

## *DEDICATORIA.*

*Dedico este trabajo a mi padre. Sr. Luis Alberto Guapisaca, ya que gracias a su esfuerzo hoy puedo culminar una etapa más de mi vida.*

*A mi Maestra. Nelly Esperanza Caivinagua que con su compañía, sabiduría y consejos supo instruir mi mente y hacer de mis manos la herramienta máxima, no solo para enfrentar los problemas de la vida, sino para enfrentar con seguridad y confianza el mundo del Diseño de Modas.*

*A la Sra. Rosario Garcés que de una manera muy especial supo ayudarme desde el principio hasta el fin de mi carrera*



## *AGRADECIMIENTOS.*

*En primer lugar agradezco a Dios por prestarme la vida, para perseverar en este sueño que hoy se convierte en realidad.*

*Gracias a la ayuda y consejos de mis padres, hermanos, familiares y amigos puede culminar esta meta.*

*A mis maestros que impartieron sus conocimientos a lo largo de mi carrera, de los cuales no solo aprendí una parte técnica sino también una parte humana la que en mi vida profesional me será de mucha ayuda. A mi tutor Dis. Freddy Gálvez gracias por guiarme en este trabajo, y a todos los profesionales que laboran en la FACULTAD DE DISEÑO que me enseñaron a no darme por vencido y luchar para alcanzar esta realidad.*



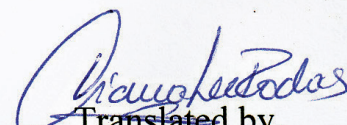
## ABSTRACT

### TECHNIQUES OF ADVANCED MODELING ON A MANNEQUIN

The greatest challenge for a Fashion Designer is to materialize his/her proposals, especially when these proposals have a certain degree of complexity, which is why this document presents clear and precise alternatives on how to resolve the difficulties that appear during the process of creating the prototype. "Modeling on a mannequin" allows us to interact directly with the silhouette of the human body, since the mannequin is the proportionally ideal support that allows greater possibilities for material manipulation in order to obtain excellent results regarding shapes, cuts, details, and textures.



UNIVERSIDAD DEL  
AZUAY  
DPTO. IDIOMAS



Translated by,  
Diana Lee Rodas



## INTRODUCCION.

*El drapeado o modelado es una técnica milenaria para la creación de prendas que consiste en crear directamente sobre el maniquí o cuerpo, envolviendo al mismo con el tejido y sujetando éste en puntos estratégicos. Lo interesante de esta técnica es que combina el diseño con el patrón, estos dos procesos ocurren de manera simultánea, es algo así como esculpir la prenda directamente sobre el cuerpo. A pesar de que muchas veces se parte de una idea inicial o diseño a medida que se va trabajando pueden surgir nuevas formas derivadas del comportamiento del textil sobre el cuerpo, cosa que no es visible cuando trabajamos directamente en el patrón, por lo que esta técnica resulta súper interesante a la hora de pensar el diseño también.*

*El modelado está destinado para resolver problemas planteados dentro de un medio en el cual nos vemos involucrados, ya que planteamos propuestas y muchas de las ocasiones no tenemos una idea clara de cómo solucionar dicho problema.*

*Existe una gran diferencia al trazado plano y directo en papel ya que en este método ponemos medidas exactas bajo reglas ya planteadas y en el caso de pequeños talleres se procede a probar de una a dos ocasiones la prenda para mayor precisión y en grandes industrias el trazado plano es digitalizado y existe un margen de error mínimo ya que el programa utilizado para patronar es muy eficaz, utilizamos medidas como  $1/4$ ,  $1/2$ , etc. que son ya tallas estándar o a medida de; contorno de busto, contorno de cintura, contorno de cadera, talle, espalda, largo total.*

*Dentro de nuestro medio el modelado sobre maniquí es una técnica aun no muy explotada, y es considerada a nivel general una de las más importantes en el medio del Diseño de moda, ya que nos permite resolver con facilidad los trazos que se plantean en las propuestas con más precisión, podemos lograr formas variadas desde volúmenes pasando por cortes, virtualidades y todo lo que el diseño plantee ya que es un método que permite materializar ideas complejas mediante papel o lienzo.*

