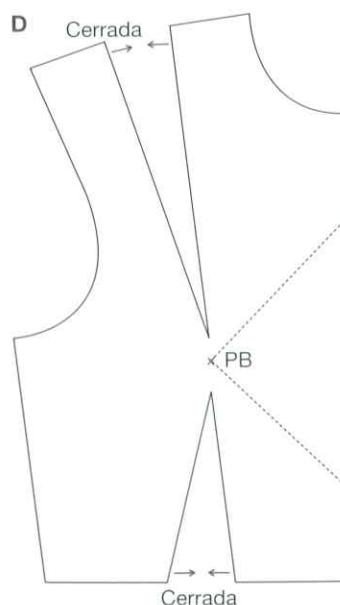
Un patronista puede eliminar las pinzas de una prenda holgada o grande si ya no se necesitan para desempeñar la función de crear una forma tridimensional y conservarlas sólo si se emplean como un elemento de diseño. No obstante, resulta más sencillo diseñar una prenda así con un bloque sin pinzas. Muchos patronistas disponen de ese tipo de bloques (camisa, top, vestido y chaqueta) en sus estudios.

MANIPULACIÓN DE LAS PINZAS

El punto más alto del delantero del cuerpo es la posición del busto y, por tanto, las pinzas en esa zona deben apuntar en esa dirección. Si apuntan hacia la PB, no importa si empiezan en el hombro, en la costura lateral, en la cintura o en el centro delantero (ni la cantidad de pinzas utilizadas). La clave consiste en que cada una de ellas empiece en una costura y se sitúe de manera que se consiga el efecto visual deseado en la prenda.

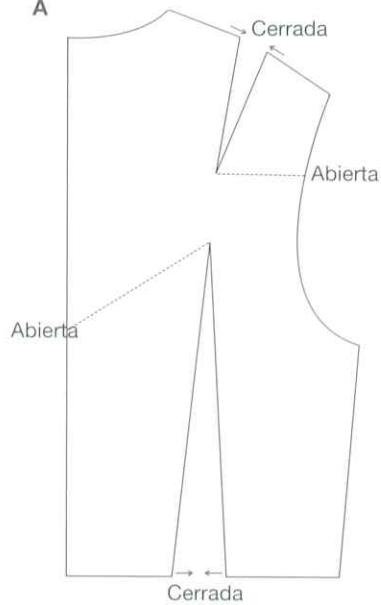


En el diagrama A, las pinzas del hombro y de la cintura se muestran abiertas. El diagrama B muestra el efecto que se produce al cerrar la pinza del hombro, que abre la pinza de la cintura, más abajo. Sería posible evitar una pinza grande en la pretina abriendo una segunda pinza en la costura lateral (diagrama C).

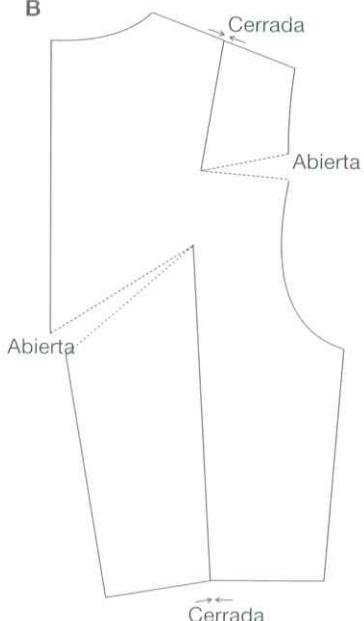


Los diagramas D y E muestran el efecto conseguido al cerrar las pinzas del hombro y la cintura y abrir dos en el centro delantero.

A



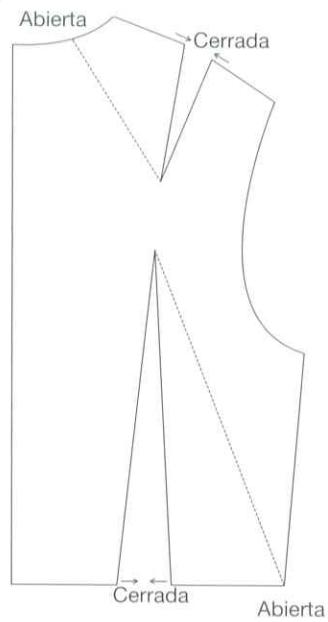
B



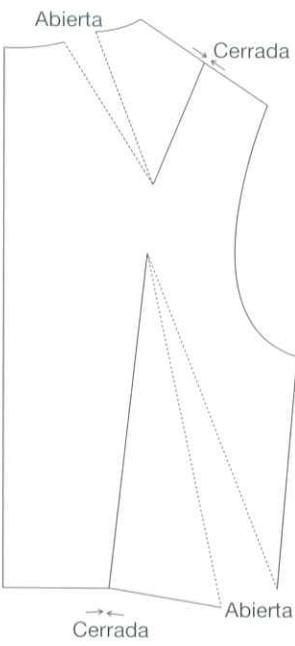
En la espalda del cuerpo, para lograr una buena distribución de la tela y no interferir con la dirección del hilo, las pinzas suelen situarse en los hombros y en la cintura. No obstante, siempre y cuando las pinzas apunten hacia los omóplatos, no importa si empiezan en los hombros, en la costura lateral, en la cintura, en la sisa o en el centro de espalda.

Los diagramas A y B muestran el efecto de cerrar las pinzas de los hombros y la cintura y abrir las del centro de espalda y las sisas.

C

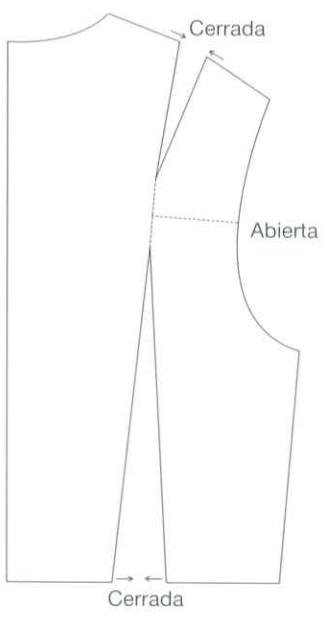


D

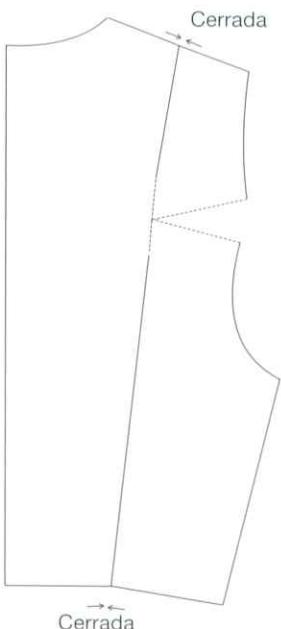


Los diagramas C y D muestran el efecto de cerrar las pinzas de los hombros y la cintura y abrir las correspondientes en el cuello y en la parte inferior de la costura lateral.

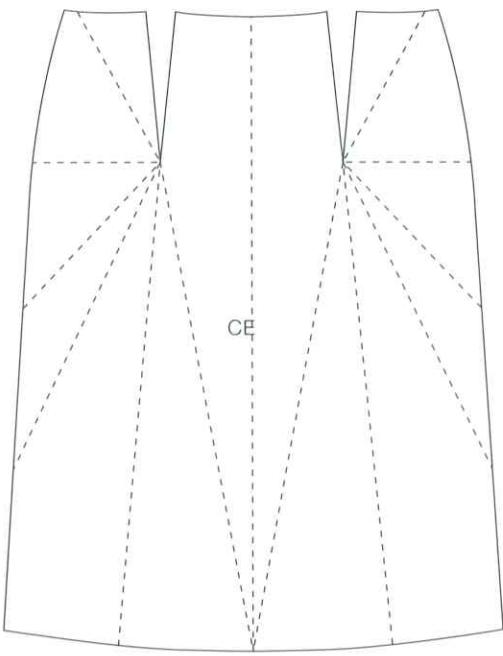
E



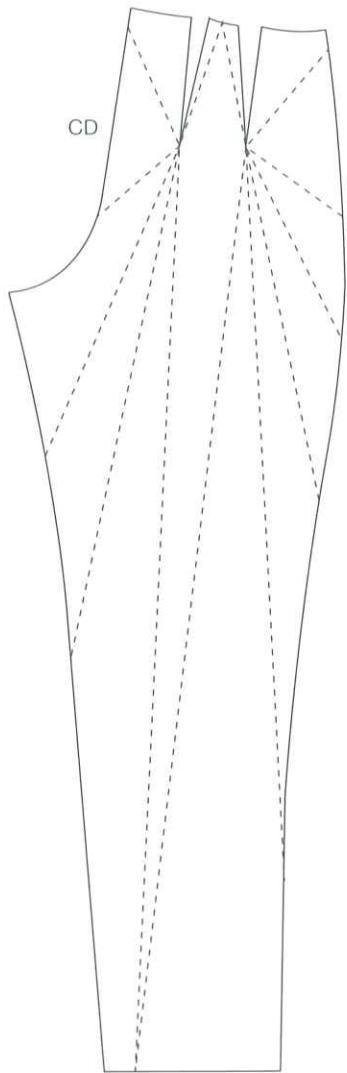
F



Los diagramas E y F muestran las costuras laterales cerradas en el hombro y en la cintura y una sola pinza abierta en la costura de la sisa que apunta hacia el centro del omóplato.



Las pinzas también se pueden manipular en cualquier pieza de patrón, como faldas y pantalones.



ANADIR COSTURAS PARA ELIMINAR PINZAS

Las pinzas son un elemento necesario del patronaje, pero pueden resultar indiscretas y echar a perder el aspecto de una prenda. Una alternativa consiste en diseñar las costuras de la prenda de manera que incluyan las pinzas. Para eso es preciso mover estas últimas a otras posiciones.

CANESÚ TRASERO DE UNA CAMISA

El canesú trasero de una camisa es un diseño clásico que, en realidad, sirve para eliminar la pinza. Al mover la pinza del hombro a la costura de la sisa e incorporarla en una nueva costura horizontal que atraviesa la espalda de la camisa, se puede crear una nueva pieza de patrón y elemento de diseño de la prenda para dar cabida a los omóplatos.

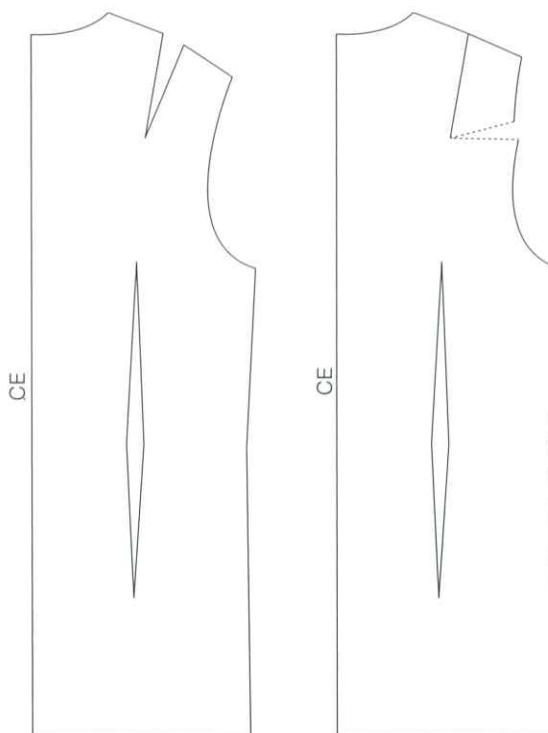


La pinza de los hombros se puede mover a una posición horizontal en la sisa trasera. La nueva costura, que incorpora la pinza, dará lugar al canesú.

Paso 1

Transferir la pinza del hombro a la sisa

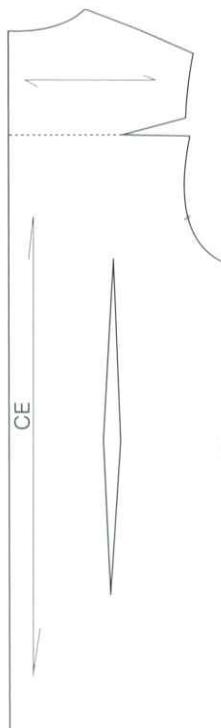
Tome la espalda de un patrón básico de camisa y cierre la pinza del hombro al tiempo que abre una horizontal en la sisa trasera.



Paso 2

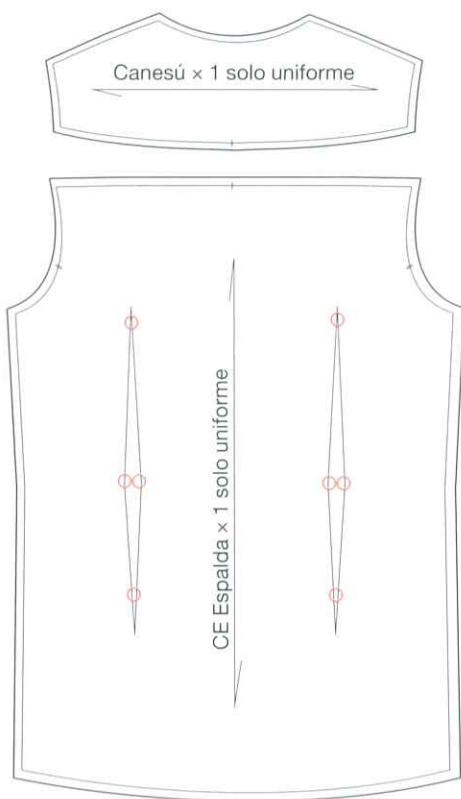
Crear la costura del canesú

Dibuje una línea horizontal desde el final de la pinza a 90° hasta la línea trasera central.



Paso 3**Crear las dos piezas del patrón**

Dibuje las dos piezas del patrón en papel y añada los márgenes para las costuras, las muescas y las anotaciones.

**Líneas de costura**

Lo ideal es indicar en el patrón la línea donde se unen las costuras. Sin embargo, si el tiempo apremia basta con indicar las líneas de costura sólo en los extremos. La línea de costura equivale a la línea que marca el margen de costura en el patrón en papel.

CANESÚ TRASERO DE UN VAQUERO

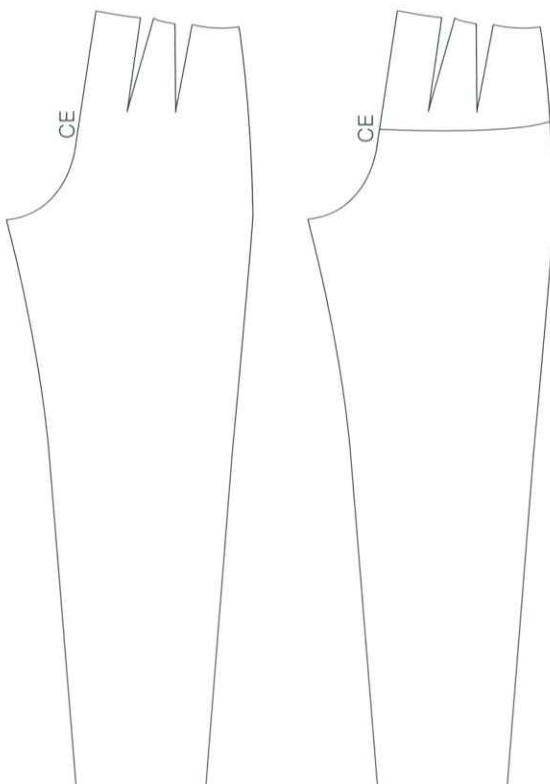
Una alternativa es que el diseñador incluya líneas de costura gráficas en el diseño y, después, investigue si las costuras pueden servir para incorporar pinzas. El canesú trasero de un vaquero es un ejemplo. El concepto es el mismo que para el canesú trasero de una camisa, pero la metodología deriva de una línea diseñada y no de la necesidad de mover una pinza.



El canesú trasero clásico de un vaquero elimina la necesidad de incluir pinzas en la cintura trasera.

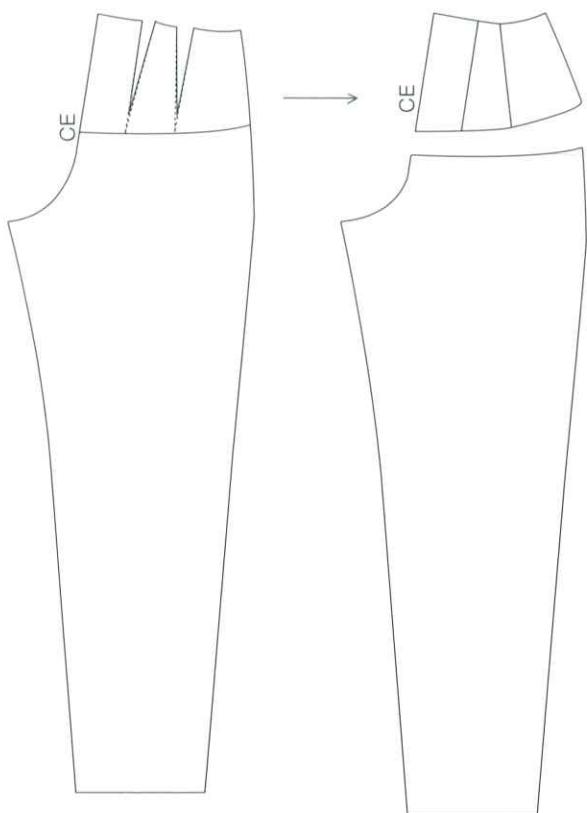
Paso 1**Dibujar el canesú**

Dibuje la forma de un canesú en la pierna trasera de un patrón de pantalón.

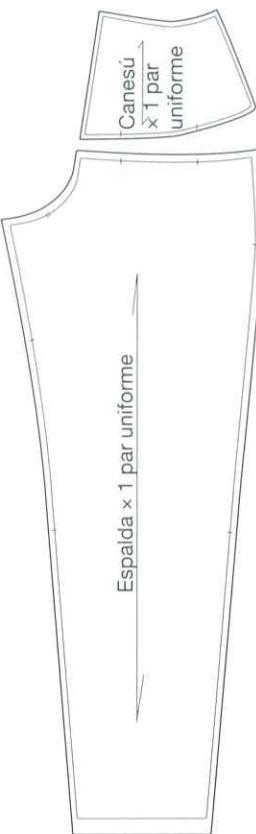


Paso 2**Eliminar las pinzas**

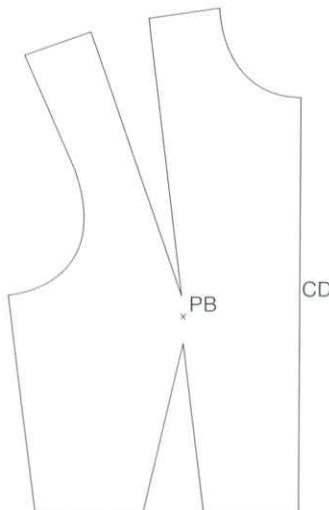
Trace la nueva forma del canesú y, a continuación, doble y elimine las pinzas.

**Paso 3****Crear el patrón en papel**

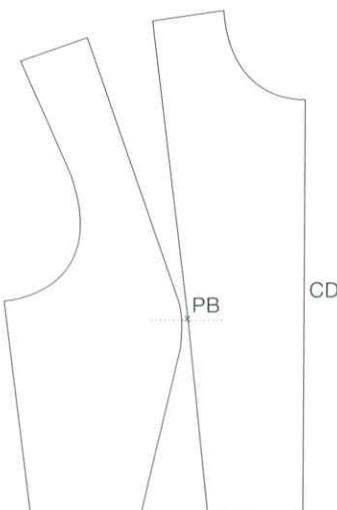
Dibuje las dos piezas de la pierna trasera y añada los márgenes para las costuras, las muescas y las anotaciones.

**INCLUIR DOS PINZAS EN UNA COSTURA****Paso 1**

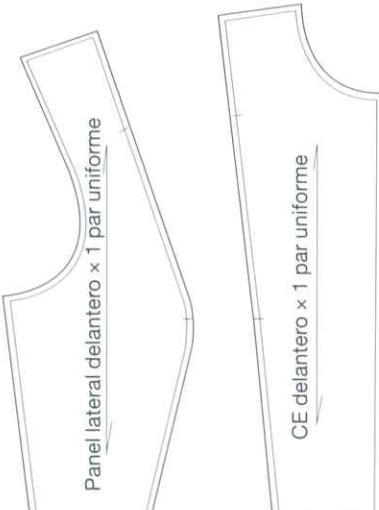
Si los extremos de dos pinzas están muy próximos, puede suponer una ventaja desde el punto de vista estético cortar e incluirlos en una costura.

**Paso 2****Crear una sola costura**

Dibuje una línea que atraviese las dos pinzas.

**Paso 3****Crear el patrón en papel**

Dibuje las dos piezas del patrón y añada los márgenes para las costuras, las muescas y las anotaciones.



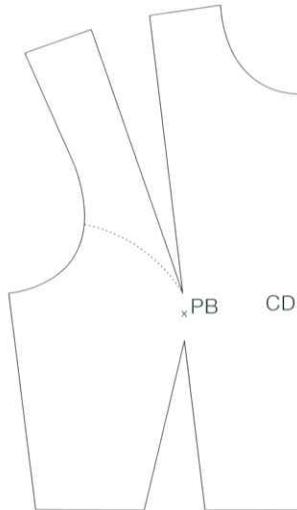
LA LÍNEA PRINCESA

Existe un problema práctico cuando se cose el extremo de una pinza: la máquina tiene que volver a hilvanar para asegurar el hilo de costura, pero en el extremo de la pinza no hay margen para la costura que soporte la tensión. En las telas más pesadas, sobre todo en las prendas confeccionadas a medida, se necesitaría una técnica de sastrería personalizada para acabar el extremo de la pinza y equilibrar la tensión y el grosor de la tela. En los tejidos más ligeros, la triple línea de costura puede hacer que la tela al final de la pinza se arrugue un poco o que el hilo se separe de la tela después de llevar la prenda varias veces. Una solución práctica al problema desde el punto de vista del patronaje consiste en introducir la línea princesa. Las costuras de línea princesa se curvan desde la sisa, pasando por el busto y bajando por la prenda, hasta ambos lados del centro delantero.

Paso 1

Marcar el comienzo de la línea princesa

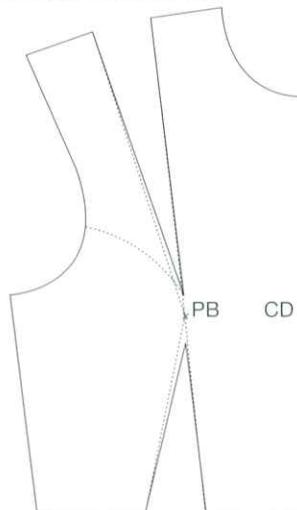
En un patrón de cuerpo con pinzas en los hombros y en la cintura, dibuje la curva en el principio de la línea princesa desde la costura de la sisa hasta el final de la pinza del hombro.



Paso 2

Ampliar las dos pinzas existentes

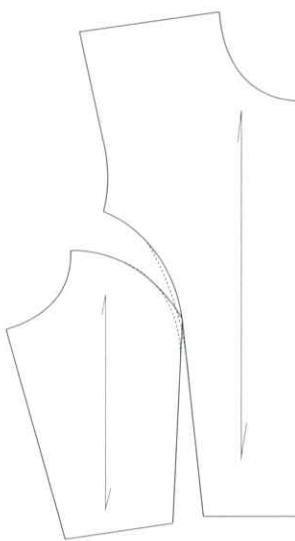
Amplie las pinzas del hombro y de la cintura de manera que coincidan en la posición del busto.



Paso 3

Cerrar la pinza del hombro

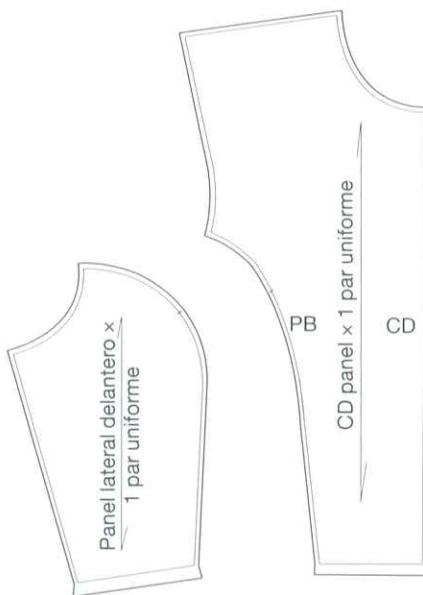
Cierre la pinza del hombro y trasládela a la sisa. Abra la pinza en el punto donde ha marcado el principio de la línea princesa (paso 1).



Paso 4

Crear el patrón en papel

Dibuje las dos piezas del patrón y añada los márgenes para las costuras, las muescas y las anotaciones.



AÑADIR PLIEGUES Y JARETAS

El concepto, en ambos casos, es el mismo: doblar la tela a intervalos regulares o irregulares y sujetar los pliegues formados con una costura o una línea de costura. Los pliegues y las jaretas se utilizan para:

- crear y realzar detalles del diseño;
- añadir espacio extra a determinadas partes de una prenda;
- aportar flexibilidad.

Los pliegues se crean con una línea de pliegue direccional desde un punto al otro. Se planchan siguiendo la línea del pliegue con una plancha de vapor, se cosen a lo largo, en paralelo al pliegue, o bien se recurre a plegadores industriales para crear pliegues permanentes.



Falda plisada con pliegues creados por el maquinista, que plancha a mano los pliegues antes de asegurarlos con una costura en la cintura.

Las jaretas se dibujan igual que los pliegues en el patrón, pero una vez aseguradas en la costura no presentan una línea direccional definida y se dejan abiertas para que se muevan de forma natural. De ese modo, aportan flexibilidad y volumen a la prenda. Los pliegues y las jaretas se pueden crear con pinzas previas o abriéndolos en el patrón.



Puño de camisa clásica con dos jaretas que ofrecen flexibilidad y ajuste a la manga.

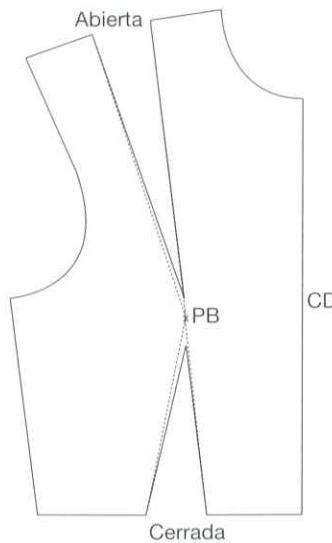
CONFECCIÓN CON PINZAS EXISTENTES

Los pliegues y las jaretas sirven para crear una forma tridimensional más suave en la prenda frente a la forma «cónica» que proporciona una pinza.

Paso 1

Ampliar las pinzas del cuerpo

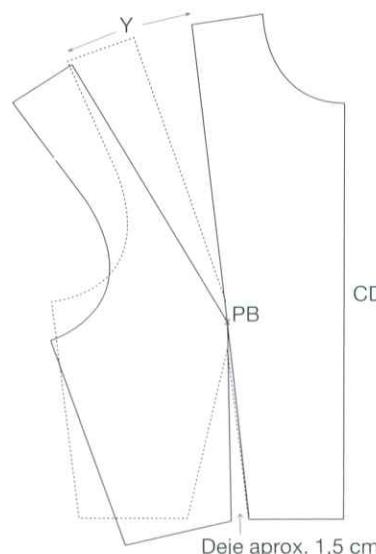
En un patrón de cuerpo, amplíe las pinzas del hombro y la cintura de manera que se encuentren en la posición del busto.



Paso 2

Cerrar la pinza de la cintura

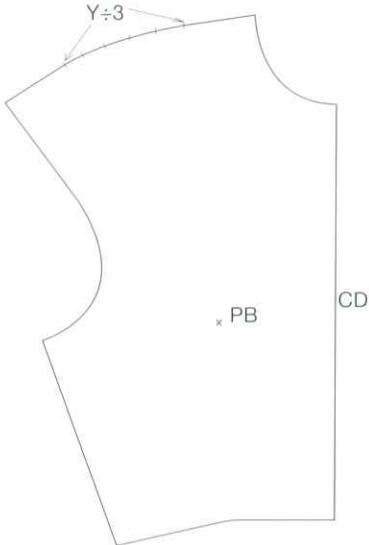
Cierre la pinza de la cintura dejando aproximadamente 1,5 cm de tolerancia y abra la pinza del hombro. Mida el ancho de la pinza que acaba de crear (Y).



Paso 3

Dividir en tres la zona con jareta

Redibuja la costura del hombro y divide Y en tres jaretas. No tienen la misma anchura: la del centro debería ser la más grande, y la que se encuentra junto a la sisa sería la más pequeña, con el fin de dar más forma en el centro del busto y evitar el exceso de tela bajo el brazo.



Prototipo del top con jareta en las costuras de los hombros, que sustituyen a las pinzas de los hombros y de la cintura.

Paso 4

Crear el patrón en papel

Calque el patrón nuevo y añada los márgenes para las costuras, las muescas y las anotaciones. Incluya indicaciones sobre la posición de las jaretas y la dirección en la que deben plegarse.



HECHURA LOGRADA CORTANDO EL PATRÓN

Con este método se añaden pliegues o jaretas a la prenda situando en primer lugar su posición en el dibujo de taller o en el patrón en papel. Es preciso calcular la profundidad del pliegue en función del ancho del material que se va a añadir a la prenda.

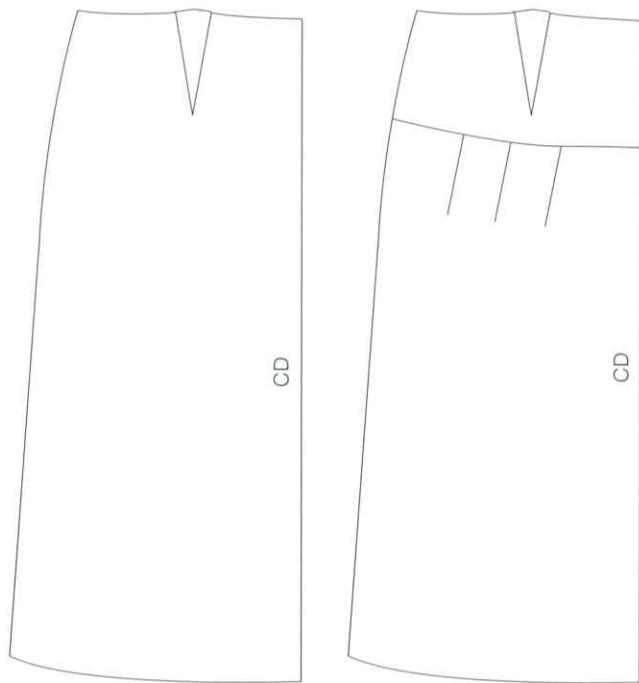
La tela que se añade a la prenda para cada pliegue o jareta equivale a su profundidad multiplicada por dos. En el siguiente ejemplo, cada pliegue añadido a la falda tiene una profundidad de 2,5 cm, de manera que el patrón en papel se abrirá 5 cm para cada pliegue.

La costura lateral delantera debe conservar la misma longitud para que el delantero de la prenda, que quedará plegado, pueda unirse perfectamente a la espalda. El bajo de esta falda tulipán debería conservar el mismo ancho y ser recto, no curvado.

Paso 2

Dibujar el canesú y la posición de las jaretas

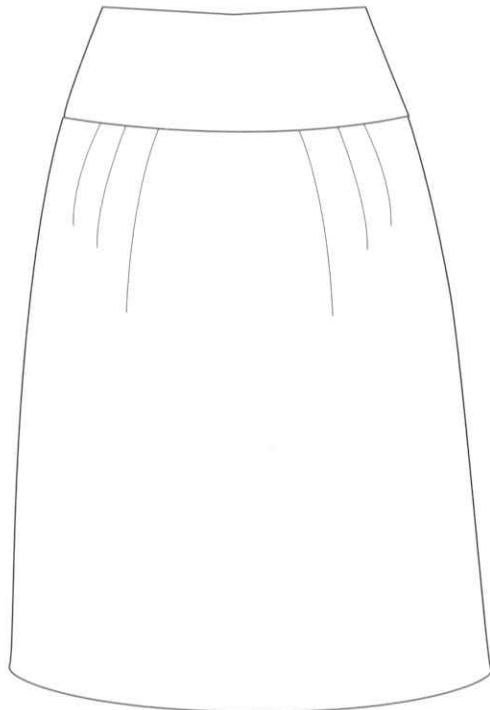
Trace un bloque básico de falda, dibuje las líneas del diseño incluyendo la posición del canesú y de las tres jaretas.



Paso 1

Situar la posición de las jaretas

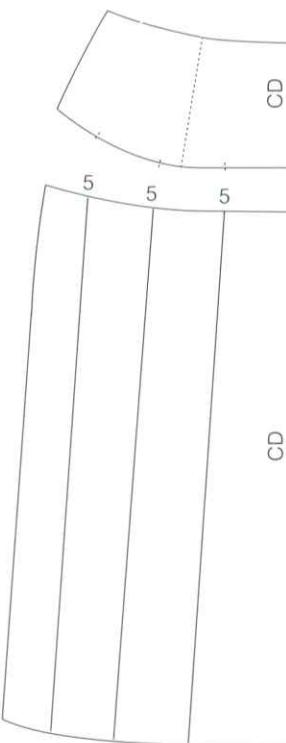
El dibujo de taller muestra que el diseño cuenta con tres jaretas a cada lado de la falda. Se sujetan a un canesú al nivel de la cadera.



Paso 3

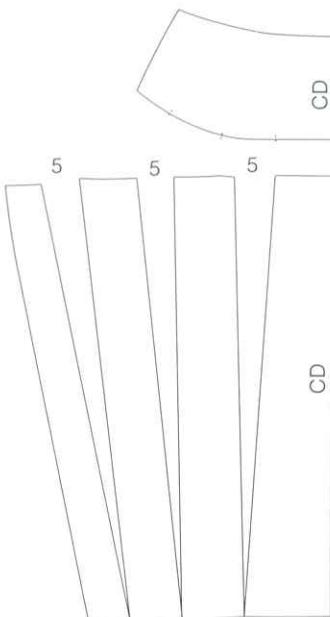
Crear el canesú

Cierre la pinza de la cintura y calque el patrón en papel con el fin de crear un nuevo patrón para el canesú. Marque tres líneas de diseño que muestren la posición de las tres jaretas; indique la medida de la abertura necesaria para cada una.

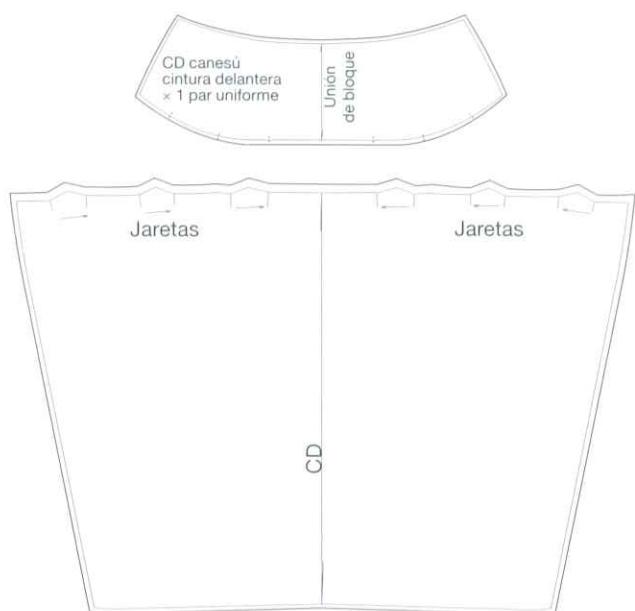


Paso 4**Abrir las jaretas**

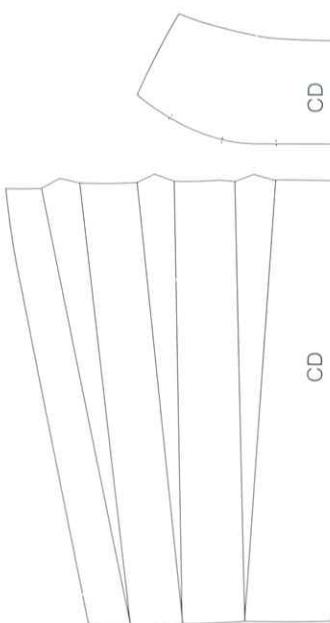
Corte y abra el patrón 5 cm en cada línea de diseño.

**Paso 6****Completar el patrón en papel.**

Dibuje las dos piezas y añada los márgenes para las costuras, las muescas y las anotaciones (incluidas las indicaciones relativas a las jaretas).

**Paso 5****Completar las jaretas**

Calque el patrón en una nueva pieza de papel y cierre las jaretas con cinta adhesiva. Con una rueda de trazado, marque la cintura. Corte con cuidado la cinta adhesiva, abra las pinzas y redibuje la forma de la cintura siguiendo la linea de agujeros creada con la rueda.



Prototipo de falda plisada con canesú.

HECHURA UTILIZANDO MEDIDAS

Las jaretas permiten reducir el ancho de tela cuando se une un patrón más ancho a uno más estrecho (por ejemplo, el bajo de una manga en el punto donde se une al puño). El ancho de este último se controla con la medida de la muñeca. El bajo de la manga donde se une con el puño, sin embargo, se controla mediante el ancho de la manga, que no se puede reducir desde la costura bajo el brazo al ancho exacto del puño porque dicha costura quedaría al bies y sería difícil de coser. Esto influye de manera directa en el ajuste y la precisión del codo. Las jaretas, por tanto, se emplean para dar al bajo de la manga la medida exacta del puño.

Paso 1

Dibujar una manga utilizando las medidas

Dibuje una manga con una altura de corona de 12 cm, largo de 52 cm y ancho de 34,5 cm.

Alinee el bajo de la manga. Dibuje un patrón separado para el puño, de 20 cm de ancho.

Paso 2

Reducir la costura bajo el brazo

Reduzca el ancho del bajo de la manga en 4 cm por cada lado. Vuelva a juntar la costura bajo el brazo. Mida de nuevo el ancho del bajo de la manga (en este caso, 34,5 cm – 8 cm = 26,5 cm).

Paso 3

Calcular las jaretas

La diferencia entre el bajo de la manga y el ancho del puño es de 6,5 cm ($34,5\text{ cm} - 28\text{ cm} = 6,5\text{ cm}$). Es el margen para las jaretas. Cada una, por tanto, mide 3,25 cm.

Paso 4

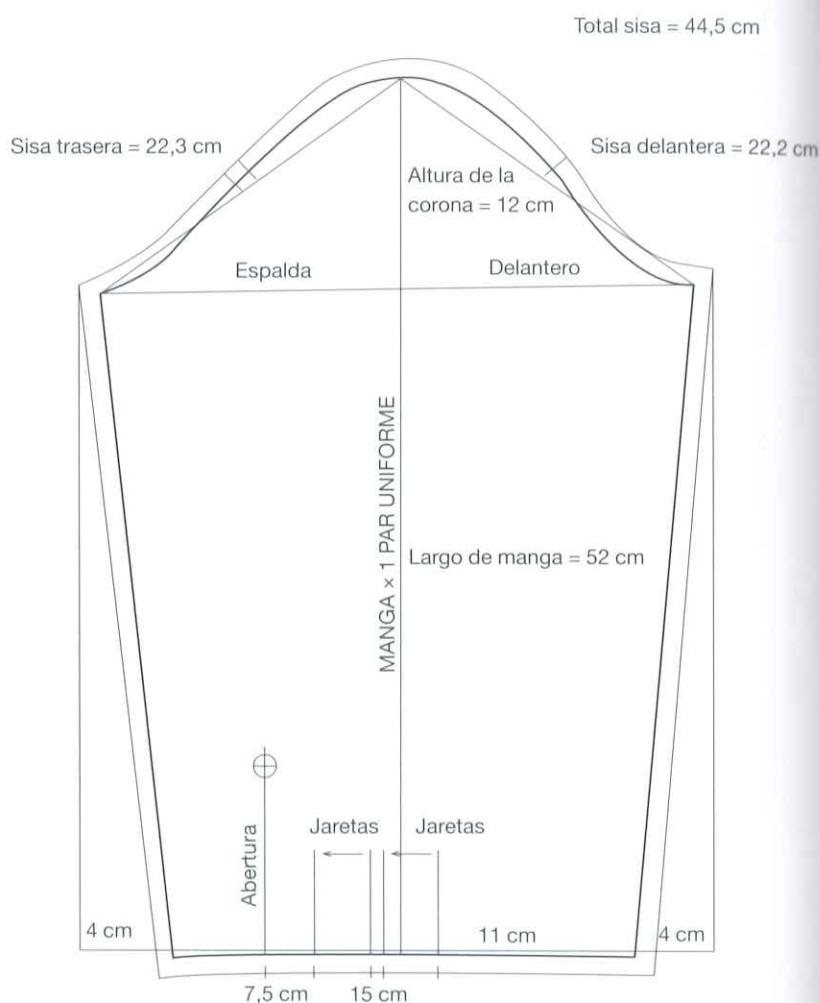
Dibujar las jaretas

Sitúe dos jaretas de 3,25 cm cada una en el bajo de la manga, hacia la parte trasera.

Paso 5

Crear el patrón en papel

Calque el patrón en papel y añada los márgenes para las costuras, las muescas y las anotaciones. Incluya las indicaciones para marcar la posición de las jaretas.



AÑADIR VOLUMEN

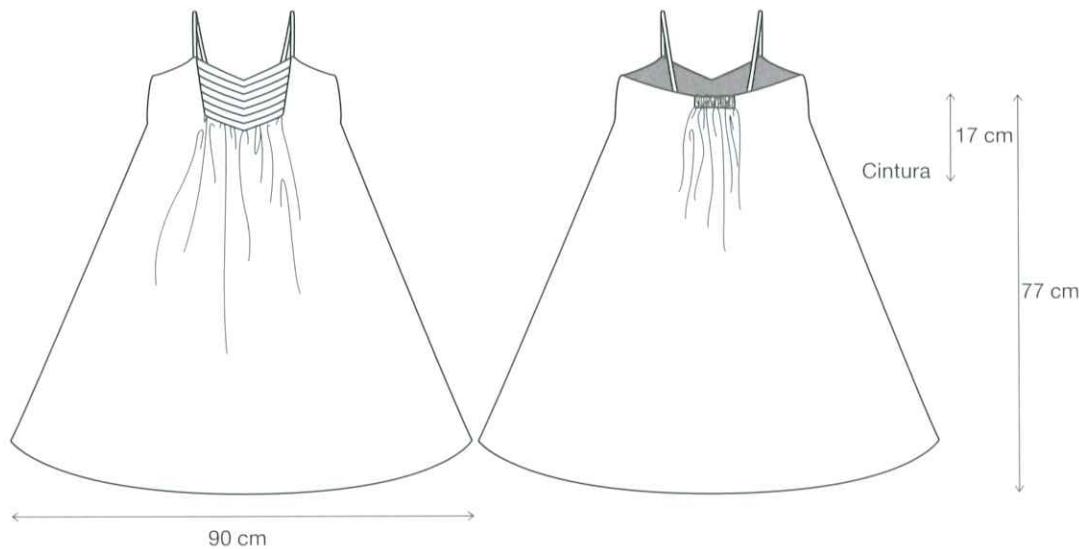
Añadir volumen a una prenda es sinónimo de ensancharla, o de hacer que quede menos ajustada. De todos modos, el patronista debe tener en cuenta cómo ajustar algunas partes de la prenda a la forma del cuerpo, aunque puede ser una operación menos precisa. La adición de volumen se consigue con una de las tres secciones anteriores de este capítulo, o combinándolas:

- mover pinzas;
- añadir costuras para eliminar pinzas;
- añadir pliegues, jaretas o frunces.

A continuación, veremos cómo se pueden combinar los tres métodos para crear un vestido semiajustado (la única zona donde se ciñe al cuerpo es el busto).



Vista anterior y posterior de un vestido con panel plisado en el cuerpo delantero, frunces, tirantes finos y sección elástica en el centro de espalda.



Dibujo de taller del vestido.

MEDIDAS BÁSICAS

El diseñador y el patronista calculan las medidas para el vestido en función de las que aportan el bloque original y el dibujo de taller.

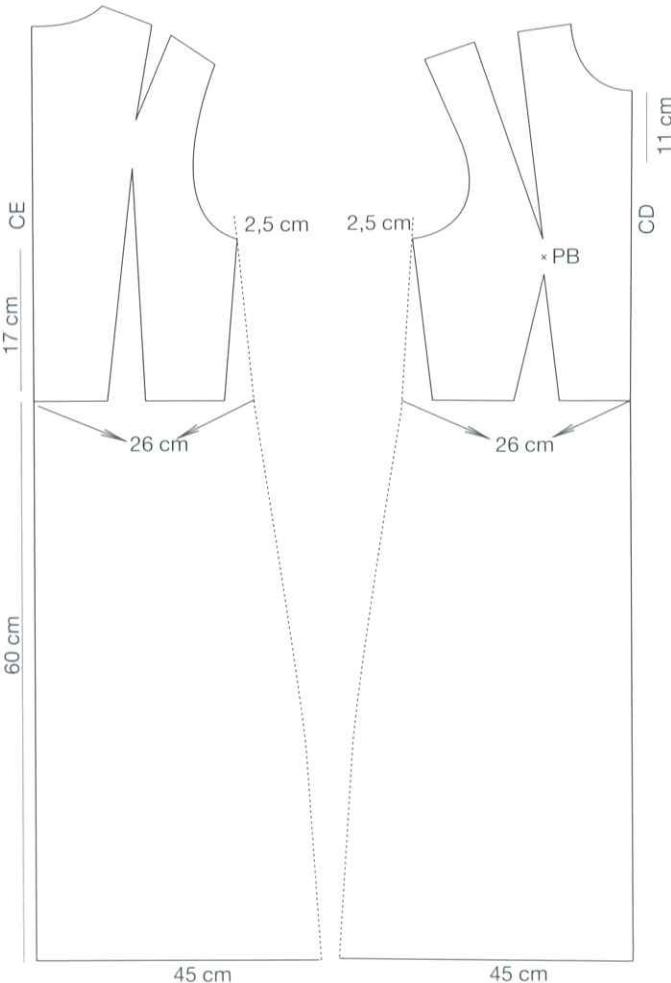
Largo	77 cm	El largo total del CD (60 cm por debajo de la cintura).
Busto	95 cm	Se toma del bloque básico (90 cm + 5 cm de margen).
Cintura	104 cm	Para conseguir un talle holgado.
Cadera	--	No se necesita esta medida porque el vestido es holgado.
Circunferencia del bajo	180 cm	La circunferencia completa del bajo.
Caída delantera de cuello	11 cm	Se mide en el CD desde la base del cuello hasta el borde de la prenda.
Profundidad de sisa	17 cm	Mide 2,5 cm menos que en el bloque básico para garantizar cierto recato en esta prenda sin mangas.
Largo del CE	17 cm	Esta medida es necesaria para calcular el largo del CD del cuerpo. Se mide desde la cintura hacia arriba.

