



PATRONAJE Y CONFECCION EN ALTA COSTURA

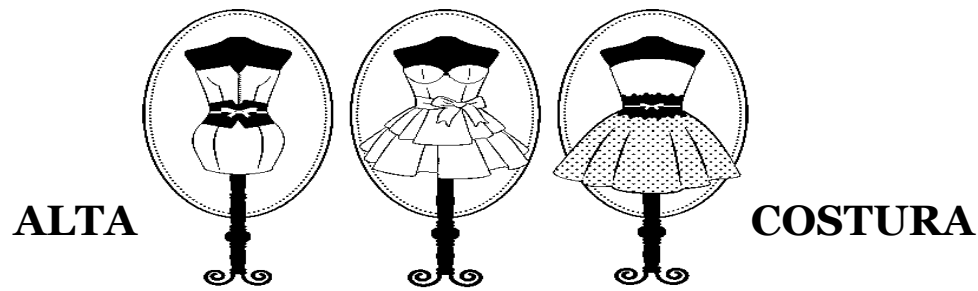
ISA

ESCUELA DE DISEÑO Y MODA

AUTOR: V.V.A.A.

ACADEMIA DE MODA ISA

1ª ed. (03/2009)



Introducción



El diseño de modas es el proceso dedicado a la creación y confección de prendas de vestir y accesorios, capaces de resolver proyectos, su planificación y el desarrollo. El diseñador posee los conocimientos y habilidades para proyectar colecciones de ropa determinando los cortes, tallas, materiales que se utilizarán para ello, además de los conocimientos de confección, alta costura, patronaje industrial y técnicas de dibujo.

Algunas consideraciones acerca del diseño de

modas:

Durante gran parte de la historia humana, la vestimenta estuvo en manos de personas anónimas y la moda se reducía a una mera imitación de la vestimenta cortesana. Primero fueron los propios usuarios quienes se encargaban de confeccionarlas, luego surgieron las modistas. La alta costura surge con una figura individual, el modisto Charles Frederick Worth (1826-1895), quien fundara una casa de modas en París, cuyo éxito le permitió dirigir el gusto de sus clientes. Worth fue el primer modisto en etiquetar con su nombre, las prendas que confeccionaba.

El uso de bosquejos o diseños pintados de la vestimenta, ofrecía una manera económica de mostrar las prendas a los clientes. En caso de ser aceptado el diseño, la prenda se confeccionaba y la casa de modas recibía el importe por anticipado.

Los diseñadores de modas pueden desempeñar sus tareas de forma independiente, con una cartera de clientes individuales, o puede trabajar para tiendas especializadas, pero la mayoría de los diseñadores trabajan para los mercados masificados.

En la primera mitad del siglo XX surgen las revistas de modas, donde los más talentosos dibujantes recreaban el vestuario de las casas de alta costura. Estas revistas llegaban a todas partes del mundo.

Durante ese período, París se constituyó en el centro de la moda y desde todas partes llegaban compradores representantes de las tiendas, los que adquirían prendas en los desfiles, que luego copiaban en sus países ofreciendo versiones económicas de los grandes diseños de la capital de la moda.

Con la Segunda Guerra Mundial, París declinó su reinado y la moda cambió su enfoque surgiendo un estilo dedicado a los jóvenes.

A estos cambios se sumó la aparición de los materiales sintéticos que rápidamente fueron adoptados por el nuevo estilo, ofreciendo ventajas en el uso y menores costos.

Características

El diseño de modas difiere del diseño de vestuario debido al hecho de que su producto principal tiende a quedar obsoleto después de una o dos temporadas, usualmente. Una temporada está definida como otoño/invierno o primavera/verano. Se considera generalmente que el diseño de modas nació en el siglo XIX con Charles Frederick Worth, que fue el primero en coser a las prendas una etiqueta con su nombre. Mientras todos los artículos de vestimenta de cualquier período de la historia son estudiados por los académicos como diseño de vestuario, sólo la ropa creada después de 1858 puede ser considerada como diseño de modas.

Los diseñadores de modas diseñan ropa y accesorios. Algunos diseñadores de alta costura son independientes laboralmente y diseñan para clientes individuales. Otros cubren las necesidades de tiendas especializadas o de tiendas de departamentos de alta costura. Estos diseñadores crean prendas originales, así mismo como los que siguen tendencias de moda establecidas. Sin embargo, la mayoría de los diseñadores de modas trabajan para fabricantes de ropa, creando diseños para hombres, mujeres y niños en el mercado masificado. Las marcas de diseñador que tienen un 'nombre', tales como Calvin Klein o Ralph Lauren son generalmente diseñadas por un equipo de diseñadores individuales bajo la dirección de un director de diseño.