*Esta técnica que nos permite interactuar con la silueta del cuerpo humano. Es el medio más generalizado pues hace que el diseñador materialice sus ideas y propuestas, ya que con el patronaje común no son posibles.*

*La importancia de realizar este trabajo es dar a conocer al Diseñador. TECNICAS AVANZADAS DE MODELADO, para que se arriesgue a manipular distintos materiales y formas, jugando con los cortes, texturas, volúmenes, drapeados, detalles y modificación de líneas de corte, bases que nos servirán para desarrollar en su mayoría las propuestas que se planteen.*

*El objetivo principal de la investigación es que el diseñador pueda desarrollar sus ideas, con una base explicativa y didáctica, paso a paso hasta llegar al producto final.*





# INDICE

## CAPITULO 1

1.1 Que es el modelado.....	13
1.2 Introducción al modelado básico.....	15
1.2.1 Clases de medidas.....	16
1.3 Trazo del corpiño base.....	18
1.3.1 Delantero.....	18
1.3.2 Posterior.....	

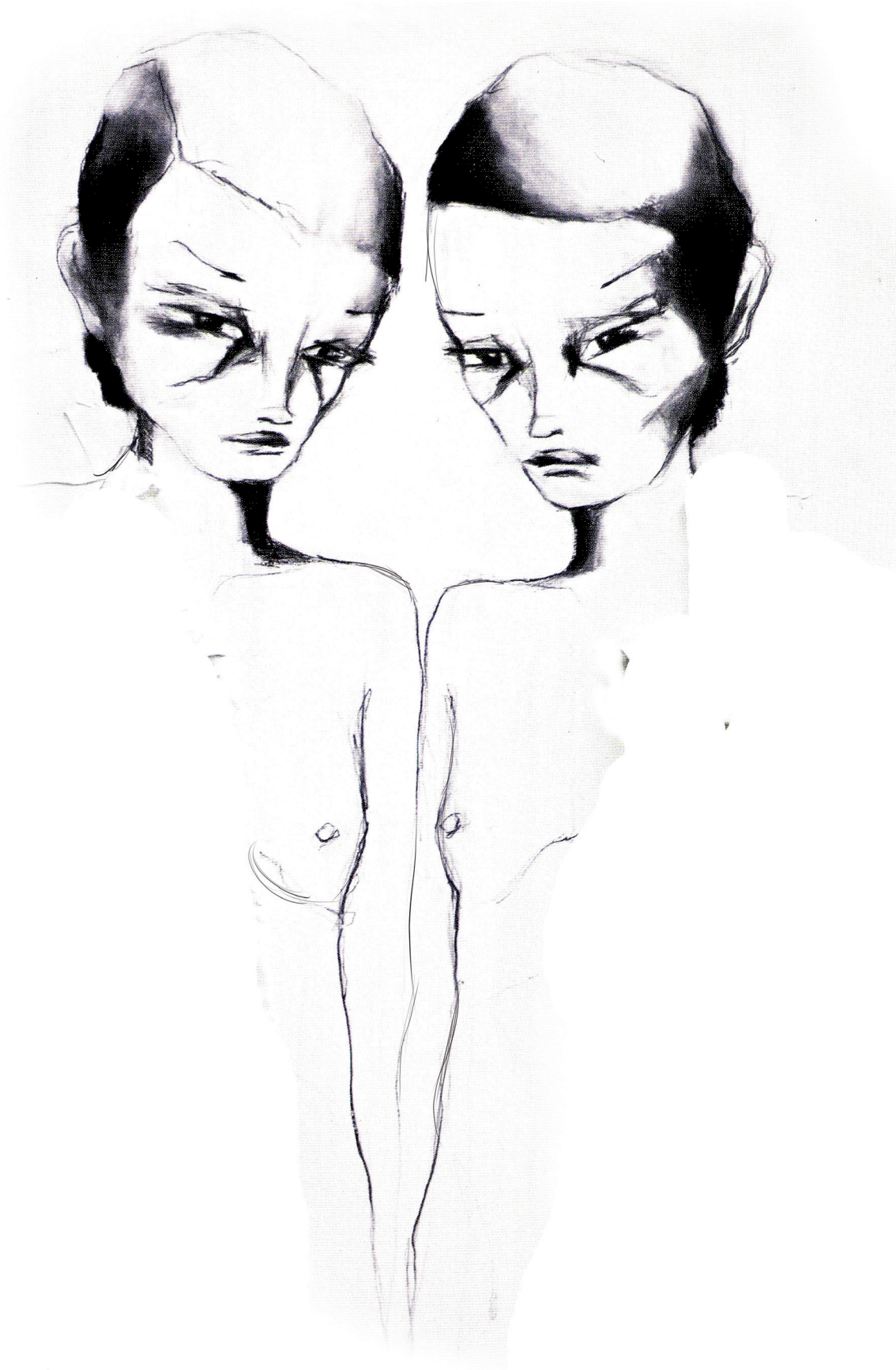
## CAPITULO 2

2.1 Conocimientos avanzados de la técnica.....	23
2.2 Marcar correctamente el maniquí.....	24
2.3 Materiales para el proceso.....	25
2.3.1 Lista de materiales.....	25
2.3.1.1 Que se necesitan para elaborar el prototipo:.....	25
2.3.1.2 Telas más usadas.....	26
2.3.2 Uso correcto de los materiales.....	31
2.4 CLASIFICACIÓN DE MUESTRAS.....	35
2.4.1 Cortes.....	37
2.4.1.1 CORTE MÁS INCORPORACIÓN DE TEXTURA.....	37
2.4.1.2 CORTE MÁS INCORPORACIÓN DE ELEMENTOS.....	40
2.4.2 Volúmenes.....	43
2.4.2.1 PIRAMIDES.....	43
2.4.2.2 CUELLO CAPUCHA.....	46
2.4.3 Drapeados y detalles.....	49
2.4.3.1 ACORDEÓN HACIA ADENTRO.....	49
2.4.3.2 DETALLE DE HOJAS DRAPEADAS.....	52
2.4.4 Modificación de los cortes tradicionales.....	54
2.4.4.1 SACO 3 ELEMENTOS.....	54
2.4.4.2 ENTRAMADO.....	57

## CAPITULO 3

3.1 APLICACIÓN DE LA TECNICA.....	60