Paso 1

Crear la forma básica del vestido

El punto de partida para este vestido no es un bloque de vestido, sino de cuerpo, porque la única zona en la que la prenda se ajusta al cuerpo es por encima de la cintura.

- Calque el bloque del cuerpo.
- Amplíe las líneas del centro de espalda y del delantero de manera que midan 60 cm por debajo de la cintura.
- Divida entre cuatro la medida de la cintura y la de la circunferencia del bajo, ya que estamos trabajando con patrones de la mitad de la espalda y el delantero (26 cm y 45 cm, respectivamente). Amplíe la línea de la cintura a 26 cm y trace el bajo a 45 cm.
- Suba la sisa 2,5 cm.
- Marque la posición del centro delantero de la nueva caída del cuello desde el centro delantero.
- Marque la posición del largo del nuevo centro delantero, medido hacia arriba desde la cintura.

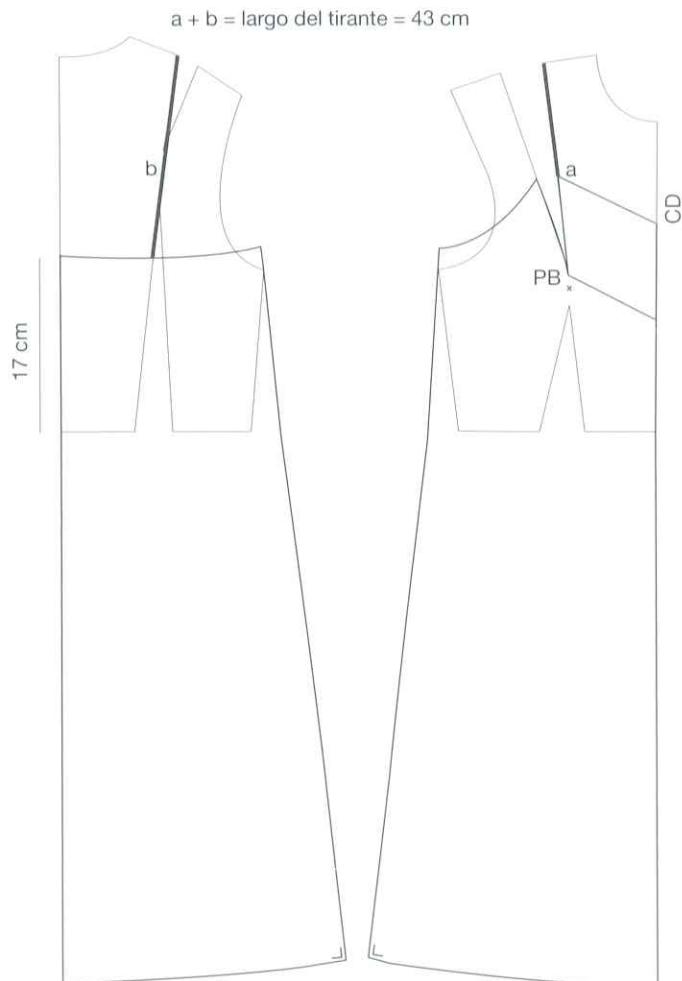


Paso 2

Añadir líneas de diseño al patrón

Siguiendo el dibujo de taller, añada las líneas de diseño al patrón:

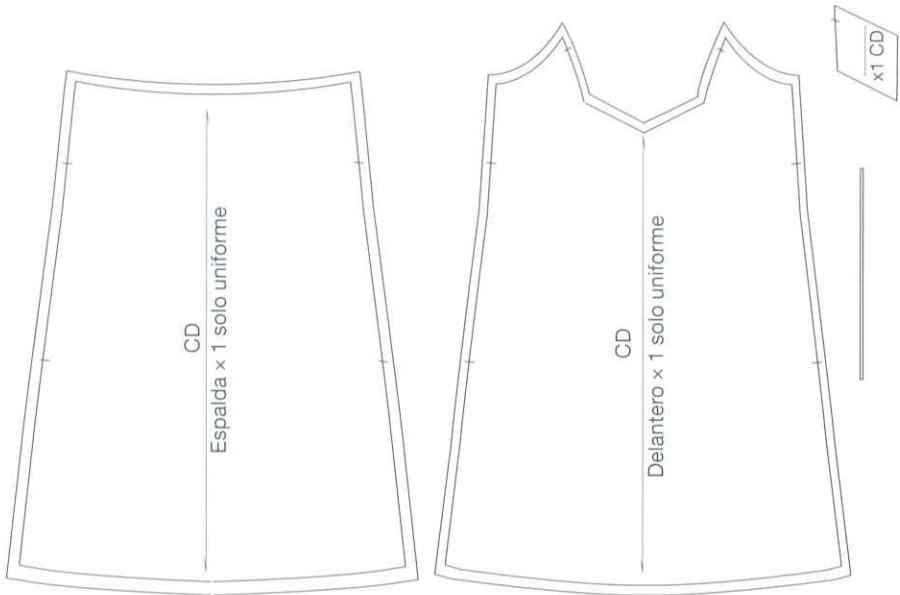
- En el delantero, trace el nuevo borde del cuello desde el centro delantero hasta la posición del tirante. A continuación, trace una curva desde el tirante hasta el nuevo punto situado bajo el brazo.
- Marque la posición del panel plisado dibujando una línea desde el extremo de la pinza original del hombro hasta el centro delantero.
- En la espalda, trace una línea ligeramente curvada desde la parte superior de la nueva medida del centro de espalda hasta el nuevo punto bajo el brazo.
- Dibuje las costuras laterales desde el punto bajo el brazo, pasando por la cintura, hasta el bajo.
- Marque la posición de las tiras en la parte interior de la pinza del hombro (eliminada). Mida el largo del tirante ($a + b = 43$ cm).



Paso 3

Completar el patrón

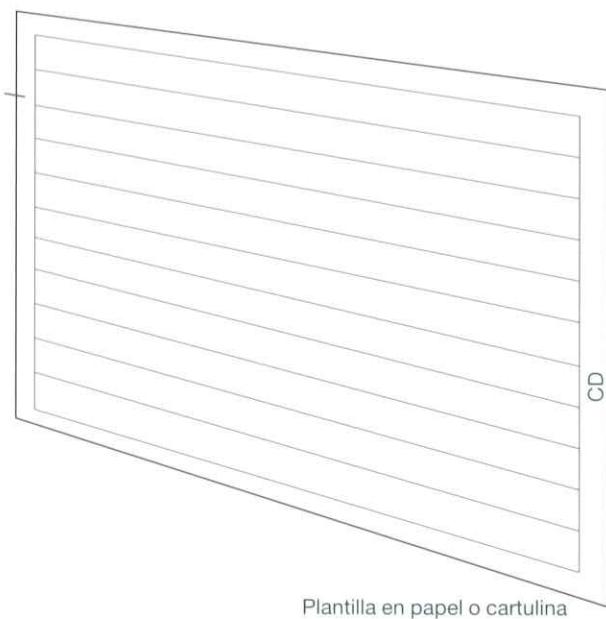
- Calque el nuevo panel frontal del patrón.
- Calque el resto de los medios patrones del delantero y de la espalda en una nueva hoja de papel de manera que, juntos, completen el patrón. Añada la posición de las líneas del centro delantero y de espalda, así como las muescas, los márgenes para las costuras y las anotaciones.
- Dibuje el patrón para el tirante de 43 cm.



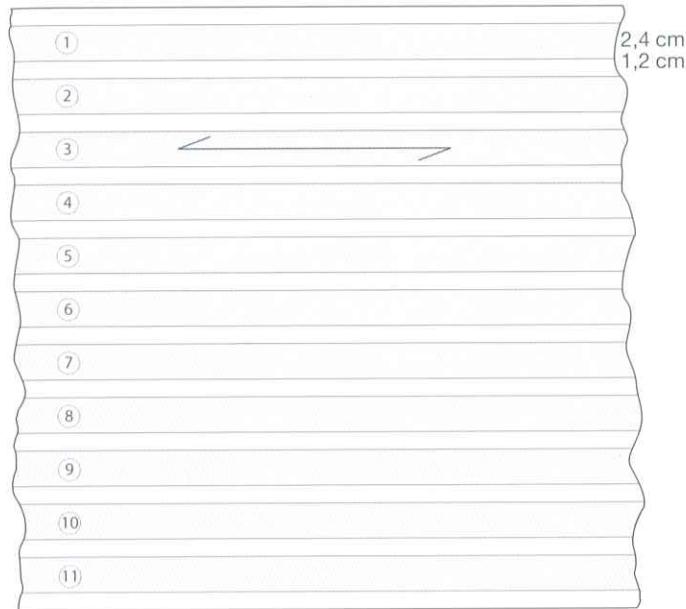
Paso 4

Crear el panel delantero plisado

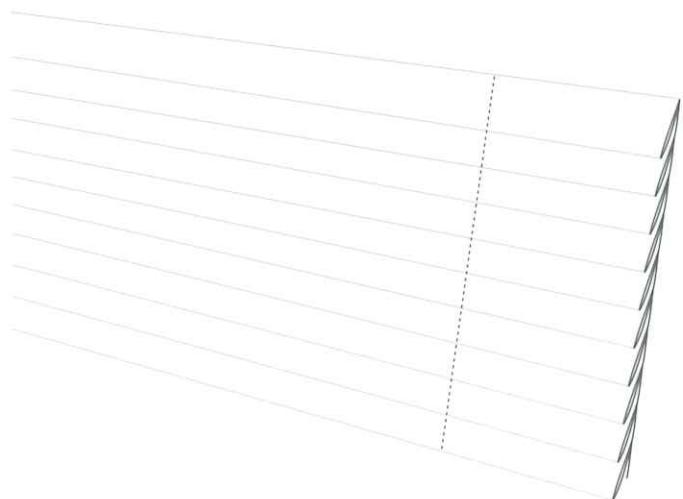
- Dibuje la forma del panel delantero en una pieza de papel o cartulina. Añada los márgenes para las costuras. Las líneas del dibujo indican 11 pliegues a modo de guía. Mida la profundidad de cada pliegue (en este caso, 1,2 cm).



- Corte una pieza de tela más grande que la plantilla de papel o cartulina. La dirección del hilo debe seguir el ancho de los pliegues para que sea fácil doblar la tela, así como para proporcionar estabilidad al borde de los pliegues. Realice estos últimos doblando uno de 2,4 cm, dejando un hueco de 1,2 cm; vuelva a doblar 2,4 cm, y así sucesivamente.

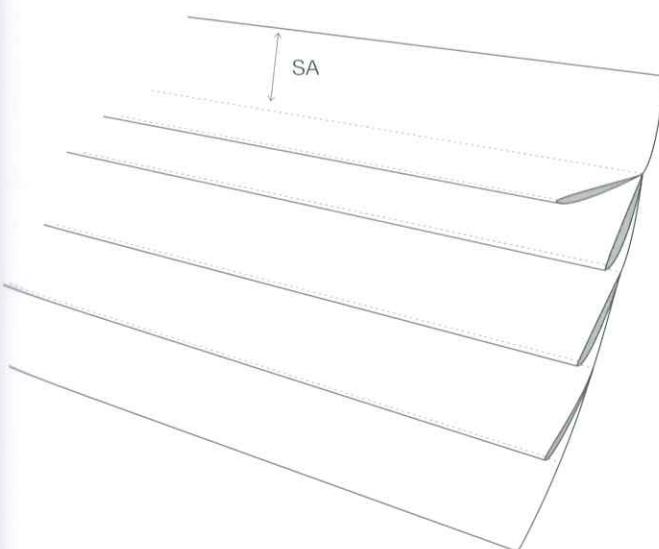


- Coloque la plantilla de papel o de cartulina encima de la tela plisada y marque con un jaboncillo la forma del panel (incluidos los márgenes para las costuras). Cosa el borde de los pliegues con un pespunte antes de cortar.



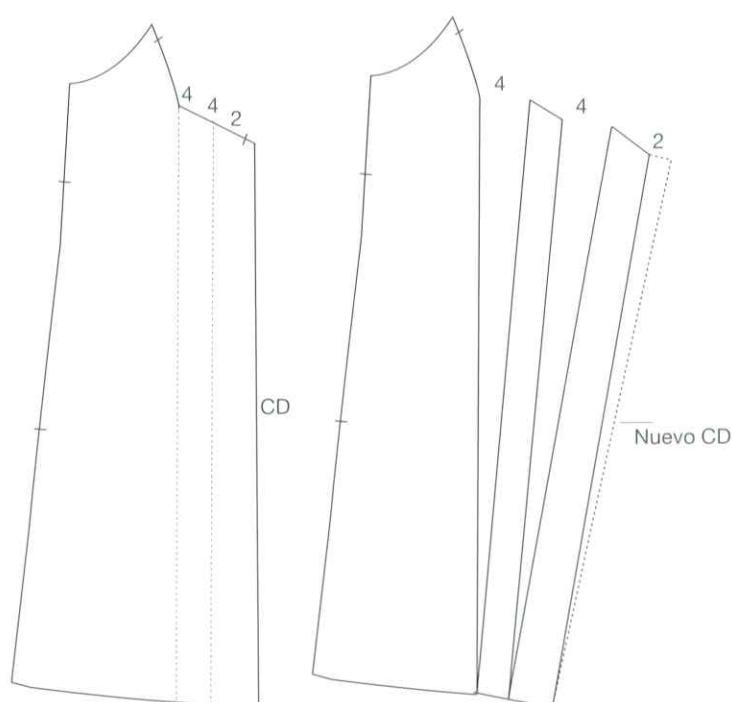
- Cree un segundo panel plisado como el primero y únalos en el centro delantero.

- Cosa los bordes interiores de cada pliegue y asegure los exteriores con una costura a medida que vas doblando la tela.



Paso 5 Añadir volumen

Trace líneas en el patrón delantero, paralelas a su centro, allí donde quiera añadir volumen por debajo del panel delantero. Para añadir volumen a este vestido de verano, duplica el largo de la costura inferior del panel delantero (en este caso, 10 cm, ya que estamos trabajando con medio patrón). Corte las líneas y ábralas 4 cm cada una; anada 2 cm en el centro delantero. El ancho del bajo no debe cambiar.



Añadir volumen a diferentes pesos de tela

La cantidad de volumen que puede añadir a una prenda depende de la calidad y el peso de la tela.

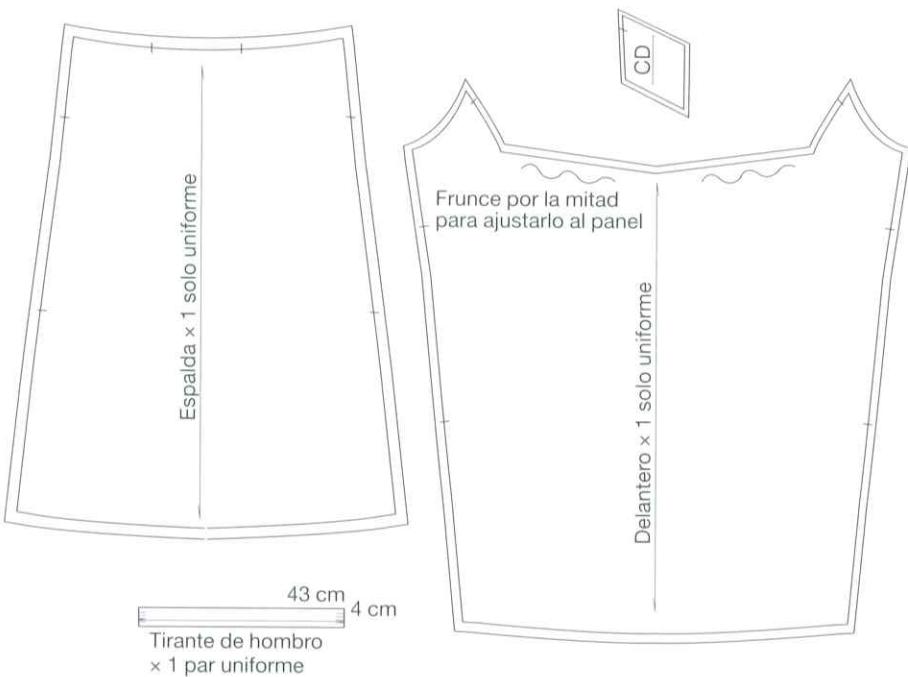
- Para una tela de peso medio, como el algodón y las telas para vestidos, debería buscar una equivalente al doble de la medida de la costura que hayas abierto.
- Para una tela pesada, como lana o punto grueso, intente añadir la mitad de la medida de la costura.
- En el caso de las telas delicadas, como la gasa de seda, puedes añadir 3 o 4 veces la medida de la costura.

Paso 6

Completar el patrón en papel

Dibuje el delantero y la espalda del vestido de manera que queden simétricos a ambos lados de las líneas del centro delantero y de espalda.

Trace la mitad del patrón del panel delantero, ya que se realiza en dos secciones, y cree el patrón para los tirantes. Añada los márgenes para las costuras, las muescas y las anotaciones.



Ajustar la abertura en el centro de espalda

El patrón del centro de espalda del bloque de cuerpo incluirá una pequeña cantidad de tolerancia, tal como indica el bloque básico. Esta tolerancia puede hacer que el vestido se abra, en cuyo caso se añadirá una pequeña pieza elástica en el borde superior del centro de espalda. Observe la espalda del vestido y el dibujo de taller de la página 151. Esta pieza aportará flexibilidad y permitirá que el vestido se ajuste a personas con ligeras diferencias en la medida del busto.

CUELLOS

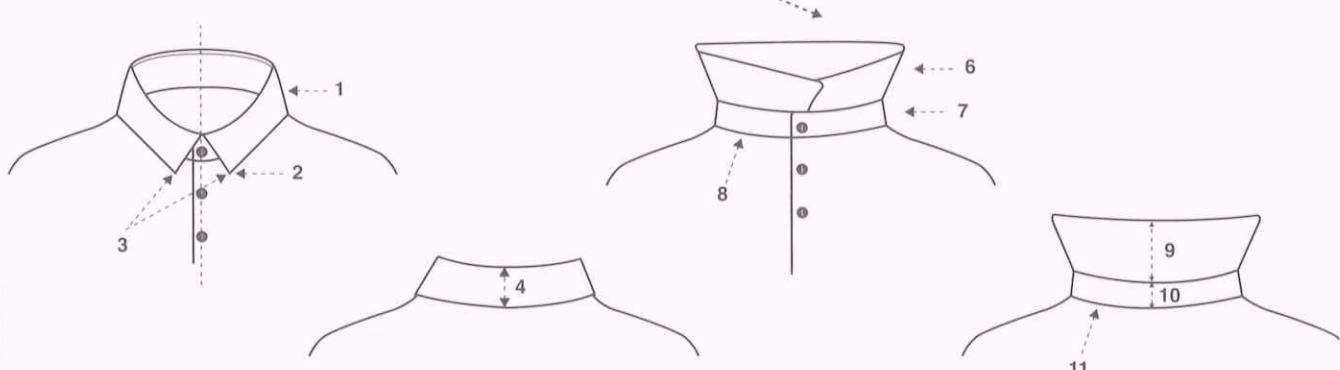
En su forma más básica, un cuello es una tira de tela que rodea el cuello y se sujetó al cuerpo. Su forma es similar a la de un tubo que se estrecha hacia la parte superior. La forma básica, por tanto, se asemeja a la de un tubo trapezoidal. La línea del cuello, como hemos visto, es más alta en el centro de los hombros y baja hacia el centro delantero (véase pág. 47).

El más básico de este tipo de cuellos es el cuello mao. Equivale al pie del cuello, que forma una parte de un cuello de camisa de dos piezas. También puede guardar relación con la línea de los hombros. Uno de camisa, por ejemplo (con o sin pie), sube hacia la línea del cuello y después se dobla hacia fuera, hacia los hombros. Por tanto, es más ancho en su borde inferior que el ancho de la línea del cuello, para que se asiente cómodamente en los hombros.



La pala de un cuello de dos piezas es más ancha que la línea del cuello, para que se asiente cómodamente en los hombros.

Partes del cuello

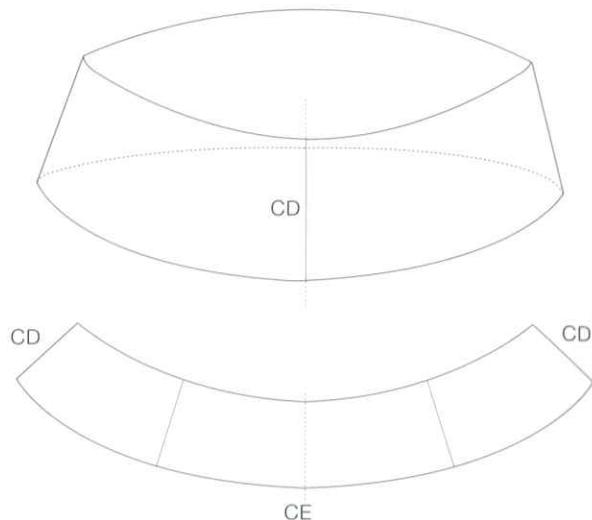


- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. capa superior del cuello | 8. línea del cuello delantera |
| 2. punta | 9. profundidad/altura del cuello
en el CE |
| 3. abertura | 10. profundidad/altura del pie
de cuello (tira) en el CE |
| 4. caída | 11. linea del cuello trasera |
| 5. pala | |
| 6. capa bajo el cuello | |
| 7. pie de cuello (tira) | |

DIBUJAR UN CUELLO MAO O PIE DE CUELLO EN EL MODELO

El cuello se puede dibujar a partir de una tira rectangular de tela o con un conjunto de medidas.

Para ajustarlo al cuerpo, el cuello de la camisa es más ancho en la base que en la parte superior. Cuando se coloca plano, se aprecia la forma curvada del patrón.



Paso 1 Medir el cuello y crear un marco

Empiece dibujando un marco del mismo modo que dibujamos cada bloque. Primero mida las líneas del cuello delantera y trasera del cuerpo. Es el ancho del rectángulo. A continuación, calcule la altura del cuello (la media suele ser de 6-7 cm). Añada los márgenes para las costuras, las muescas y las anotaciones.



Paso 2 Cortar el rectángulo de tela y coserlo al cuerpo

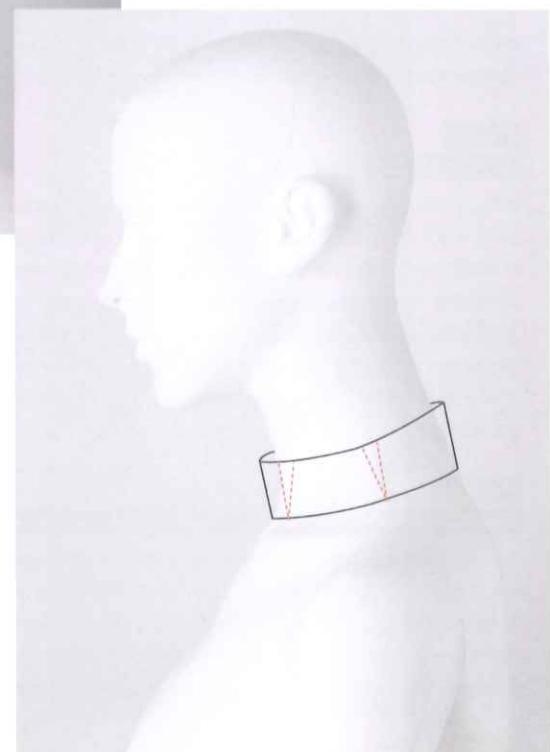
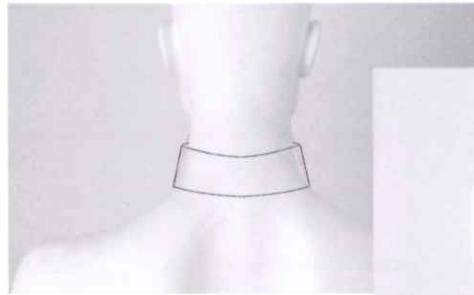
Resulta más fácil entender el concepto del cuello si toma las medidas y corta el rectángulo de tela para coserlo a continuación (a mano o a máquina) a la línea del cuello de un prototipo de cuerpo. Como puede ver, el cuello rectangular es demasiado ancho y se separa de esta parte del cuerpo.



Paso 3

Ajustar al cuello

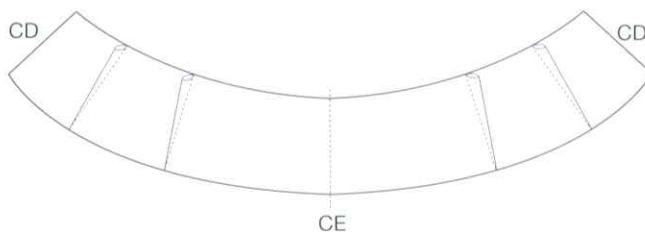
Para ajustar el cuello, realice pliegues pequeños (utiliza alfileres, cinta adhesiva o cinta para enmascarar) de manera que la pieza se ajuste mejor a la forma de esta parte del cuerpo. Los pliegues pueden tomarse en el punto del cuello situado entre los hombros y en el centro de la medida que va desde dicho punto hasta el centro delantero a ambos lados. También puede tomar pequeñas cantidades de tela del centro de espalda, de nuevo entre el punto del cuello situado entre los hombros y el centro de espalda a ambos lados. No obstante, es mejor eliminar la menor cantidad posible de tela de la parte trasera del cuello porque así no se limitarán tanto los movimientos de la cabeza y el cuello cuando se levante la barbilla para mirar hacia arriba (véase pág. 122).



Paso 4

Retirar y redibujar

Descosa el cuello del cuerpo y colóquelo plano. Podrá dibujar un nuevo patrón que quedará curvado hacia adentro para reducir el largo del borde superior.



Cuándo se mide el cuello

Dado que el largo del cuello es igual al largo de las líneas del cuello delantera y de espalda, el patrón del cuello no se puede cortar hasta terminar el cuerpo delantero, el de espalda y el largo de la línea del cuello.

DIBUJAR UN CUELLO MAO SENCILLO O PIE DE CUELLO A PARTIR DE UN CONJUNTO DE MEDIDAS

Paso 1

Dibujar dos líneas a 90° para crear un marco

Dibuja la mitad del cuello empezando por dos líneas que formen un ángulo de 90°. La línea vertical es el centro de espalda, y debería ser la altura del cuello (de nuevo, utilizaremos la altura media de 6 cm). La línea horizontal debería ser igual a la mitad del ancho de las líneas del cuello trasera y delantera.

Paso 2

Ajustar el borde del cuello

Eleva el final de la línea horizontal en 2,5-3 cm para permitir que el centro delantero del cuello suba al tiempo que el borde superior reduce su anchura. Esta medida de 2,5-3 cm es la media; si es mucho más grande, el borde superior del cuello quedará demasiado estrecho y la pieza resultará incómoda de llevar.

Paso 3

Ajustar el borde superior

Mida 3 mm desde el extremo de la línea elevada y trace una línea de 5 cm a 90°. Esos 3 mm se eliminan del final de la línea para compensar el alargamiento de la línea cuando ese borde inferior se curva (como ya hemos visto, una línea curva es más larga que una recta). Otra posibilidad es volver a medir el medio cuello para reajustar el largo. Esa nueva línea central delantera sólo mide 5 cm en comparación con la de 6 cm del centro de espalda, de manera que la parte delantera del cuello no se acerque demasiado a la barbillia.

Paso 4

Dibujar las líneas curvas en el cuello y los bordes superiores

Trace una línea curva en el borde del cuello. Compruebe que la medida de ese nuevo borde del cuello coincida con la medida de las líneas del cuello delantera y de espalda del cuerpo. Si no es así, ajuste y redibuje la línea. A continuación, parte de un ángulo de 90° en el centro delantero y trace una línea curva siguiendo el borde superior.

Paso 5

Terminar el cuello

Repita el otro lado del cuello y añada los márgenes para las costuras, las anotaciones y las muescas.

DIBUJAR UN CUELLO DE UNA O DOS PIEZAS CON PIE, EN EL MODELO

Paso 1

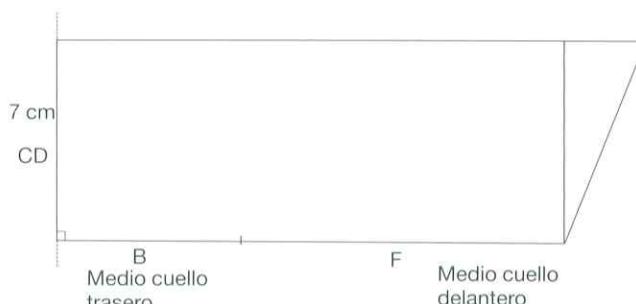
Medir el cuello y crear un marco

El largo de un cuello de una pieza (sin pie) equivale al largo de la línea del cuello terminada en el cuerpo de la prenda. El largo del pie de un cuello de dos piezas también equivale a esa medida, mientras que el de la parte superior del cuello equivale al del borde superior del pie desde un extremo del centro delantero al otro.

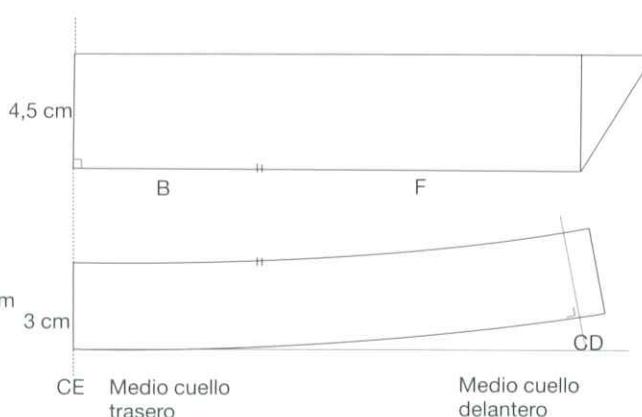
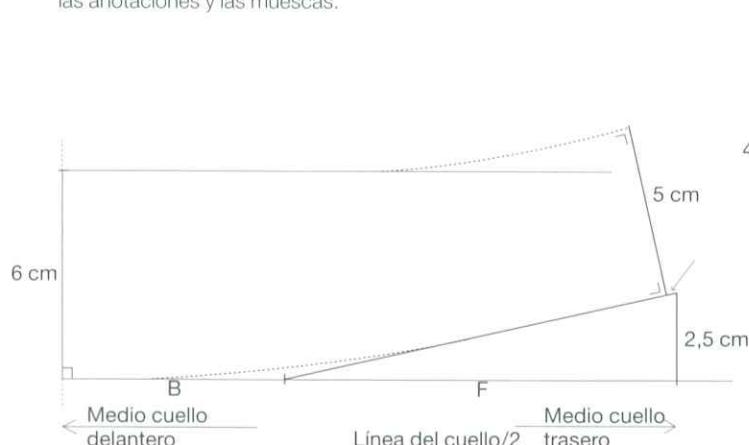
Para averiguar la altura de un cuello de una pieza en el centro de espalda, mide la altura que deseas para el cuello en la parte posterior; a continuación, duplica esa medida y añade 1 cm para que el borde exterior del cuello (pala), una vez doblado, oculte la costura de la línea del cuello. Así, si la altura del cuello es de 3 cm, añade 4 cm más.

La parte superior de un cuello de dos piezas también debería ser más ancha que el pie, de modo que éste quede oculto cuando las palas estén giradas.

Empiece dibujando un patrón para la mitad del cuello. Dado que éste suele terminar en dos puntas en el centro delantero, añada una forma triangular a cada extremo de éste. Existe la posibilidad de crear esa forma y añadirla más tarde.



Cuello de una pieza.



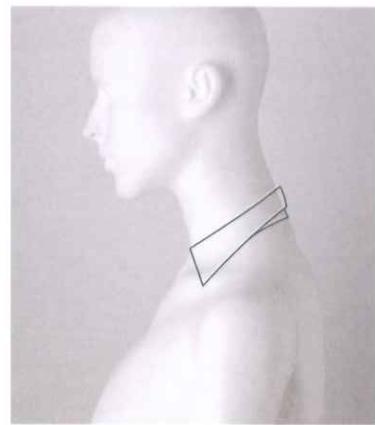
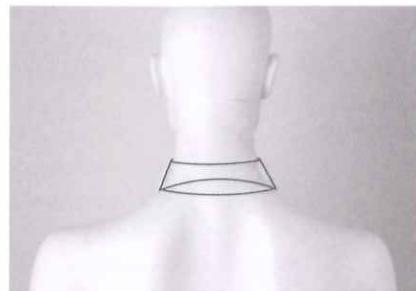
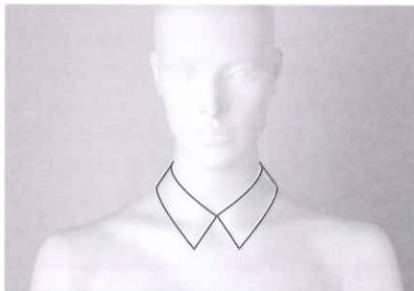
Cuello de dos piezas con pie.

Paso 2

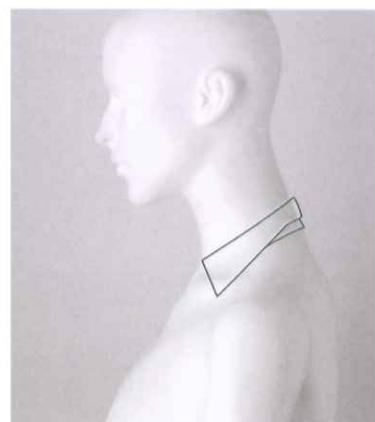
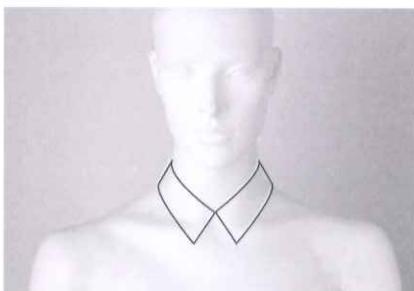
Cortar el rectángulo de tela y coserlo al cuerpo

Cosa el cuello al prototipo del cuerpo, a mano o a máquina, en la línea del cuello. Cosa la parte superior al pie del cuello de dos piezas y, a continuación, cosa el pie al cuerpo.

Tanto si se trata de un cuello de una pieza como de dos, verá que la parte posterior se eleva por encima de la línea del cuello.



Cuello de una pieza.

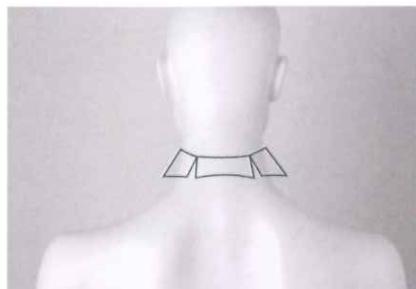
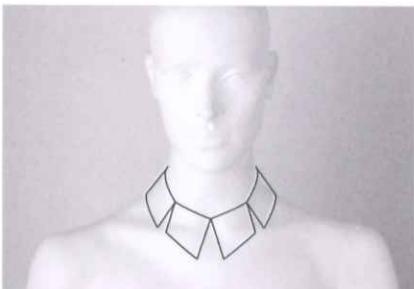
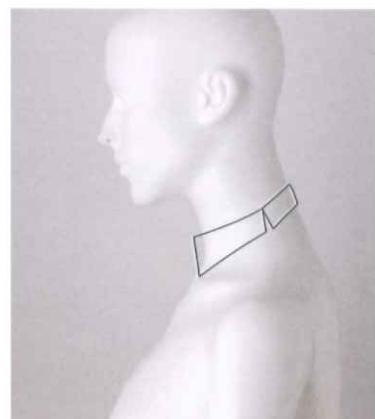


Cuello de dos piezas con pie.

Paso 3

Ajustar el cuello

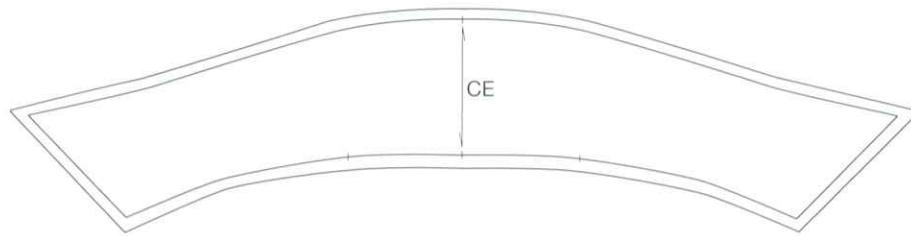
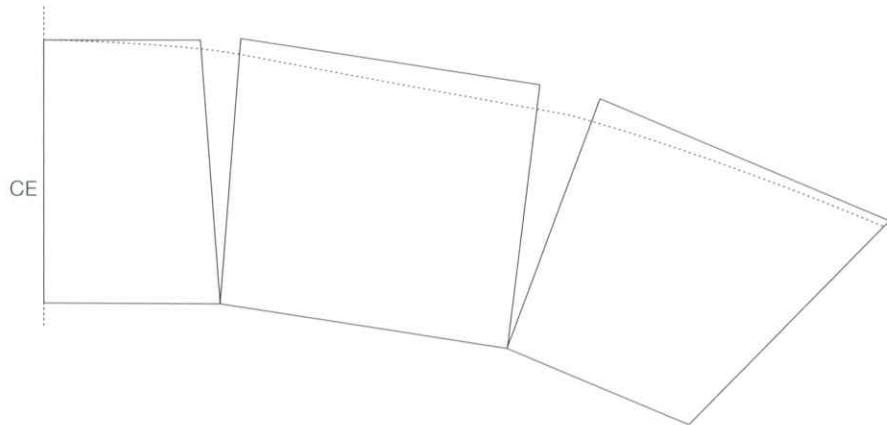
En el caso del cuello de una pieza y de la parte superior del de dos piezas, córtelo para abrirlo y relajar la forma en torno a la linea del cuello, y para que se asiente sobre los hombros con mayor comodidad. Puede hacerlo en el punto del cuello situado entre los hombros y a cada lado del centro delantero. También puede liberar una pequeña zona a cada lado del centro de espalda. Mida el espacio de cada abertura en toda la pala del cuello.



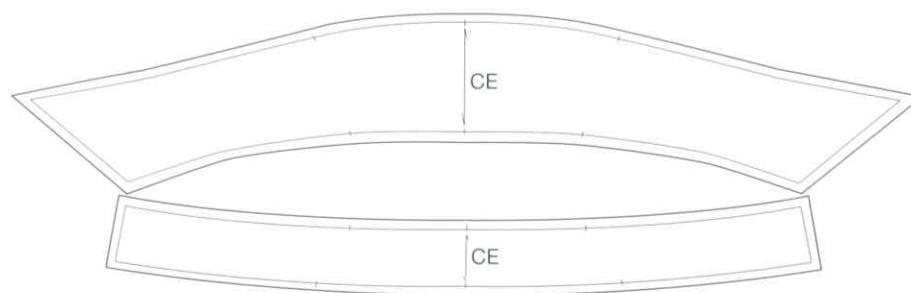
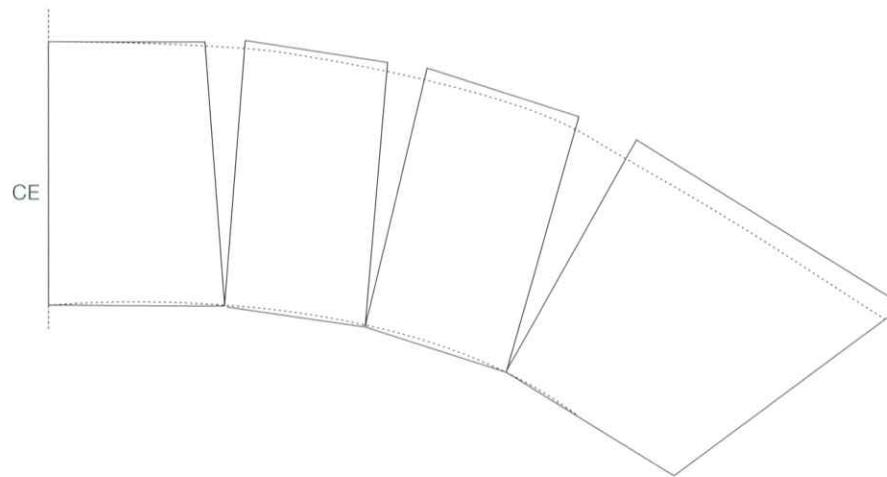
Cuello de dos piezas con pie.

Paso 4**Retirar y redibujar**

Descosa el cuello del cuerpo y colóquelo plano, incorporando las medidas obtenidas en el paso 3. A continuación, podrá dibujar un nuevo patrón.



Cuello de una pieza.



Cuello de dos piezas con pie.

DIBUJAR UN CUELLO DE DOS PIEZAS A PARTIR DE UN CONJUNTO DE MEDIDAS

Paso 1

Dibujar el pie del cuello

Dibuje el pie del cuello en la misma posición que el cuello mao (véase pág. 160).

Paso 2

Ampliar verticalmente la línea del centro de espalda y dibujar la parte superior del cuello

Amplie la línea del centro de espalda. Desde el punto situado a 5 cm por encima del borde superior del pie del cuello, trace una curva hacia abajo hasta el centro delantero del pie del cuello. Esa distancia de 5 cm entre el pie y la parte superior del cuello no es fija, pues la profundidad de la curva dependerá de la distancia a la que quiera que se curve el borde de las palas para permitir que se asienten sobre los hombros. Cuanto mayor sea esa cifra, más larga será la pala (y quedará más hacia afuera desde la línea del cuello hacia los hombros).

Paso 3

Dibujar la medida del centro de espalda y el borde de la pala del cuello

El centro de espalda de la parte superior del cuello siempre debe ser más ancho que el pie del cuello para que éste quede oculto cuando las palas se giren hacia abajo. En este caso hablamos de 4,5 cm. Dibuje el centro delantero algo más ancho (6 cm). Trace una línea curvada para formar la pala del cuello.

Paso 4

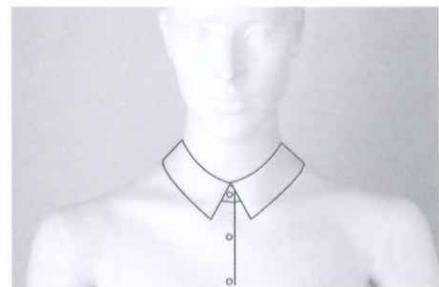
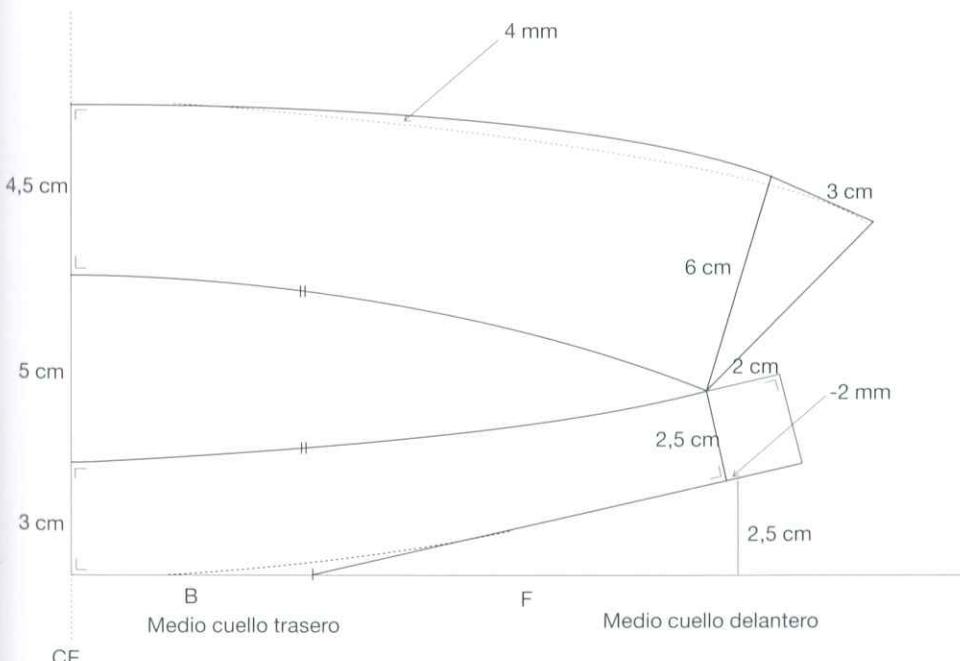
Dibujar la punta del borde delantero del cuello

Dibújela en función del diseño.

Paso 5

Añadir un botón en el pie del cuello

Añada un botón en la parte delantera del pie lo bastante grande como para sujetar el cuello cerrado. La adición de este botón significa que sólo hay que dibujar la parte superior del cuello de centro delantero a centro delantero; no es preciso añadir margen adicional porque la parte superior del cuello no se superpone en el centro delantero.



El pie abotonado se superpone en la parte delantera para abrochar el cuello, mientras que la parte superior de la pieza se dibuja de centro delantero a centro delantero para que no se superponga.