Tipos de diseño de moda

“Cada uno está destinado a un mercado específico, pero todos con una misma función que es satisfacer las necesidades de los consumidores”.

Alta Costura

El tipo de moda que predominó hasta los 1950s fue la moda “hecha a medida” o haute couture (Francés para alta costura). El término “hecho a la medida” puede ser usado para cualquier prenda que sea creada para un cliente en particular. Alta costura, sin embargo, es un término protegido que puede ser usado solamente por compañías que cumplen ciertos estándares bien definidos por la Chambre Syndicale de la Couture. No obstante, muchas marcas de ropa “lista para usar” e incluso de mercado de masa afirman crear alta costura, lo que según los estándares, es falso. Una prenda de alta costura está hecha por orden de un cliente individual, y está hecha usualmente de textiles costosos de alta calidad, confeccionada con extrema atención en los detalles y el acabado, generalmente usando técnicas a mano que toman mucho tiempo y costo.

Moda lista para usar

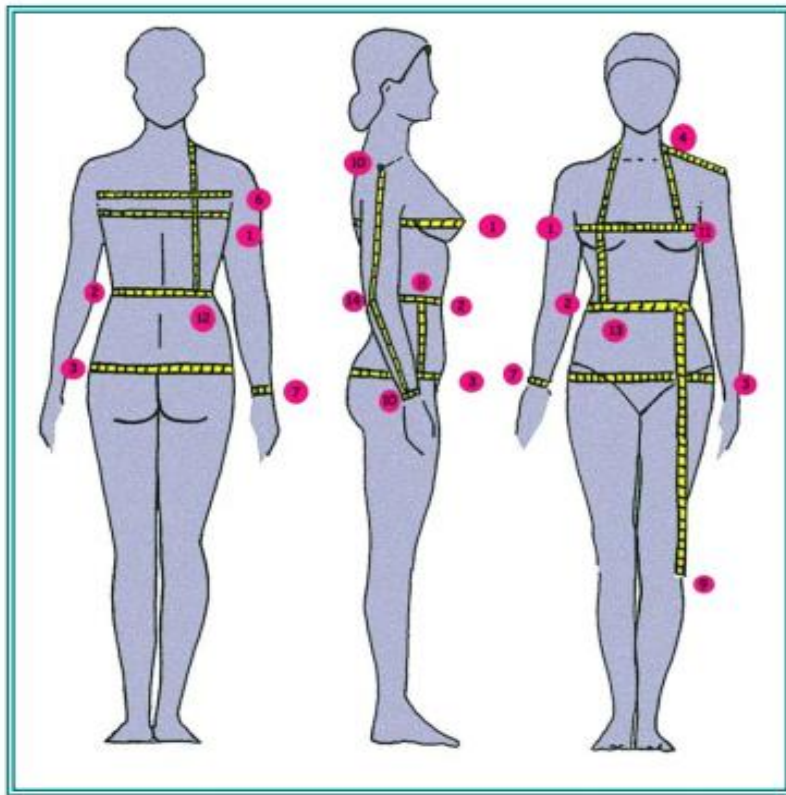
La moda lista para usar (o Prêt-à-porter) es un punto medio entre alta costura y mercado de masa. No está hecha para clientes individuales, pero se toma gran cuidado en la elección y el corte de la tela. La ropa está confeccionada en pequeñas cantidades para asegurar la exclusividad, por lo cual es más bien costosa. Las colecciones de prendas listas para usar son usualmente presentadas por casas de modas en cada temporada durante un período conocido como Fashion Week (semana de la moda) que toma lugar dos veces al año.

Mercado de masa

Actualmente la industria de moda cuenta sobre todo con las ventas del mercado de masa. El mercado de masa cubre las necesidades de un amplio rango de clientes, produciendo ropa lista para usar en grandes cantidades y tamaños estándar. Materiales baratos usados creativamente producen moda asequible. Los diseñadores de mercado de masa generalmente adaptan las modas establecidas por los nombres famosos en el área de la moda. Esperan generalmente una temporada para asegurarse de que un determinado estilo tendrá éxito antes de producir sus propias versiones de éste. Para ahorrar tiempo y dinero, usan textiles más baratos y técnicas de producción más simples que pueden ser fácilmente ejecutadas por una máquina. El producto final puede ser vendido a un precio mucho más bajo que un producto de cualquiera de los otros dos métodos de producción.