3.1.2 Diseños de ALTA COSTURA en base al modelado avanzado.....	65









# *Capítulo 1*



# 1.1 MODELADO BASICO

## 1.1.2 QUE ES EL MODELADO.

El drapeado o modelado es una técnica milenaria para la creación de prendas que consiste en crear directamente sobre el maniquí o cuerpo envolviendo al mismo con el tejido y sujetando éste en puntos estratégicos. Lo interesante de esta técnica es que combina el diseño con el patrón, estos dos procesos ocurren de manera simultánea, es algo así como esculpir la prenda directamente sobre el cuerpo. A pesar de que muchas veces se parte de una idea inicial o diseño a medida que se va trabajando pueden surgir nuevas formas derivadas del comportamiento del textil sobre el cuerpo, cosa que no es visible cuando trabajamos directamente en el patrón, por lo que esta técnica resulta súper interesante a la hora de pensar el diseño también.

Hoy en día el modelado sobre el maniquí es una técnica básica para un diseñador. De cara a la alta costura, era el instrumento base. De las manos del diseñador apoyado en el maniquí, y un entendimiento del lenguaje plástico de los tejidos, obteniendo diseños únicos y con la esencia misma del patrón bien elaborado.

El manejo del tejido sobre el maniquí es el medio más generalizado que le permite al diseñador materializar sus ideas, propuestas que con el patronaje común no son posibles, lo cual nos lleva a tener una gama más extensa de posibilidades al momento de proponer un diseño.

En primera instancia amerita mencionar que se hace referencia exactamente a cuando se habla de modelado, Saltzman (2005) propone que el modelado es el diseño trasladado al plano, para que luego de haber sido generadas las piezas de moldear, es decir los moldes, que conforman en su conjunto una prenda, estos sean trasladados al material, cortados y ensamblados para generar un prototipo (un artículo de indumentaria).