CUELLOS PETER PAN Y MARINERO

Los principios básicos para confeccionar un cuello (crear una forma que se adapte a la forma cónica de esta parte del cuerpo para un cuello Mao y un pie de cuello, y permitir que la parte superior de éste se asiente cómodamente sobre los hombros) también se aplican a los patrones para otros tipos de cuello.

El cuello Peter Pan y el de marinero son diseños distintos, pero su hechura es la misma.

Paso 1

Dibujar la forma del cuello

Una vez finalizado el patrón del cuerpo, alinee los patrones delantero y de espalda como si fueses a coserlos. Si lo desea, mueva primero las pinzas de los hombros. Calque la forma de las dos piezas del cuerpo en una hoja de papel. Para evitar confusiones y asegurarse de obtener un patrón preciso, no incluya los márgenes para las costuras.

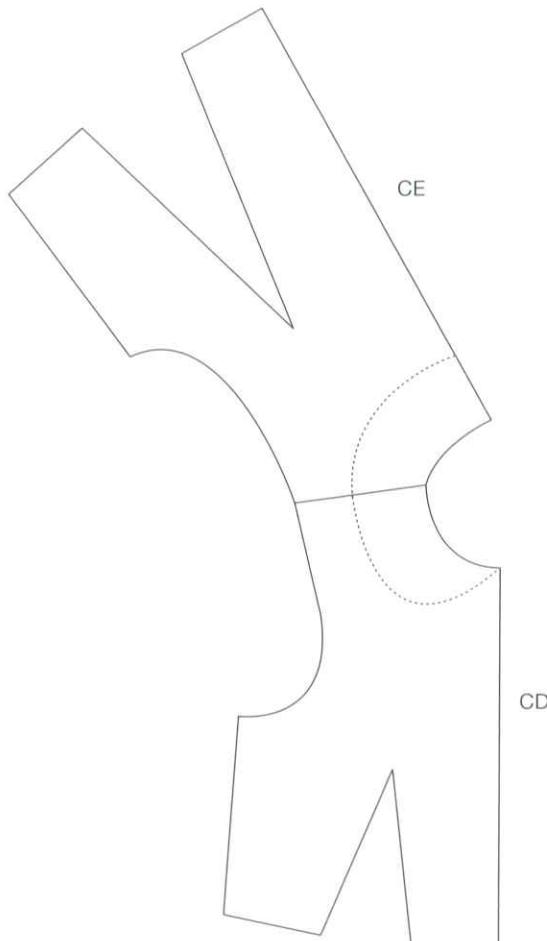
A continuación, dibuje la forma del cuello directamente en la pieza delantera y de espalda del cuerpo siguiendo el dibujo de taller.

Dibujar el cuello a partir del patrón

La hechura del cuello, como hemos visto, no debe llevarse a cabo hasta que se haya terminado el patrón del cuerpo. También es importante recordar que no se debe intentar crear un cuello a partir de un bloque básico, sino utilizar el patrón creado a partir de dicho bloque. De lo contrario, se arriesga a dibujar un cuello que no se adaptará si se introducen cambios en el bloque para adaptarlo al diseño final.

Márgenes para las costuras y desarrollo del patrón

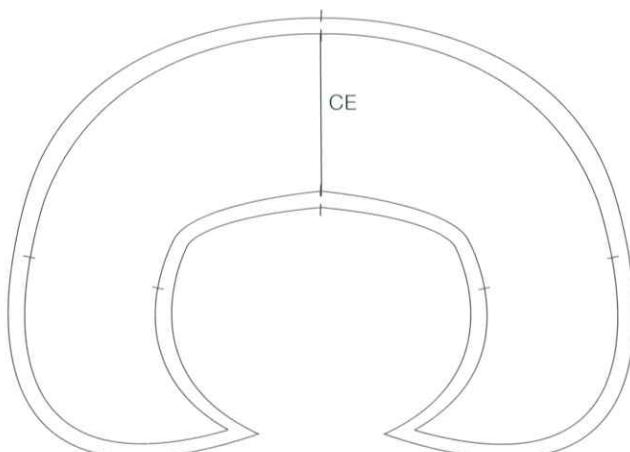
Cuando desarrolle una sección del patrón, no incluya márgenes para costuras hasta completar la pieza. Se trata de evitar confusiones y la inclusión accidental del margen para la costura en toda la forma de la pieza: se obtendría una forma demasiado grande o errónea, que no se adaptaría o no se correspondería con el resto de piezas del patrón.



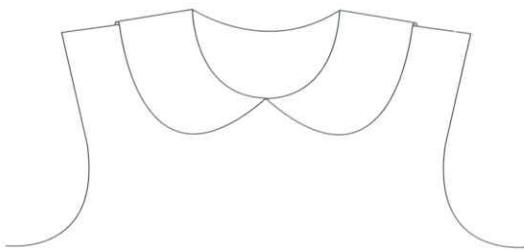
Paso 2

Trazar el patrón del cuello

Dibuje el patrón del cuello y añada los márgenes para las costuras, las muescas en la dirección del hilo y las anotaciones.



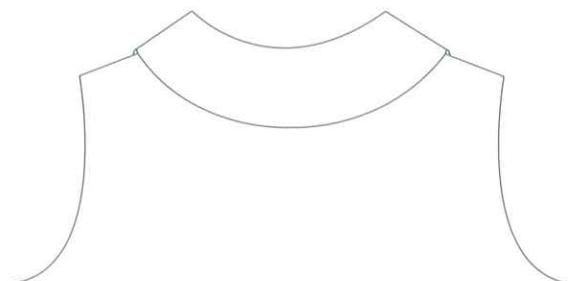
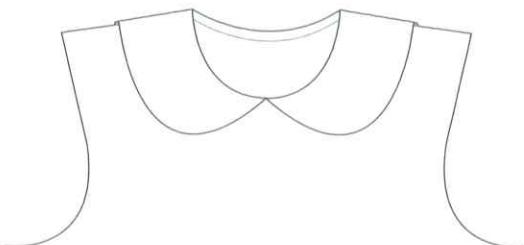
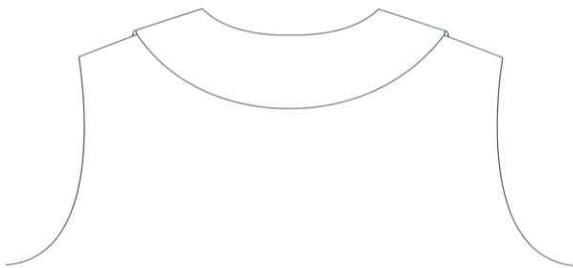
Con este patrón se crea un cuello que queda plano sobre los hombros porque se corta siguiendo la línea de los hombros de la prenda.



Método 1

Reducir la pala del cuello superponiendo la costura del hombro

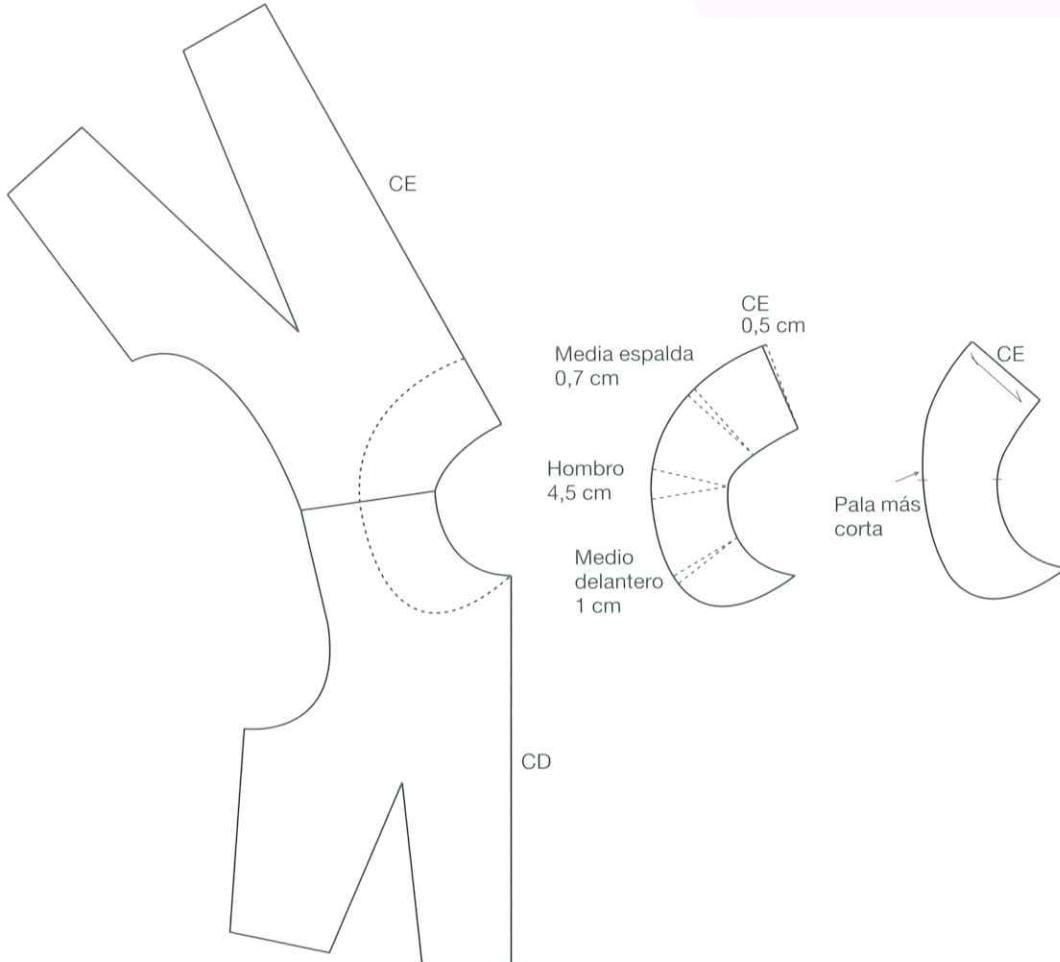
De nuevo, una vez terminado el patrón del cuerpo, alinee los patrones del delantero y de la espalda como si fuese a coserlos y calque la forma de las dos piezas en una hoja de papel (no incluya márgenes para las costuras). A continuación, superponga la línea del hombro 4 cm, pero no reduzca la línea del cuello para evitar que quede demasiado pequeño. Dibuje la forma de este último en las dos piezas del cuerpo y continúe como en el paso 2. El efecto consiste en reducir la medida del borde exterior de la pala del cuello.



Método 2

Reducir la pala del cuello ajustando el patrón

Una alternativa consiste en dibujar el cuello como en los pasos 1 y 2, pero sin añadir margen para la costura. A continuación, doble secciones del delantero, el hombro, la espalda y el centro de espalda para reducir la pala del cuello. Vuelva a calcar el patrón y añada los márgenes para las costuras, las muescas, la dirección del hilo y las anotaciones.



CUELLO CONVERTIBLE

Un cuello convertible ofrece un *look* más informal que uno abotonado o de dos piezas. La abertura central delantera, o tapeta, forma la sección más baja del cuello. Es similar a un cuello con solapa, pero cuando se abotonan parece uno de camisa de una pieza.

Cuellos con efectos de dos y tres dimensiones

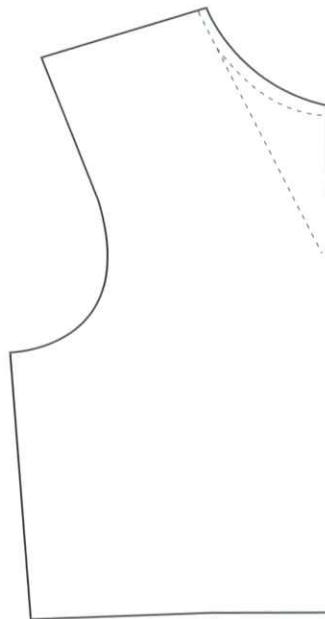
El principio básico es que, cuanto más larga sea la pala, más plano será el cuello. Por el contrario, cuanto más corta sea, mayor será el efecto tridimensional, con una clara tendencia a levantarse.



El cuello convertible utiliza la abertura delantera o parte de la tapeta para formar la parte baja del cuello.

Paso 1**Corregir la línea del cuello**

Complete el patrón de las piezas delantera y de espalda de cuerpo. A continuación, alinee el cuello en el centro delantero de manera que la costura quede «recta» cuando se convierta en la parte inferior del cuello. La tapeta también se puede alargar en 0,5 cm para conseguir una forma más visible en la sección inferior del cuello.

**Paso 3****Calcular la posición de la escotadura**

Utilice cinta adhesiva o alfileres para sujetar una forma rectangular en la parte delantera de la línea del cuello con el fin de calcular la posición de la escotadura (el punto en el que se unen la parte superior e inferior del cuello). Debe situarse en la parte delantera del cuello, pero no en la línea del centro delantero, con el fin de asegurarse de que el cuello pueda abotonarse hasta arriba sin superponerse.

**Paso 2****Crear un prototipo y ubicar la posición del primer botón**

Puede comprobar el largo de esa sección inferior del cuello creando un prototipo a partir de este nuevo patrón para el cuerpo delantero y doblando el de espalda hacia el punto del cuello situado entre los hombros desde el nivel del primer botón. También puede doblar el patrón de papel del mismo modo. Le ayudará a calibrar la forma de la parte inferior del cuello y a comprobar la ubicación del primer botón.

**Paso 4****Medir la línea del cuello delantera y de espalda, y la altura del cuello**

Mida y anote el largo de la línea de espalda del cuello (en este caso, 9,8 cm).



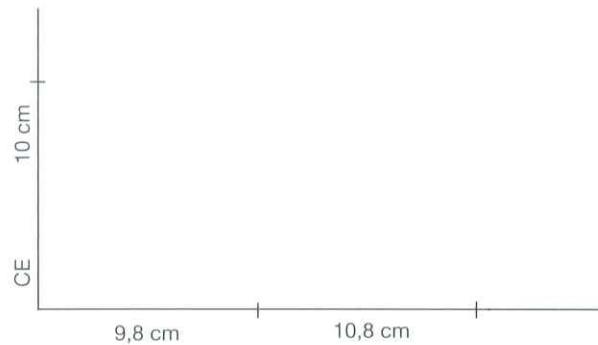
Mida la línea delantera del cuello hasta la escotadura (en este caso, 10,8 cm).



Paso 5

Dibujar el primer patrón en papel

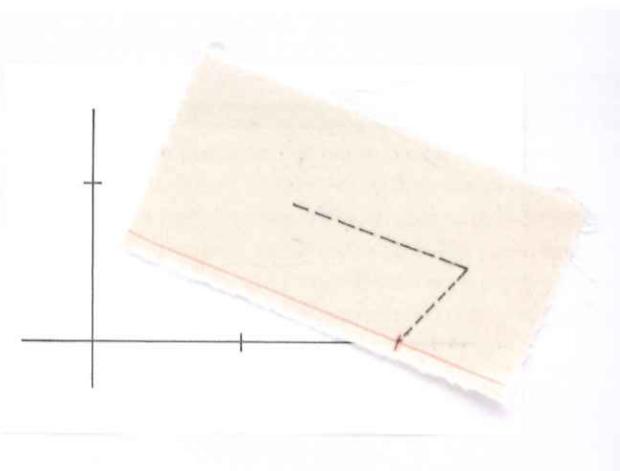
Empiece creando la mitad de la parte superior del cuello. Trace dos líneas formando un ángulo de 90°. El eje vertical es el centro de espalda, y el horizontal, las líneas delantera y de espalda del cuello. Mida 10 cm en la línea vertical desde el eje y el largo de las líneas delantera y de espalda en la línea horizontal ($9,8\text{ cm} + 10,8\text{ cm} = 20,6\text{ cm}$ en total).



Mida la altura del cuello en el centro de espalda con una cinta métrica hasta la altura deseada y, después, baje la cinta hasta la profundidad deseada del cuello de manera que cubra la costura de la línea del cuello (en este caso, 9 cm, que se redondeará a 10 cm para los posibles ajustes). Resulta más sencillo comenzar con un patrón algo más grande, ya que si es demasiado pequeño es imposible añadir tela, y en cambio sí se puede eliminar.

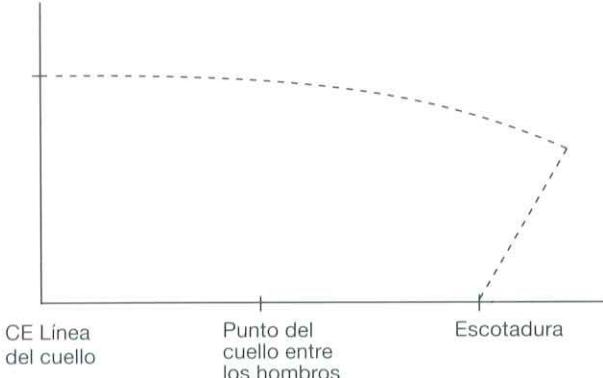


La altura del cuello en el centro de espalda puede redibujarse a partir del papel o la tela que haya utilizado para marcar la escotadura.

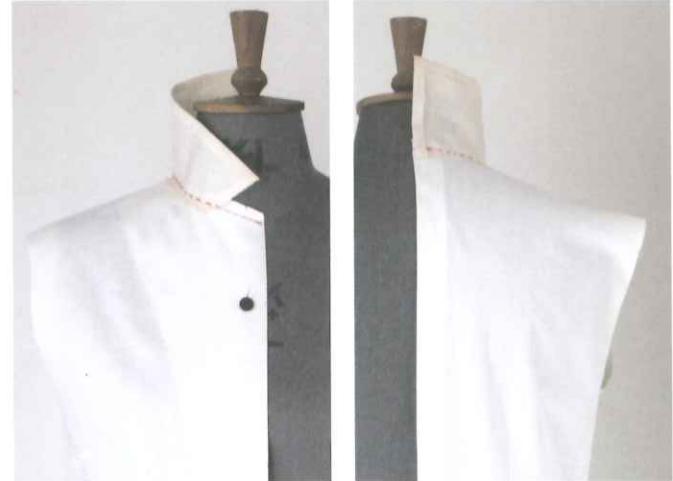


Paso 6**Completar el primer patrón en papel**

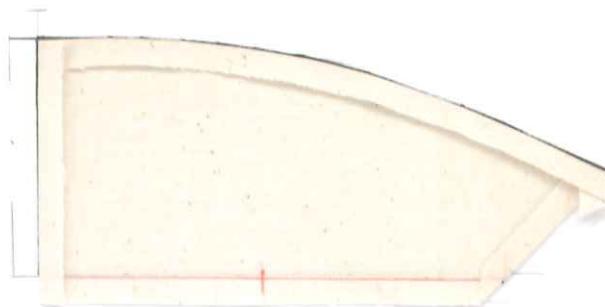
Complete el primer patrón en papel añadiendo el margen para la costura y la posición del punto del cuello situado entre los hombros (entre las líneas delantera y de espalda del cuello).

**Paso 8****Sujetar el primer prototipo al cuerpo**

Cosa el prototipo (a mano) a la línea del cuello del cuerpo desde el centro de espalda hasta la escotadura. No lo sujeté con alfileres, ya que resulta complicado hacerlo con precisión cuando las costuras son curvadas.

**Paso 7****Cortar un primer prototipo**

Corte un prototipo y doble el margen para la costura en la pala del cuello. Pláñchela para que quede plana (no utilice vapor, ya que podría encoger o estirar la tela).

**Paso 9****Alinear el centro de espalda**

Sujete el prototipo con alfileres al centro de espalda del maniquí para asegurarse de que el medio prototipo se comporte exactamente igual que el cuello completo cuando el centro de espalda se alinee en vertical con el centro del cuello.



Paso 10

Valorar la forma de la pala del cuello

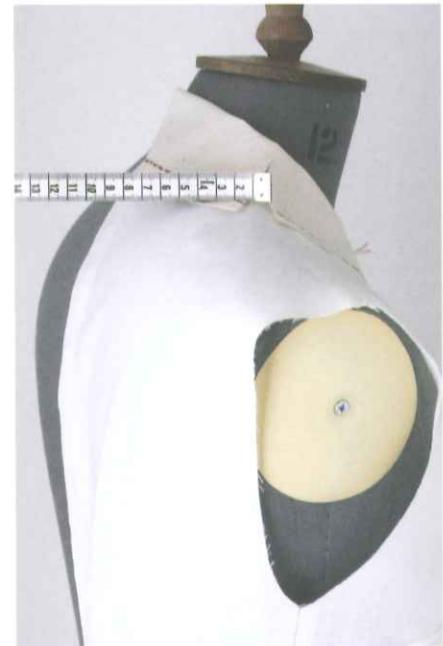
Compruebe si el cuello es demasiado ancho o estrecho y marque los posibles ajustes con un rotulador rojo.



Paso 11

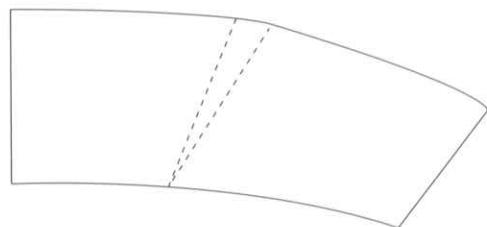
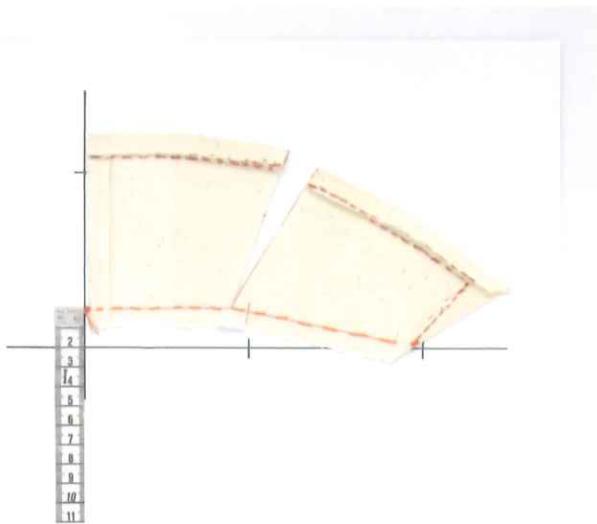
Valorar cómo se asienta el cuello

Compruebe si el cuello se asienta cómodamente en los hombros. ¿Queda demasiado suelto o muy apretado? En este último caso, realice un corte para abrirlo (suele hacerse cerca de la línea de los hombros). Mida la nueva abertura al nivel de la pala del cuello. En caso de que quede demasiado suelto, recoja con un alfiler el borde sobrante de la pala.

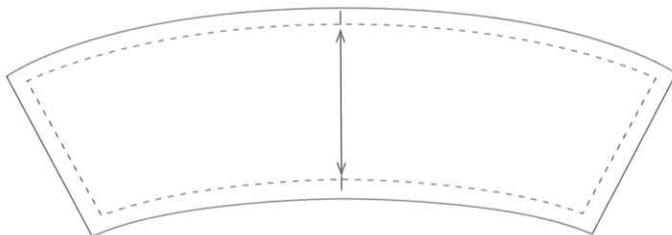


Paso 12**Corregir y realizar el patrón en papel**

Retire la costura y coloque el prototipo plano sobre una hoja de papel nueva que incluya las medidas tomadas en el paso 11. Repase el contorno del prototipo corregido.



Cree el patrón final añadiendo los márgenes para las costuras, doblando el papel por la mitad y calcando la otra mitad del patrón para obtener el cuello completo.

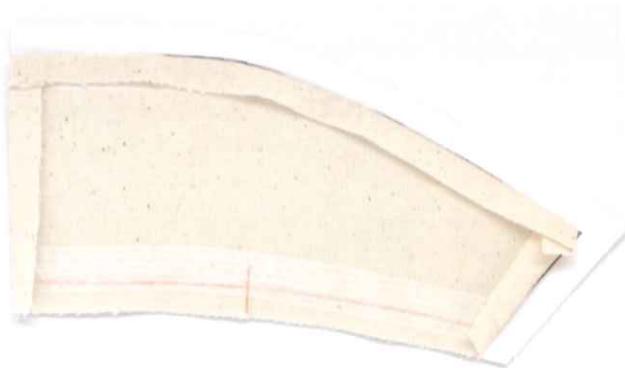


Paso 13

Crear el prototipo final

Corte el prototipo definitivo utilizando una mitad del patrón de papel con los ajustes correspondientes. Para crear una glasilla final de un cuello es preciso estabilizar la tela de algún modo, tal como se haría con la prenda final. Para un prototipo rápido, basta con planchar los bordes del cuello con entretela termoadhesiva. Esta operación debe llevarse a cabo con el patrón en papel debajo para asegurarse de que la tela no se estire durante el proceso. Gire los márgenes de las costuras siguiendo el borde de la pala y el centro de espalda.

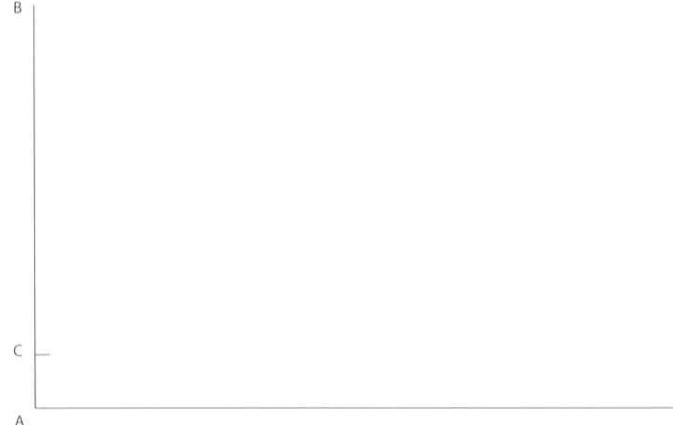
Por último, cosa a mano el prototipo a la línea del cuello, alinee y sujeté el cuello con alfileres al centro de espalda.



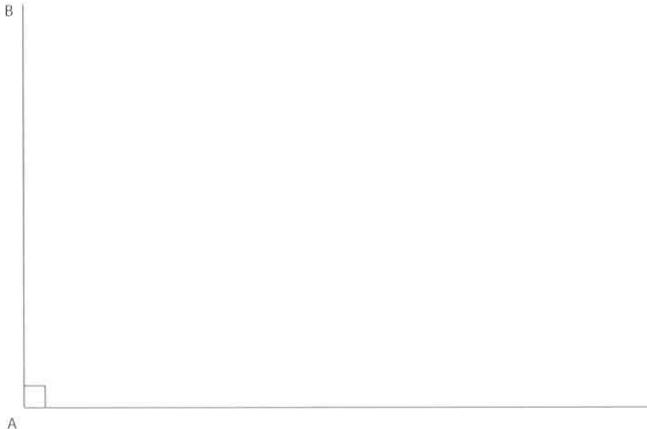
MÉTODO ALTERNATIVO PARA DIBUJAR UN PATRÓN PARA UN CUELLO CONVERTIBLE UTILIZANDO LAS MEDIDAS

En lugar de trabajar con un prototipo, también es posible dibujar un patrón para un cuello convertible utilizando un conjunto de medidas.

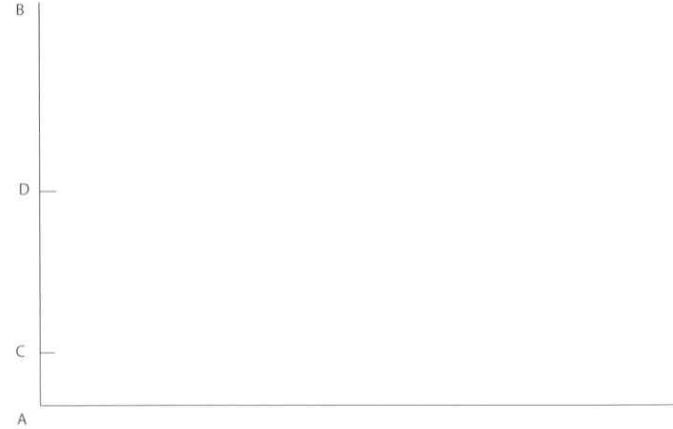
- 1.** Trace una línea vertical (línea del centro de espalda) de aproximadamente 15-20 cm de largo (el punto A es el más bajo, y el B, el más alto).
- 3.** En la línea vertical, marque un punto (C) a 2 cm de A. Es para alargar el extremo de la pala.



- 2.** Con una escuadra, trace una línea horizontal desde el punto A, a 90° , y de unos 25 cm de largo. Es la línea de base (línea del cuello provisional).

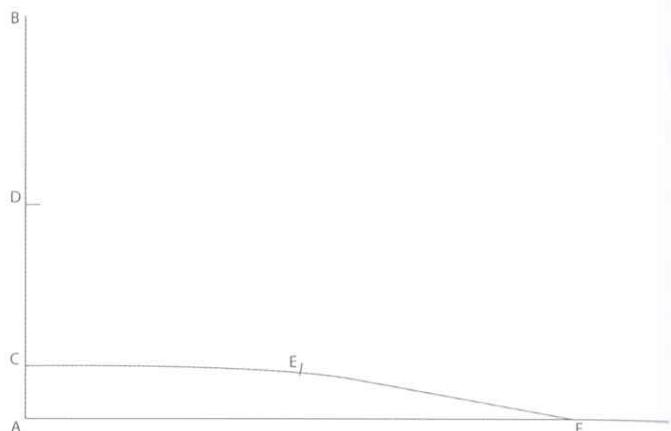


- 4.** Marque un segundo punto (D) a 8 cm en la línea vertical. Es el centro de espalda real del cuello con pie y caída.



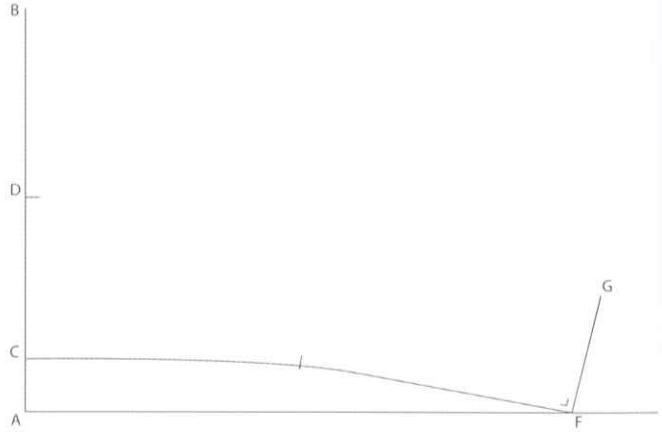
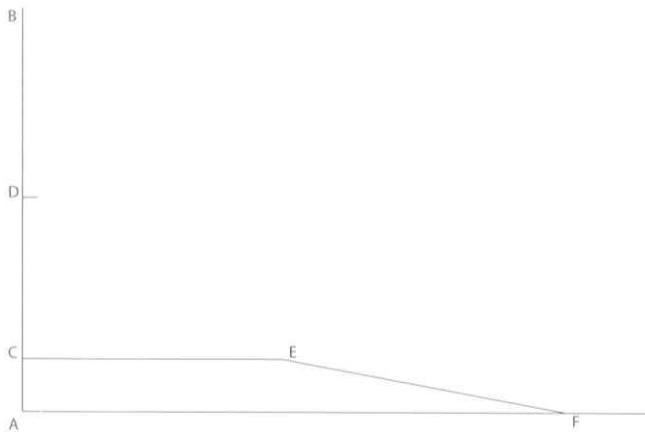
- 5.** A 90° del punto C, trace una línea horizontal de 9,8 cm (punto E). Es la línea real de la mitad de espalda.

- 7.** Suavice la línea desde el punto E al F con una regla curvada. Marque una muesca en el punto E (es para el punto del cuello entre los hombros, para hacer coincidir el cuello con el cuerpo de la prenda).



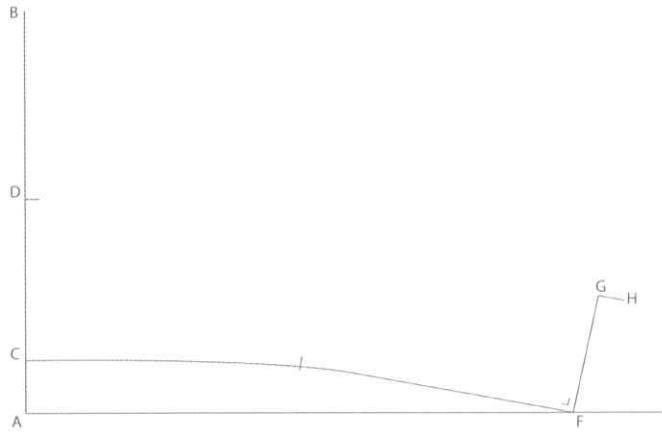
- 6.** Desde el punto E, dibuje una línea recta de 10,8 cm que toque la línea de base (punto F). Es la línea real del delantero.

- 8.** En el punto F, trace una linea vertical de 5,5 cm a 90° (punto G). Es el largo de la parte superior del cuello que coincide con la escotadura.

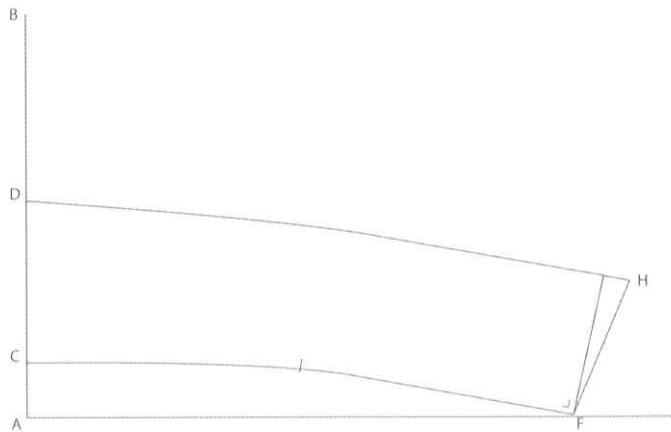


- 9.** En el punto G, trace una línea vertical de 1,5 cm a 90° (punto H).
Es para crear una buena abertura del cuello.

Este método para dibujar un cuello resulta sencillo, pero no permite entender cómo funciona esa pieza del mismo modo que el prototipo. En este último caso, la derivación del hueco de 2 cm entre el punto C y la línea de base se entiende mejor.



- 10.** Por último, une los puntos D y H con una regla curvada.
Es para terminar el borde de la pala.



ABERTURAS Y CIERRES

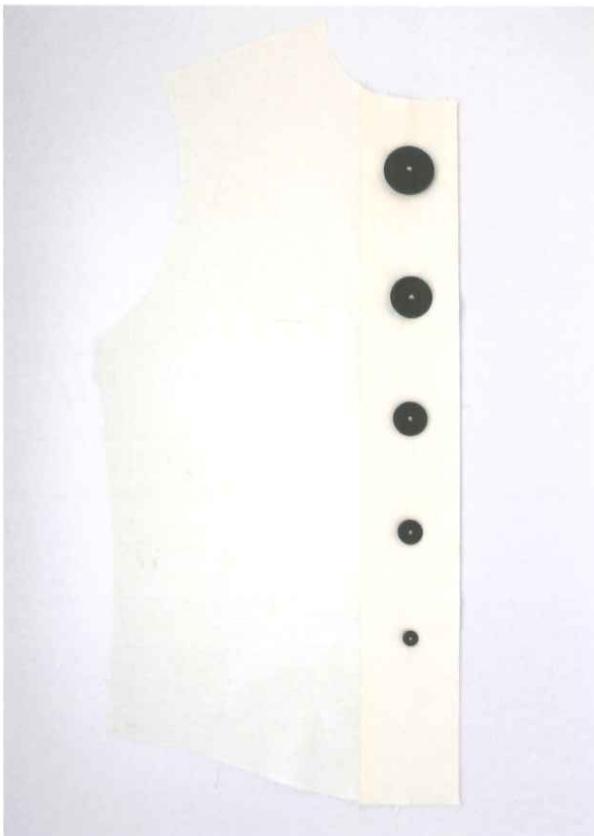
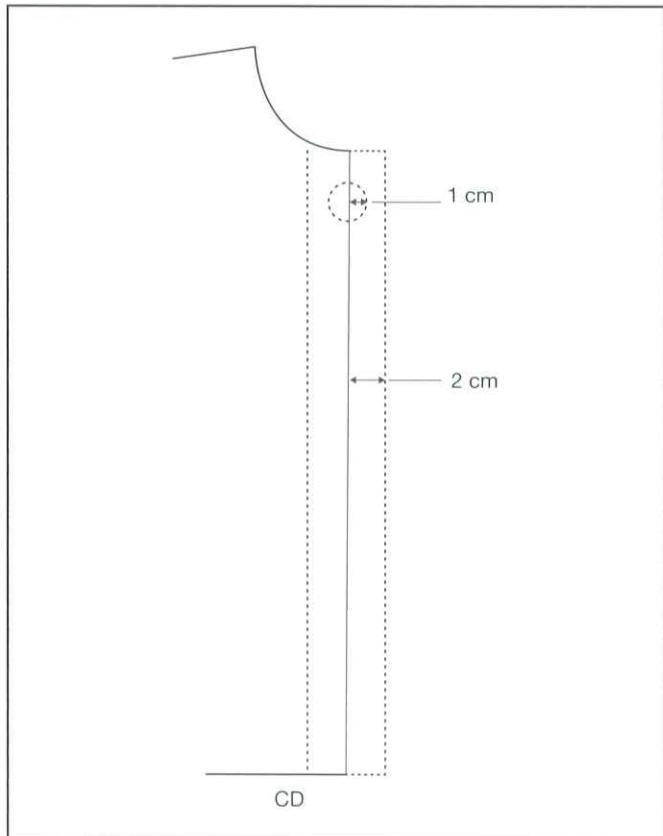
Cuando una prenda no tiene aberturas o cierres, suele ser porque está confeccionada con un tejido elástico o porque es holgada y no lo necesita. La mayoría de las prendas confeccionadas con telas necesitan algún tipo de abertura o cierre. La más habitual es una abertura en el cuello, necesaria para pasar la cabeza debido a que la circunferencia es más grande que la del cuello.

No existen normas sobre la ubicación de las aberturas, pero en general se sitúan en el centro delantero (la cremallera de un vaquero, los botones de una camisa o de una chaqueta). La abertura en una prenda de diseño asimétrico puede estar en el centro delantero o en cualquier otro punto.

Botones, ojales y tapetas

Cuando una prenda tiene una abertura central delantera, los botones y la parte exterior del ojal deben situarse en el centro delantero.

La pieza vertical sobre la que se asientan los botones es la tapeta.



El centro del botón debe coserse siempre a la línea central delantera.

Tamaños de los botones

En general, el tamaño de los botones elegidos para una prenda se especifica para que satisfagan las necesidades prácticas de cierre; si son demasiado grandes o excesivamente pequeños, no resultarán útiles. Por tanto, los botones guardan proporción con el tamaño de la prenda o con la zona en la que se utilizan.

El tamaño real de un botón se especifica en función de un estándar internacional (Ligne, L).

Ligne = circunferencia del botón medida en milímetros / 2.

Para calcular la medida Ligne de un botón, es preciso medir el diámetro de éste (que es el doble del radio) y aplicar la siguiente ecuación:

$$\text{Ligne} = \text{diámetro del botón} \times \pi (3,142)/2$$

Tabla de tamaños de botones

Ligne	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42
Diámetro	10	11,4	12,8	14	15	16,5	18	19	20,3	21,6	22,9	24	25,4	27 mm



8,89 mm



10 mm



11,4 mm



12,8 mm



14 mm



15 mm



16,5 mm



18 mm



19 mm



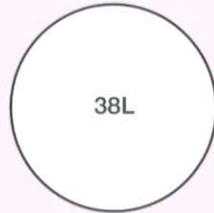
20,3 mm



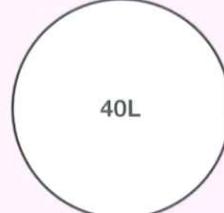
21,6 mm



22,9 mm



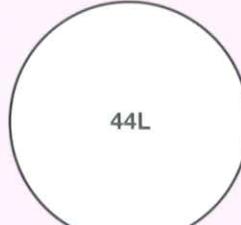
24 mm



25,4 mm



27 mm



27,94 mm

Tapeta

El ancho de la tapeta depende del tamaño del botón. Al estar situado en el centro delantero, la mitad del botón se asienta en el cuerpo y la otra mitad requiere una extensión sobre la que apoyarse. Por lo general, y por razones estéticas, esta última es más ancha que la mitad del ancho del botón, pero no existe una norma sobre medidas exactas.



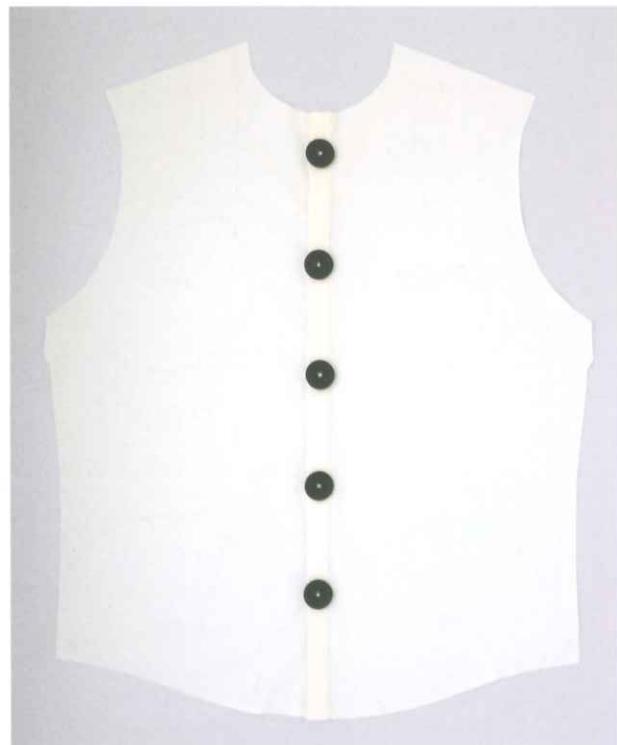
Un botón grande parece excesivo respecto a la extensión, demasiado estrecha.



La extensión parece demasiado grande para el tamaño de los botones.



El tamaño del botón parece compatible con el ancho de la extensión, que es igual que el del propio botón.



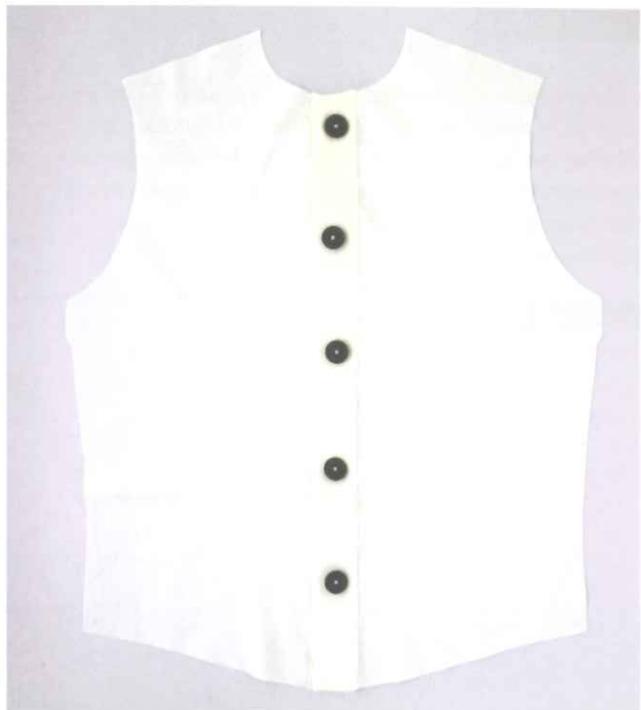
Cuando el botón es más ancho que la extensión, resulta menos aceptable desde el punto de vista estético. El borde del botón se sale demasiado de la tapeta de la prenda.

En general, el botón y la tapeta funcionan mejor cuando la extensión tiene la misma anchura que el primero. Por tanto, la tapeta es el doble de ancha que la extensión. Cuanto más ancho sea el botón, más ancha es la tapeta, y viceversa.

Como alternativa, la extensión de la tapeta puede medirse como la mitad del diámetro del botón más 1 cm, de manera que siempre quede un hueco de 1 cm entre el borde del botón y el de la prenda. Este sistema se utiliza mucho en la industria como un estándar que ahorra tiempo y evita confusiones.

Tapeta vertical

Es la más habitual en muchas prendas modernas, incluidas camisas. Los botones se cosen en el centro delantero.



Una extensión de tapeta que mida la mitad del ancho del botón más 1 cm también resulta aceptable estéticamente; de hecho, constituye una medida estándar en la industria para especificar el ancho de la tapeta.



Camisa con tapeta vertical y botones situados en el centro delantero.

Doble botonadura

El cierre de doble botonadura se emplea sobre todo en prendas exteriores, como las gabardinas. Aunque parece asimétrico, en realidad las extensiones izquierda y delantera son simétricas. En lugar de coserlos en la línea del centro delantero, los botones son equidistantes en la parte derecha e izquierda.



Las extensiones izquierda y derecha de la chaqueta tienen la misma anchura. La línea del centro delantero se encuentra entre los botones y los ojales.

Centro delantero



Centro delantero

Los botones de una chaqueta con doble botonadura se encuentran equidistantes de la línea central delantera.

CREMALLERAS

Las cremalleras se utilizan en muchos tipos de prendas. Como los botones, la ubicación más habitual es la línea del centro delantero. La cuestión es si se ajusta o no el ancho de la prenda en el centro delantero para dejar la cremallera a la vista o bien se oculta. También podría ser necesario ajustar el margen para la costura con el fin de sujetar la cinta de la cremallera.

Cremallera entera oculta

Para una cremallera entera oculta, el margen para la costura tiene que ser lo bastante ancho como para dar cabida a la cinta de la cremallera y el pespunte.



Una cremallera entera oculta en la línea del centro delantero de una prenda necesita un solo ajuste al margen de costura para dar cabida a la cinta y poder coser la cremallera a la prenda.