Patrojeane de pendas en alta costura

MODO DE TOMAR LAS MEDIDAS A UN MANIQUÍ O AL CUERPO



MEDIDAS DE CONTORNO.

1. PECHO: Semi-perímetro de Pecho
2. CINTURA: -- Semi-perímetro de Cintura.
3. CADERA: -- Semi -perímetro de Cadera
4. ANCHO DE HOMBRO
5. CONTORNO DE CUELLO
6. ENCUENTRO: Mitad de la medida
7. CONTORNO DE MUÑECA

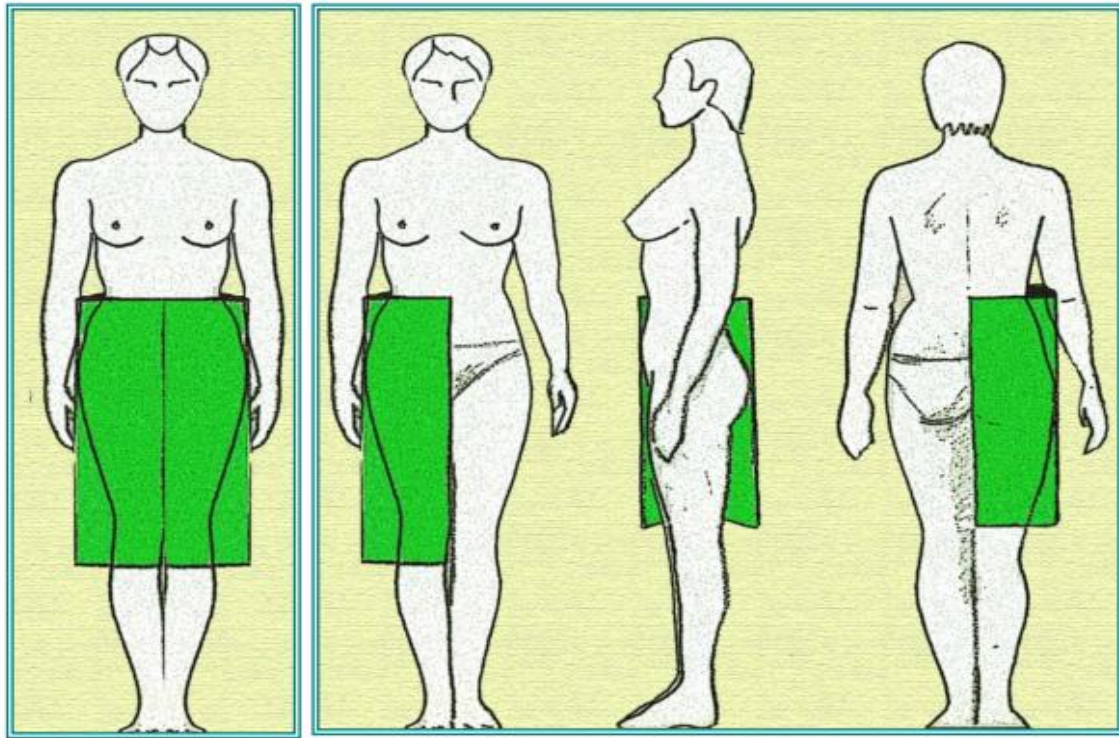
MEDIDAS DE LARGO

8. ALTO CADERA:
9. LARGO DE PRENDA:
10. LARGO DE MANGA:
11. ALTO PECHO:
12. TALLE DE ESPALDA

13. TALLE DELANTE

14. LARGO DE CODO

Observa cómo los contornos se dividen en dos, dando lugar a la medida de Semiperímetro, cifra que se apunta al final de la medida. Esto sucede también con



la medida de Encuentro, que es un ancho, aunque solo se tome en la espalda. El motivo de esta acción es simplificar, agilizar y controlar la tarea de dibujo, puesto que consideramos el cuerpo humano simétrico, (aunque todos sabemos que no hay dos ojos iguales, dos orejas iguales...etc.) por lo que solo se dibujara medio cuerpo o medio patrón, el cual una vez terminado, se duplicara y/o desdoblara, expresión esta que se denomina en el sector: doblez o a lomo. Esto último lo aprenderás en el módulo II de este curso, pero antes fijémonos en el gráfico siguiente, para captar la idea. Simetría del cuerpo y del patrón: En realidad es como un cilindro que al dividirlo en dos, se convierte en un rectángulo.