Dentro de las diversas formas que existen para poder obtener los moldes, se puede destacar como método alternativo el proceso de modelado y drapeado. El mismo consiste de acuerdo a la definición propuesta por Seivewright. (2007) es un proceso de creación de patrones y formas de las prendas a través de la manipulación de la tela sobre un cuerpo o un maniquí.

Es un desarrollo más relacionado con el diseño, dado que a través del mismo el diseñador tiene la posibilidad no solo de comparar en calce apropiado de una prenda en desarrollo, sino también puede aproximarse a la TRI-DIMENSION. De este modo, una idea en este primitivo podría investigarse y desarrollarse mediante diferentes recursos aplicados al material textil. Esto sería llevado a cabo con el fin de generar sobre el maniquí nuevas formas y estructuras más complejas, difíciles de visualizar sobre el plano bi-dimensional de un boceto, incluso de interpretar sobre el plano de un trazo de moldaría mediante un complejo sistema de líneas y divisiones.

El mismo, forma en este caso, parte del proceso experimental que se propondrá más adelante en el presente proyecto.

Para llevar a cabo el modelado, podría tanto partirse de un patrón base y comenzar a desarrollarlo sobre el maniquí (teniendo en cuenta los centros del trazado de prenda, la dirección del tejido, la ubicación de los puntos clave como hombros, mangas, por ejemplo), como generar el desarrollo de las formas de modo más espontáneo desde la experimentación con el material, teniendo siempre en cuenta que se trabaja en función de un cuerpo humano, y que los resultados obtenidos deberán luego ser identificados como parte de un trazo específico y definido ( para poder ser reproducido en el caso de un producto masivo, y no una pieza única de alta costura).

Resulta necesario mencionar, finalmente, que para poder llevar a cabo dicho proceso, el diseñador deberá tener conocimientos avanzados sobre los diferentes tejidos y sus características, para poder entender el modo en que cada uno trabajara en función de sus diseños. Factores como el cuerpo, la caída, el peso de un tejido, suelen ser determinantes de la forma y la silueta que se obtendrá a partir de los mismos. Se podría hablar con precisión el modo que el textil influye para la conformación de la misma. Saltman (2005) al respecto afirma que, mientras que un textil con rebote tendera a generar una silueta adherente, un tejido ligero con mucha

caída generara una silueta insinuante y no rígida, una silueta geométrica, cuyos límites tendrán a alejarse de los cuerpos. Sin embargo, podría destacarse también que algunos materiales podrían ser trabajados de modo tal que se adapten a otra silueta diferente que la generada por su naturaleza (por ejemplo, un cuerpo rígido podría traducirse en una silueta anatómica mediante el apropiado empleo de recortes y pinzas). Este sería, por ejemplo, el caso de los diseños característicos del diseñador italiano Roberto Capucci, quien emplea dicha metodología de trabajo en la mayoría de sus creaciones.



En resumen se puede establecer que la sección aurea será implementada al campo del diseño de la indumentaria, en este caso, a través de las bases constructivas del diseño: la moldaría. Esta decisión se toma teniendo como fundamento que la sección aurea representa un medio para asegurar la armonía, y no un fin en sí mismo. Es por esta decisión que surge la necesidad de conocer las bases y fundamentos del modelado. Se puede establecer que la misma función como vinculo entre una idea de diseño y la prenda terminada, desarrollando patrones en el plano de una bi-dimensión que contempla el volumen tridimensional de un cuerpo; para que, trasladados los moldes al material textil, se pueda generar mediante la misma una prenda destinada a cubrir y vestir un cuerpo humano determinada.

En relación con lo constructivo, se propone una categoría dentro de la cual se ordenan las clases, los sistemas y los métodos de moldaría. De este modo, se comprenden las bases sobre las cuales se plantea la aplicación de la sección aurea para la generación de diseño. Resulta necesario considerar entonces, para poder desarrollar un diseño, determinar en qué consiste uno y cuáles son los procesos habituales empleados para su generación.