Cremallera expuesta

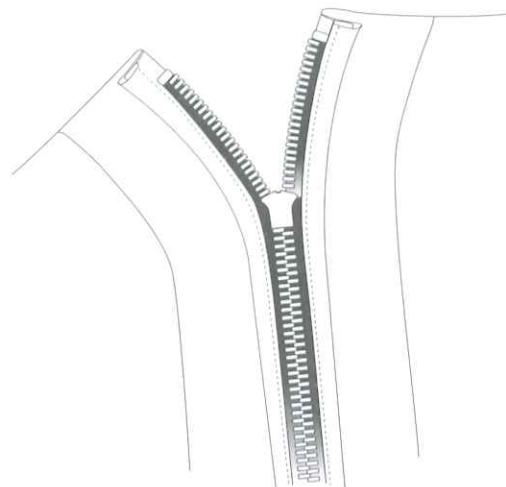
Si los dientes de la cremallera van a quedar expuestos, es preciso restar el ancho de ésta de la anchura de la prenda. Así, si los dientes se sitúan en el centro delantero y miden 1,6 cm de ancho, hay que restar 0,8 cm de cada lado del centro delantero antes de añadir el margen para la costura.



Es preciso dejar un margen para el ancho de la prenda con el fin de tener en cuenta el ancho adicional de los dientes de la cremallera.

Cremallera invisible

Como la cremallera entera oculta, la cremallera invisible no necesita ajustes en la línea del centro delantero, pero sí es preciso ajustar el ancho del margen para la costura con el fin de dar cabida al ancho de la cinta de la cremallera. También se puede ensanchar el margen para la costura con el fin de crear un ribete para la cinta de la cremallera.



El margen para la costura se puede ensanchar con el fin de que sirva de ribete para la cinta de una cremallera invisible.

ABERTURA OCULTA

Una abertura oculta es una abertura que surge desde el centro delantero sin costuras. Por tanto, debe seguir la dirección del hilo porque, en caso contrario, la tela no se doblaría bien. Su objetivo consiste en ocultar los botones, o el tipo de cierre utilizado, con una capa extra de tela.



Una abertura oculta tapa los botones y los ojales.

Paso 1

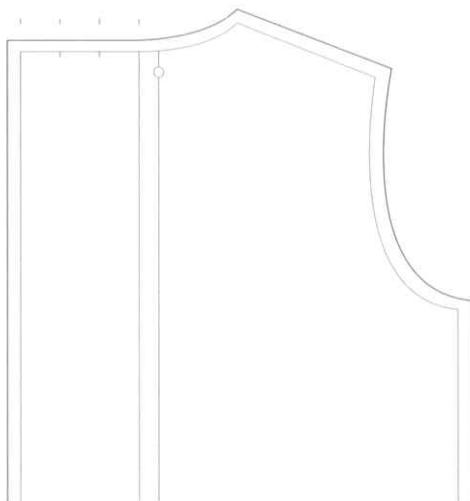
Calcular el tamaño de la tapeta

Si el tamaño del botón es de 38 L, el ancho de la extensión será de $2,4\text{ cm}/2 + 1\text{ cm} = 2,2\text{ cm}$. La tapeta completa, por tanto, medirá 4,4 cm.

Paso 2

Dibujar la abertura oculta

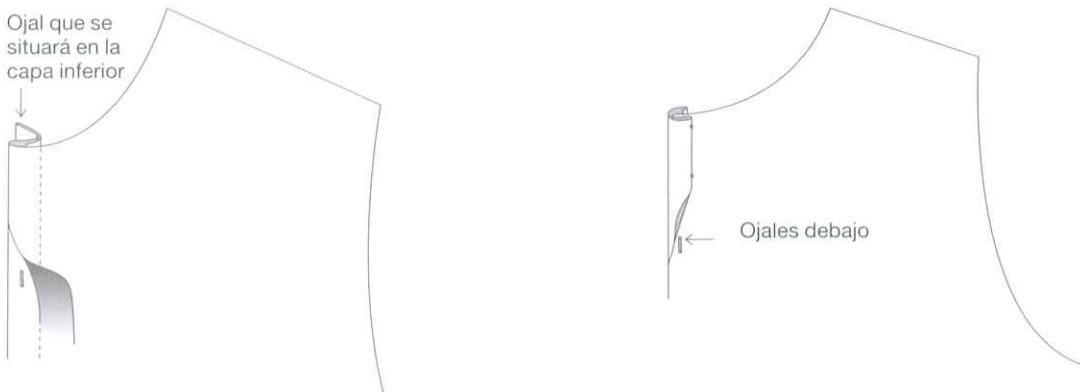
Desde la línea del centro delantero, amplíe el delantero de la prenda en $4,4\text{ cm} \times 3$. Añada el margen para la costura.



Paso 3

Crear la abertura

La abertura se puede doblar del derecho o del revés de la prenda.



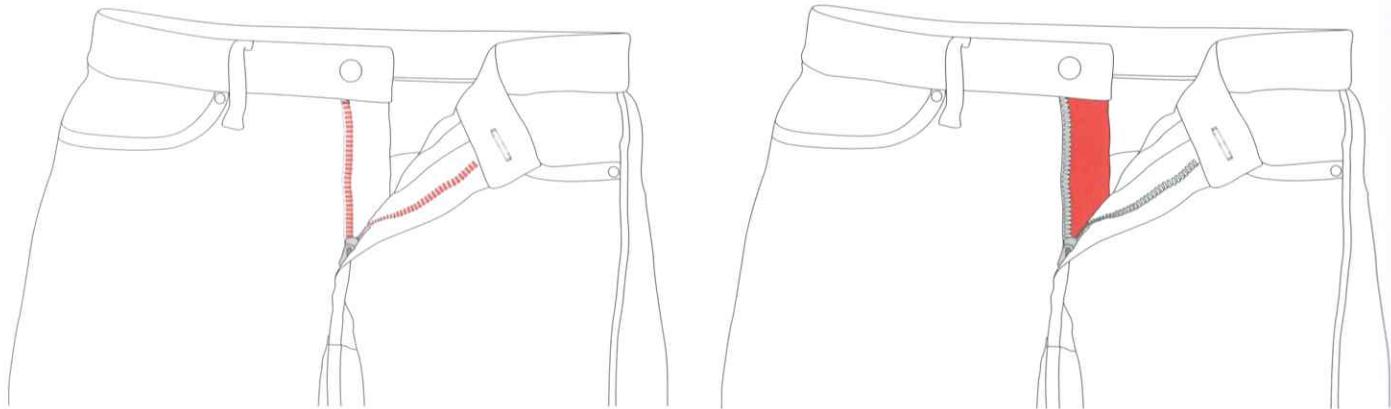
Abertura oculta doblada hacia el revés de la prenda.

Abertura oculta doblada hacia el derecho de la prenda. Es posible que se necesiten unas puntadas adicionales para asegurarla.

CIERRE DELANTERO DE CREMALLERA

La cremallera delantera es un método estándar para cerrar pantalones. Va desde la parte superior del pantalón, por debajo de la pretina, hasta el nivel de cadera, como mínimo, para poder ponerse y quitarse la prenda con comodidad.

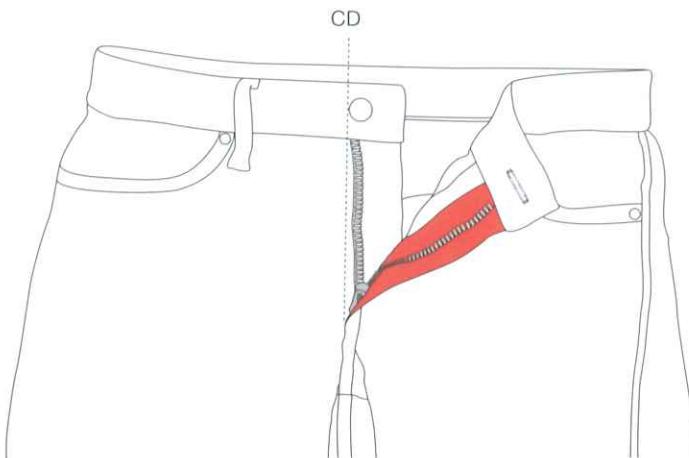
El protector de la cremallera es una pieza rectangular de tela cosida por detrás de la cinta. Su objetivo es evitar que la piel roce con los dientes de la cremallera.



La cremallera va desde el borde inferior de la pretina hasta el nivel de la cadera.

Protector de cremallera.

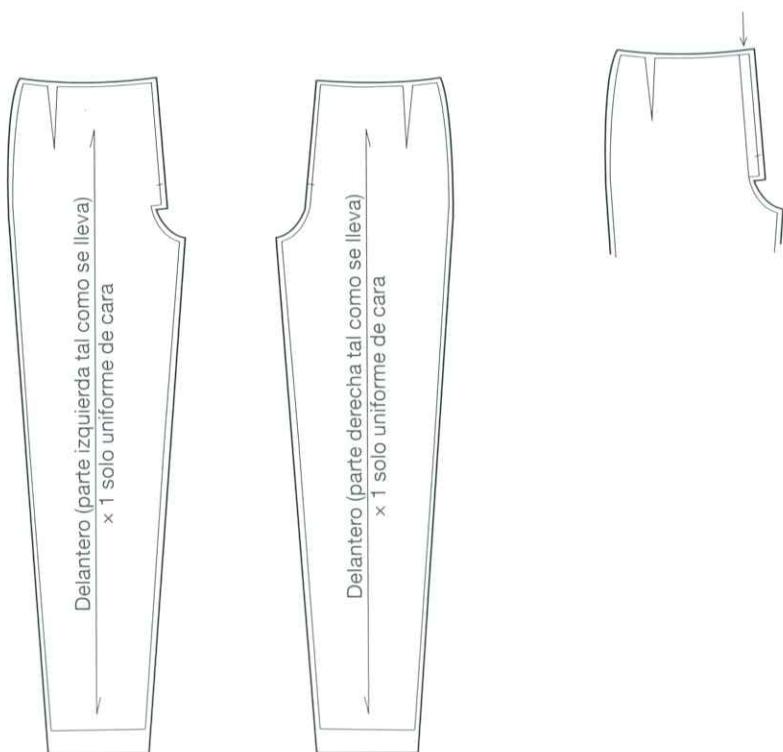
La tapa superior queda encima de la cremallera, en la costura delantera central. La forma de esa tapa actúa como guía del pespunte en el delantero del pantalón.



Tapa superior.

La costura que mantiene la cremallera entre el delantero izquierdo del pantalón y el protector de la cremallera debe ensancharse al menos 0,5 cm por fuera de la línea del centro delantero para que la cremallera quede oculta debajo de la tapa superior.

Ampliación mín. 0,5 cm



El pantalón de la derecha (tal como se lleva) presenta una ampliación en el centro delantero que permite que la cremallera quede oculta tras la tapa superior. Eso significa que el delantero izquierdo y el derecho no se pueden cortar como un par.

TRANSFORMAR UN BLOQUE DE CUERPO EN UNO DE CHAQUETA

Los bloques son el punto de partida más eficaz en el patronaje. Hemos visto que podemos conseguir estilos nuevos moviendo pinzas, eliminando costuras o añadiendo volumen. Veremos ahora cómo transformar un bloque en una prenda distinta: de uno de cuerpo a uno de chaqueta. Cuando entienda los principios, podrá convertir el mismo bloque en uno de camisa o de abrigo.

El punto de partida consiste en comparar un prototipo creado a partir de un bloque de cuerpo con una chaqueta. Ésta es más larga. ¿Cuánto? ¿Y la sisas de la chaqueta? ¿Es más baja o más alta, y cuánto? Etc. Puede fotografiar el prototipo y dibujar la chaqueta encima.

A partir del análisis de las dos piezas deberíamos poder obtener una lista de medidas para un bloque de chaqueta.



Compare las similitudes y las diferencias entre el cuerpo y la chaqueta. Observe la posición de las pinzas, la forma de la cintura, el largo de la prenda, así como la posición y la forma de la sisas.

A partir de la evaluación de las dos prendas, debería ser posible hacer una lista de las medidas para un bloque de chaqueta.

NOTAS

MEDIDAS

Largo de la chaqueta	El boceto de la chaqueta sugiere que el largo final de la prenda se extiende por debajo de la línea de la cadera hasta el nivel del tiro (entrepierna), aproximadamente.	Bloque del cuerpo + 30 cm.
Busto	El bloque del cuerpo tiene un margen de tolerancia aproximado de 4-5 cm. Dado que va a ser una chaqueta, una prenda exterior, añade 4 cm más.	Bloque del cuerpo + 4 cm.
Cintura	El bloque del cuerpo tiene 5 cm de tolerancia. No obstante, es más fácil calcular primero las medidas del busto y la cadera y dibujar después una curva suave en el patrón desde debajo del brazo hasta la cadera para crear la costura lateral. Ello se debe a que la costura lateral no debe curvarse hacia el interior más de 2,5 cm en la cintura; de lo contrario, la tela «tirará» y creará una marca de tensión en la cintura (sobre todo en las telas tejidas). Por tanto, no hay que forzar que el patrón se ajuste a la cintura.	Para realizar el cálculo después de medir la cadera y el busto, curve la costura lateral hacia el interior en 2-2,5 cm.
Cadera	De nuevo, por tratarse de una prenda exterior, es preciso añadir tolerancia en la cadera. En este caso, la medida total de esta última debería ser de 100 cm (92 cm, medida de la cadera en la tabla de tallaje, + 8 cm).	Reparta los 100 cm en la cadera de manera uniforme.
Largo de hombros	Las chaquetas de mujer modernas tienden a presentar unas líneas de hombros más estrechas. En este caso, dado que la medida de la tabla de tallaje es de unos 11,5 cm, el largo de hombros de la chaqueta terminada debería ser más o menos el mismo.	Bloque del cuerpo + 0,5 cm.
Inclinación de los hombros	A menos que se especifique otra cosa, una chaqueta debe incluir un par de hombreras discretas para conseguir un aspecto «elegante». La caída de hombros incluirá el grosor de la hombrera.	Bloque del cuerpo + 1,5 cm.
Profundidad de sisa	El bloque básico de cuerpo incluye 1-1,5 cm de margen de profundidad, y con la caída de los hombros elevada en la chaqueta debería quedar suficiente espacio para el movimiento del brazo (manga). La profundidad de la sisa del bloque de la chaqueta puede seguir siendo la misma o bien aumentarse 0,5-1 cm más. Las sisas de las chaquetas quedan bien con menos exceso de tela.	Lo mismo que el bloque de cuerpo o + 1 cm máx.
Línea del cuello	La línea del cuello del bloque básico de cuerpo rodea la base del cuello sin exceso de tolerancia. La línea del cuello de la chaqueta, una prenda formal, actúa del mismo modo.	Sin cambios.
Posición del primer botón	El primer botón debe quedar nivelado con la intersección de la línea central del borde delantero de la prenda.	En el CD, cerca del nivel del busto.
Tamaño de los botones	Aunque no existe una regla específica para el tamaño de los botones, la mayoría de las prendas exteriores empiezan a partir de 44 L.	50 L.

Adaptar las pinzas del bloque del cuerpo para la chaqueta

Como hemos visto (véanse págs. 139-140), las pinzas del bloque del cuerpo pueden moverse a cualquier posición siempre y cuando el extremo de la pinza continúe en el mismo sitio.

Pinza de hombro trasera

La mayoría de las prendas modernas no tienen pinzas en la parte trasera de los hombros. Podemos eliminar esa pinza moviéndola a la costura de la sisa cuando añadimos la manga, pero esa operación puede crear un hueco en la parte posterior de la sisa. Ese exceso de tela se puede acomodar en la costura, un procedimiento estándar en el caso de los tejidos de lana. El patronista, por tanto, puede mover la mitad de la pinza a la costura de la sisa y esconder la otra mitad en la costura del hombro.



Trasladar una pinza de hombro a la costura de la sisa provoca la aparición de un hueco en la parte posterior de esta última.



Para eliminar el hueco en la parte posterior de la sisa, transfiera media pinza del hombro a la costura de la sisa y oculte la otra mitad en la costura del hombro.

Pinza de hombro delantera

La pinza de hombro delantera es la mitad superior de la pinza del busto, pero es demasiado grande y en las chaquetas resulta muy indiscreta. Sin embargo, si se elimina, cerrándola y abriendo la mitad inferior de la pinza desde la posición del busto hasta la cintura, se crea una pinza demasiado grande que interfiere con la costura lateral, que se desplazaría al bies. La solución consiste en eliminar la pinza del hombro siguiendo uno de estos dos métodos:

- Abrir la pinza del hombro moviendo el exceso de tela a la costura de la sisa. En lugar de crear una pinza en esta última, puede redibujar el patrón siguiendo la línea del hombro y de la sisa y dejar el exceso de tela con el fin de disponer de espacio para el movimiento de los brazos.

- Cerrar la pinza del hombro y mover la mitad a la costura lateral y la otra mitad a la costura de la sisa. Tendrá que eliminar el hueco bajo el brazo, en la costura lateral, que aparece cuando se dobla la pinza al redibujar el patrón.



Al abrir la pinza delantera del hombro queda un exceso de tela en la sisa, pero ese exceso puede servir como margen adicional para el movimiento del brazo.



Una vez cosida la manga, el exceso de tela en la sisa desaparece.

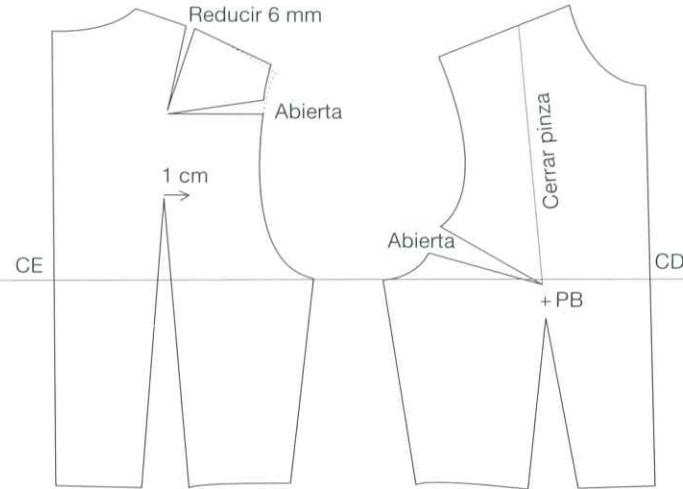


Mover la mitad de la pinza hacia la costura de la sisa y la otra mitad a la costura lateral resulta discreto, porque la manga ocultará la pinza. Tendrá que solucionar los huecos bajo el brazo.

Paso 1

Calcar el bloque del cuerpo y mover las pinzas

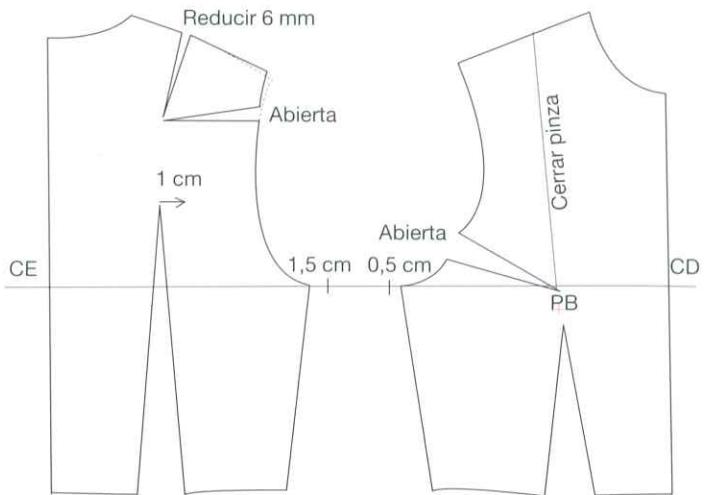
Calque el bloque del cuerpo alineando las piezas delantera y de espalda, una al lado de la otra, por la línea del busto. Cambie las pinzas siguiendo el dibujo de taller. Aquí, la mitad de la pinza trasera del hombro se ha movido a la costura de la sisa y la otra mitad se reduce en la costura del hombro. La pinza delantera de hombro se ha cerrado y en la costura de la sisa se abre una nueva pinza.



Paso 3

Ajustar el busto

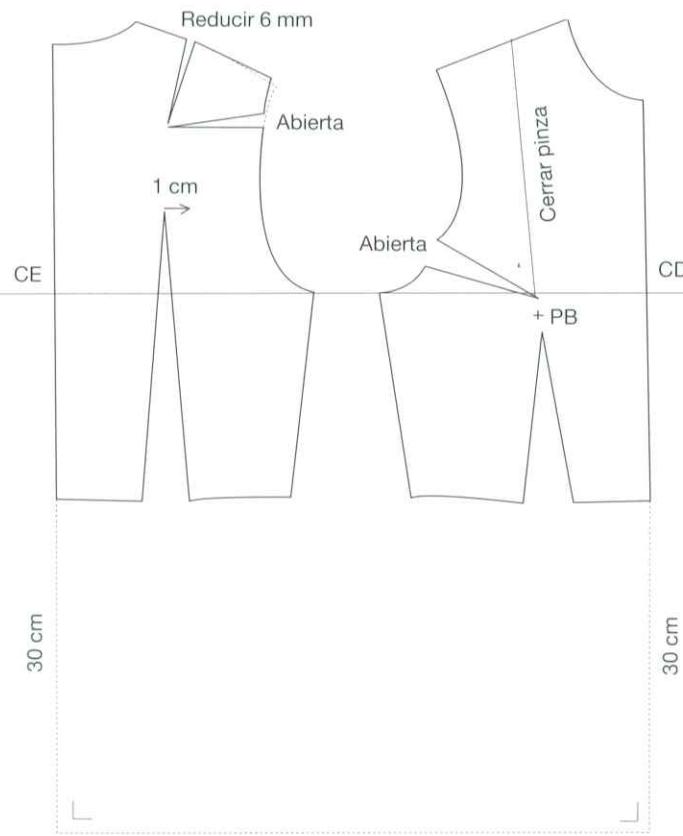
Para incrementar el busto en 4 cm, lo habitual es añadir 1 cm bajo el brazo (puesto que trabajamos con la mitad del patrón). En el caso de una chaqueta, crearíamos una espalda más grande que el delantero para facilitar los movimientos de los brazos. En este caso, incremente el busto en 1,5 cm en la espalda y 0,5 cm en el delantero.



Paso 2

Alargar el bloque

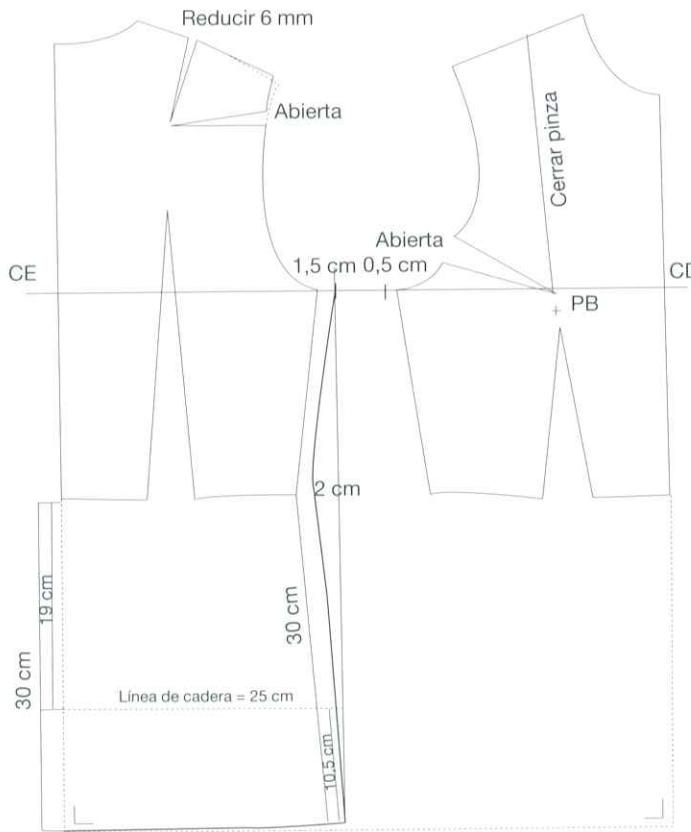
Comenzando con la espalda del bloque, alargue la pieza dibujando una línea de 30 cm desde la cintura. Trace otra a 90° en el extremo inferior. Es el bajo. Repita el proceso para el cuerpo delantero.



Paso 4

Dibujar la costura lateral posterior

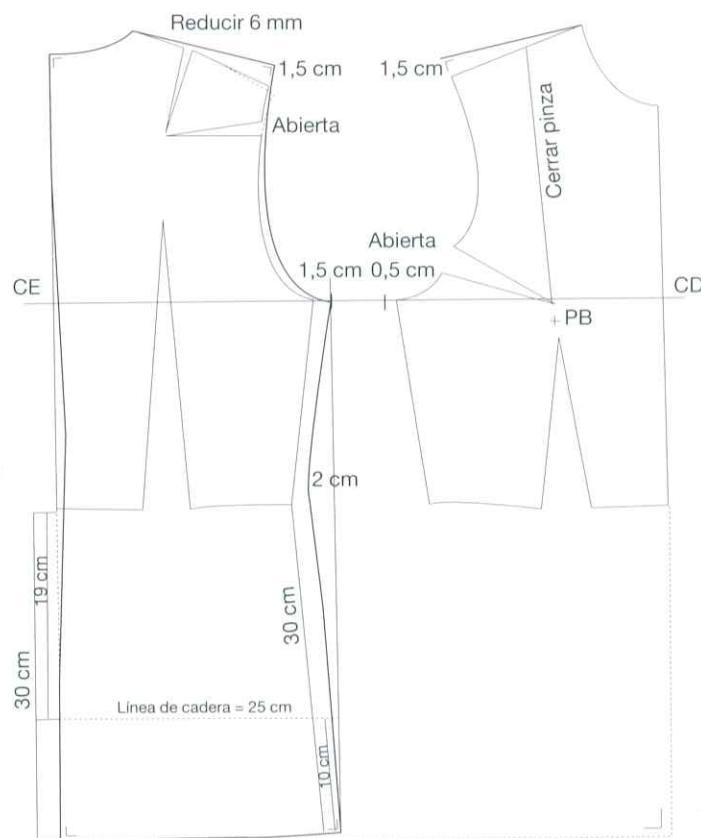
- Aumente la medida de la cadera situando en primer lugar la línea de cadera a 19 cm por debajo de la cintura en el centro de espalda. Trace una línea de puntos de 25 cm, a 90° con respecto al centro de espalda (un cuarto de la medida final de la cadera, de 100 cm).
- Trace una línea recta desde el nuevo punto bajo el brazo hasta el bajo. En la cintura, marque un punto a 2 cm de dicha línea, midiendo hacia el centro de espalda (para conseguir una curva razonable en la cintura). Dibuje otra línea desde el punto bajo el brazo y utilice una curva para cadera en ese nuevo punto de la cintura para conseguir una curva suave.
- A continuación, amplíe la nueva costura lateral hacia el final de la línea recta del bajo. Esa sección de la línea debe curvarse ligeramente hacia fuera para dar cabida a la cadera.
- Dado que la costura lateral ahora es curvada, vuelva a medir la línea y marque un punto a 30 cm de la cintura. Dibuje un nuevo bajo a 90° con respecto a la costura lateral y cúrvelo hacia el centro de espalda (esquinas rectificadas).



Paso 5

Ajustar el hombro, la línea del cuello y la sisa

- Eleve el extremo del hombro trasero en 1,5 cm para dar cabida a la hombrera. Dibuje una nueva línea de hombro desde el punto del cuello situado entre los hombros hasta el nuevo extremo del hombro. Esta línea debería medir 12,6 cm de largo (12 cm + 0,6 cm de margen, sustituyendo parte de la pinza del hombro).
- Dibuje una nueva sisa trasera empezando la línea a 90° con respecto al nuevo extremo del hombro. Incluirá la nueva pinza de la sisa.
- Eleve el extremo del hombro delantero en 1,5 cm y trace una nueva línea de hombro que mida 12 cm.
- Dibuje la curva de la sisa delantera con una regla para sisas (véase ilustración, pág. siguiente).



Paso 6

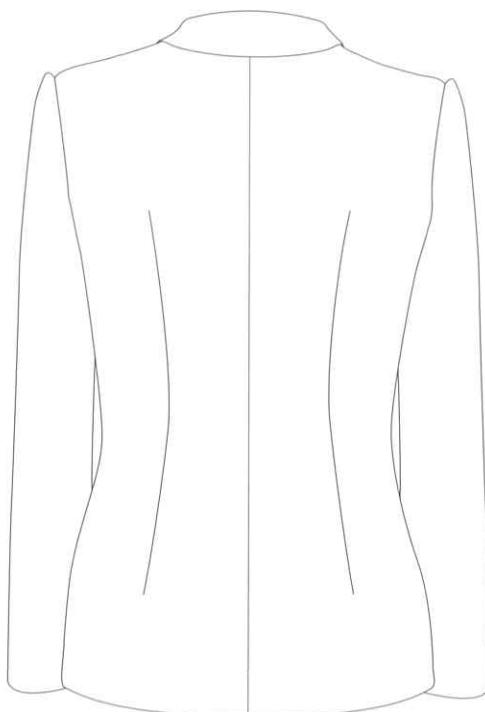
Crear una pinza en el centro de espalda

El centro de espalda puede quedar recto, pero lo habitual es añadir una pinza para ajustar la prenda en la cintura. Marque un punto a 0,6 cm del centro de espalda en la línea de la cintura (para crear una pinza de 1,2 cm). Con una curva para cadera, redibuje la línea del centro de espalda.

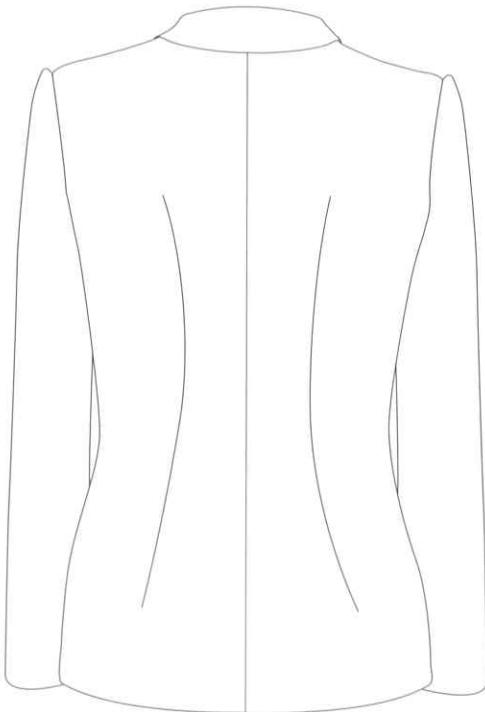
Paso 7

Mover las pinzas laterales traseras

La pinza lateral trasera puede servir como una extensión de la pinza del cuerpo. Sin embargo, dado que la chaqueta se ha agrandado, sería mejor incrementar su tamaño y su posición de manera proporcional por razones estéticas.

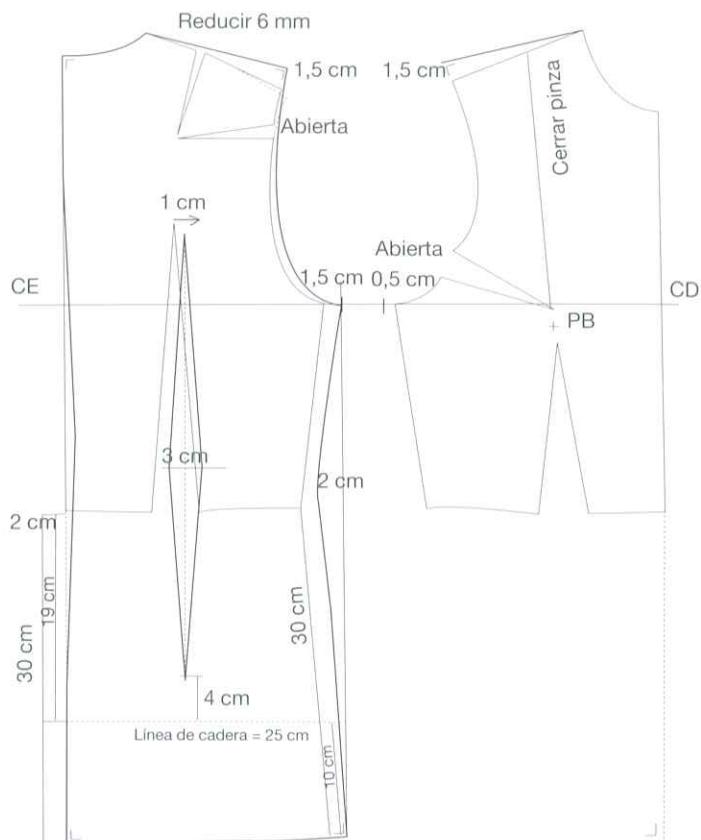


Pinzas laterales traseras conservadas según el bloque del cuerpo (las pinzas del busto se conservan en la posición del bloque básico).



Pinzas laterales traseras movidas y con un nuevo tamaño (pinzas en una nueva posición).

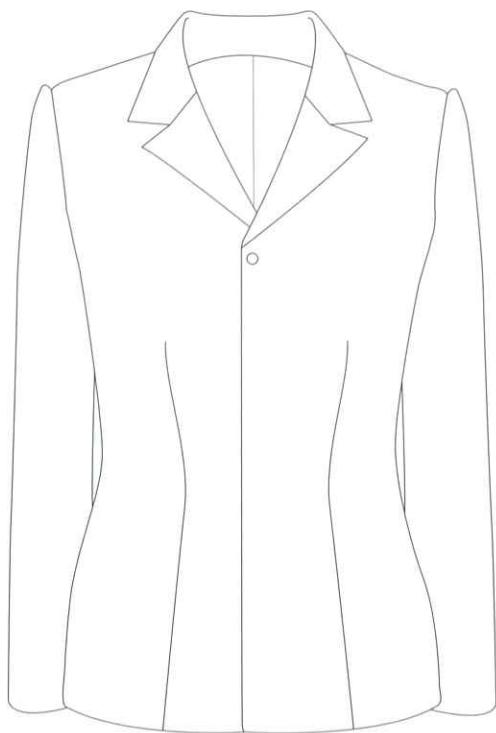
- Mueva el extremo superior de la pinza aproximadamente 1 cm hacia la costura lateral. Al mismo tiempo, baje su parte superior en 1 cm. Trace una línea vertical desde ese nuevo punto hasta llegar a 4-5 cm por encima de la línea de la cadera. Reduzca el ancho de la pinza (pasa de 4 cm a 3 cm) midiendo 1,5 cm a cada lado de la línea vertical. Dibuje la pinza. Se trata de conseguir algo más de tolerancia para la cintura de la chaqueta, ya que es una pieza exterior.



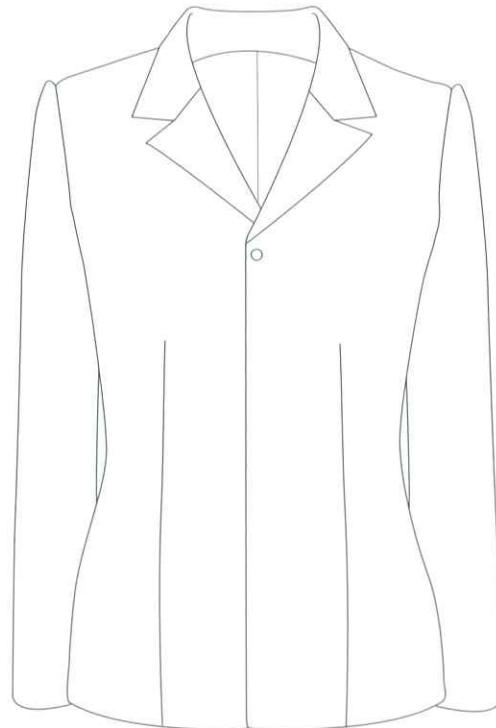
Paso 8

Mover las pinzas delanteras laterales y dibujar la sisa

De manera similar a las pinzas traseras laterales, las delanteras laterales también mejorarán estéticamente si se mueven.



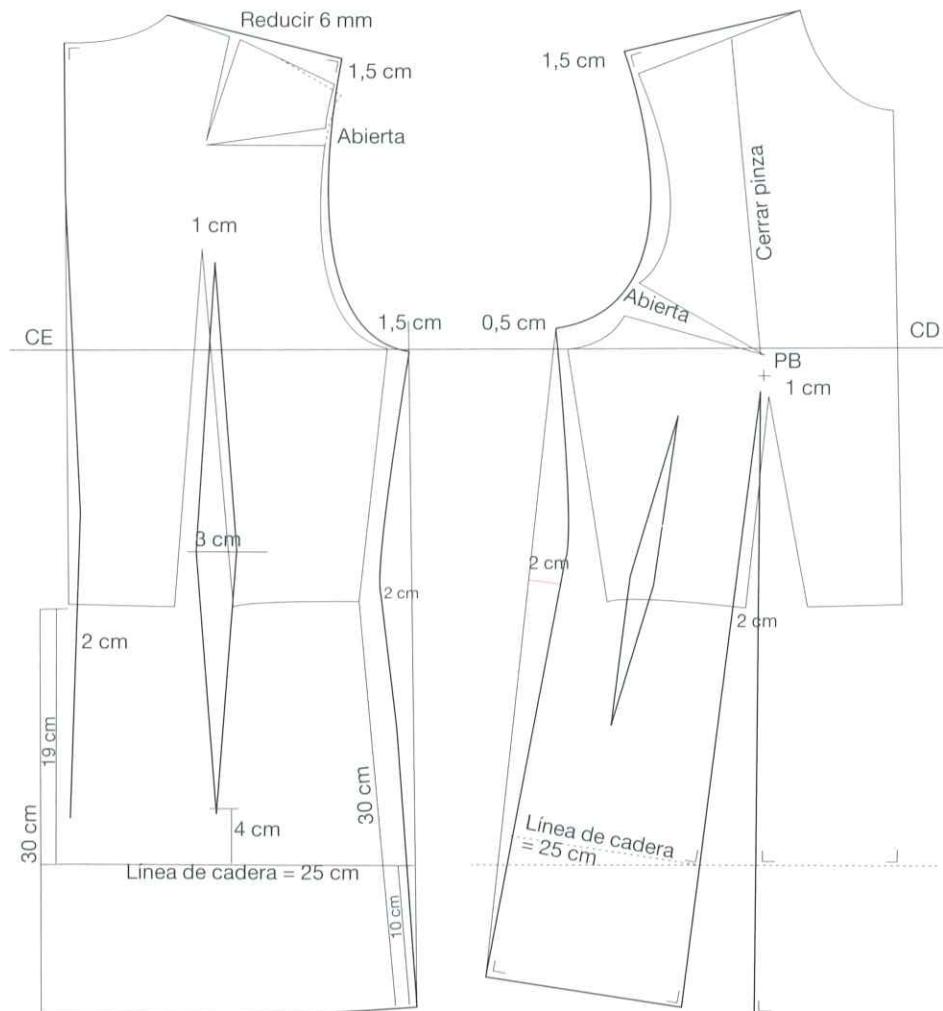
Pinzas delanteras laterales según el bloque del cuerpo (las pinzas del busto se conservan en la posición del bloque básico).



Pinzas delanteras laterales movidas y con un nuevo tamaño (pinzas del busto en una nueva posición y rectas).

(Consulte los diagramas de la página siguiente)

- Mueva la parte superior de la pinza delantera lateral 1 cm hacia la costura lateral. Al mismo tiempo, baje su parte superior en 1 cm. Vuelva a dibujar una linea vertical desde la parte superior de la pinza, esta vez llegando hasta el bajo. Reduzca el ancho de la pinza para pasar de 4,5 cm a 2 cm en el nivel de la cintura.
- Amplíe la pinza hasta el bajo dibujando dos líneas exactamente iguales. Redibuje el bajo trazando líneas a 90° a ambos lados de la pinza. Ésta no se reduce a un punto del delantero, como se hace en la espalda, porque el delantero de la chaqueta es más plano que la espalda.
- Después de eliminar tela de las caderas en esa pinza, es importante comprobar y ajustar, si es necesario, la medida de la cadera en la costura lateral. Sitúe la linea de la cadera al mismo nivel que en la espalda (en este caso, a 10,5 cm del bajo). Mida el ancho del delantero, excluyendo la pinza (en este caso debería ser de 25 cm).
- Dibuje una linea recta desde la cadera en la costura lateral hasta el nuevo punto bajo el brazo. Mida 2 cm hacia el centro delantero desde dicha linea y traza la costura lateral desde el punto bajo el brazo hasta el bajo, creando la curva de la cintura con una para cadera. Vuelva a medir la costura lateral delantera, que debería ser exactamente igual que la trasera. Es posible solucionar cualquier discrepancia entre las dos haciendo que la sisa delantera sea más corta que la trasera. Para ello se levanta el punto bajo el brazo o se reparte la diferencia entre el largo de la sisa y el bajo.
- Dibuje la sisa delantera con una regla para sisas.
- Por último, añada una pinza de 2,5 cm hacia la costura lateral para ajustar mejor la prenda. También puede añadir pinzas laterales o delanteras extras en la fase de prueba.



Posición del cuello

Cuanto más larga sea la extensión desde el cuello hacia los hombros, más cerca quedará el cuello de la prenda del cuerpo. Un cuello convertible tiene muy poca o ninguna extensión, de manera que se asienta plano sobre los hombros. Una chaqueta, en cambio, tiene una extensión de 1,5-3 cm desde el cuello a los hombros, de manera que queda más arriba.

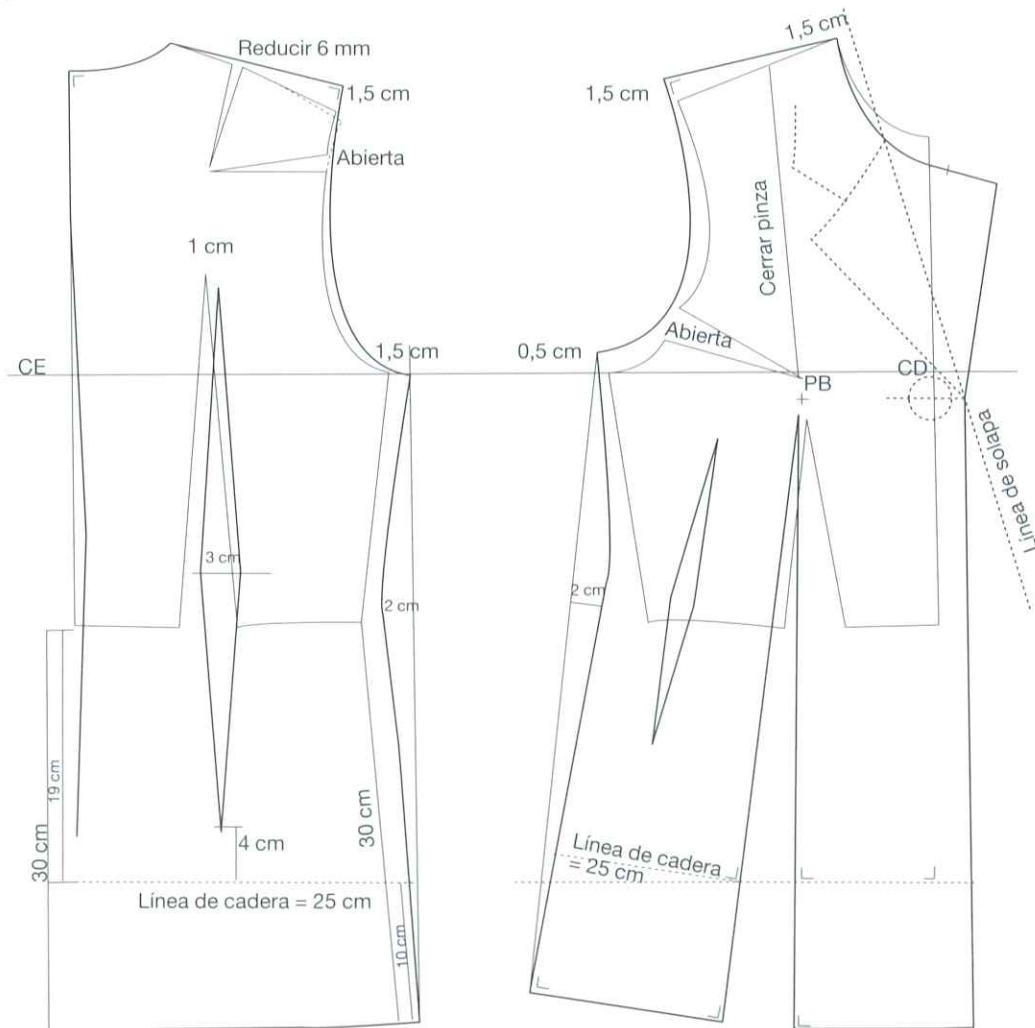


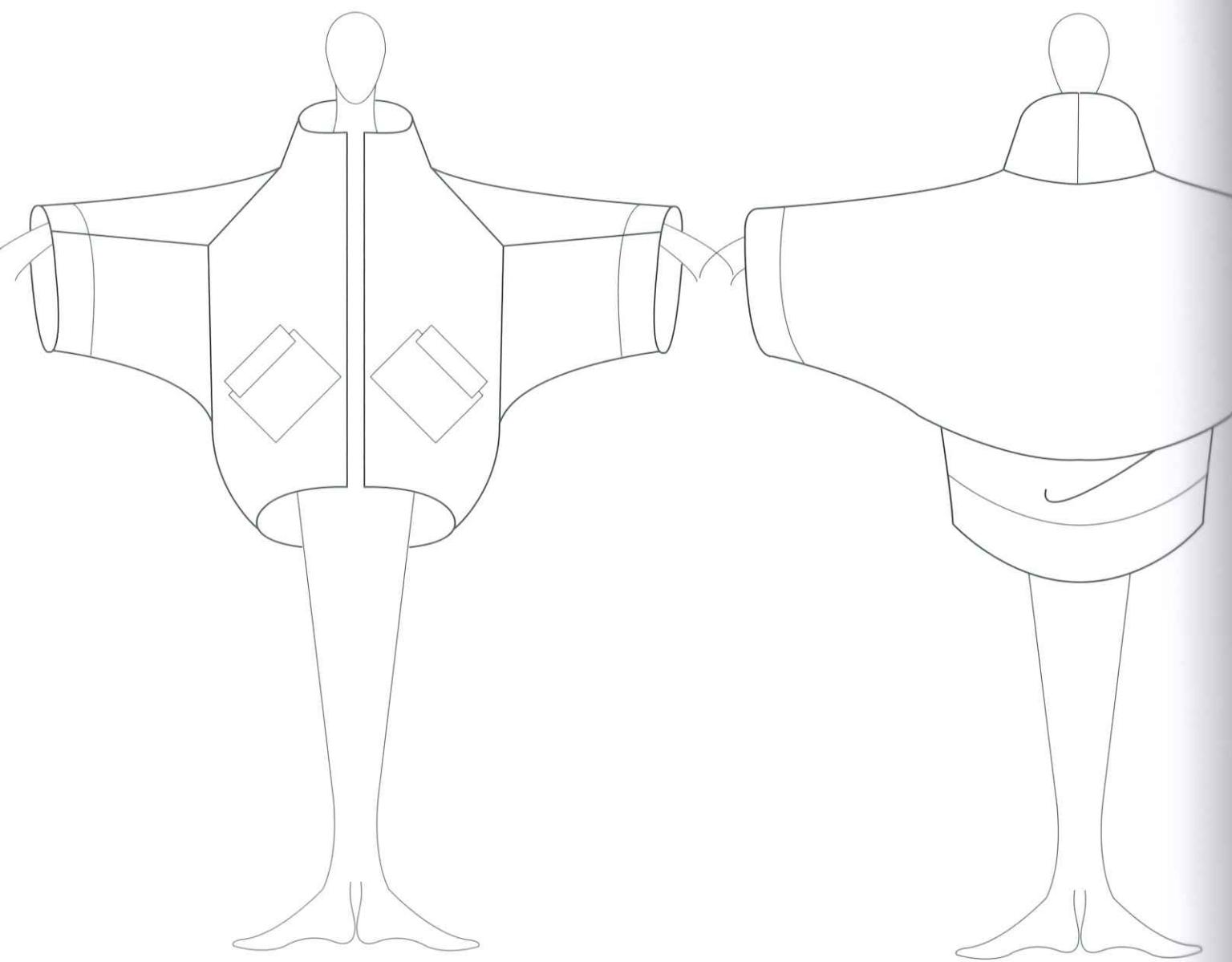
La línea donde empieza el cuello de una chaqueta (superior izquierda y centro) se encuentra más cerca del cuello que la de uno convertible (superior derecha), que queda plano sobre los hombros.