([http://www.palermo.edu/dyc/molderia\\_confeccion/images/molderia.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/molderia_confeccion/images/molderia.pdf))



## 1.2 INTRODUCCIÓN AL MODELADO BÁSICO.



Para dar inicio a la construcción de las prendas sobre maniquí se debe tener muy en cuenta los primeros requerimientos:

- Maniquí apropiado para modelar, el cual tiene que ser forrado de tela y con base de esponja para su mejor manipulación (tallas M, S, L).
- Listones o cinta para marcar las líneas bases (color contrastante al maniquí).
- Lienzos o mantilla.
- Alfileres
- Marcador.

Para empezar las marcas bases de un maniquí tenemos que tener muy en cuenta los básicos del patronaje, como son:

- Contorno de busto
- Contorno de cintura
- Contorno de cadera
- Distancia de busto

## 1.2.1 CLASES DE MEDIDAS

Existen tres tipos de medidas para el trazo y marca del maniquí.

### MEDIDAS DE CONTORNO

Son aquellas que se toman o marcan en forma envolvente, rodeando el cuerpo. Como por ejemplo la cintura, la cadera, el cuello entre otras.

### MEDIDAS HORIZONTALES (distancias).

Son aquellas que se toman para el ancho de las prendas. Estas son: ancho de espalda, distancia de busto, etc.

### MEDIDAS VERTICALES (largos).

Son aquellas que se trazan a lo largo de la prenda que se va a confeccionar, tales como largo total, largo de falda, talles y otras.

### LOS CONTORNOS.

Para la toma de los contornos es importante saber que la cinta métrica debe quedar un poco libre, ya que si se toma la medida excesivamente ajustada corremos el riesgo que después al momento de coser la prenda nos quede muy ajustada.

#### CONTORNO DE CUELLO.

Esta medida se toma rodeando el cuello en la parte de la unión con el torso.

#### CONTORNO DE BUSTO.

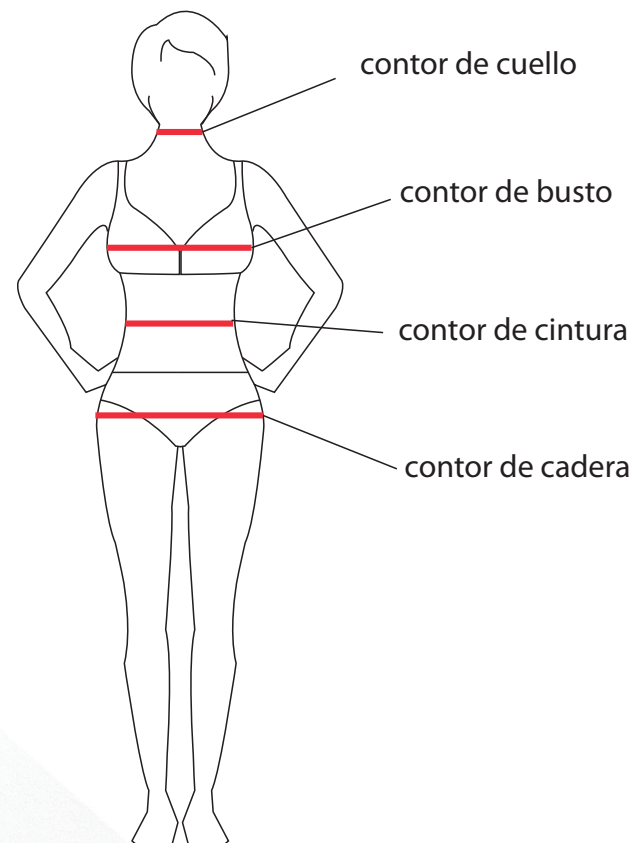
Debe tomar rodeando el busto por la parte más saliente del busto. Debe tomarse suelta por debajo de los brazos.