Paso 9

Ajustar la línea delantera del cuello/línea de la solapa

- Cree la extensión de la tapeta añadiendo 2,6 cm al centro delantero (la mitad del diámetro de un botón 50 L más 1 cm).
- Calcule el punto donde empieza el cuello. Para ello, sitúe la posición del primer botón nivelado con la posición del busto (la posición estándar para una chaqueta de tres botones; si se trata de una chaqueta de un botón, éste quedará al nivel de la cintura). Es la posición del punto donde empieza el cuello. Márquela con una línea de puntos horizontal.
- Continuando desde la línea hacia afuera partiendo del hombro, marque un punto a 1,5 cm del punto del cuello situado entre los hombros. Trace una línea de puntos desde la marca hasta el punto donde empieza el cuello. Es la línea en la que la solapa se abre desde el delantero de la prenda.
- Desde la posición de la línea de la solapa, dibuje la forma de esta última y la parte superior del cuello; utilice para ello líneas de puntos. Repita la forma de la solapa siguiendo la línea hasta completar el cuello delantero y el borde delantero de la chaqueta.
- La hechura de la parte superior del cuello será la misma que para el cuello convertible (véase pág. 161).
- Marque la posición del primer botón (dibújelo a tamaño real en la tapeta), así como la de la línea del centro delantero y de la línea de la solapa.

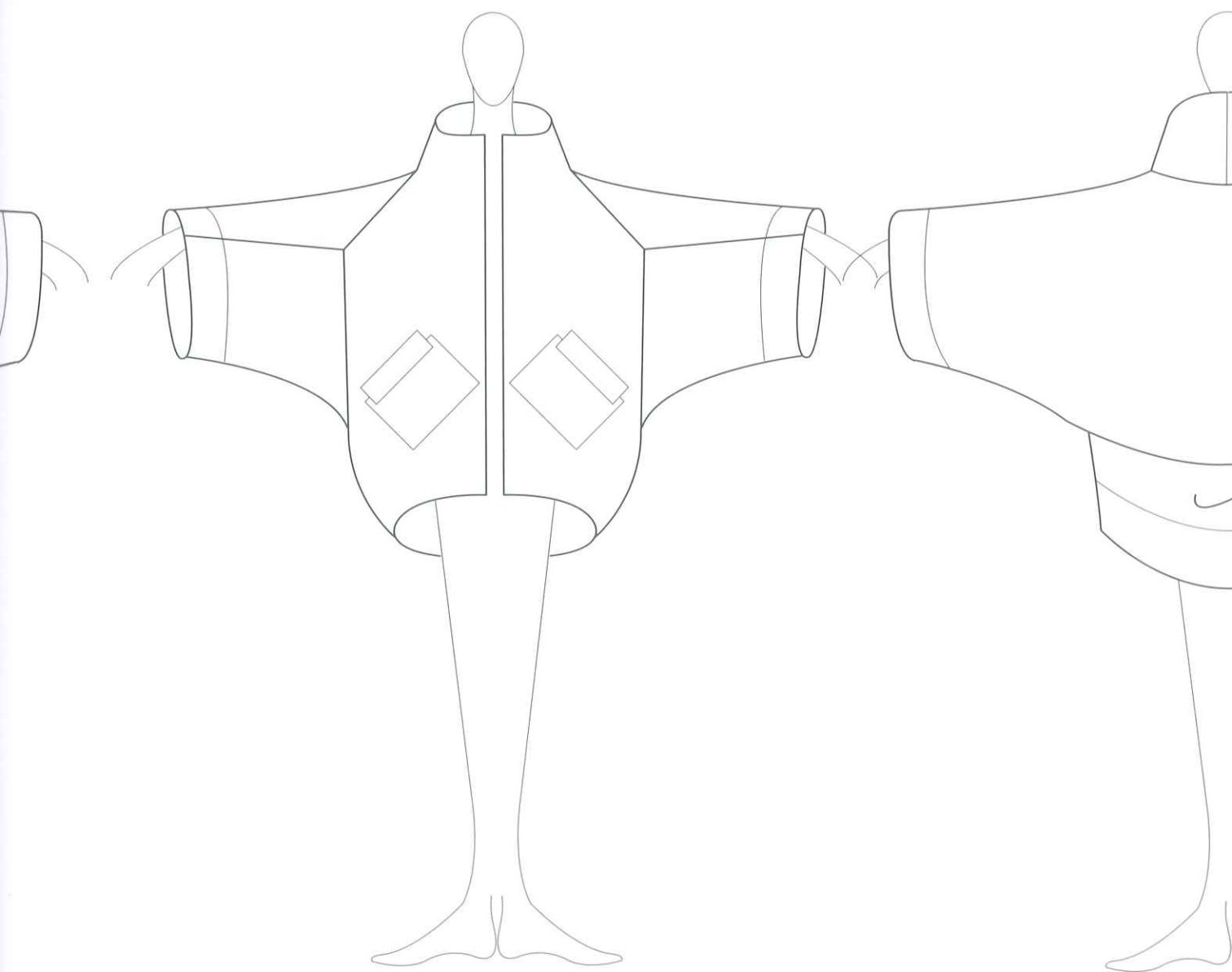




CAPÍTULO 6:

IDEAS

INSPIRADORAS



El diseñador de moda toma las ideas y los conceptos iniciales y los transforma en prendas deseables con métodos innovadores e interesantes. Las fuentes de inspiración de que dispone un diseñador de moda y las direcciones que puede adoptar son casi ilimitadas: explorar siluetas, contrastar colores, reinventar referencias históricas, introducir nuevos largos, combinar texturas inusuales, introducir estampados, distorsionar las proporciones, agrandar o reducir detalles... La lista de posibilidades es infinita.

La tarea del patronista consiste en convertir las ideas del diseñador en prendas llevables, y puede hacerlo utilizando casi el mismo enfoque que el diseñador: tomando el bloque básico, entendiendo su funcionamiento y adaptándolo de maneras igualmente ilimitadas.

En este capítulo veremos algunas habilidades de patronaje básicas, pero igualmente interesantes, que se basan en una combinación de geometría, ampliación, imágenes reflejadas y repetición, así como en bloques básicos. Veremos que el patronaje no tiene que ser complicado, y que en ocasiones el enfoque adoptado puede inspirar un resultado creativo de la manera más sencilla.

Las prendas que veremos han sido diseñadas por Lo and Cabon, una empresa de diseño formada por el autor de este libro y Darren Cabon para explorar nuevas formas a través del patronaje y del dibujo (con el primero como principal inspiración). El enfoque es minimalista, pero también incluye la vertiente intelectual de la arquitectura del vestido que se adopta a través del patronaje. Las prendas que siguen a continuación no demuestran un «truco» o una «habilidad» particular para crear un patrón en papel, sino la esencia del patronaje en su conjunto: en definitiva, el proceso de pensamiento.

A PIECE OF STRING

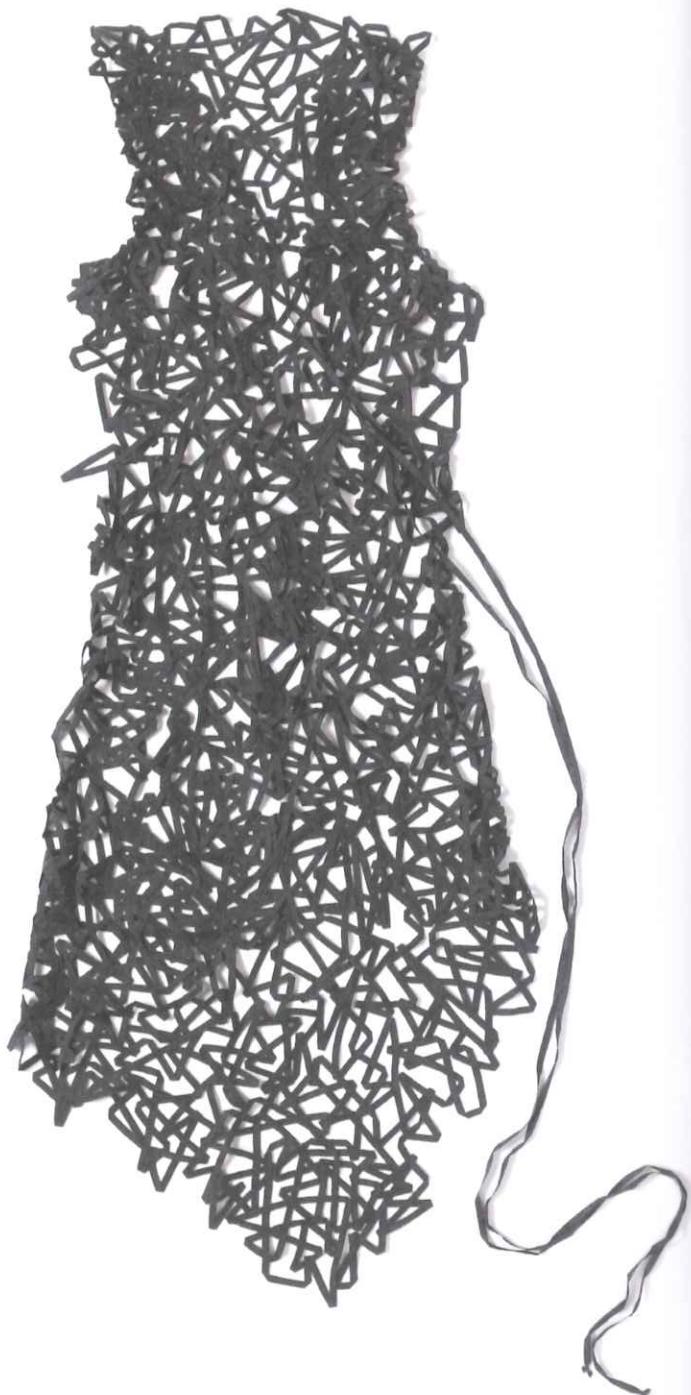
A Piece of String es una prenda de la colección de 1995, Wearing the Cloud, compuesta por vestidos de noche y de boda para hombre y mujer. La colección se creó en tonos azules, desde azul marino hasta azul claro, y en blanco, tomando como inspiración los colores del cielo. Para imitar la calidad etérea de este último, la colección se confeccionó en seda y telas con mezcla de seda.

El concepto de A Piece of String fue utilizar telas imitando el tejido de punto. El resultado es un encaje único que oculta el cuerpo de un modo similar a un velo de novia.

A Piece of String pretendía combinar las cualidades de la tela y el tejido de punto a partir de una pieza de tela que recordaba a un hilo, doblada y retorcida siguiendo un motivo aleatorio, y asegurando cada intersección del patrón con una costura a mano o a máquina. Cuando se estira la pieza, las zonas entre las intersecciones se distorsionan, como si se tratase de una prenda de punto.

El velo de encaje de A Piece of String es, en realidad, una pieza con cuello delantero alto que se sujetó en las orejas. Cuenta con un bajo asimétrico y se ata en la espalda con dos tiras (cada una de las cuales es el extremo de la tira completa).

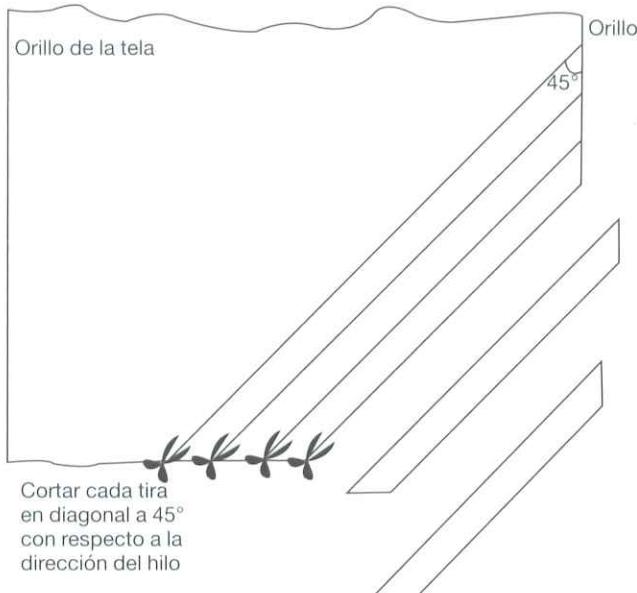
La prenda base es un sencillo vestido blanco con cuello mandarín confeccionado con una doble capa de seda Habotai. El diseño pretende realzar la comodidad de la persona que lleva la prenda al tiempo que le aporta cierto aire de lujo.



MATERIAL

La tela empleada fue seda Habotai, una tela fuerte y delicada a un tiempo, lisa por naturaleza y fácil de cortar, coser y planchar.

Para crear el hilo continuo, la seda se cortó y se dobló en tiras al bies que después se unieron para crear una tira continua de unos 30 m de largo. Las tiras al bies se cortaron en un ángulo de 45° con respecto a la dirección del hilo.

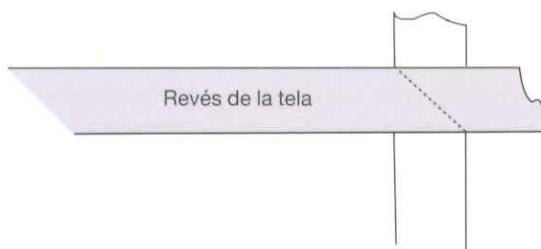


Cortar cada tira en diagonal a 45° con respecto a la dirección del hilo.

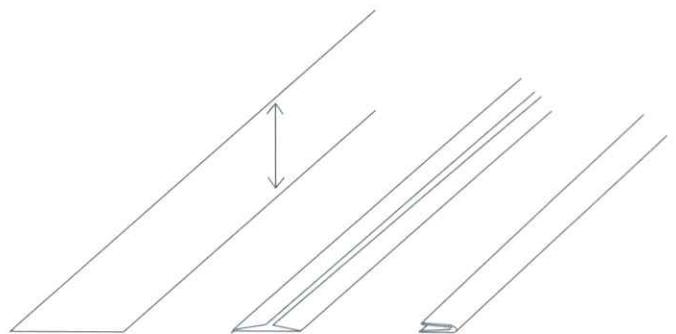
Cada tira de tela se une después con una costura diagonal a 45° para mantener la ligera elasticidad de la tira al bies.



Con los derechos juntos, cosa una costura diagonal a 45°.



Las tiras al bies se pueden confeccionar a mano utilizando un ribeteador industrial combinado con una máquina de coser en plano, o bien con un simple ribeteador manual.



Los lados de cada tira pueden doblarse hacia el interior a mano. A continuación, se dobla la tira por la mitad y se cose en toda su longitud.



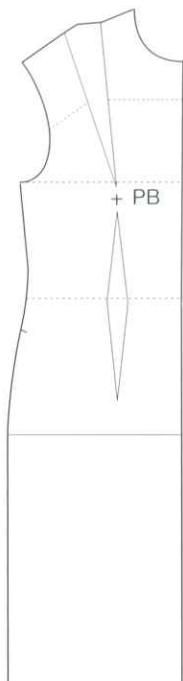
Los fabricantes suelen instalar un ribeteador junto a la máquina de coser en plano. La tira al bies pasa por el ribeteador, se dobla y se cose al mismo tiempo.



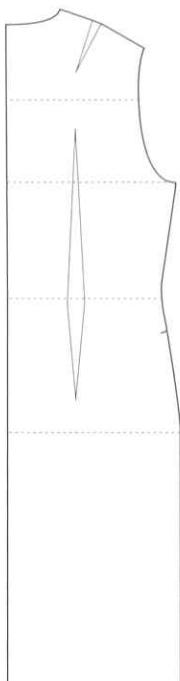
También se puede utilizar un ribeteador manual.

Paso 1**Dibujar un bloque de vestido**

Utilice una tabla de tallaje o un conjunto de medidas personales y dibuje un bloque de vestido de una pieza.



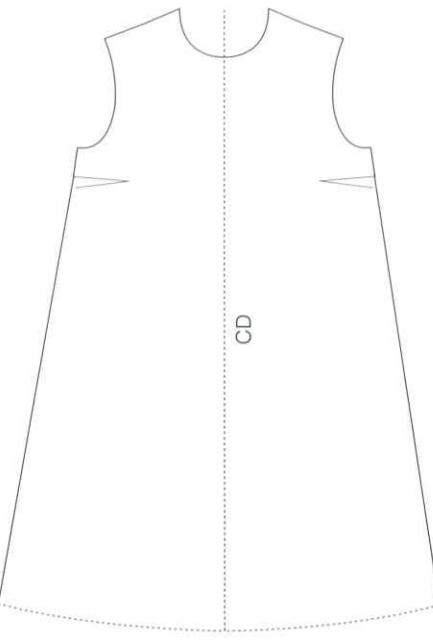
Delantero



Espalda

Paso 3**Crear el patrón delantero completo**

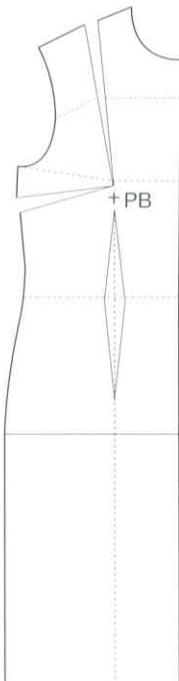
Dado que el delantero de la prenda tiene el bajo asimétrico, es preciso trabajar con una sola pieza de patrón y no con media. En esta fase, por tanto, tiene que repasar el contorno del patrón y crear una imagen reflejada al otro lado de la línea del centro delantero.



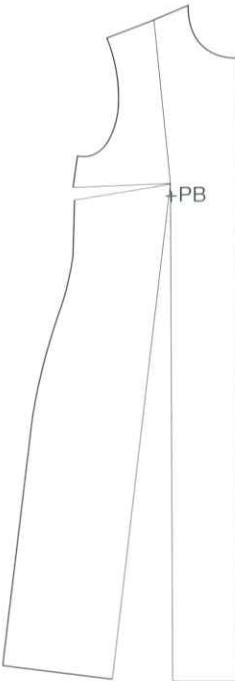
Delantero

Paso 2**Mover las pinzas del delantero**

Cierre la pinza del hombro y redistribuya parte del margen para crear una pequeña pinza lateral en el busto y la otra parte para crear una que se prolongue hasta el bajo. De ese modo, se consigue una forma acampanada.



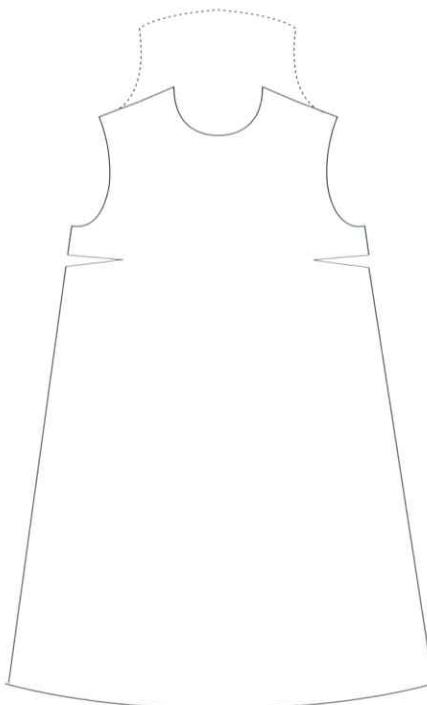
Delantero



Delantero

Paso 4**Crear el cuello delantero**

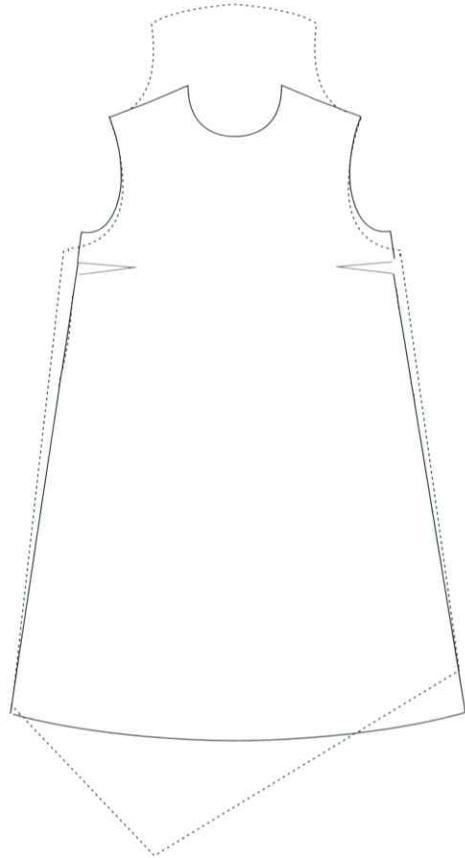
Para crear el velo, ensanche el cuello a la altura de los hombros de manera que el ancho del velo coincida con el de la cara medida de oreja a oreja. A continuación, eleve el cuello hasta que quede nivelado con la parte superior de las orejas.



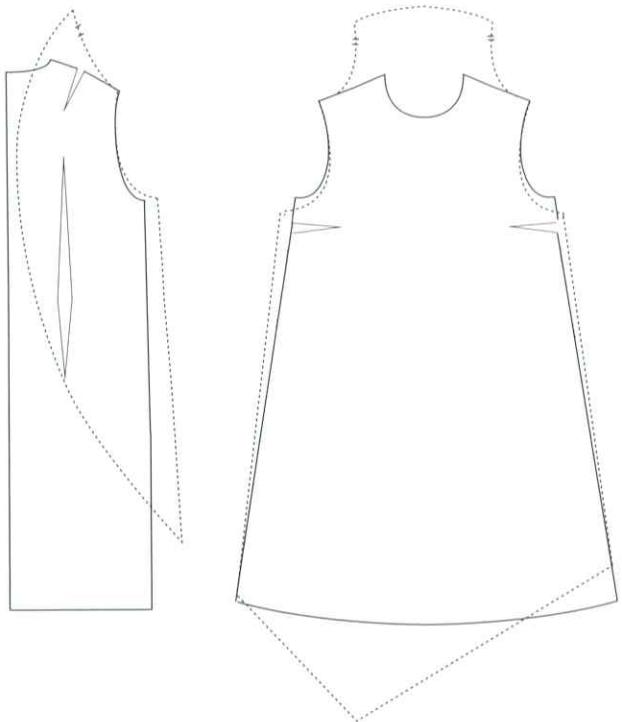
Paso 5**Bajar la sisa y crear el bajo asimétrico**

Dado que se trata de una prenda exterior, no debe quedar demasiado ceñida. Además, queda abierta por la espalda. Baje 3 cm la sisa y aumente 4 cm el busto (2 cm por cada lado).

Calcule el largo de la prenda en el punto más bajo del dobladillo asimétrico. Desde las costuras laterales, que deben quedar justo por encima de la rodilla, trace el bajo asimétrico. Recuerde que el punto más bajo se encuentra a la derecha cuando se lleva puesta la prenda.

**Paso 6****Crear el patrón de espalda**

Como ha hecho para el delantero, eleve el cuello entre los hombros al nivel de la parte superior de las orejas. Marque un punto de abertura a 3 cm del cuello, hacia abajo, siguiendo la costura: es la abertura para las orejas, desde donde se cuelga el velo. Baje la sisa 3 cm de modo que coincida con la nueva medida de la sisa delantera. Ajuste la costura lateral de manera que quede del mismo largo que la lateral delantera. Desde el punto más alto del cuello, trace la línea de la abertura trasera, curvándola hacia la costura lateral (que se acampaña para coincidir con el delantero). Asegúrese de que las dos costuras se encuentren en el centro de espalda, en un punto nivelado con la sisa para el cierre.

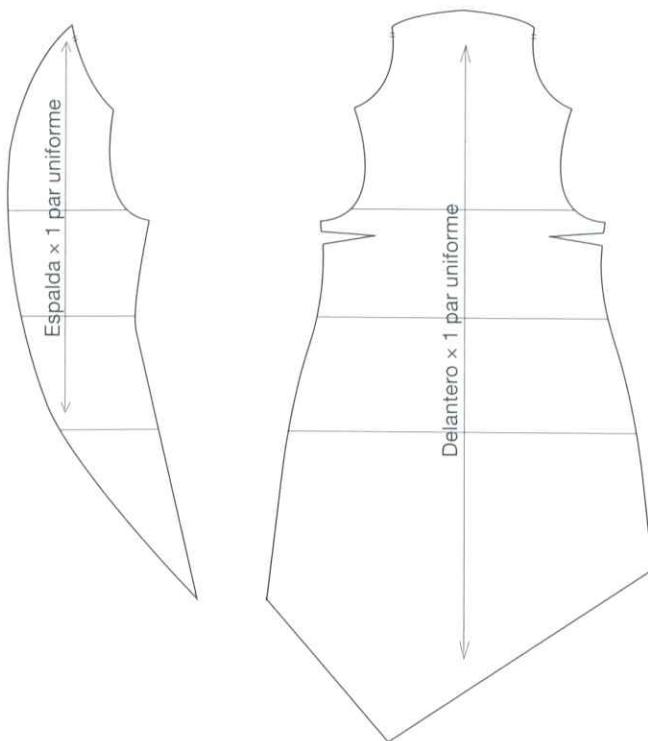
**Paso 7****Realizar una prueba de la prenda**

Prepare un prototipo para probar la forma y el ajuste. Al tratarse de una prenda ligera, confeccionada con seda, la tela más adecuada para la glasilla sería una organza de seda ligera o gasa.

Paso 8

El patrón en papel

Una vez terminada la prueba, realice el patrón en papel.



HECHURA

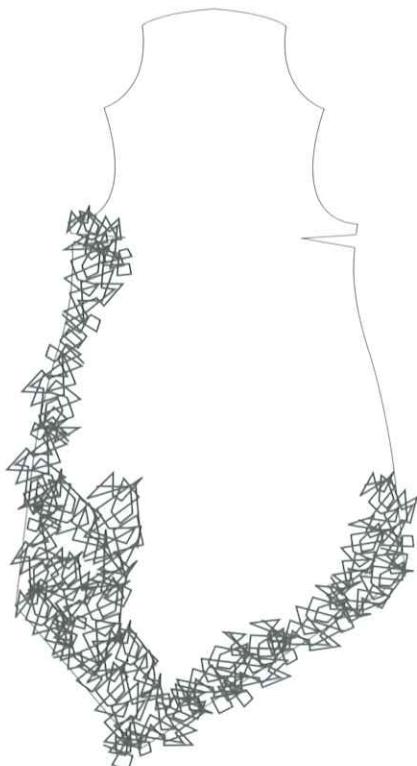
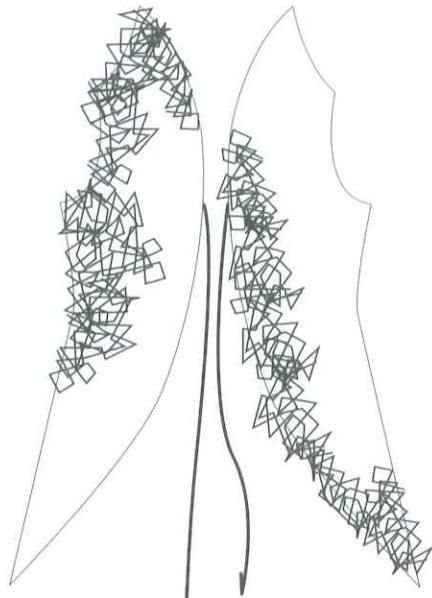
El patrón en papel definitivo se emplea como plantilla para confeccionar la prenda de «encaje».

Con los 30 m de tira cosida al bies, trabaje el delantero y las dos piezas traseras por separado (la tira, por tanto, no es continua en sentido estricto).

Cree una red de líneas en zigzag, cruzándolas una y otra vez. Cosa a mano cada punto donde se cruzan las tiras. Deberá tener en cuenta lo siguiente:

- La densidad del patrón es aleatoria, pero si la red es demasiado grande, la seda podría no mantener la forma, y si queda muy apretada, el bies empezará a ponerse rígido y perderá elasticidad.
- La red debe ser especialmente densa en las costuras laterales y de los hombros, así como en las pinzas, para que queden fuertes y permitan coserlas a mano.
- Debe dejar una pieza larga de tira a cada lado del centro de espalda para atar la prenda.

Por último, hilvane las pinzas, las costuras laterales y las de los hombros con un hilo de un color que contraste; termine cosiendo las costuras a mano.



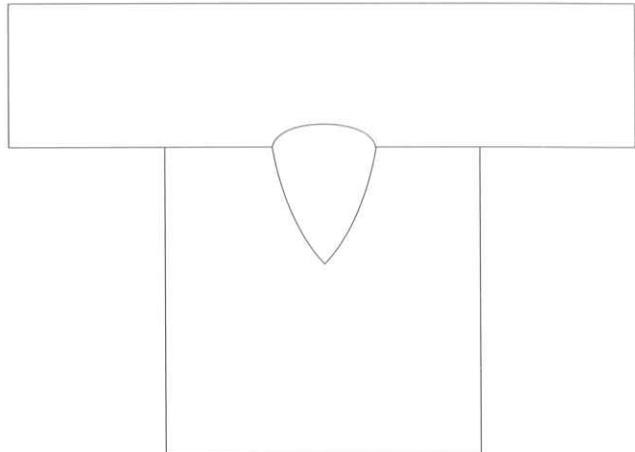
EL ABRIGO T

El concepto de este proyecto surgió del alfabeto, y la letra «T» nos la sacamos literalmente de la manga. Permitir que el destino intervenga de esta manera y explorar los caminos que se abren pueden llevar a formas interesantes y técnicas de patronaje nuevas e innovadoras.

La «T» ofrece una silueta obvia para la prenda. La barra horizontal de la letra forma las mangas, y la vertical corresponde al cuerpo. La línea del cuello se sitúa en el centro, donde se cruzan las dos barras. Desequilibrar el delantero y la espalda de la prenda de este modo suponía romper todas las reglas del patronaje, pero el resultado fue una forma interesante.

MATERIAL

El abrigo se confeccionó con diferentes telas para las colecciones primavera/verano y otoño/invierno. Cada tela cambiaba el carácter de la prenda, demostrando que la elección del tejido es tan importante como la habilidad en el patronaje. Para la colección primavera/verano se presentó el abrigo T como un abrigo de noche confeccionado con organza de raso de seda planchada, ligeramente brillante; en gasa laminada pasó a ser una gabardina holgada. Para el mercado europeo, la colección otoño/invierno incluyó versiones en imitación de cuero y en seda Habotai bordada y acolchada, que aportaba un carácter cálido al glamour de una silueta propia de la década de 1930.

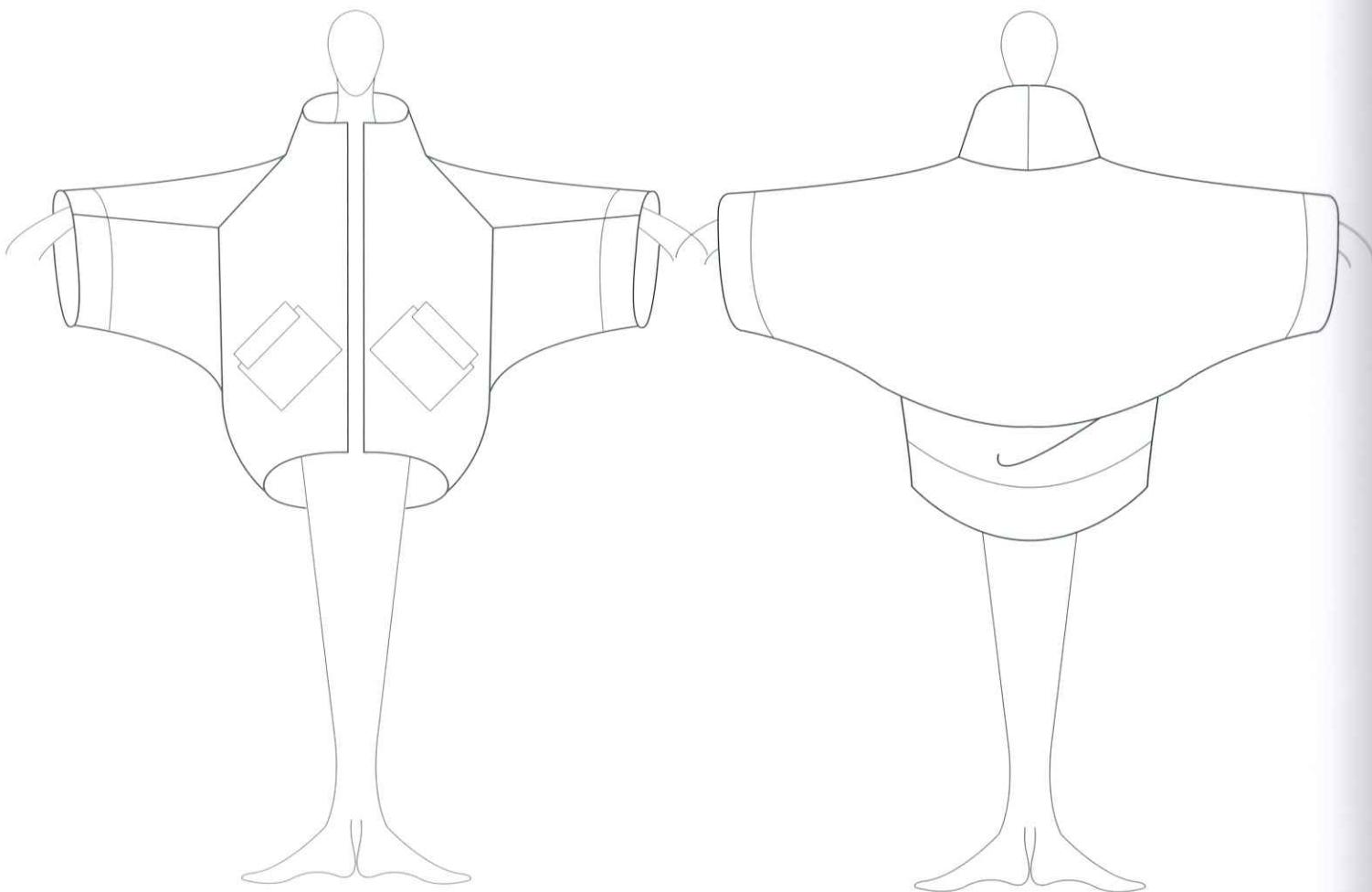


El abrigo T en organza de seda (izquierda) y en gasa laminada (superior).

PATRÓN Y HECHURA

Las mangas del abrigo T consisten en un simple tubo de tela abierto por ambos extremos. Pueden ser tan anchos o tan estrechos como se desee. El cuerpo del abrigo puede ser recto o se le puede dar forma con pinzas.

Con la línea del cuello en el centro, el equilibrio de la prenda se altera. Cuando se lleva puesto, el abrigo cae automáticamente hacia la espalda y el exceso de tela cuelga desde el centro de los omóplatos hasta el nivel de la cadera, con lo que se crea una forma extraña. Para compensar el hecho de que el bajo se levanta por delante, es posible alargar el centro delantero de la prenda en 5 cm más.



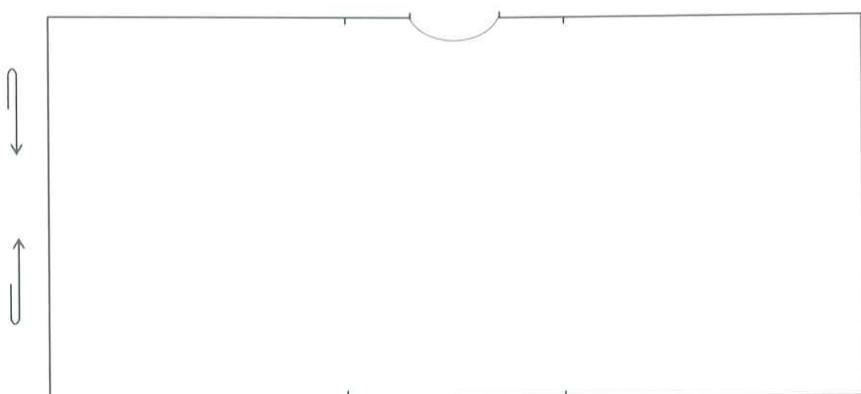
Delantero y espalda del abrigo T. Las imágenes muestran cómo se levanta el bajo por delante debido a la posición poco convencional del cuello, con el consiguiente exceso de tela en la espalda.

Paso 1

Dibujar las mangas

Empiece calculando el largo y el ancho de las mangas. El largo es la medida de muñeca a muñeca con los brazos estirados. El ancho es el del tubo; es preciso que no sea demasiado estrecho porque la esencia de esta prenda es su forma excepcionalmente holgada. Dibuje un rectángulo con las medidas.

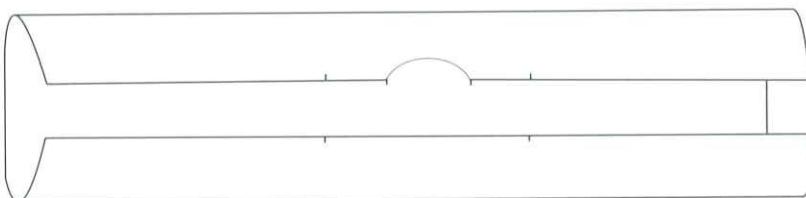
Para identificar la posición de las mangas, los hombros y el cuello, se marcan unas muescas en el rectángulo. Empiece por medir y marcar el largo de las mangas desde la muñeca hasta el punto situado al final de los hombros/bajo el brazo. A continuación, marque la posición de la parte trasera del cuello en el centro de uno de los lados largos. Debe ser de aproximadamente 16-18 cm de ancho y 1,5-2 cm de profundidad. Con esas medidas, dibuje una curva de manera que el cuello se asiente cómodamente en el centro de espalda.



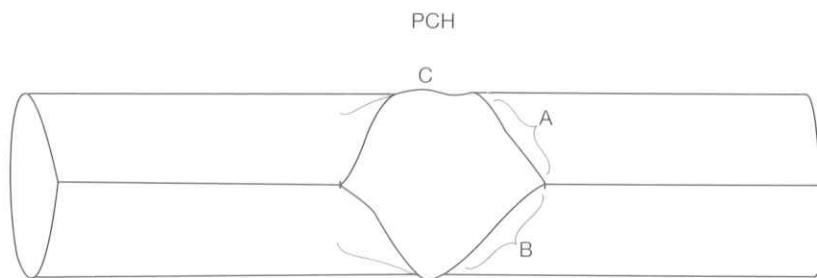
Paso 2

Confeccionar las mangas

Corte las mangas y doble el tubo por la mitad; una los lados desde la muñeca hasta las muescas que representan los hombros y el punto situado bajo el brazo.



El extremo abierto de la parte superior del tubo se unirá al cuerpo principal del abrigo desde el hombro hasta el cuello. El extremo abierto de la parte inferior se coserá desde el final de los hombros/bajo el brazo y siguiendo la espalda del cuerpo, cerca de la cintura.



Paso 3

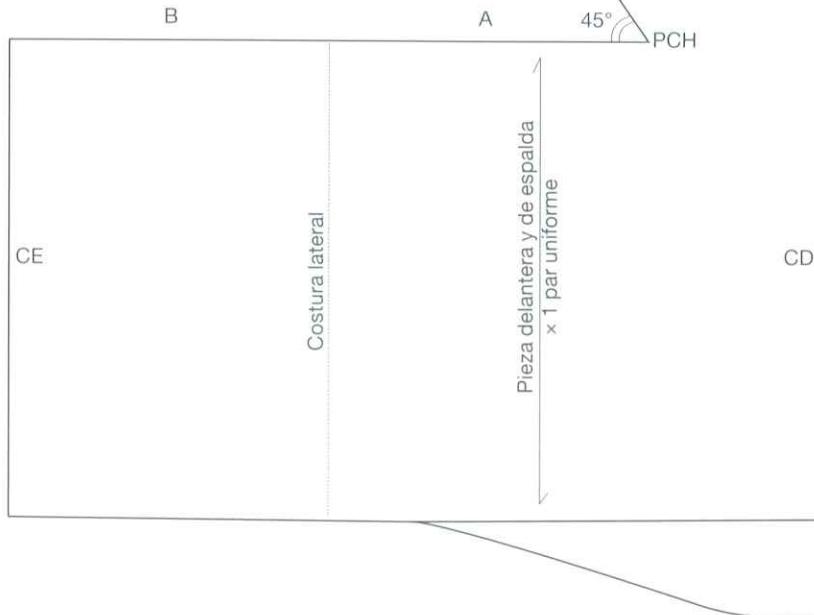
Dibujar el cuerpo delantero y el de espalda

Dado que se trata de una prenda muy holgada, el cuerpo también se dibuja a partir de formas geométricas, no con un bloque.

De nuevo, empezamos dibujando un rectángulo, tomando las medidas del tubo creado para las mangas. En este caso, dibuje sólo medio patrón, desde el centro delantero al de espalda.

El largo del rectángulo se calcula añadiendo la medida del largo de hombros desde el punto del cuello situado entre éstos, en la muesca del tubo de la manga (A), hasta la mitad de la medida tomada entre las dos muescas de la espalda del abrigo (B). La muesca donde se encuentran A y B es la costura lateral de la prenda. La medida desde A hasta el centro delantero depende del diseño final, ya que se trata de una prenda de gran tamaño.

Para crear el cuello, mida la mitad del largo del cuello trasero (C). Dibuje una línea con esa medida a 45° con respecto a la parte superior del rectángulo, en el punto del cuello situado entre los hombros. A continuación, dibuje un cuello grande.

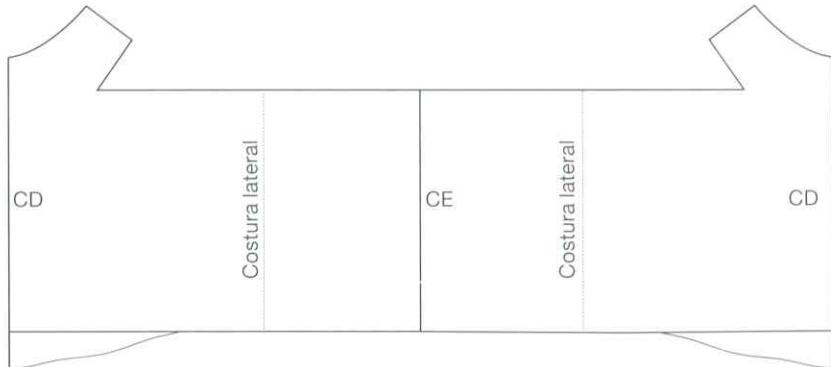


El patrón, poco convencional, cuenta con un centro delantero y uno de espalda, costuras laterales, mangas, cuello y costura de hombros.

Paso 4

Cortar la tela

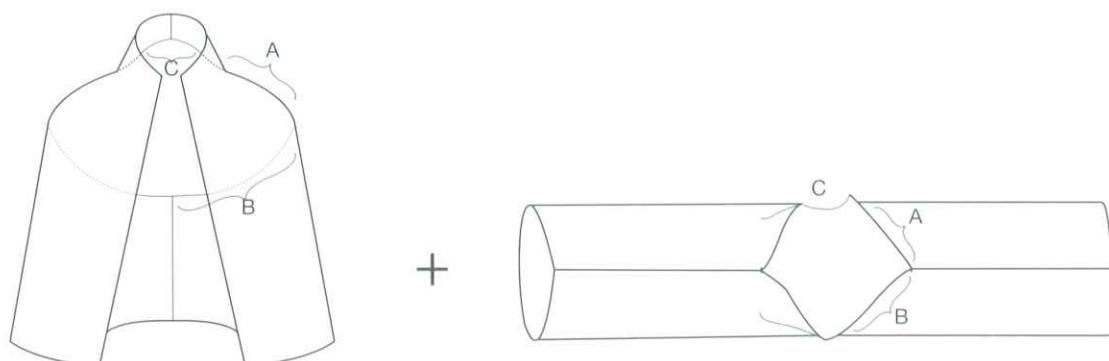
Corte un par de tela y cosa la costura del centro de espalda y la del centro posterior del cuello. Así se obtiene una costura casi circular a la que podrá ensamblar el tubo de las mangas.



Paso 5

Unir las mangas al cuerpo

Une las mangas al cuerpo haciendo coincidir las muescas de aquéllas con las costuras laterales. Cosa la costura circular.



EL BIAS TUBE

La mayoría de las prendas que llevamos hoy en día tienen costuras verticales y están cortadas siguiendo la dirección del hilo. Las prendas cortadas al bies también tienen, en general, costuras verticales, pero dado que la tela se da y regresa a su sitio por la tensión del pie de la máquina cuando se cosen las costuras, éstas tienden a ser onduladas.

El concepto del Bias Tube («tubo al bies») consiste en crear una prenda al bies sin costuras onduladas. Para conseguirlo, las costuras de la prenda son diagonales, o en espiral, pero se cosen siguiendo la dirección del hilo. La prenda en sí misma funciona al bies y, por tanto, posee cierta elasticidad y la tendencia a pegarse al cuerpo.



Por su corte al bies, el vestido es flexible y posee la capacidad de expandirse y contraerse para ajustarse a las curvas del cuerpo cuando se lleva puesto.

Transferir costuras rectas a una en espiral

Para transferir costuras rectas a una en espiral, existen algunas normas y limitaciones que todo patronista debe respetar:

- Las costuras laterales originales de la prenda deben ser completamente rectas, sin forma.
- La prenda debe cortarse sin apenas forma.
- El patrón debería carecer de pinzas.
- Una vez cortada la prenda, caerá al bies.
- Por lo general, las prendas cortadas con una costura en espiral funcionan mejor si son de telas ligeras, como gasa o crepé de seda, ya que caen al tiempo que se ajustan al cuerpo. Las telas más pesadas, como el percal o el denim, no caen tan bien.
- Una vez creada la costura en espiral, puede introducir más ajustes con cierres y supresiones en el primer prototipo.



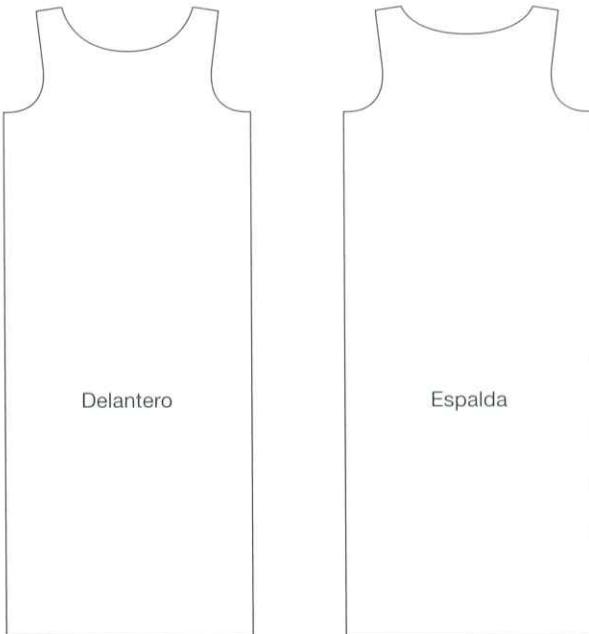
El top de este conjunto de gasa de la colección otoño/invierno 2003 de Lo and Cabon está cortado al bies y se ha cosido con costuras verticales (que, por tanto, se ondulan). La falda, en cambio, también está cortada al bies, pero se ha cosido con una única costura en espiral que queda perfectamente plana por estar cosida siguiendo la dirección del hilo.

EL PATRÓN

Paso 1

Crear el patrón básico recto

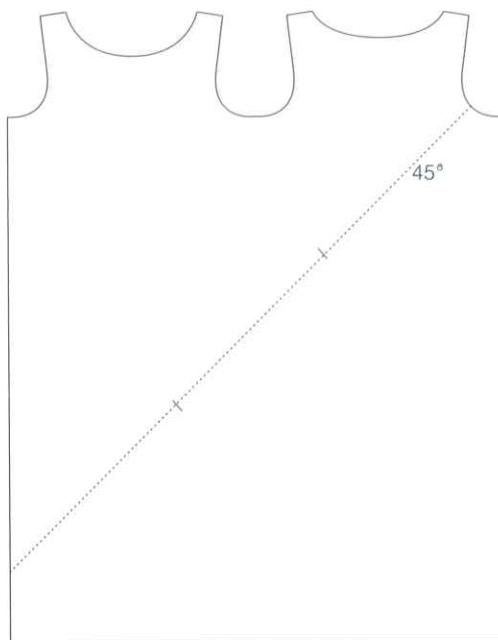
Tome un patrón básico de delantero y espalda para un vestido sin mangas, colóquelos juntos y elimine la forma de las costuras laterales, si la hay.



Paso 3

Dibujar la posición de la costura en espiral

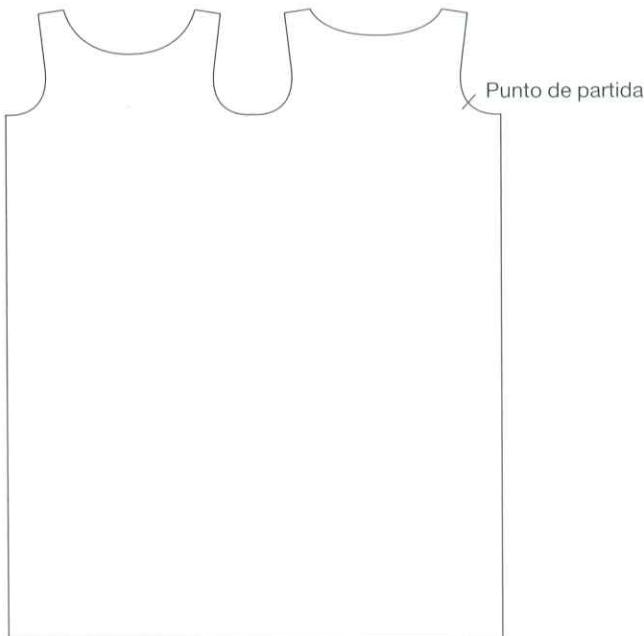
Desde el punto de partida, dibuje una línea de puntos a 45° hasta llegar al otro extremo del patrón. Añada dos muescas en dicha linea.



Paso 2

Unir la espalda y el delantero en la costura lateral

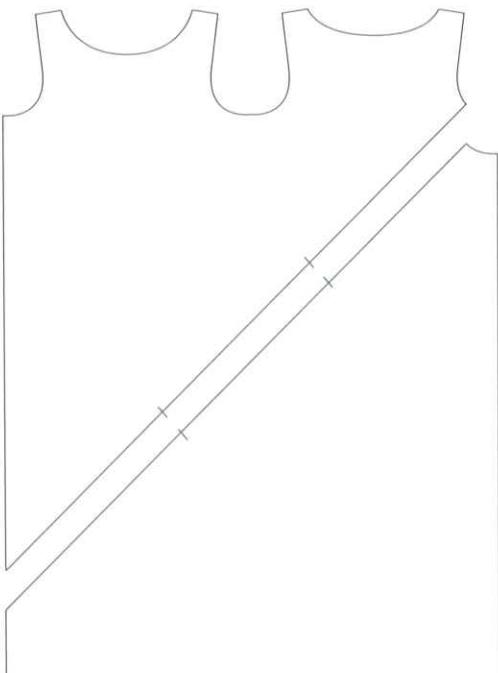
A continuación, une las piezas en una costura lateral con cinta adhesiva o calque el patrón de papel eliminando una de las costuras laterales. Marque la posición en la que empezará la costura en espiral (en este caso, a tres cuartos de la sisa, en la espalda).



Paso 4

Cortar el patrón en dos

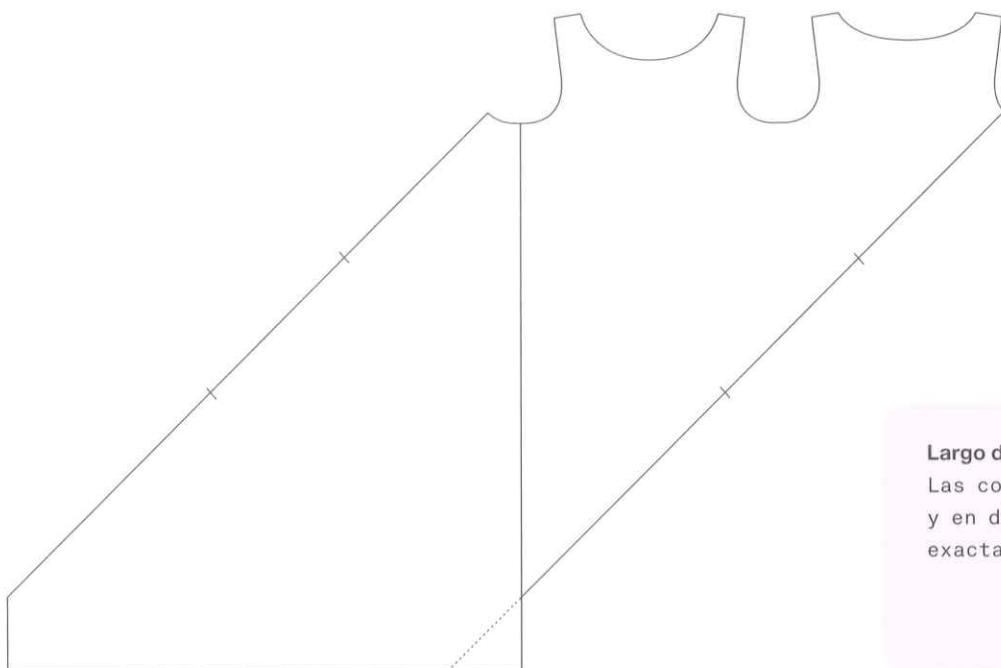
Corte el patrón por la línea de puntos.



Paso 5

Unir las costuras laterales verticales

Mueva el patrón y recolóquelo de manera que las costuras verticales originales queden alineadas.



Largo de las costuras

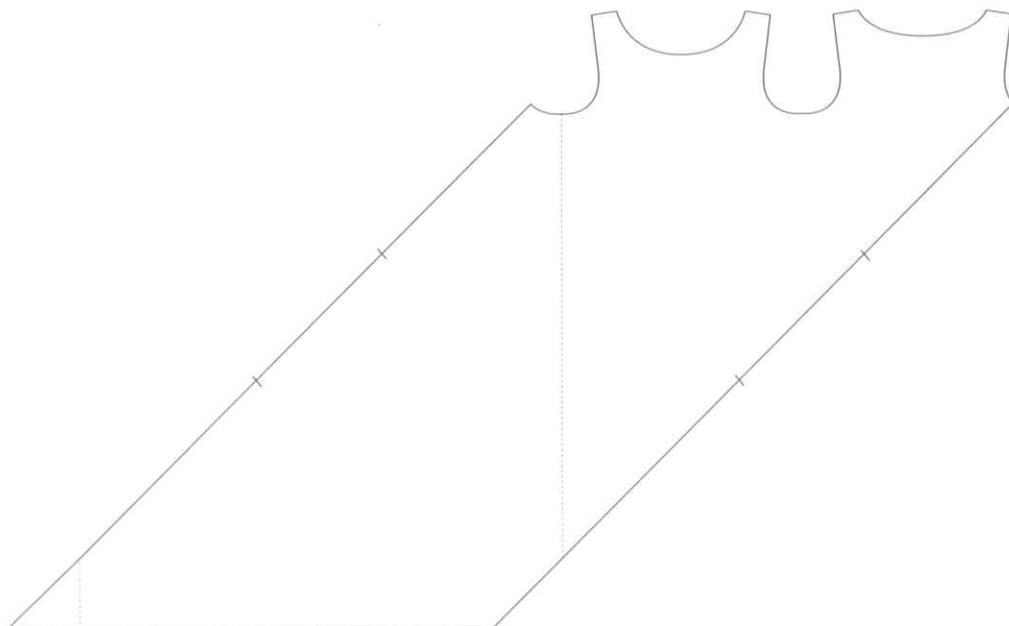
Las costuras paralelas y en diagonal deben medir exactamente lo mismo.

Paso 6

Alargar la nueva costura en espiral

Si las costuras laterales originales coinciden a la perfección, el patrón está listo. Si, en cambio, la prenda es larga, es probable que las secciones se superpongan o que falten en el bajo.

En ese caso, elimine la sección que se superpone y recolóquela para ampliar la costura lateral que se haya quedado corta.

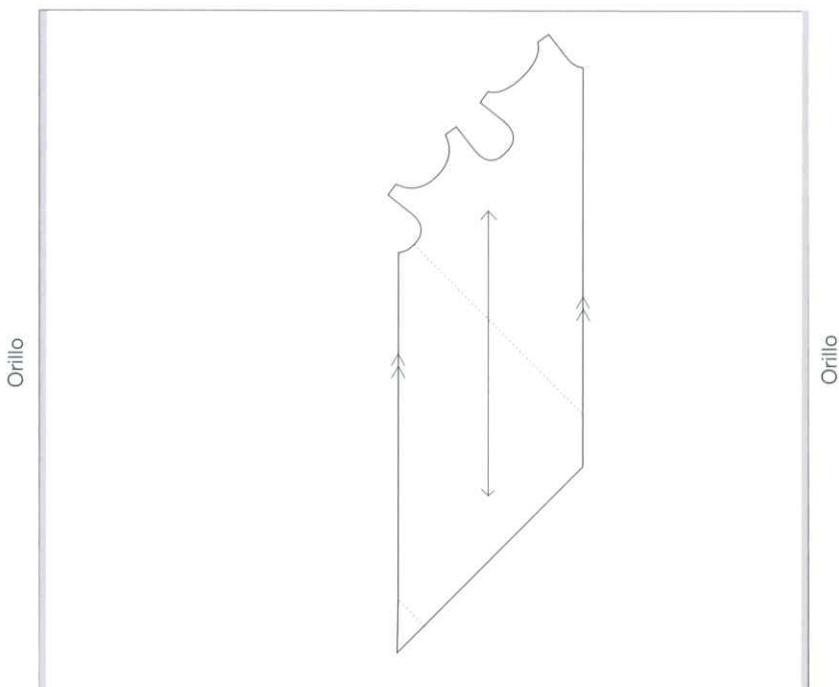


Paso 7**Añadir la dirección del hilo**

Añada la dirección del hilo al patrón (paralela a la nueva costura en espiral).

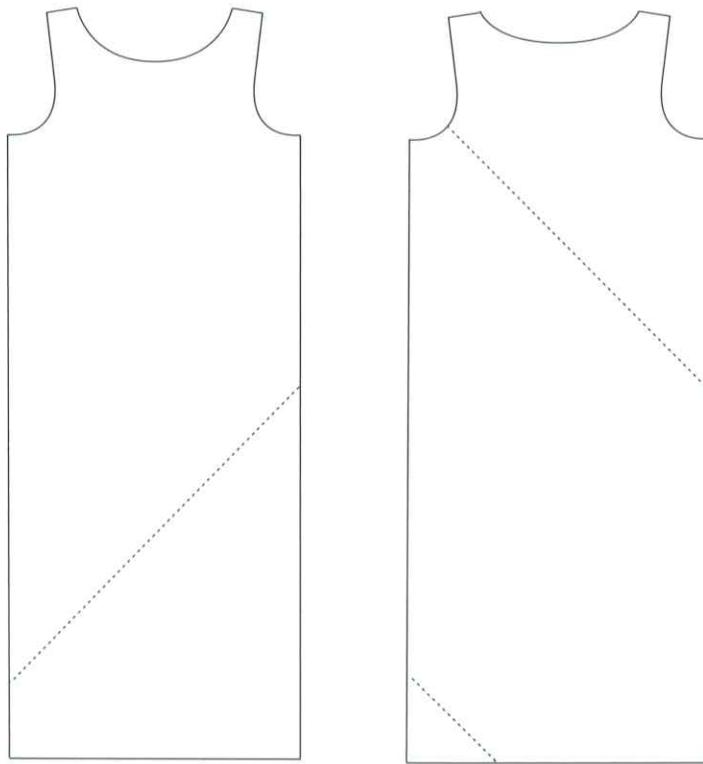
Paso 8**Cortar el patrón a partir de la tela**

Coloque el patrón siguiendo la dirección del hilo de la tela y corte.

**HECHURA**

Cosa la prenda por la costura en espiral.

La prenda ya no tiene costuras laterales rectas y, dado que está cortada totalmente al bies, se dará tanto en horizontal como en vertical. Así, quedará flexible en el busto, en la cintura y en la cadera, y se ajustará al cuerpo.



Delantero

Espalda

EL PARACHUTE DRESS

El Parachute Dress («vestido paracaídas») se creó para la dama de honor de una boda cerebrada en un safari. La idea era que resultase elegante, «sencillo y moderno, con una vuelta».



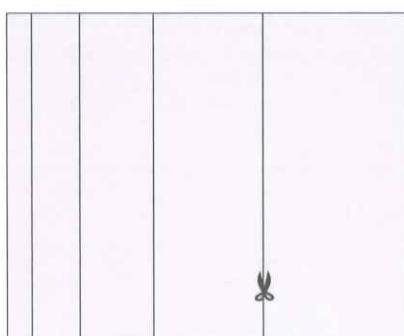
MATERIAL

Recrear o rediseñar la tela es una manera de crear una prenda única. Para este vestido se utilizaron dos sedas baratas de color blanco roto (seda Habotai y gasa de seda) con el fin de obtener una tela ligera, como de paracaídas, para la capa exterior del vestido. El forro es de crepé de seda de China en color carne.

Los largos de la seda Habotai y la gasa se cortaron en tiras cada vez más anchas siguiendo la urdimbre.

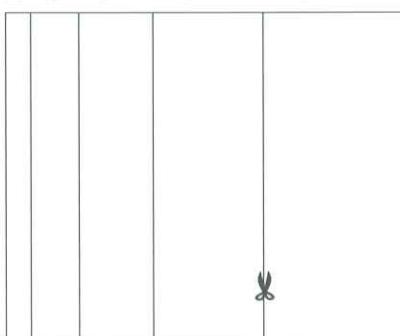
El prototipo del Parachute Dress terminado, en el que se aprecia el bajo girado y drapeado.

1 2 3 4 5



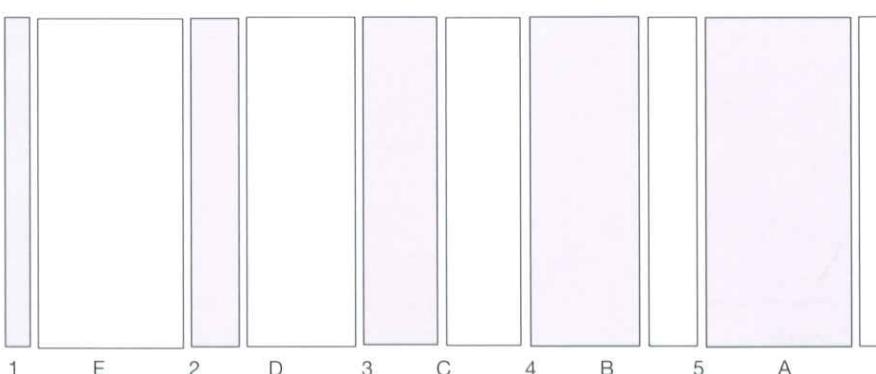
Seda Habotai

A B C D E



Gasa de seda

Las piezas se unieron con costuras francesas (véase pág. 222) en un patrón alterno. La tela se lavó a continuación con agua caliente en una lavadora.



El objetivo del lavado era crear un ligero efecto ondulado en las costuras al encogerse sustancialmente la gasa de seda, con su estructura más abierta, en contraste con la trama más densa de la seda Habotai.

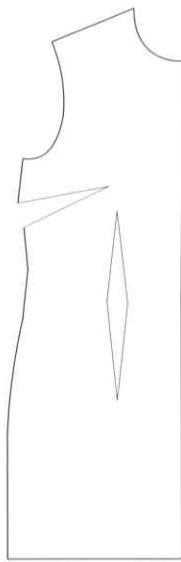
EL PATRÓN

El Parachute Dress consiste en un vestido sencillo con tirantes basado en el bloque básico de vestido. El forro, de crepé de seda de China de color carne, está cortado al bies. La capa exterior, confeccionada con franjas de tela, está cortada con forma de trapecio y también se basa en el mismo bloque básico. Se corta más larga que el vestido acabado, se dobla hacia arriba y, después, se gira para terminar sujetándola al forro por dentro.

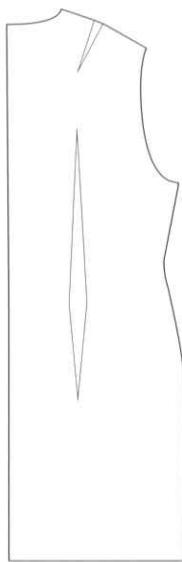
Paso 1

Dibujar el patrón básico del vestido

Empiece dibujando un bloque de vestido con una pinza lateral en el cuerpo. Utilice el conjunto de medidas adecuado.



Delantero

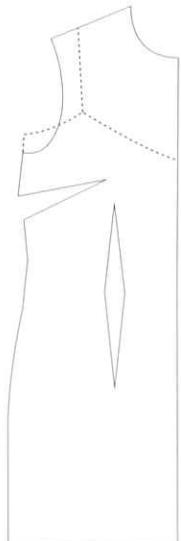


Espalda

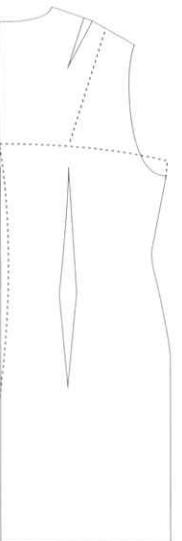
Paso 2

Ajustar el bloque para crear un vestido con tirantes

Eleve las costuras laterales y retire la parte superior del cuerpo. Cree una ligera curva en el centro de espalda.



Delantero

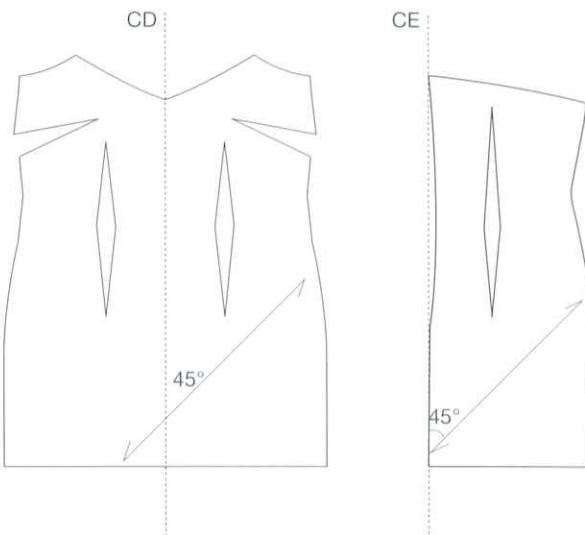


Espalda

Paso 3

Calcar el patrón para crear el forro

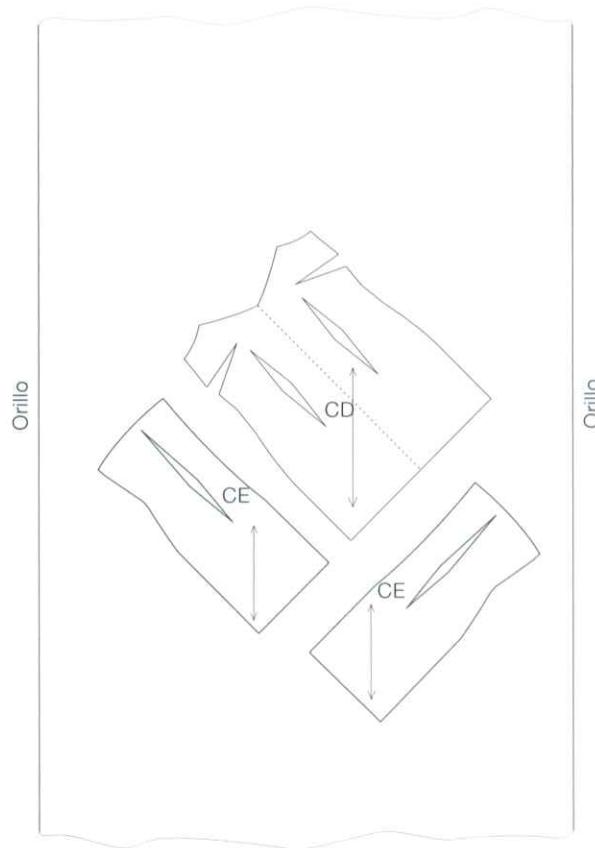
Calque el patrón del vestido de tirantes con el fin de crear un patrón para el forro. Cree una imagen reflejada del patrón delantero siguiendo el centro delantero. Dibuje una línea a 45° en el centro delantero y de espalda, ya que el forro está cortado al bies.



Paso 4

Cortar el forro

Corte al bies una pieza delantera y dos traseras de crepé de China de color carne. Cuando corte dos lados de una pieza simétrica, la dirección del hilo al bies debe considerarse «un par».



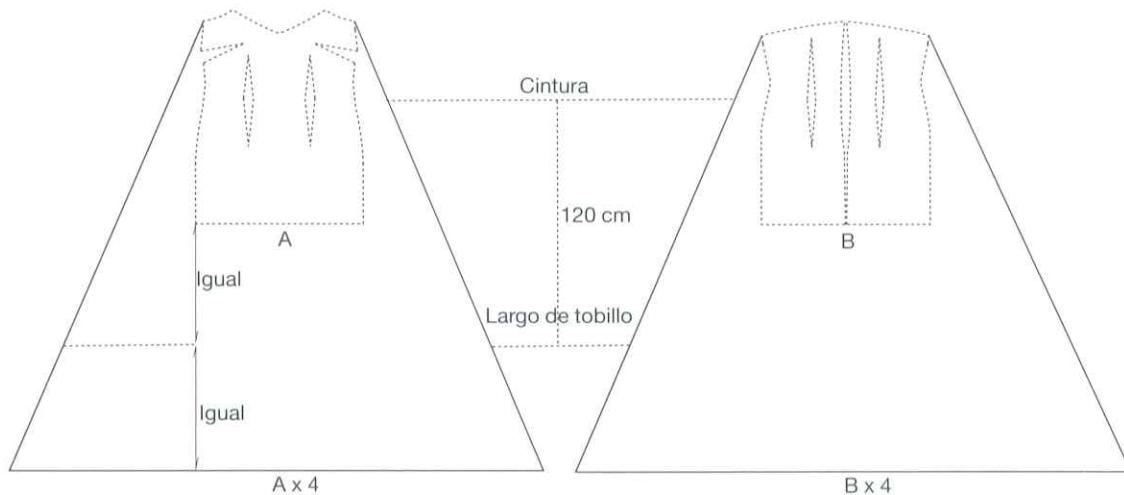
Paso 5

Dibujar la capa exterior con forma de trapecio

Calque el borde superior del cuerpo delantero a partir del patrón en papel que ha utilizado para el forro. A continuación dibuje la forma de trapecio trazando líneas rectas para crear nuevas costuras laterales a partir de los puntos situados bajo los brazos.

El largo de las costuras laterales debe ser equivalente al del vestido acabado (en este caso, 120 cm desde la cintura), más la medida desde el tobillo hasta la rodilla, de modo que quede suficiente tela para sujetarla al forro por dentro.

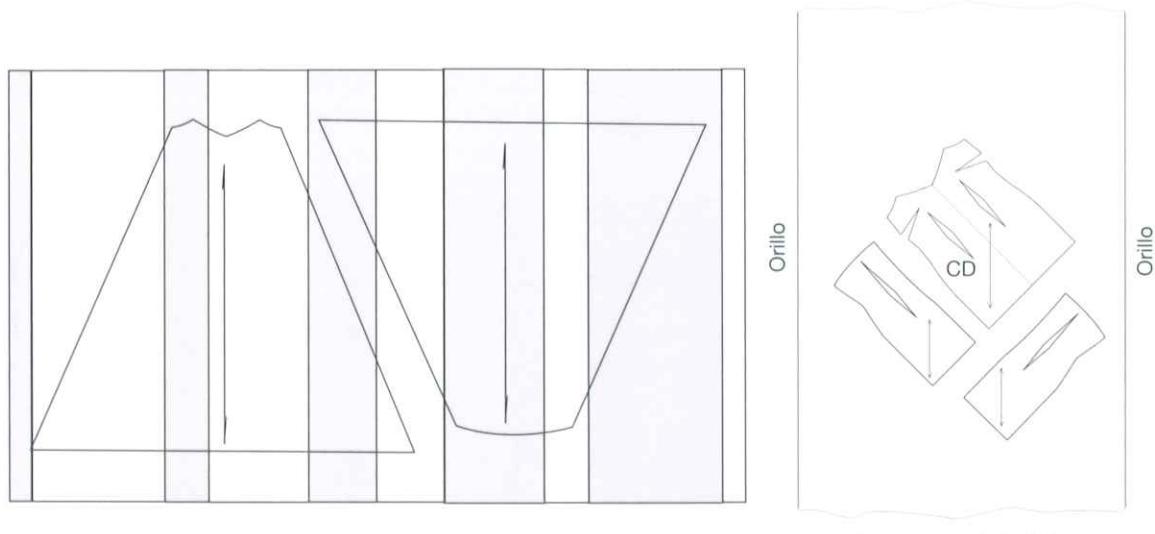
El ancho del bajo debe ser más o menos cuatro veces el ancho del bajo del forro. Esta medida variará en función del grosor de la tela. Cuanto más ligera sea, más ancho será el bajo, porque el tejido se puede recoger más fácilmente en el dobladillo del vestido.



Paso 6

Cortar la capa exterior del vestido

Con el nuevo patrón en papel, corte una pieza delantera y una trasera a partir de la tela de tiras siguiendo la dirección recta del hilo.



HECHURA

Paso 1

Preparar el forro del vestido

Cosa las pinzas de busto y las de cintura (delanteras y traseras) del forro. A continuación, una el centro de espalda y las costuras laterales con costuras francesas. Pueden quedar onduladas, ya que el forro está cortado al bies, pero eso es aceptable para un forro. El corte al bies también implica que el forro se drapeará y se pegará al cuerpo con una «elasticidad» considerable.

Paso 3

Coser los tirantes

Prepare tiras finas enrolladas de crepé de China cortadas al bies. Cosa el forro a la capa exterior en la parte superior del vestido y coloque las tiras entre esas dos capas cuando saque la capa exterior hacia afuera.

Paso 4

Unir la capa exterior con el forro en el bajo

Divida en cuatro partes los bajos del forro y de la capa exterior y etiquételas mentalmente como A, B, C y D. Cuando una el forro con la capa exterior, doble esta última de manera que las secciones coincidan de la siguiente manera:

Capa exterior

Sección A
Sección B
Sección C
Sección D

Forro

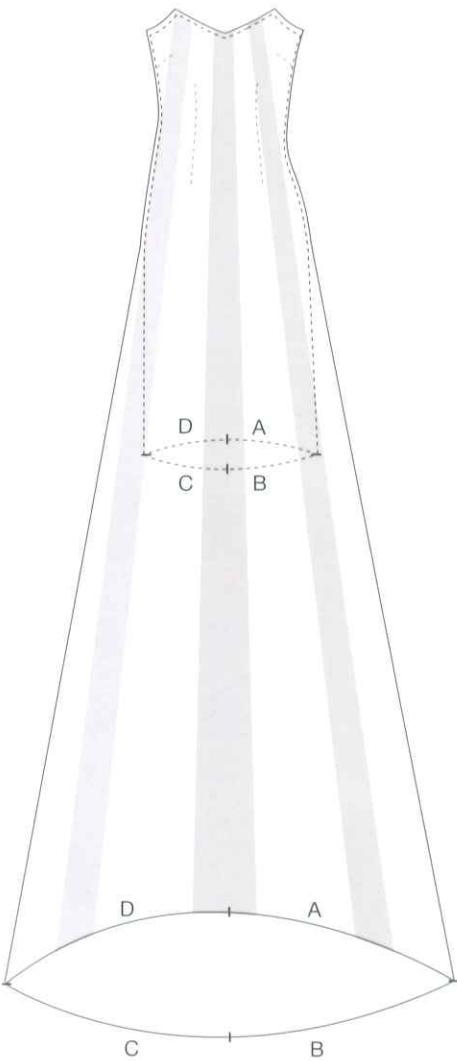
unir a
unir a
unir a
unir a

Sección C
Sección D
Sección A
Sección B

Paso 2

Coser la capa exterior del vestido

Cosa las pinzas del busto y las costuras laterales con costuras francesas. Frunza el bajo de manera que tenga la misma circunferencia que el bajo del forro.



UN TROZO DE TELA: EL LIENZO EN BLANCO

Los conceptos de la moda y el patronaje proceden de fuentes muy diversas. En un artículo publicado en *The New York Times* en 1984, la diseñadora japonesa Rei Kawakubo declaró que los diseñadores de moda «hacían el tonto» con temas folclóricos y actualizaciones de diseños de cada una de las décadas del siglo xx. Kawakubo decidió que ella se libraría de esas influencias y empezaría «de la nada, de cero». Su afirmación es la inspiración que dio lugar a Un trozo de tela: el lienzo en blanco.

«Empezar de cero» puede parecer un punto de partida un tanto abstracto para diseñar una pieza. Si no hay nada, ¿cómo o por dónde se empieza? La interpretación de Lo and Cabon de ese concepto abstracto es un «lienzo en blanco». Para un pintor, el lienzo en blanco es el punto de partida antes de dar la primera pincelada; para un diseñador de moda, podría ser algo tan simple como una pieza de tela antes de cortarla y manipularla.



A Piece of Cloth (Un trozo de tela) formó parte de la colección «Stardust» primavera/verano de 2000 de Lo and Cabon.

MATERIAL

A Piece of Cloth (Un trozo de tela) está confeccionada con organza de raso de seda de color blanco roto. No hay que planchar la tela durante el proceso de confección porque la «goma» que se le aplica para conseguir movimiento, brillo y lisura se ablanda con el vapor, y de ese modo se pierde esa lisura y pasa a ser una tela difícil de manejar. La solución es que un profesional la lave en seco después de la confección, cuando se puede suavizar la prenda en su totalidad, y no por partes y con la plancha.

El vestido básico es de seda Habotai lavada de color carne. Es posible lavarla antes de su uso para realzar la suavidad e intensificar el drapeado de la prenda al bies.

Ancho de la prenda

El ancho de la prenda depende por entero de la tela disponible. La organza de raso de seda cruda se vende en un ancho de hasta 110 cm, aunque existe una versión coloreada más fina en anchos de hasta 150 cm.

PATRÓN Y HECHURA

Paso 1

Hechura del vestido básico

Con un bloque básico de vestido, prepare un vestido sin tirantes, hasta la rodilla (en este caso, 61 cm por debajo de la cintura), de seda Habotai de color carne cortada al bies y con costuras laterales verticales y de espalda. Es similar al patrón básico del vestido paracaídas (véase pág. 211).

Paso 2

Hechura básica del lienzo en blanco

Corte una pieza de tela de 290 cm de largo con un margen adicional de 8 cm para los bajos en cada extremo. Gire estos últimos doblando 1 cm en cada extremo y, después, 3 cm más.

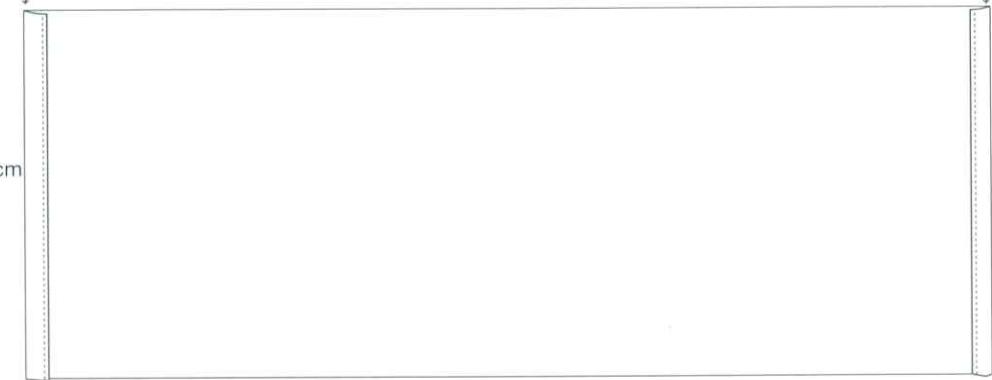


Margen de costura de 4 cm

290 cm

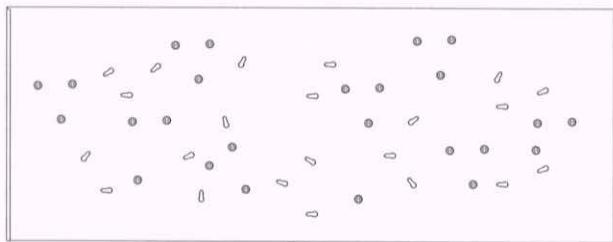
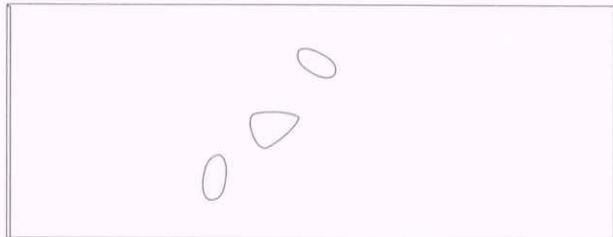
Margen de costura de 4 cm

110 cm



Variaciones en A Piece of Cloth (Un trozo de tela)

Existen varias maneras de confeccionar A Piece of Cloth. Una consiste en abrir agujeros para los brazos y el cuello en un punto aleatorio de la tela. Otra opción es aplicar botones y coser ojales en la superficie de la tela para poder envolver el cuerpo con ella, abotonarla y llevarla a voluntad. Para mantener la idea de la vuelta al punto de partida desde cero, a lo básico, la opción final consistió en utilizar A Piece of Cloth como la espalda de la prenda. Sólo necesitamos el delantero de un top y una falda, y coserlos directamente a la tela.



Variaciones de *A Piece of Cloth* con agujeros situados al azar para los brazos y el cuello, y botones y ojales para conseguir una prenda a gusto de la usuaria.

Paso 3

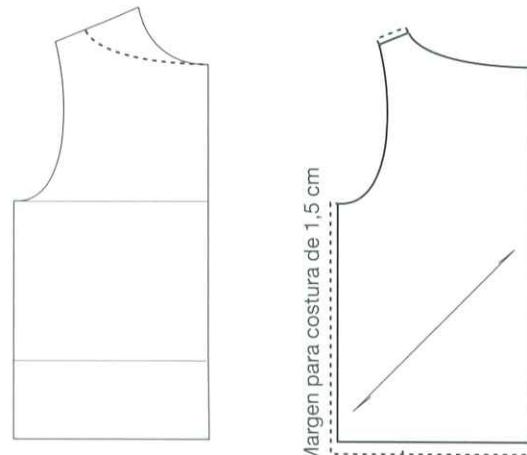
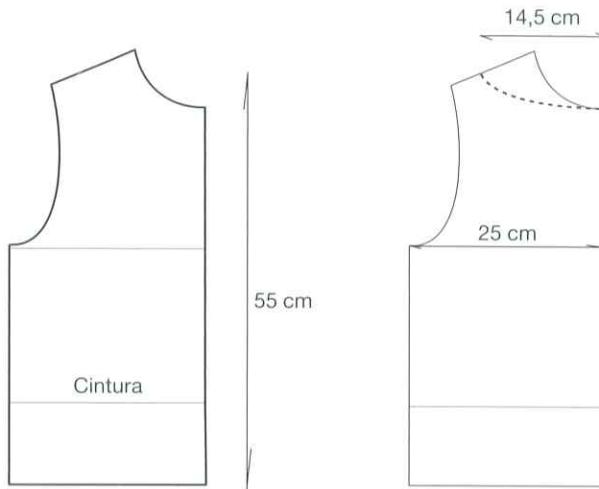
Hechura del top

Tome un bloque de cuerpo sin pinzas y alárguelo de manera que quede cerca del nivel de la cadera (en este caso, el centro de espalda sería de 55 cm: 41 cm de nuca a cintura + 14 cm de cintura a cadera).

Ensanche el cuello para que mida la mitad de la circunferencia de la cabeza (en este caso, 29 cm: 58 cm/2). Esto significa que no se necesitan aberturas adicionales en el cuello para permitir el paso de la cabeza.

Asegúrese de que la medida del busto sea de al menos la mitad del ancho de todo el busto (en este caso, 45 cm: 90 cm/2).

Añada márgenes para costuras de 1,5 cm en el hombro y las costuras laterales, y uno de 3 cm para el bajo.



Margen para costura de 3 cm

Corte una pieza de este patrón al bies a partir de la organza de seda. Una las sisas y el cuello con tiras de tela al bies. Doble hacia dentro los márgenes para las costuras de 1,5 cm en el hombro y en las costuras laterales e hilvana. Doble hacia abajo los 3 cm de margen del bajo y termine.

Paso 4

Hechura de la falda

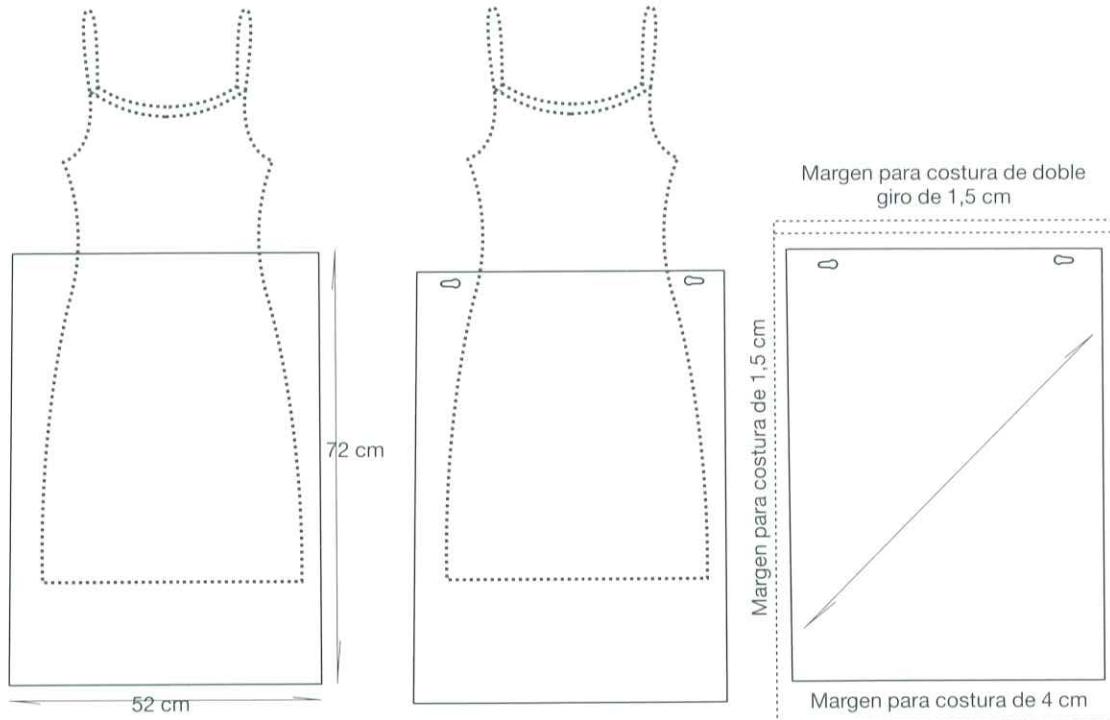
Corte una pieza rectangular de organza de seda. Debería ser un poco más larga que el vestido básico hasta la rodilla (en este caso, 72 cm). El ancho tiene que ser de 52 cm para que la circunferencia total de la falda mida 104 cm. El ancho adicional es para compensar la falta de pinzas, que darian forma a la prenda.

Las caderas también pasan cómodamente por la falda, que se cierra con dos botones separados en 34 cm. Dado que la circunferencia total de la cintura en este caso es de 68 cm, la falda quedará justo por debajo de la cintura.

Añada márgenes de 1,5 cm para las costuras laterales, 3 cm para el borde superior (y así poder doblar la tela dos veces) y 4 cm para el bajo.

El patrón de la falda

No es necesario utilizar un bloque para el patrón de la falda, que se confecciona a partir de una pieza de tela rectangular que después se aboton a A Piece of Cloth. La distancia entre los botones dicta si la falda se asienta en la cintura o a media cadera.



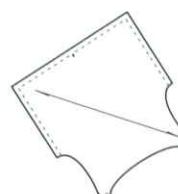
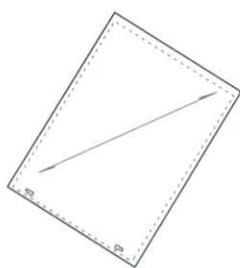
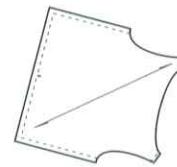
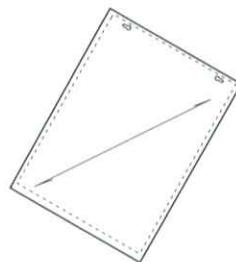
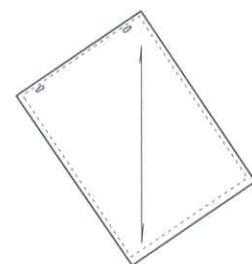
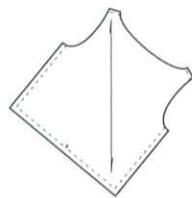
Corte una pieza del patrón al bies de la organza de seda. Doble hacia dentro los márgenes en la parte superior y en las costuras laterales, y haga lo mismo con el bajo. Sitúe los ojales en el borde superior de la falda, con una separación de 34 cm.