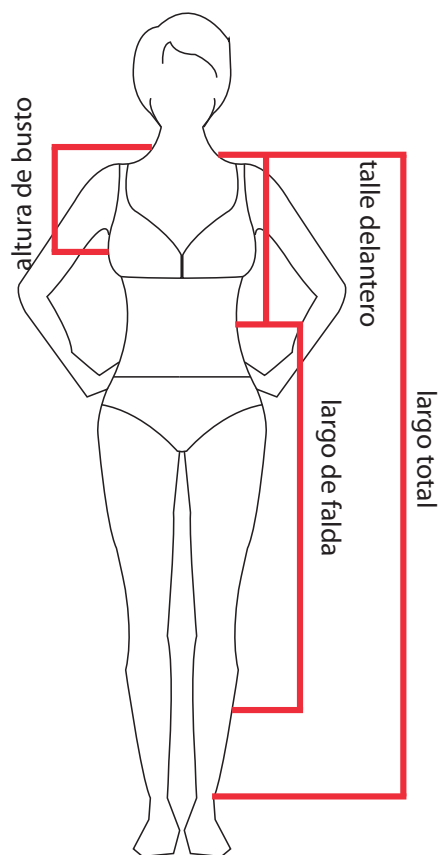
#### CONTORNO DE CINTURA.

Esta medida se toma rodeando la cintura no ajustarla mucho.

#### CONTORNO DE CADERA.

Debe tomarse por la parte más sobresaliente de la cadera de igual manera no muy ajustada.





## LARGOS.

Los largos son las medidas que se toman desde la parte superior de donde se desee hasta la parte inferior en dirección vertical adicionar 5cm mas para dobladillos.

### EL LARGO TOTAL.

Se toma desde la parte más alta del hombro, en donde se une el cuello con el hombro, hacia abajo hasta el punto deseado del largo. Este largo depende si se confecciona una prenda larga o corta.

### LARGO DE FALDA.

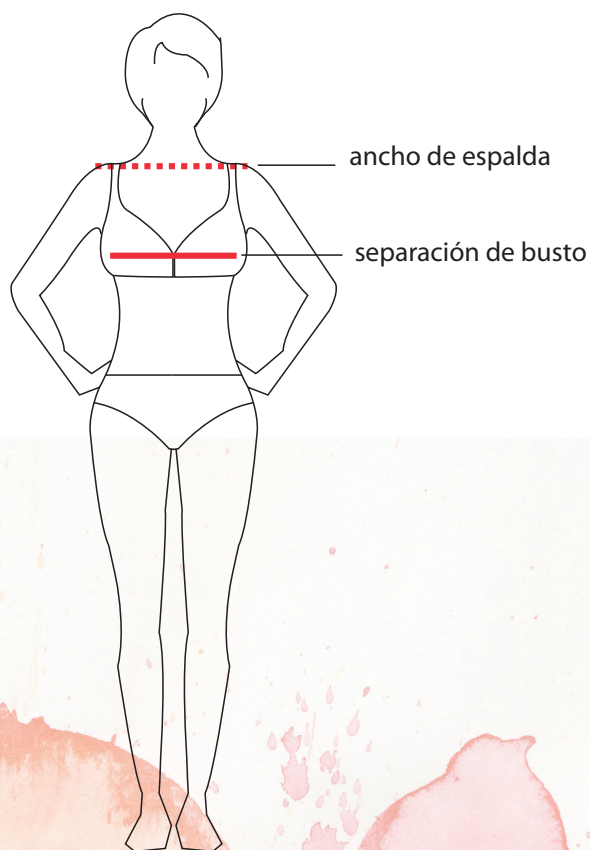
Es la media que va desde la cintura hasta el largo deseado en forma vertical.

### TALLE DELANTERO:

Va desde la unión cuello hombro hasta la parte de la cintura, parando por el busto en el caso de las mujeres.

### ALTURA DE BUSTO.

Se debe tomar desde el mismo punto del hombro, hasta la parte más sobresaliente del busto.



## LOS ANCHOS.

Dentro de los anchos o medidas horizontales encontramos los anchos de espalda y la separación de busto. La primera es una de las más importantes ya que en esta es en la que mas variantes hay.

Una persona puede ser delgada pero amplia de espalda.

Se debe tomar apoyando la cinta métrica en el saliente del hueso de la unión brazo hombro de derecha a izquierda.

Y la medida de distancia de busto va desde la parte más saliente del busto (pezón) de derecha a izquierda.