Paso 5

Unir el top y la falda al lienzo en blanco

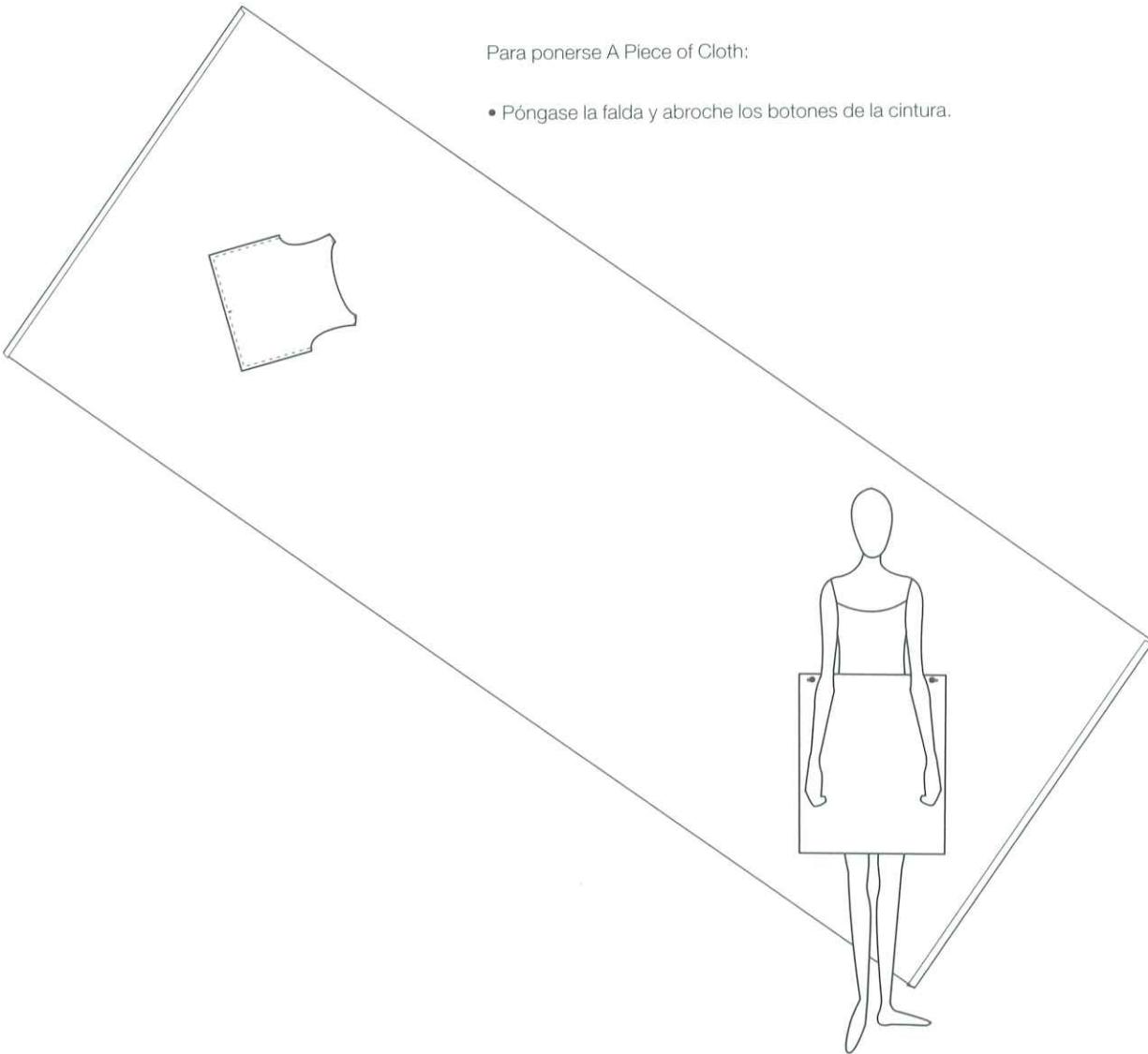
Cosa con pespunte el delantero de la falda y del top a A Piece of Cloth. Aplique los botones a esta última de manera que coincidan con los ojales de la falda. El top y la falda se pueden sujetar a A Piece of Cloth de varias maneras, y cada una dará lugar a una prenda totalmente distinta en función del drapeado que adopte la tela. También es posible conseguir variaciones según el largo y el ancho de ésta.

Variaciones en la posición de la falda y el top en A Piece of Cloth.



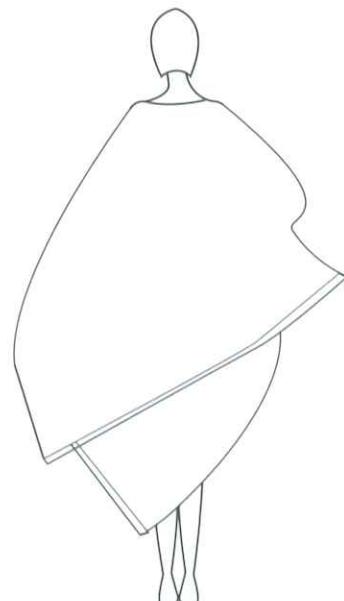
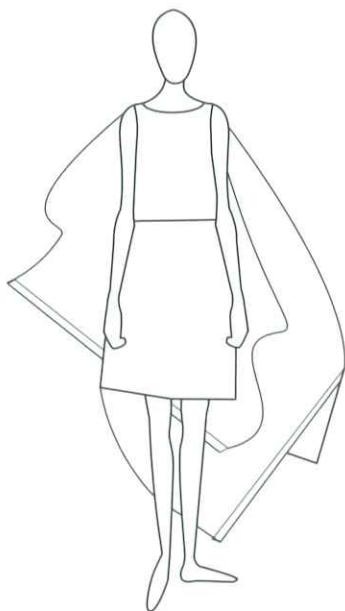
Para ponerse A Piece of Cloth:

- Póngase la falda y abroche los botones de la cintura.



- Póngase el top por la cabeza, como si fuese un jersey.

- Envuélvase con la tela en función de la posición del top y la falda en A Piece of Cloth.



TRAJE DE IAIDO

Los trajes regionales y étnicos representan una fuente constante de inspiración para los diseñadores de moda por la sencilla razón de que responden a dos de sus requisitos básicos: la forma y la función.

La inspiración del traje de laido es el budismo zen japonés representado a través del arte marcial del laido. El pantalón del traje cuenta con un exceso de tela que se oculta o se ata en pliegues uniformes a la cintura y que se exageran con los movimientos amplios de piernas del luchador. El patrón se corta abierto, con el ancho adicional de tela incorporado a modo de solapa en la costura. Dado que con esta técnica se consigue una silueta sencilla y elegante, como la de un esmoquin, decidimos bautizar el conjunto como Traje de laido.



El pantalón que utilizan los luchadores del arte marcial del Iaido es de pierna muy ancha e incorpora un pliegue de tela en la costura lateral.



Delantero y espalda de la chaqueta del traje de Iaido confeccionados con organza de nailon y forrados con seda Habotai.

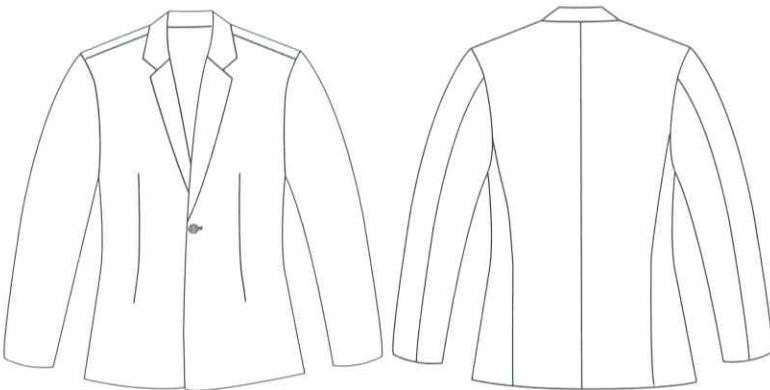
MATERIAL

La incorporación de tela adicional en las costuras de este traje hace que sea más adecuado para una tela ligera, transparente (o semitransparente) y lisa. La ideal sería una organza de seda. Sin embargo, esa tela suele asociarse con los trajes de noche. Resulta femenina y delicada, es fácil de doblar y gusta a un mercado más maduro. Una alternativa es la organza de nailon, de peso y tacto similares, pero resistente; fácil de planchar, porque soporta altas temperaturas; con mucho brillo y más atractiva para una clientela más joven.

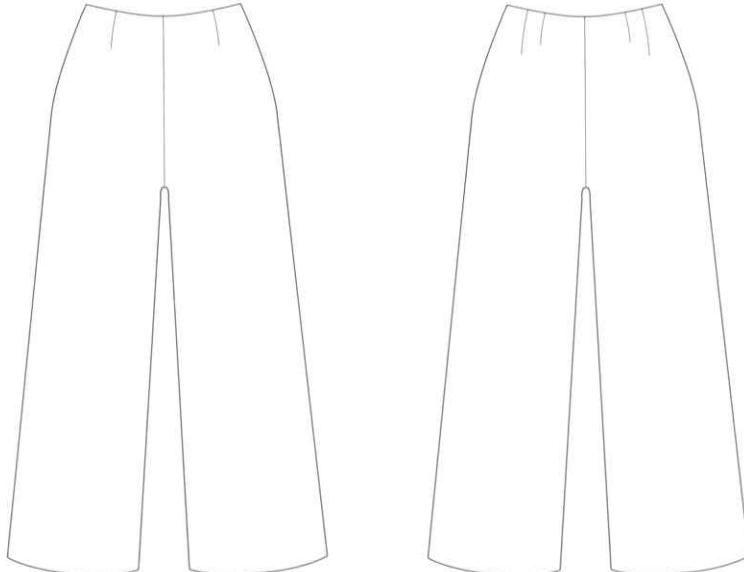
Estas dos telas son transparentes, de manera que se añadió un forro de seda Habotai en un color contrastante. Además, realza las costuras francesas y los pliegues de la organza.

EL PATRÓN

El traje consiste en una chaqueta y un pantalón. La chaqueta es una pieza femenina básica de un solo botón con cuello y solapa. Cuenta con una costura trasera central y mangas de dos piezas.



El pantalón queda ligeramente por debajo de la cintura y es de pierna ancha. Se cierra con una cremallera invisible situada en la costura izquierda.



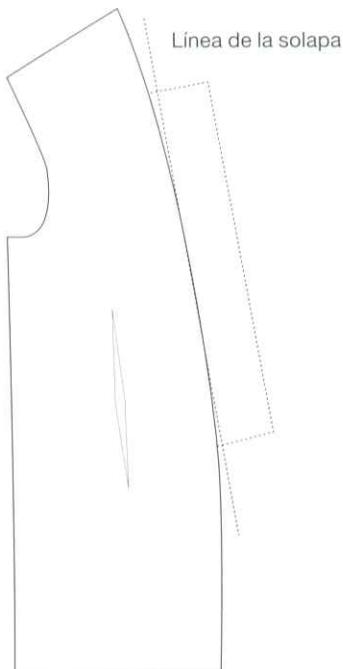
Tanto la chaqueta como el pantalón se cortan a partir de bloques básicos. El forro se corta a partir del mismo patrón, excluyendo las entretelas y los dobladillos.

El elemento inspirado en el laido es la incorporación de solapas de tela cortadas y añadidas a las costuras laterales del pantalón, la costura trasera de las mangas, el centro de espalda y el bolsillo izquierdo de la chaqueta.

Paso 1

Solapa de la chaqueta

Empiece creando una solapa en punta rectangular, no la típica occidental. Calque un bloque básico de chaqueta. Amplíe y cuadre la base de la solapa con la posición del primer botón.



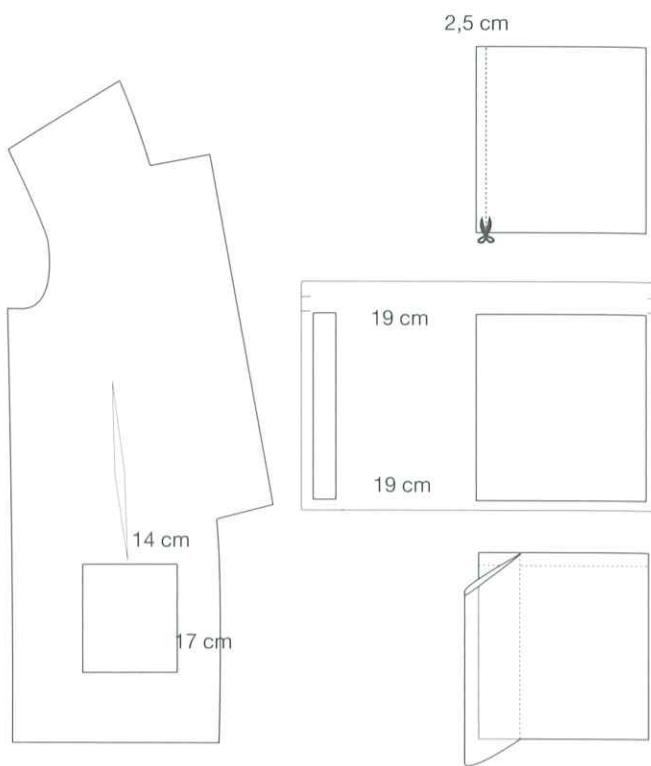
Paso 2

Los bolsillos de parche

Cada bolsillo mide 14 cm de ancho y 17 cm de profundidad. Añada 5 cm al borde superior para realizar un doble pliegue de 2,5 cm.

El bolsillo izquierdo incorpora una solapa adicional. Corte el patrón en papel en vertical a 2,5 cm de la costura lateral izquierda, ábralo e inserte un panel de 9,5 cm de largo y 2 cm de ancho situado a 7,5 cm del borde superior. Las líneas de corte son ahora las líneas de costura.

Para crear el bolsillo, doble por la mitad el panel que sobresale, de manera que se asiente en la parte derecha de la tela; cosa por las líneas de costura utilizando una costura francesa (véase cuadro destacado). A continuación, doble dos veces el margen para el dobladillo en la parte superior del bolsillo y cósalo. Cosa con pespunte los dos bolsillos a la chaqueta. La parte superior de cada bolsillo debería situarse a 13 cm por debajo del primer botón y a 10 cm del centro delantero.



Paso 3

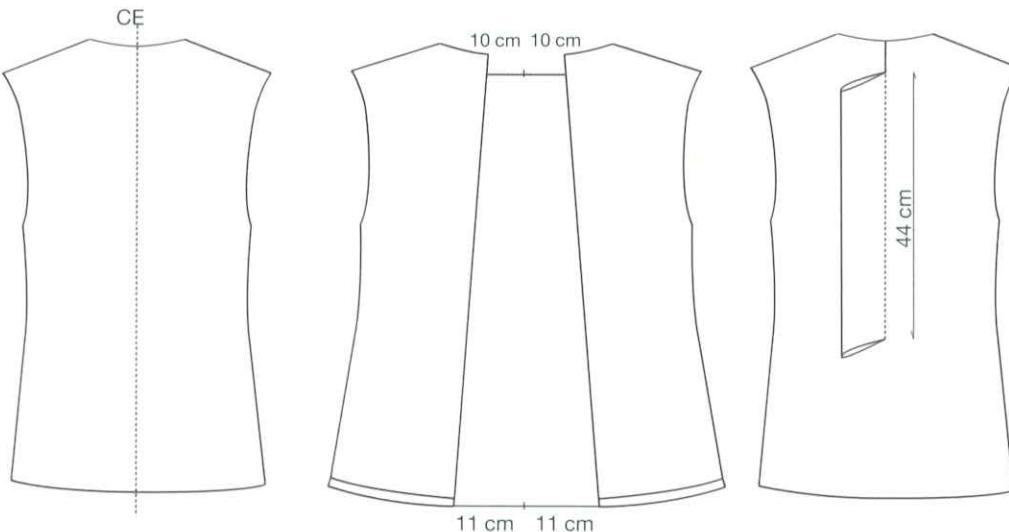
Crear la solapa del centro de espalda de la chaqueta

Abra la costura del centro de espalda. De nuevo, las líneas de corte forman las líneas de costura. A 4,5 cm por debajo del cuello introduzca un panel de 20 cm de ancho que se ensanche hasta alcanzar los 22 cm en el bajo. De ese modo, se adapta la prenda a las curvas naturales del cuerpo femenino y se consigue una pieza más favorecedora que una simple forma rectangular.

Para confeccionar la chaqueta, doble el panel por la mitad de manera que quede por el derecho de la tela, cosa las líneas de costura y termine a 44 cm del cuello en el centro de espalda (o a 5 cm por debajo del nivel de cintura). Añada una línea horizontal de pespunte en la solapa en ese punto. De ese modo se deja abierto el resto del centro de espalda y la solapa, a modo de abertura que facilita los movimientos (sobre todo al sentarse).

Coser las costuras

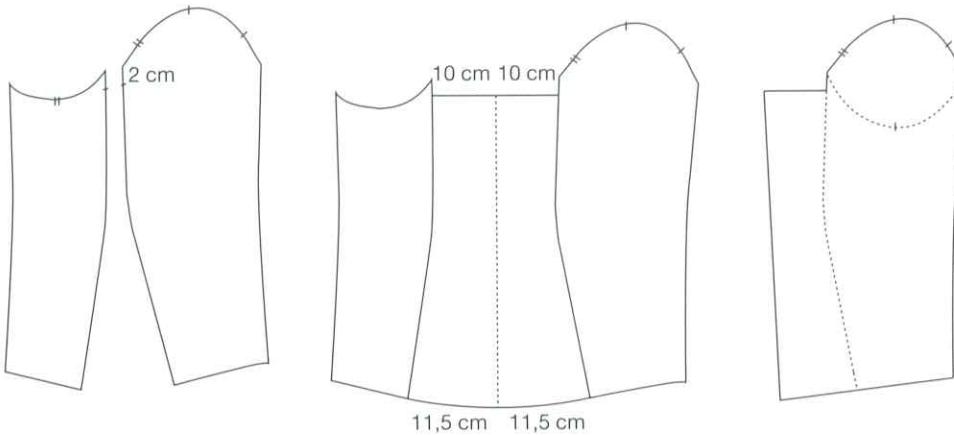
Conviene coser todas las costuras de la chaqueta con costuras francesas, con la primera fila de puntadas por dentro de la prenda, y la segunda, por fuera. De ese modo, las costuras también actúan como solapas estrechas.



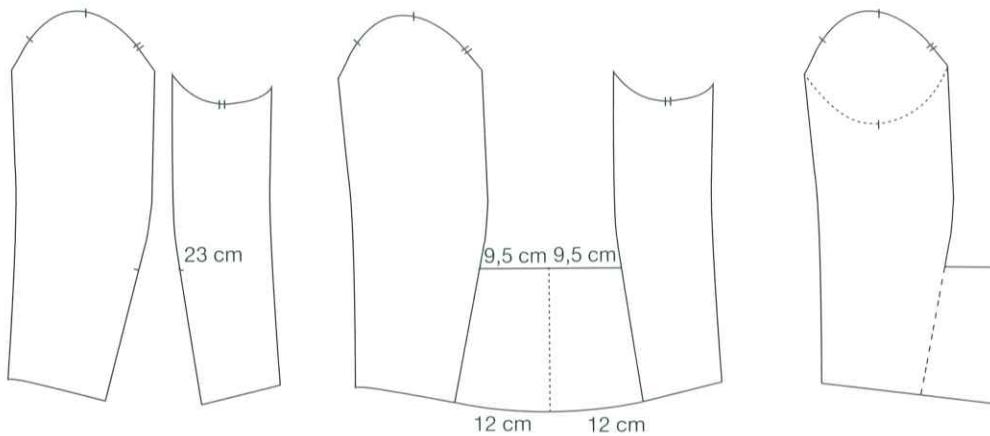
Paso 4

Crear las solapas en las costuras traseras de las mangas

Con un patrón de manga de dos piezas, realice una marca para la manga derecha a 2 cm de la parte superior de la costura trasera de la manga. Añada un panel de 20 cm de ancho por arriba y 23 cm en el bajo de la manga.



Para la manga izquierda, realice una marca a 23 cm de la parte superior de la costura trasera e introduzca un panel de 19 cm de ancho en la parte superior y 24 cm en el bajo de la manga.



Para crear las dos mangas, doble por la mitad los paneles a la derecha de la manga y cosa por las líneas de costura.

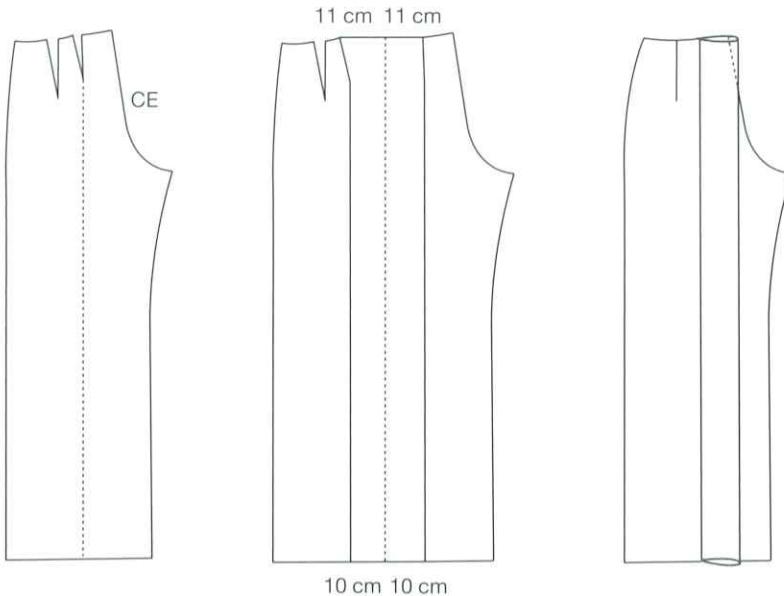
Las solapas

La ubicación y las medidas de las solapas pueden ajustarse en función de las especificaciones del diseñador. El criterio principal consiste en que deben plegarse de manera simétrica para que se puedan coser y doblar planas en la prenda.

Paso 5**El pantalón**

El delantero del pantalón permanece sin cambios.

Tome un patrón trasero del bloque básico de pantalón y ábralo en vertical desde el centro de la pinza más próxima a la costura del centro trasero. De nuevo, las líneas de corte son las líneas de costura. Inserte un panel de 22 cm de ancho en la parte superior (más ancha, para facilitar la superposición en la cintura) y 20 cm en la inferior.



Para confeccionar el pantalón, doble la solapa por la mitad hacia la derecha y cosa siguiendo las líneas de costura. Cuando el pantalón esté terminado, las solapas (que deberían superponerse en el centro de espalda) se coserán a la cintura.

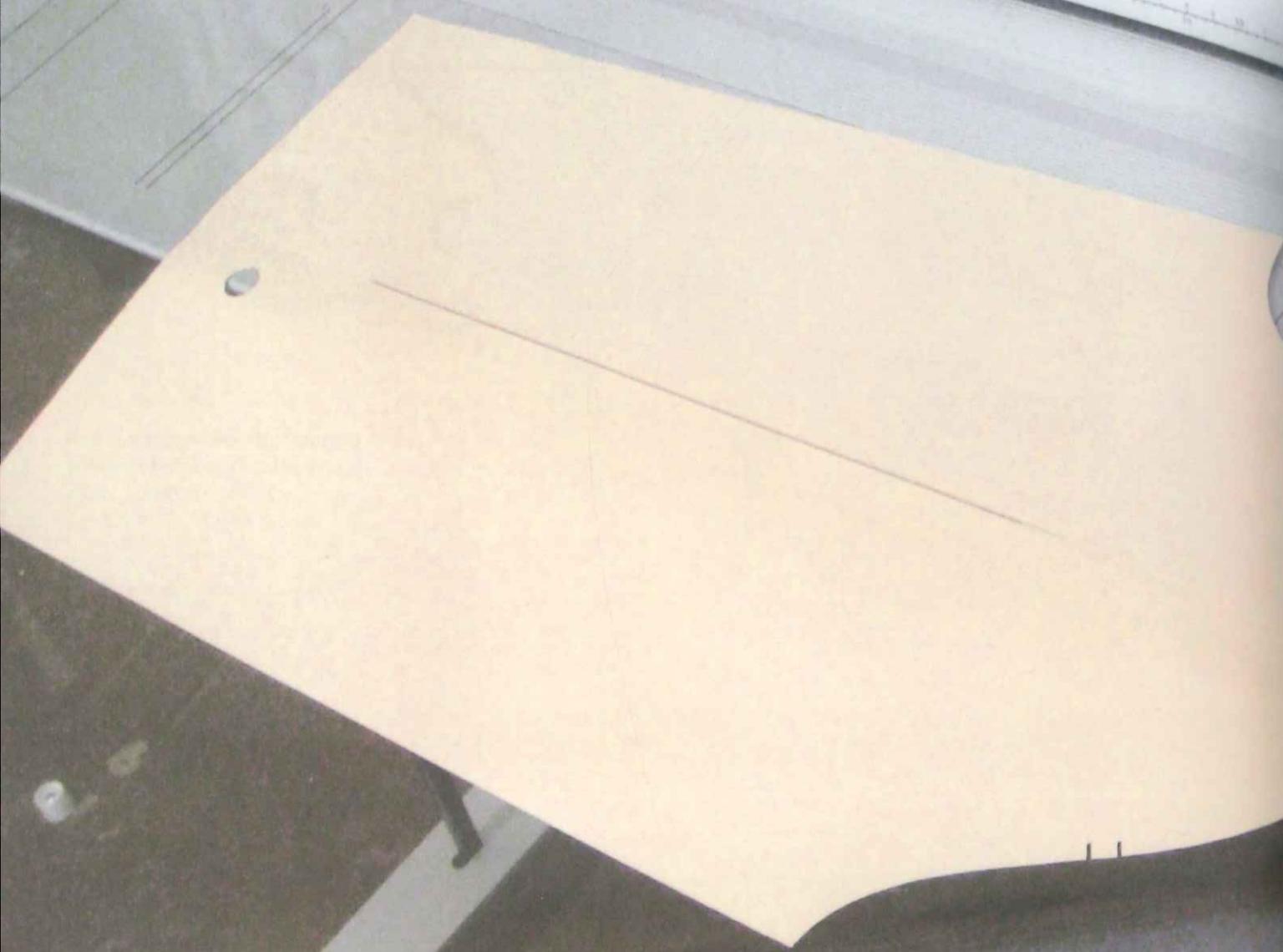
*Las solapas del trasero
del pantalón se superponen
en el centro de espalda
y se cosen a la cintura.*





*Traje Iaido completo
de la colección «Stardust»,
primavera/verano
de 2000, de Lo and Cabo.*

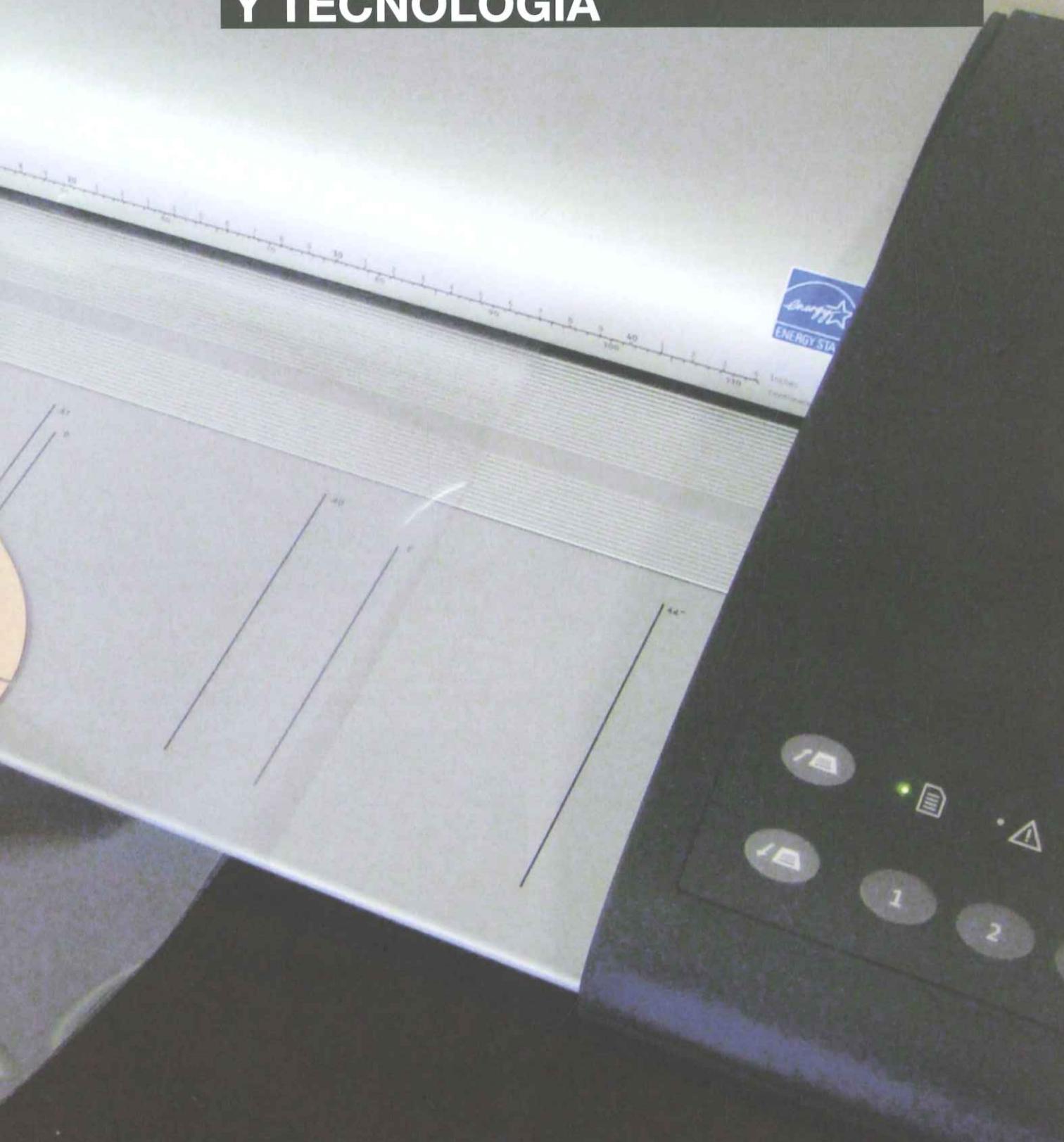
contex SD4410



CAPÍTULO 7:

PATRONAJE

Y TECNOLOGÍA



Es importante tomar conciencia de que la tecnología es una ayuda en el proceso de patronaje. El usuario de dicha tecnología debe conocer las teorías, los principios y las limitaciones del patronaje, así como los aspectos prácticos del patronista manual.

La aplicación de la tecnología en los campos de la moda y el patronaje se conoce como CAD/CAM (Computer Aided Design/Computer Aided Manufacture). Dicha aplicación incluye un ordenador de mesa o portátil con software de patronaje, graduación y plan de corte, así como un digitalizador, un escáner, un plotter (trazador) y un cortador. En este capítulo se ofrece una visión general de estas soluciones de software y hardware.

SOFTWARE DE PATRONAJE

Algunas de las empresas que suministran los sistemas CAD/CAM y software son Gerber (Estados Unidos), Lectra (Francia), Optitex (Israel), Pad System (Canadá), Assyst (Alemania), Grafis (Alemania), Vetigraph (Francia) y Gemini (Rumanía). Son sólo unos cuantos proveedores de sistemas CAD/CAM profesionales para la industria textil, con programas aptos para todos los bolsillos y todas las necesidades. Algunos de los proveedores de software económico que más gustan a los estudiantes, los aficionados y las pequeñas empresas son Telestia (Grecia), Wild Ginger (Estados Unidos) y Fashion Cad (Canadá).

A la hora de elegir software de patronaje, se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- El sistema operativo (por ejemplo, existe software que no funciona con Apple Macintosh).
- Los requerimientos del hardware.
- Formatos de archivo y compatibilidad.
- Elementos y funciones del software.
- Formación y apoyo.
- Costes (incluido el de las futuras actualizaciones).

Ventajas de la tecnología de patronaje por ordenador

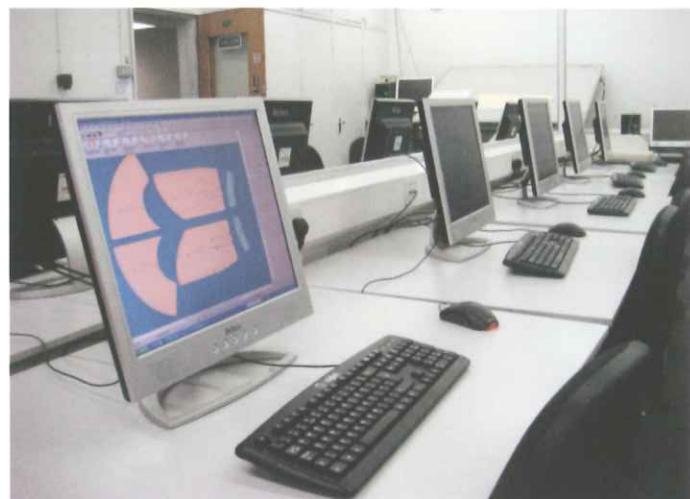
Todas las técnicas de patronaje en plano que se muestran en este libro se pueden realizar con el software de patronaje que existe en el mercado. El ordenador debería considerarse como una herramienta más, igual que el lápiz, el papel y la tijera. Veamos algunas ventajas de los patrones generados por ordenador:

- Mayor rapidez: se reduce el tiempo de llegada de las prendas al mercado. Los patrones digitales se pueden enviar por correo electrónico a fábricas del extranjero en cuestión de segundos.
- Mayor precisión: por ejemplo, puedes medir hasta tres puntos decimales con Pattern Design de Gerber Accumark.
- Almacenamiento de patrones: se ahorra espacio al eliminar la necesidad de almacenamiento físico en estudios de patronaje. Los patronistas pueden guardar un enorme archivo de patrones sólo limitado por el espacio en el disco duro.
- Múltiples copias: se pueden reproducir los patrones en cualquier momento.
- Plantillas: se puede crear una biblioteca de plantillas.
- Respeto hacia el medio ambiente: se reduce el consumo de papel.
- Reducción de costes: gracias a lo dicho con anterioridad, y siempre en función del precio del CAD/CAM con respecto a las dimensiones de la empresa.



Perchero con patrones en papel manuales: las ventajas de guardar los patrones en el ordenador en lo que se refiere a ahorro de espacio resultan obvias.

Estudio de CAD en un centro universitario.
El disco duro de un ordenador permite almacenar y archivar miles de patrones.



TRABAJAR A PARTIR DEL BLOQUE

La manera más precisa de empezar el patronaje por ordenador a partir de un bloque consiste en dibujar este último directamente en la pantalla con software de patronaje (*derecha*). Se puede emplear el mismo método de dibujo que se explica en el capítulo 3.

También es posible fotografiar, digitalizar o escanear patrones de bloques manuales para después examinarlos y medirlos con precisión.

FOTOGRAFIAR Y DESCARGAR

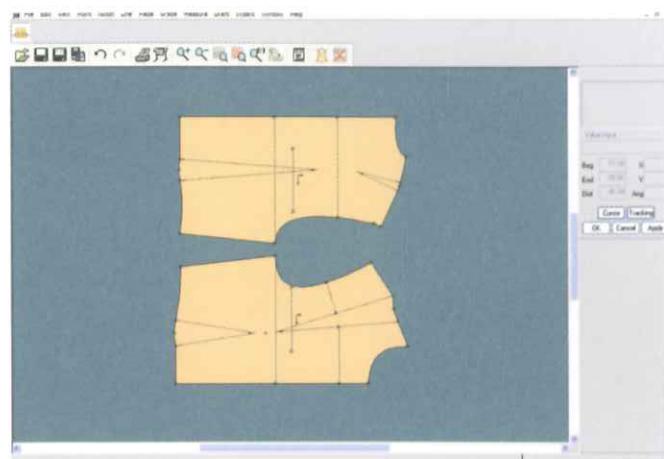
Existe software de patronaje que permite fotografiar patrones en papel con una cámara digital y descargarlos en el ordenador para digitalizarlos en pantalla. Este método para introducir patrones se considera más económico que el resto, ya que no se necesita una mesa de digitalización o un escáner de patrones, ambos muy caros. No obstante, no es un método muy extendido en la industria de la moda porque no se considera tan preciso y puede llevar mucho tiempo comprobar y ajustar el patrón.

DIGITALIZACIÓN

El digitalizador es una mesa con un menú y un cursor. Para digitalizar un patrón con el sistema Gerber Accumark, primero se sujetó el patrón en la mesa de digitalización con cinta para enmascarar. A continuación, se emplea el cursor para introducir información sobre la pieza en el menú (nombre, categoría, descripción y talla, por ejemplo). Esta operación se realiza situando la retícula del cursor sobre la instrucción o la letra del menú y presionando el botón A del cursor.

El principio de la línea del hilo se determina situando la retícula del cursor y presionando el botón A sobre el primer y el último punto de la línea del hilo en el patrón. El contorno del patrón se traza en el sentido de las agujas del reloj, colocando la retícula del cursor sobre los puntos que hay que introducir, y se presiona el botón A. Es posible pulsar otros botones para añadir puntos graduados y muescas, así como marcas internas y etiquetas, al patrón.

La introducción de patrones a través de la digitalización se considera muy precisa. Muchos patronistas prefieren este método, ya que les permite un control total de todos los puntos que se añaden. No obstante, la digitalización puede ser lenta y muy laboriosa, y el grado de precisión depende de la persona que la realice.



Bloque dibujado en el ordenador con software de Gerber Accumark.



Digitalización de una pieza de patrón con un digitalizador.



Cursor del digitalizador.

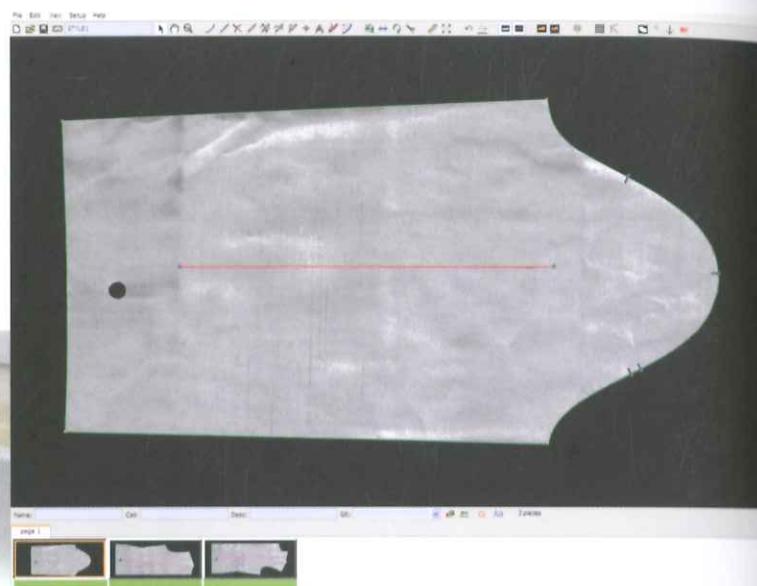
ESCANEADO

Algunas de las ventajas del escáner de patrones son la rapidez y la facilidad de uso. Las piezas de los patrones se introducen en el escáner entre láminas de plástico. El software de escaneado digitaliza automáticamente el patrón. El patronista sólo tiene que revisar cada pieza para asegurarse de que el escáner haya recogido la información correcta (dirección del hilo, muescas, etiquetas interiores, etc.) antes de guardarlas en el formato del software con el que desea abrirlas.

Una vez almacenado el bloque en el sistema, debería guardarse y hacer una copia de seguridad. El bloque podrá recuperarse un número ilimitado de veces para modificar estilos, pero es preciso volver a guardarla con un nuevo nombre de patrón (como un documento de Word) para no sobreescribir en el patrón del bloque. La gestión y el almacenamiento de patrones digitales son operaciones delicadas, similares a las que se realizan con otros documentos digitales.

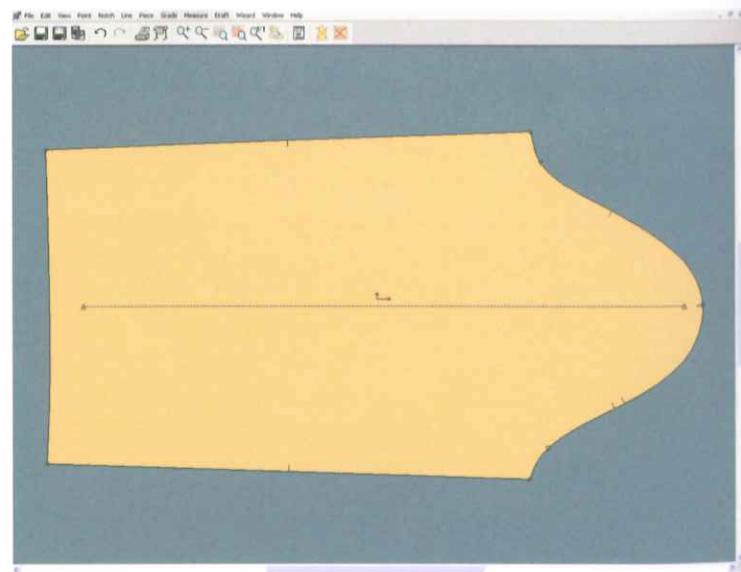


Pieza de patrón a punto de entrar en el escáner.



Pieza de patrón en el software de escaneado Nhega, en pantalla.

Pieza de patrón convertida en Gerber Accumark, a punto para ser manipulada en pantalla.

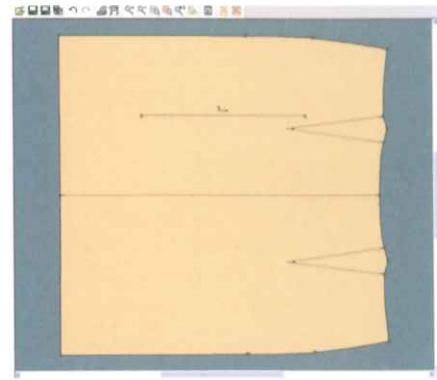
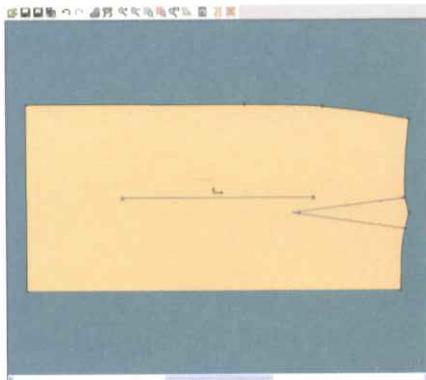


TÉCNICAS DIGITALES

Casi todas las técnicas de patronaje en plano que se tratan en este libro se pueden llevar a cabo con un ordenador. Veamos algunas de las herramientas que podemos utilizar.

Doblar el patrón en papel

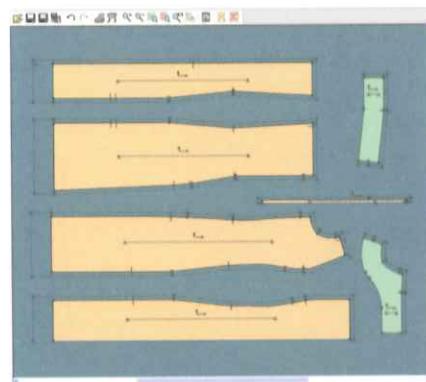
En el ordenador resulta sencillo trabajar con medio patrón. La pieza se puede repetir fácilmente y con total precisión para crear patrones simétricos.



Media pieza y las dos piezas juntas.
La pieza se repite en Gerber Accumark
con la función Piece>Mirror Piece.

Costuras

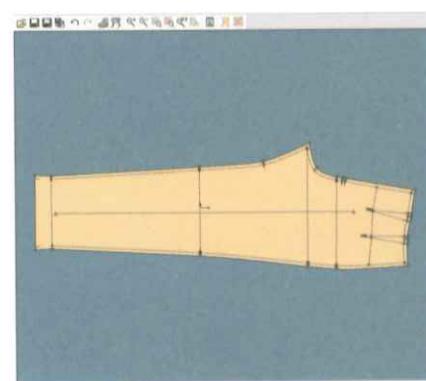
Resulta muy sencillo añadir, eliminar, cambiar y aumentar costuras sin tener que redibujar el patrón ni aumentarlo con más papel en los bordes. Las costuras se pueden eliminar u ocultar para llevar a cabo el corte de patrones y las modificaciones, y así trabajar en la línea de costura del patrón.



Piezas de patrón con costuras ocultas de manera que sólo se vea la línea de costura.

Existen numerosas funciones que nos ayudan a cortar correctamente las esquinas y facilitar el cosido de la prenda. Las costuras se pueden doblar hacia adentro (por ejemplo, en un bajo estrechado), cuadrar o encajar.

El patronista tiene que saber cómo se va a coser la prenda para elegir las esquinas de costura necesarias.

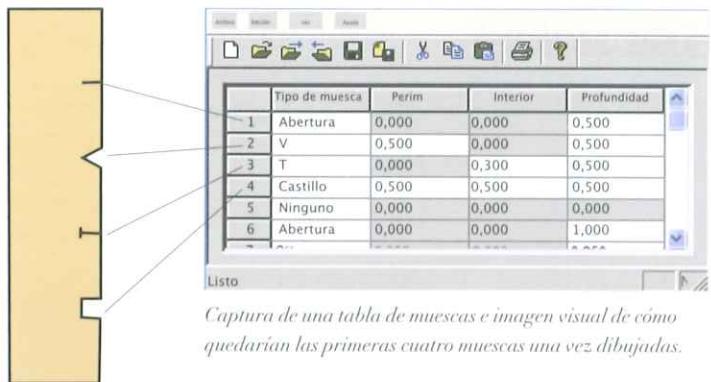


Pierna de pantalón que muestra una esquina girada (superior) y captura del menú Seam de Gerber Accumark (derecha).