## 1.3 TRAZO DEL CORPIÑO BASE

### 1.3.1 Delantero

Una vez que sabemos las medidas básicas para dar inicio al modelado se procede a cortar los lienzos que serán de acuerdo a la talla que sea el maniquí en el caso de ser únicamente corpiño solo se usaran dos lienzos desde la marca de la cintura hacia arriba, y serán desde la línea del centro hasta la línea de costado, dejando a cada extremo máximo 4 centímetros extras para doblar.

Foto: Andrea Castro

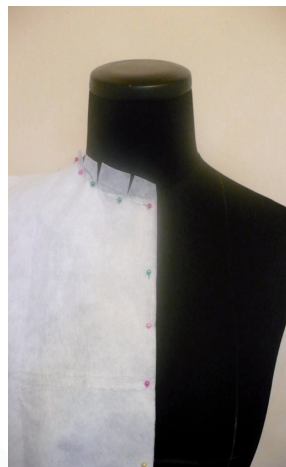


Foto: Andrea Castro

Con los lienzos ya cortado tomamos la línea de centro y colocamos en la parte delantera del maniquí sujetándolo con alfileres, marcamos la línea de cuello y la línea de hombro. En todas las partes curvas es necesario realizar un corte (piquete) para poder marcar de mejor manera.

Una vez que tenemos el lienzo colocado en el maniquí y con los diferentes piquetes procedemos a realizar las dos pinzas delanteras que serán las que dan forma al busto. En dirección de la línea de pinza (vertical) formamos un pliegue de pinza con la tela que nos queda holgada. Seguido a este procedimiento en dirección de la línea de sisa llevamos el lienzo hacia la parte posterior para formar la pinza de busto y lo sujetamos con alfileres,

Foto: Andrea Castro

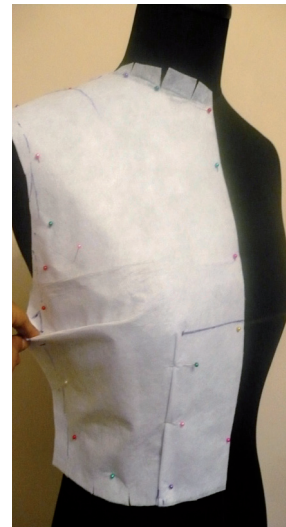
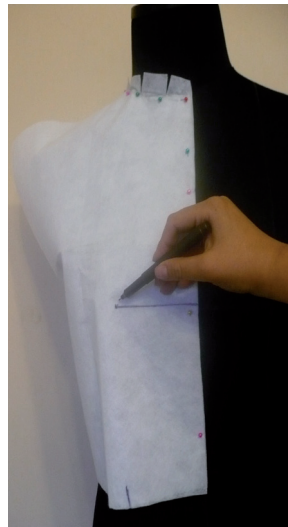


Foto: Andrea Castro



Ya colocados todos los alfileres en las pinzas, en las marcas de frente y de costado, obtendremos un resultado de la siguiente manera, que nos será guía para cualquiera de las propuestas planteadas ya que será el soporte de nuestro diseño.

Una vez colocado todo lo que se requiere para el montaje, trasladamos al lienzo las líneas restantes que nos quedan del maniquí, estamos hablando de la línea de busto. La línea de costado, la línea de cintura, cabe recalcar que en la cintura también el necesario realizar un corte (piquete) para que la pinza se forme de mejor manera.

Marcamos las líneas de pinza, tanto líneas externas como internas para que nos quede de referente de donde partiremos para realizar nuestra pinza o corte, tomando en cuenta que en el caso de la cintura parte desde la su misma línea hasta la línea de busto, y la pinza de hombro desde el mismo hasta la altura de sisa.

### 1.3.2 Posterior

Para la parte posterior realizamos el mismo procedimiento, colocamos el lienzo en la mitad con la cantidad necesaria en su borde como base de costura, trazamos pinzas y pasamos líneas en la parte posterior (espalda) este trazo es un tanto más práctico y fácil ya que como no contamos con la prominencia del busto las pinzas y trazos son más rápidas y rectas. (No olvidar piquetes en las partes curvas para la mejor aplicación del marcado).