Definir/Añadir costura	Shft+F7
Agregar/Quitar costura	Shft+R
Cambio coser/cortar	Shft+F8
Actualizar costura	
Copiar pieza sin costura	
Generar propiedades de costura	
Fijar tipo de límite	
Grado costura/esquinas	
Generar costura/esquinas	
Restablecer valores SA (MK)	Shft+V
Esquina act/desac	
Eliminar esquina	Shft+C
Esquinas regulares	
Inclinación de la esquina (AM)	
Esquina en inglete	
Esquina doble inglete (MK/V8)	
Esquina en lengüeta (MK/V8)	
Esquina protub/extensión(MK/V8)	
Esquina espejo	
Esquina torniquete	
Esquina marco (AM)	
Esquina envolvente (V8)	Shft+E
Esquina paso perpendicular	
Esquina dividida en dos (AM)	
Esquina de paso inclinada (B8)	Shft+S
Esquina cuadrado	
Coincidir costura/esquina (AM)	Shft+M
Coincidir esquina/cuadrada (AM)	Shft+Q
Manual/Servidor de esquina	

Muescas

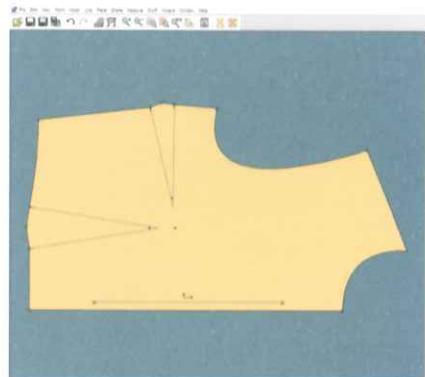
Con sólo pulsar un botón se pueden añadir y eliminar muescas fácilmente. También es posible asignar diferentes tipos de muescas a una pieza.



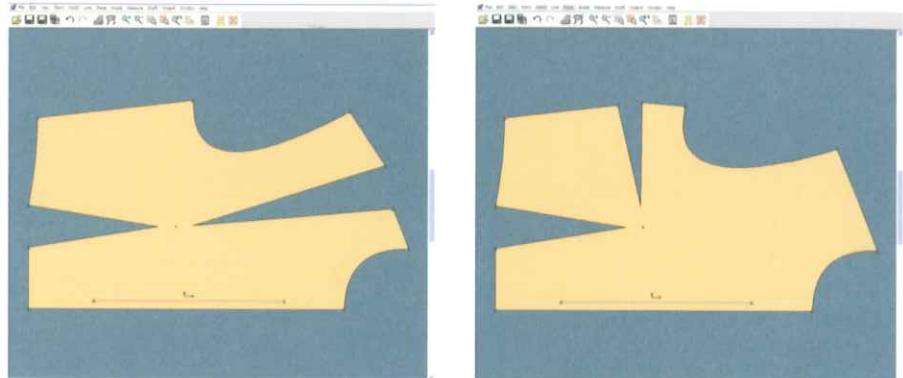
Captura de una tabla de muescas e imagen visual de cómo quedarían las primeras cuatro muescas una vez dibujadas.

Manipulación de pinzas

Las pinzas se pueden manipular, girar, combinar y distribuir fácilmente. El ordenador puede equilibrar las pinzas y determinar el pliegue de éstas con precisión (véase la técnica manual equivalente, pág. 50).



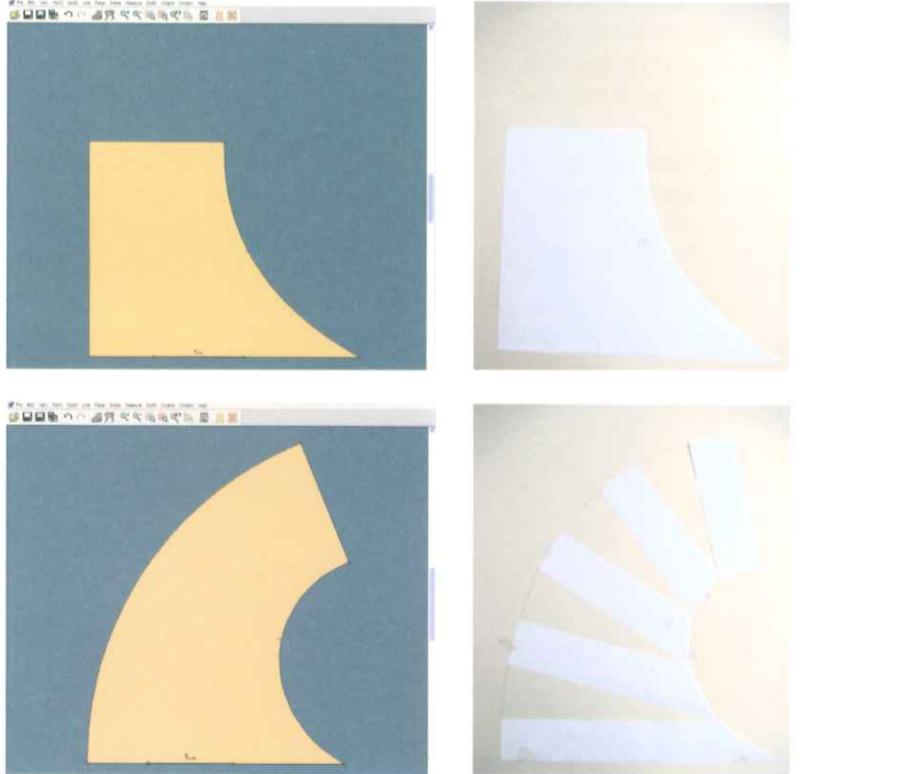
Cuerpo delantero con pinza realizada con la función Fold—Close Dart End.



Cuerpo delantero antes (superior) y después de girar la pinza de hombro para moverla a la costura lateral (superior derecha) con la función Piece>Dart>Rotate.

Añadir volumen

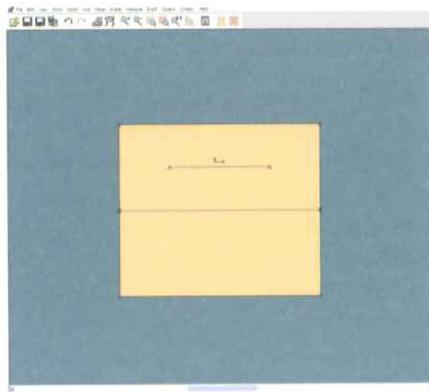
Añadir cuerpo a las piezas de un patrón resulta muy sencillo. El ordenador calcula la cantidad de volumen en centímetros o en un porcentaje y lo reparte en una sección al tiempo que compensa la línea.



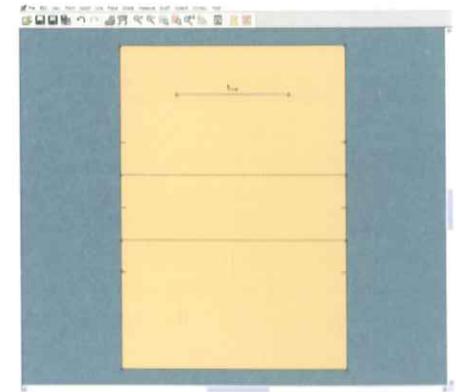
(Derecha) Adición de volumen a una pieza de patrón con la función Piece—Fullness (extremo derecho). La misma pieza de patrón con corte en tiras y despliegue realizados a mano.

Pliegues

El ordenador crea fácilmente pliegues (incluido el pliegue a cuchillo y el de caja) con la función *Piece>Pleats*.



Pieza de bolsillo antes y después de añadir un pliegue de caja con la función Piece>Pleats>Box Pleat.

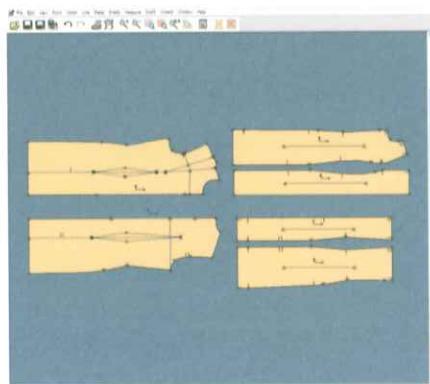


Trabajar en pantalla

Con el patronaje computerizado (igual que con el manual), la prenda en pantalla debe colocarse de manera que el bajo quede hacia la izquierda.

Paneles cosidos

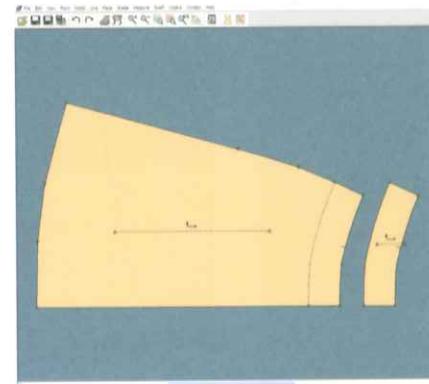
Todos los paneles se pueden dibujar en el bloque y calcar. Se pueden extraer a continuación las piezas mediante la función *Piece>Create Piece>Trace o Extract*. Las copias del bloque como dibujo pueden almacenarse con el fin de disponer de una referencia cuando se necesite.



Patrón creado dibujando las líneas de estilo en el bloque. Las costuras se añadieron después, y las piezas del patrón se guardaron por separado.

Crear piezas comunes

Las piezas cuyas formas o medidas se toman de una pieza previa se simplifican con el ordenador. Entretelas, cuellos, pretinas y ribetes, por ejemplo, pueden crearse por entero con el programa introduciendo tan solo el ancho deseado y los parámetros necesarios.



La función *Piece/Create Piece/Facing* crea una nueva pieza de entretela utilizando la línea de dibujo del patrón.

Anotaciones

El ordenador puede almacenar información sobre las anotaciones junto a las piezas de los patrones: línea del hilo, nombre/número/tipo de pieza, información sobre corte, fechas, líneas o marcas internas, así como cualquier otra instrucción. Las anotaciones y la información para cada pieza del patrón se pueden imprimir en cada una de ellas al trazarlas.

Es posible asignar un código de colores de telas a cada pieza del patrón con el fin de indicar aspectos tales como tela uniforme/principal, forro y mezcla, del mismo modo que se utilizan bolígrafos o cartulinas de colores en la preparación de patrones en papel.

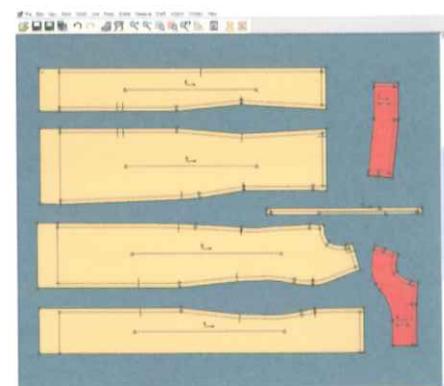


Imagen con piezas mezcladas indicadas en rojo.

GRADUACIÓN, PLAN DE CORTE Y PRODUCCIÓN

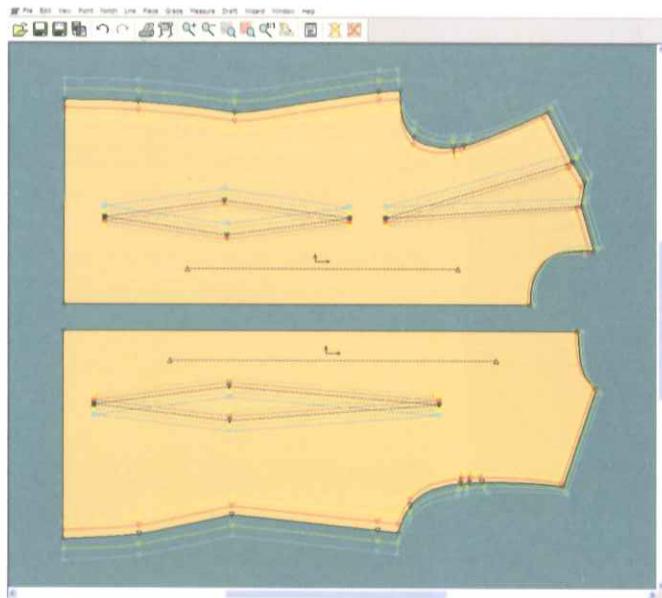
GRADUACIÓN

En general, la graduación manual resulta muy laboriosa. Un sistema de CAD permite graduar un estilo en mucho menos tiempo. Debido a las ventajas más que evidentes en cuanto a ahorro en tiempo y dinero, los sistemas CAD/CAM se utilizan ya de forma sistemática.

En el caso del patronaje, el ordenador es una herramienta que sirve para graduar, pero no gradúa en lugar del patronista. Cuando se gradúan los patrones con el ordenador, se aplican los mismos conceptos, teorías y principios que en la graduación manual.

La mayor parte de la graduación por ordenador sigue el método Delta (eje x/y). La graduación se puede aplicar al bloque y después guardarla. El patrón conservará la graduación durante las modificaciones. Un estilo terminado sólo necesitará revisión y ajustes. De esta forma se calculan mejor los costes en cualquier momento de la fase de desarrollo de la prenda.

La graduación también se puede copiar fácilmente de un patrón a otro. El patrón graduado puede verse como un nido en el sistema, y las tallas se pueden codificar por colores para que resulte más sencillo distinguirlas.



La imagen muestra un nido graduado, tallas 8-16. El patrón graduado se puede trazar (imprimir) con nido (es decir, todas las tallas juntas), o bien extraer cada talla y trazarla por separado.

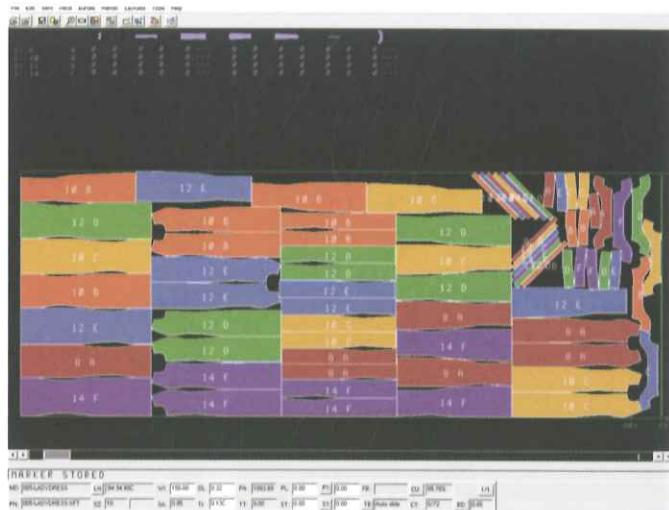
PLAN DE CORTE/CREACIÓN DE UN MARCADOR

Un plan de corte o marcador se crea a modo de plantilla de corte para minimizar el sobrante de tela y calcular el coste de ésta para una prenda.

Antes de crear un marcador es preciso determinar la información al respecto: ancho de tela, número de tallas en el plan, dirección (¿la tela es de una o de dos direcciones) y zona intermedia (margen en torno a la pieza del patrón).

Las piezas del patrón se introducen en el marcador y se colocan de la manera más eficaz y económica posible en función del ancho y de los parámetros elegidos. El sistema CAD es capaz de colocar las piezas de manera automática, aunque el usuario del programa puede hacerlo personalmente para controlar mejor el plan de corte.

Si se desea, se puede crear un plan de corte antes de trazar el patrón de muestra con el fin de ahorrar papel y tela. La impresión en papel se puede colocar sobre la tela y cortar los dos a la vez.



Plan de corte graduado para un vestido en tallas 8-14 utilizando el software Gerber Accumark Marker Making.

PRODUCCIÓN DE PATRONES

El método más habitual para transportar patrones (por ejemplo, para enviarlos a una fábrica) es el correo electrónico, pues se ahorra tiempo y dinero. El destinatario debe disponer de software de CAD/CAM compatible para importar y abrir los patrones digitales. Algunas fábricas cuentan con un conversor de archivos que les permite aceptar diferentes tipos de archivos digitales.

Los patrones también se pueden imprimir en papel o en cartulina con un trazador gráfico (*plotter*)/cortador. El patrón se puede reproducir un número ilimitado de veces a gran velocidad.

CON VISTAS AL FUTURO

El patronaje debe avanzar con los tiempos y recurrir a la tecnología para seguir el ritmo vertiginoso del mundo de la moda. El patronista no tiene por qué trabajar exclusivamente con métodos informáticos, pero sí puede combinar el patronaje manual con el digital para adaptarse a las necesidades del trabajo. Los estilos que se repiten de una temporada a otra y que sólo requieren pequeñas modificaciones pueden crearse por completo con un sistema informatizado.

Muchos patronistas, no obstante, prefieren crear la silueta de un primer patrón a mano y continuar el resto del proceso de producción con un sistema de CAD/CAM, que permite realizar tareas repetitivas y lentas, como crear entretelas y forros o añadir costuras y anotaciones a un patrón.

Muchos patronistas reconocen que, si bien el ordenador facilita el proceso de patronaje, es conveniente empezar aprendiendo a dibujar patrones en papel para entender cómo interactúan el patronaje y la anatomía humana, una habilidad esencial para cualquier patronista. A fin de cuentas, el ordenador no es más que una herramienta que en ningún caso sustituye el aprendizaje de las habilidades propias del patronaje.



*Trazador Gerber Infinity
(extremo superior) y cortador
de cartulina (superior).*

A

abertura Abertura en una prenda para poder ponérsela y quitársela con comodidad. Se puede cerrar con botones, corchetes o velcro.

anotaciones Marcas e instrucciones que se añaden a un patrón para indicar la dirección del hilo, el nombre de la pieza y la temporada, los elementos internos, las diferentes telas utilizadas, etc.

B

bies, dirección del hilo El hilo discurre a 45° con respecto al centro delantero y el centro de espalda de la prenda. Este factor aporta elasticidad a la tela, ya que el peso de la prenda combinado con la gravedad hace que se relaje a lo largo y se estreche a lo ancho.

Bloque Forma básica de una prenda a partir de la cual se dibuja un patrón como punto de partida.

C

CAD Diseño asistido por ordenador.

CAM Fabricación asistida por ordenador.

canesú Panel de tela que se sitúa generalmente entre los hombros y en la parte alta de la espalda de camisas o abrigos, así como en las caderas de faldas o pantalones. Permite eliminar las pinzas y actúa como soporte al cual se sujetan el resto de la prenda.

CD Centro delantero de la prenda puesta.

CE Centro de espalda de la prenda puesta.

corona de la manga Parte superior de la manga por encima del ancho de manga.

D

dibujo en plano/dibujo de taller Representación real, o diseño, de una prenda dibujada a escala y con los detalles de confección incluidos. En general, basta con dibujarlo con líneas negras.

digitalización Consiste en introducir digitalmente una pieza física de un patrón en un ordenador mediante unas órdenes. Para ello se pasa un cursor digitalizador en torno a los puntos exteriores de un patrón en papel.

dirección del hilo Este dato se utiliza para referirse a la manera en que se emplea la tela en la hechura de una prenda y a la colocación del patrón sobre la tela antes de cortar. Véanse Dirección del hilo horizontal, Dirección del hilo recta (hilos derechos) y Bies.

dirección del hilo horizontal Hilo que discurre a 90°, perpendicular al centro delantero o al centro de espalda de la prenda. Los puños y los canesús de las camisas suelen cortarse con el hilo en dirección horizontal para aportar rigidez y reforzar un borde doblado.

dirección del hilo recta Hilo que discurre paralelo al centro delantero o al centro de espalda de una prenda. El hilo de la urdimbre descende y aporta estabilidad, y el hilo de la trama lo cruza y permite cierta elasticidad.

drapeado (moulage en francés). Consiste en manipular la tela sobre el maniquí para crear un diseño sin necesidad de dibujarlo primero en papel. El patrón final en papel se crea retirando la pieza drapeada de tela del maniquí, colocándola plana y trazando la forma sobre un papel.

E

entreteña Pieza de tela utilizada para terminar una sección de una prenda. En las anotaciones de patronaje se marca con un color distinto.

esquinas rectificadas Redibujar piezas de un patrón para suavizar las esquinas en todos los puntos de unión (por ejemplo, en el de los hombros con el cuello, las sisas y los bajos).

G

girar pinzas Mover pinzas en un patrón en papel a cualquier punto de éste en dirección circular de 360°, manteniendo el punto original de la pinza.

godet Pieza de material, por lo general triangular, que se inserta en una prenda para añadir volumen.

glasilla véase prototipo

graduación Ampliar y reducir un patrón de muestra para crear una gama de tallas distintas. En la industria se suele realizar por ordenador.

H

hecho a medida Prenda confeccionada con las medidas exactas de la persona que la va a llevar y que se ajusta a sus especificaciones.

holgura en la cabeza de la manga Dependiendo de la tela (por ejemplo, lana), en ocasiones se añade un margen extra de tela a la cabeza de la manga para aumentarla con el fin de imitar la forma del brazo cuando se une al hombro.

J

jareta Pliegue de tela en una prenda como detalle de diseño o para aportar flexibilidad. Como los pliegues, se aseguran a una costura, pero no tienen una línea direccional definida. Empiezan con un ancho o profundidad tangibles, pero se dejan abiertas para que se muevan de forma natural y aporten flexibilidad y volumen.

L

línea princesa Costura que se curva desde la sisa, pasando por encima del busto, hasta ambos lados del centro delantero. Elimina los extremos pronunciados de las pinzas del busto.

M

muescas También se conocen como «marcas de equilibrio». Indican dónde se alinean y se cosen dos lados de una costura. Otra de sus funciones es marcar los puntos de hechura, como la línea de la cadera o el nivel de las rodillas en los pantalones.

P

PB Posición del busto.

PCH Punto del cuello situado entre los hombros.

perforaciones Se utilizan para marcar detalles de la hechura, como líneas de costura, posición de bolsillos, botones y ojales, así como el final de las pinzas.

pinza Forma triangular que se incluye en una prenda para eliminar el exceso de tela y ajustar dicha prenda a la forma tridimensional del cuerpo. En general, se utiliza en el patronaje de prendas de tela tejida.

plan de corte Consiste en colocar las piezas del patrón sobre la tela para minimizar el sobrante. En la industria se suele realizar por ordenador.

pliegue Pliegue de tela que se realiza en una prenda como detalle de diseño o para aportar flexibilidad, además de ser una forma de supresión. Los pliegues son dobleces direccionales con un ancho tangible que crea la profundidad de cada pliegue de principio a fin. Se pueden planchar con una plancha de vapor o bien coserlos en toda su longitud, en paralelo al pliegue. Existe la posibilidad de producir pliegues permanentes con una solución industrial a base de fibras sintéticas.

prototipo (*Toile* en inglés y francés), Prenda de prueba, por lo general confeccionada con percal (algodón liso) en una primera prueba, y con el material que se va a utilizar.

R

RSU (*right side up* en inglés) De cara.

S

supresión Eliminación del exceso de tela para adaptar la prenda a la forma tridimensional del cuerpo.

T

talla de prueba Talla de la primera prenda, que después se gradúa arriba y abajo. Varía según los mercados.

tapeta Ancho (vertical u horizontal) dentro del cual el botón debe quedar siempre en el centro de la línea (por ejemplo, en el delantero de una camisa).

tolerancia Es preciso añadir un margen de un par de centímetros por encima de la circunferencia real (busto, cintura y cadera) para facilitar los movimientos y garantizar un ajuste cómodo.

trama Hilo horizontal de un tejido; discurre en ángulo recto con respecto al orillo. La urdimbre es el hilo vertical, más estable y resistente.

trazador gráfico (plotter) Máquina que produce patrones digitales.

U

urdimbre Hilo vertical de un tejido que discurre paralelo al orillo. La trama es el hilo horizontal. La urdimbre es más estable y resistente.

ÍNDICE

A

«A Piece of Cloth» (Un trozo de tela) 214-219
«A Piece of String» 196-200
aberturas y cierres 176-183
abertura oculta 181
botones 177
cierre delantero de cremallera 182
cremalleras 180
tapeta 178
abrigo T 201-205
alfileres 39
ancho de espalda (sisas) 53
ancho delantero (sisas) 53

B

bajos 88
Betty Jackson 125
«Bias Tube» 206-209
bies, dirección del hilo al 21
bloques básicos 43-99
cuerpo 44-57
falda 71-77
manga 58-70
pantalón 90-99
vestido 78-89
bolígrafos 38
botones 177

C

Cabon, Darren 196
centro
de espalda 115
delantero 114
Christian Dior 23
cierre delantero de cremallera 182
cinta
adhesiva 38
métrica 39
código de colores 114
convertir el bloque del cuerpo
en una chaqueta 184-187
corsés 80
corte cruzado, véase bies,
dirección del hilo al
costuras en espiral 206
cremalleras 180
cuello 123
cuellos 157-175
convertibles 166-175
de dos piezas 163
de una pieza 160-162
marinero 164-165
partes 157
Peter Pan 164-165
pie de cuello 158
cuerpo
bloque 44-57
medidas 100
curva para cadera 36

D

de cara 116
descosedor 38
dibujos de taller 28-29
digitalización 229
dirección del hilo 11, 19
al bies 21
horizontal 20
recta 19
doblar patrones en papel 104-105
dominar las habilidades del patronaje 18

E

eliminar costuras 132
enredos 18
entrepierna del pantalón 95
escalpelo 39
escaneado 230
escritura técnica 118
escuadra 36
esquinas rectificadas 118

F

falda
bloque de 71-77
medidas 100
para cortar 39
fotografiar y descargar 229

G

ganchos de patrones 38
goma de borrar 38
Gianfranco Ferré 78
gravedad 22
guía del patronista 100-101

H

herramientas 32-39
alfileres 39
cinta métrica 39
curva para cadera 36
ganchos para patrones 38
muescador de patrones 38
papel de patronaje 39
perforador para patrones 38
plantilla de curvas 37
punzón 38
para patrones 38
regla
de metro 38
de sastrería 34
graduada 35
metálica 39
para sisas 37
rueda de trazado 38
tabla para cortar 39
Herve Leger 78
horizontal, dirección del hilo
20

I

influencia de la moda de calle
en las tallas 15

J

jaboncillo 38
jaretas 115, 146-150
John Galliano 23

L

lápiz 38
largo del pantalón 92
línea
de costura 117
de la entretela 117
de los hombros 51
del cuello 47
LO AND CABON 196-225

M

manga
bloque de 58-70
corona 59
holgura de la cabeza de la 58
maniquíes 12, 24
Margaret Howell 78
margen para costura 50, 107,
113, 130
medidas 39
bloque
de cuerpo 100
de falda 100
de manga 100
de pantalón 101
de vestido 101
imperiales/estadounidenses 39
métricas 39
muescador de patrones
38
muescas 107, 110, 114

N

Neil Barret 91

P

pantalón
bloque 90-99
entrepierna 95
largo 92
medidas 101
raya 96
papel de patronaje 39
«Parachute Dress» 210-213
patrones
doblar 104-105
en dos dimensiones 26
Paul Smith 42
pegamiento en barra 38

perfuraciones 107, 110, 115
perforador para patrones 38
pinzas 25, 51, 53, 75, 83, 87, 97
eliminar 142-150
mover 137-141
plan de corte 135
plantillas de curvas 37
pliegues 115, 146-150
posición del busto 48, 52
prototipo 119-127
pruebas 120
punzón 38
para patrones 38

R

raya del pantalón 96
recta, dirección del hilo
19
regla
de metro 34
de sastrería 34
graduada 35
metálica 39
para sisas 37
rotuladores 38
rueda de trazado 38

S

sisas 48, 54-55
software de patronaje
228
sombreado 118
supresión 25, 51, 53

T

tabla para cortar 39
tablas de tallaje
para escuelas 13
para la industria 14
para maniquíes 12
personalizadas 12
talla
de prueba 14
influencia de la moda de calle 15
tolerancia 18
tapeta 178
técnicas digitales 231
añadir volumen 232
anotaciones 233
costuras 231
crear piezas comunes 233
doblar el patrón en papel 231
graduación 234
manipulación de pinzas 232
marcadores 234
muescas 232
paneles cosidos 233
plan de corte 234
pliegues 233
producción de patrones
235
tela 16
dirección del hilo 11, 19
elástica 17, 25
enredos 18
gravedad 22
tejida 17, 25
trama 17
urdimbre 17
tijeras 38
tolerancia 18
traje de laido 220-225
trama 17

U

urdimbre 17

V

vestido
bloque de 78-89
medidas 101
volumen 151

W

Warehouse 91

Y

Yohji Yamamoto 78
Yves Saint-Laurent 44, 62

TABLA DE TALLAJE*

ALTURA: 170 CM (SÓLO COMO REFERENCIA)

CIRCUNFERENCIA

A	Busto	88 cm	Alrededor de la línea del busto, paralela a la posición del busto.
B	Bajo el busto	74 cm	Circunferencia debajo del busto (torso). Especialmente útil para cortar corsés y para la industria del vestido.
C	Cintura	66,5 cm	La circunferencia más pequeña que une la parte inferior y la superior del cuerpo. Pasa una cuerda o una cinta métrica alrededor de la circunferencia de la cintura.
D	Media cadera	85 cm	Circunferencia del centro de la cadera. Es para asegurarse de que los pantalones, las faldas y los vestidos se ajusten bien a esa zona.
E	Cadera	92 cm	La circunferencia más grande por debajo de la cintura, que no siempre tiene que estar nivelada con la parte más alta de las nalgas. Al tomar medidas también debe medirse hacia arriba y hacia abajo para comprobar si la medida aumenta hasta la cadera «real».
F	Ancho de hombros delantero	41 cm	Sitúa los extremos de los hombros visualizándolos en una prenda sin mangas. Medida de un extremo a otro de los hombros por delante.
G	Ancho de hombros espalda	42,5 cm	Igual que el anterior, pero midiendo por la espalda.
H	Largo de espalda	12,5 cm	Medida desde el punto del cuello situado entre los hombros (PCH) hasta el extremo del hombro.
I	Ancho delantero (sisa)	35 cm	PCH medido hacia abajo unos 13 cm, medida horizontal de una sisa delantera a la otra.
J	Ancho de espalda (sisa)	38 cm	PCH medido hacia abajo unos 13 cm, medida horizontal de una sisa trasera a la otra. La sisa de espalda debe ser generosa para facilitar el movimiento del brazo hacia adelante.
K	Circunferencia del cuello	40 cm	Como punto de referencia: en el cuerpo no existe una «línea» exacta de cuello. Sirve para verificar por duplicado el patrón mientras se dibuja.
L	Circunferencia de la cabeza	58 cm	Para las prendas que se ponen por la cabeza. Si la medida del cuello es más pequeña que la de la cabeza, es preciso considerar algún tipo de cierre.
M	Parte alta del muslo	59 cm	Tome esta medida en la parte más alta del muslo, en la entrepierna.
N	Muslo	52 cm	Nivel medio entre el tiro (entrepierna) y la rodilla.
O	Rodilla	34 cm	Similar a la medida de la cadera, debe aumentar cuando se dobla y se mueve la rodilla.
P	Pantorrilla	33 cm	Nivel medio entre la rodilla y el tobillo.
Q	Tobillo	23 cm	Circunferencia alrededor del hueso del tobillo;
R	Abertura de bajo del pantalón	32 cm	Depende del tamaño de los pies.

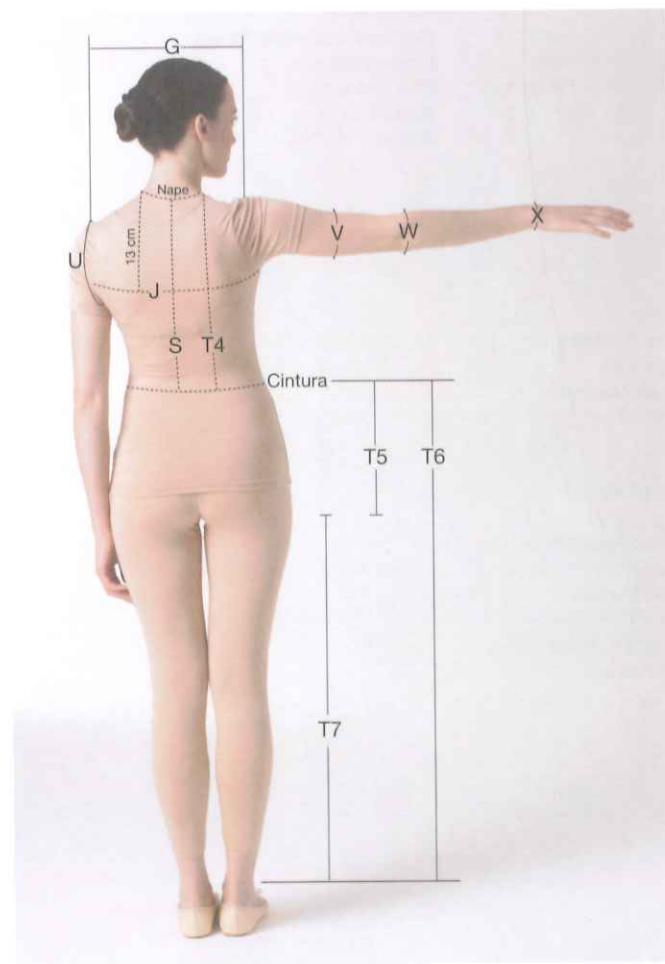
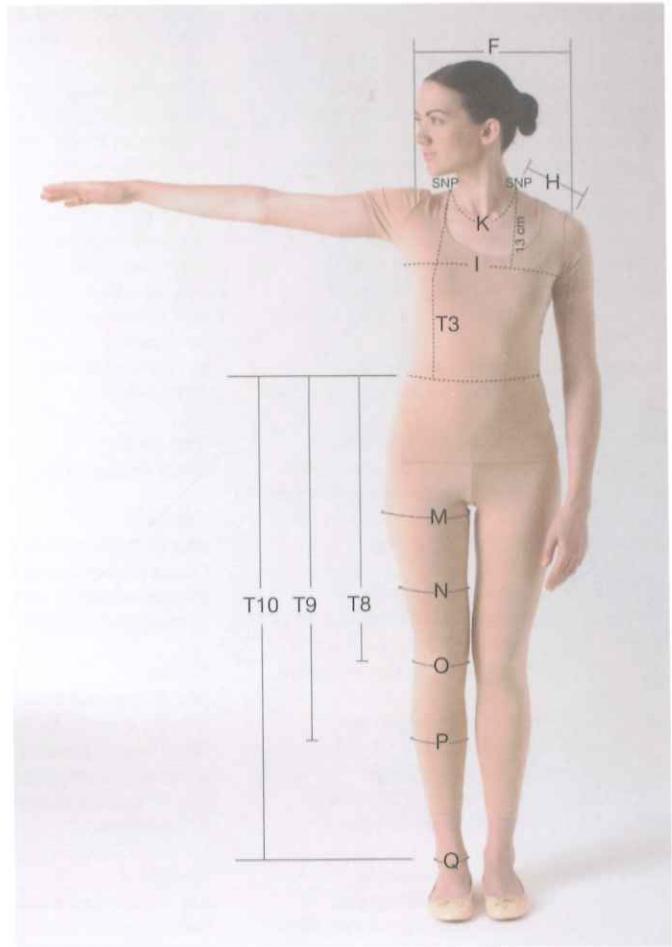
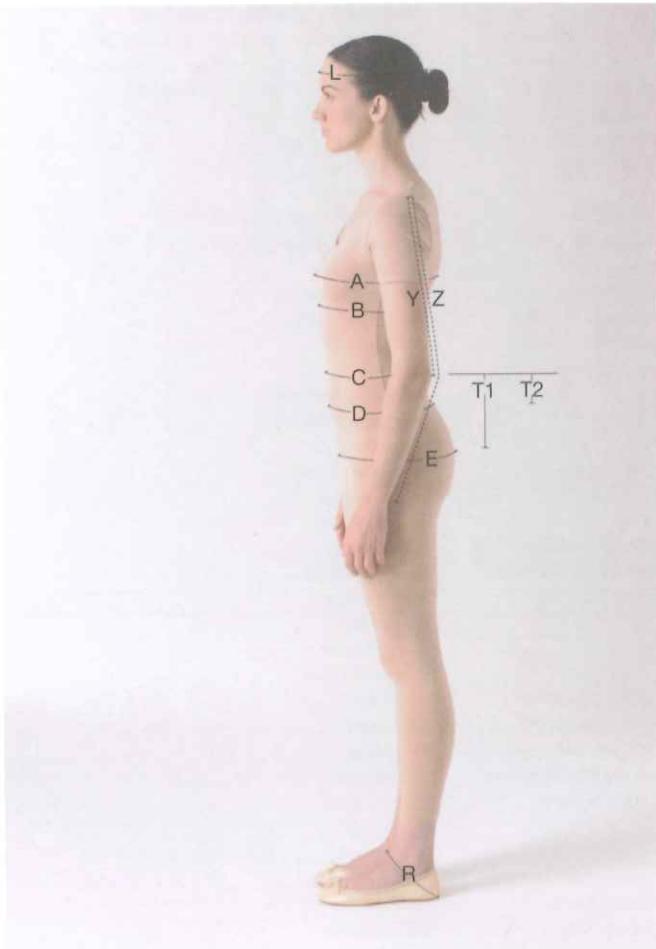
MEDIDAS VERTICALES

S	Nuca a cintura	39,5 cm	En el centro de espalda, aproximadamente desde la tercera vértebra hasta la cintura.
T1	Largo de cadera	20 cm	En el largo de la costura lateral desde la cintura hasta la linea de cadera.
T2	Largo de media cadera	10 cm	A mitad del largo de la cadera.
T3	Largo delantero de cuerpo	43,5 cm	Desde el PCH, pasando por la posición del busto, hasta la cintura. Circunferencia del centro de la cadera. Es para asegurarse de que los pantalones, las faldas y los vestidos se ajusten bien a esa zona.
T4	Largo de espalda de cuerpo	43 cm	Desde el PCH hasta la parte posterior de la cintura.
T5	Tiro	27 cm	Con la persona sentada en una mesa, mida en la costura lateral desde la cintura hasta el sobre de la mesa.
T6	Costura exterior (largo del pantalón)	110 cm	Desde la cintura hasta el suelo midiendo por la costura exterior de las piernas.
T7	Costura interior (tiro de la entrepierna)	82 cm	Desde la entrepierna hasta el suelo. Por tanto, la costura exterior debería ser aproximadamente la suma del tiro y la costura interior.
T8	De cintura a rodilla	61 cm	En la costura lateral, midiendo desde la cintura hasta la parte posterior de la rodilla.
T9	De cintura a pantorrilla	92 cm	En la costura lateral, midiendo desde la cintura hasta la parte más ancha de la pantorrilla.
T10	De cintura a tobillo	112 cm	En la costura lateral, midiendo desde la cintura hasta el lateral del hueso del tobillo.

MANGAS

U	Sisa	38,5 cm	Circunferencia de la sisa (medir generosamente).
V	Biceps	26 cm	Circunferencia del brazo en el músculo bíceps (medir con el brazo doblado en un ángulo de 90°).
W	Codo	27 cm	Circunferencia del codo con el brazo ligeramente doblado.
X	Muñeca	17 cm	Circunferencia alrededor del hueso de la muñeca.
Y	Codo a hombro	32 cm	Del extremo del hombro hacia el codo.
Z	Largo de manga desde el extremo del hombro	58 cm	Desde el extremo del hombro hacia el codo, y después hacia la muñeca con el brazo ligeramente doblado.

*Nota: la tabla de tallaje debe aportarla la empresa para la que trabaja, que dispondrá de un conjunto estándar de medidas en función de las necesidades de su mercado. Esta tabla es sólo un ejemplo para explicar cómo se toman las medidas a la hora de dibujar un bloque básico.



BIBLIOGRAFÍA

Abling, Bina, y Maggio, Kathleen, *Integrating Draping, Drafting, and Drawing*, Fairchild, 2008.

Aldrich, Winifred, *Fabric, Form and Flat Pattern Cutting*, Blackwell Publishing, 2007

(Tejido, forma y patronaje plano), Barcelona, Gustavo Gili, 2010.

Aldrich, Winifred, *Metric Pattern Cutting for Children's Wear and Babywear*, Blackwell Publishing, 4.^a edición, 2009.

Aldrich, Winifred, *Metric Pattern Cutting for Menswear*, Blackwell Publishing, 4.^a edición, 2008.

Aldrich, Winifred, *Metric Pattern Cutting for Womenswear*, Blackwell Publishing, 5.^a edición, 2008.

Aldrich, Winifred, *Pattern Cutting for Women's Tailored Jackets*, Blackwell Publishing, 2001.

Armstrong, Helen Joseph, *Patternmaking for Fashion Design*, Pearson Education, 4.^a edición, 2005.

Bray, Natalie, *Dress Pattern Designing*, Blackwell Publishing, 2003.

Burke, Sandra, *Fashion Computing-Design Techniques and CAD*, Burke Publishing, 2006.

Campbell, Hillary, *Designing Patterns-A Fresh Approach to Pattern Cutting*, Nelson Thornes, 1980.

Cooklin, Gerry, *Pattern Cutting for Women's Outerwear*, OM Books, 2008.

Fischer, Annette, *Basic Fashion Design: Construction*, AVA Publishing SA, 2009.

Holman, Gillian, *Pattern Cutting Made Easy*, Batsford, 1997.

Knowles, Lori A., *The Practical Guide To Patternmaking For Fashion Designers: Juniors, Misses, And Women*, Fairchild, 2005.

Knowles, Lori A., *The Practical Guide To Patternmaking For Fashion Designers: Menswear*, Fairchild, 2005.

Nakamichi, Tomoko, *Pattern Magic*, Laurence King Publishing, 2010.

Nakamichi, Tomoko, *Pattern Magic 2*, Laurence King Publishing, 2011.

Szkatulka, Basia, *Technical Drawing for Fashion*, Laurence King Publishing, 2010.

Tyrrell, Anne, *Classic Fashion Patterns*, Batsford, 2010.

Ward, Janet, y Shoben, Martin, *Pattern Cutting and Making Up: The Professional Approach*, 2.^a edición, Butterworth-Heinemann, 1987.

PROVEEDORES DE SOFTWARE

Assyst (Alemania) www.assyst-bullmer.com

Fashion Cad (Australia) www.fashioncad.com

Gemini (Rumanía) www.geminicad.com

Grafis (Alemania) www.grafis.com

Gerber Technology (Estados Unidos) www.gerbertechnology.com

Lectra (Francia) www.lectra.com

Optitex (Israel) www.optitex.com

Pad System (Canadá) www.padsystem.com

Telestia (Grecia) www.etelestia.com

Vetigraph (Francia) www.vetigraph.com

Wild Ginger (Estados Unidos) www.wildginger.com

CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES

A menos que se indique otra procedencia, todos los dibujos de este libro son creación de Alina Moat; todos los fotogramas y fotografías de prototipos, de Packshot.com; todas las fotografías de la modelo, de Simon Pask Photography (modelo: Angelle Warburton; maquillaje: Lucie Strong).

El autor y el editor desean dar las gracias a las siguientes instituciones y particulares por permitirles utilizar las imágenes que aparecen en este libro. Han realizado todos los esfuerzos posibles para citar a los propietarios de los derechos. En caso de omisión o error, el editor no dudará en incluir el reconocimiento pertinente en futuras ediciones de este libro.

Introducción:
pág. 2 © iStockphoto

Capítulo 1:
pág. 23 © Stephane Cardinale/People Avenue/
Corbis; pág. 26 ilustración © Mary Evans/National
Magazines; pág. 28 derecha © Sam Parsons,
www.samparsons.com

Capítulo 3:
pág. 42 izquierda © catwalking.com; pág. 44 ©
catwalking.com; pág. 49 © esthAlto/Frederic Cirou/
Getty; pág. 62 © catwalking.com; pág. 71 superior
© catwalking.com; pág. 78 todas © catwalking.com;
pág. 91 izquierda © catwalking.com, derecha
© Warehouse

Capítulo 4:
pág. 122 superior izquierda © George Marks/
Getty, inferior © catwalking.com; pág. 125
© catwalking.com

Capítulo 5:
pág. 137 izquierda © V&A Images, Victoria and
Albert Museum, derecha © Hobbs; pág. 158 superior
derecha © iStockphoto

Capítulo 6:
pág. 210 izquierda © Cornelie Tollens
www.cornelietollens.com; pág. 214
© Niall McInerney; pág. 220 superior
© Darryl Lawrence

Capítulo 7:
Fotogramas creados con Gerber AccuMark
y reproducidos con el amable permiso
de Gerber Technology. El resto de imágenes
son cortesía de Megan McGuire.

AGRADECIMIENTOS DEL EDITOR

El editor desea dar las gracias a:

Mary Gottleib, Parsons School of Design, NYC,
Estados Unidos

Sally Selligman, Drexel University, Filadelfia,
Estados Unidos

Caryl Court, University of East London, Reino Unido

Kevin Almond, University of Huddersfield,
Reino Unido

AGRADECIMIENTOS DEL AUTOR

Dennic desea dar las gracias a las siguientes personas y organizaciones por su colaboración y su apoyo en la creación de este libro:

Corinne Andrews
Karin Askham
Eric Bremner
Darren Cabon, de LO AND CABON
John, Susan y Beverley Cabon
Sheila Cooke
Frances Corner
Wendy Dagworth
Usha Doshi
Helen Evans
Gerber Technology
Henrietta Goodden
Isabel Garabito
Lynne Hammond
Ursula Hudson
Betty Jackson
Carmel Kelly
Laurence King
Shaun Kirven
Marco Lee
Wendy Malet
Megan McGuire
Beryl Mann
John Miles
Alina Moat
Claire Murphy
Sam Parsons
Roy Peach
Evi Peroulaki
Gaynor Sermon
Jan Shefford
Della Shenton
Lucie Strong
Anne Townley
Tera, James y Jachery Thorpe
Angelle Warburton
Gloria Wong
Perry Wong
Raymond Yau