Foto: Andrea Castro



Foto: Andrea Castro

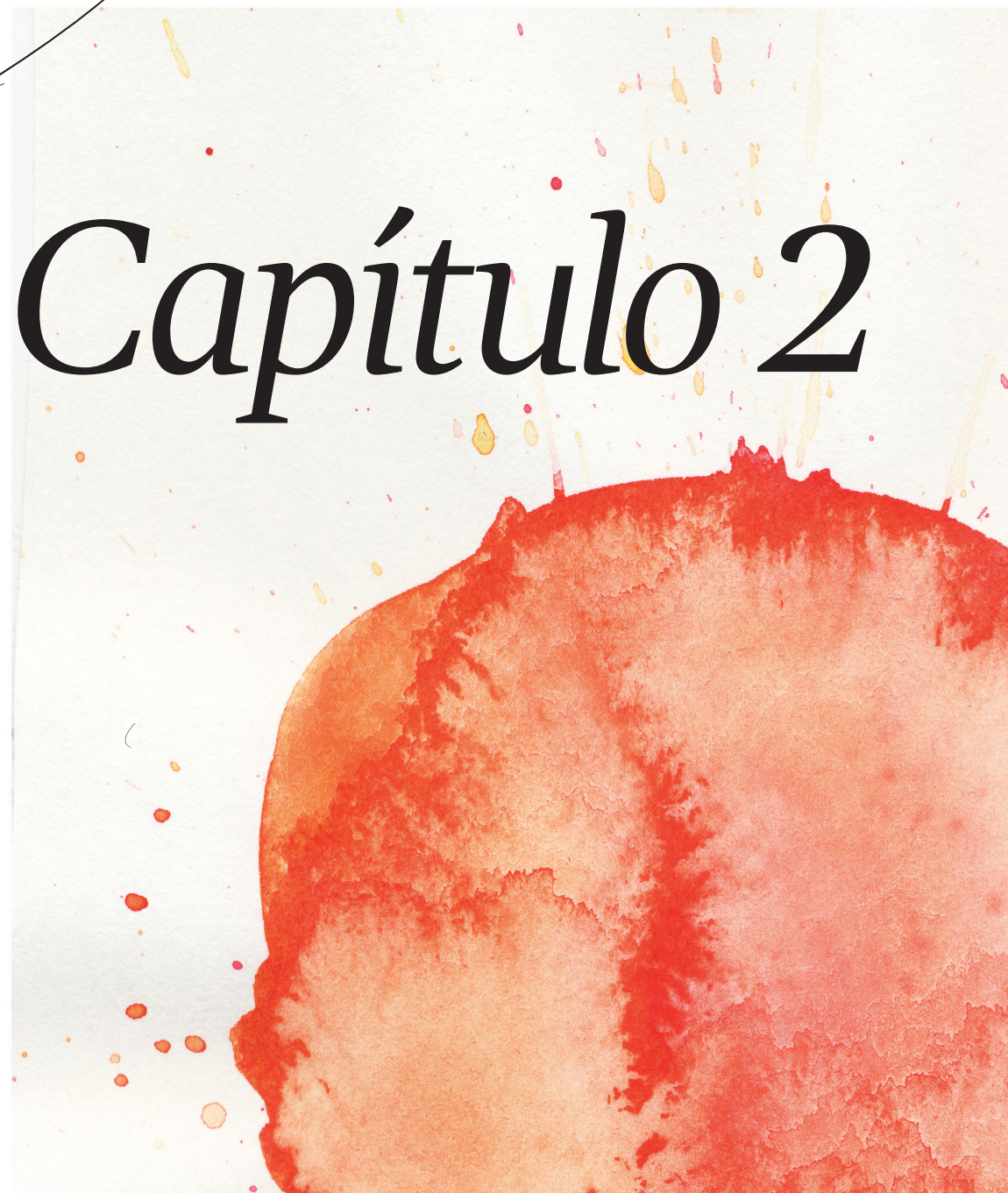


Una vez montadas las dos caras sobre el maniquí lo que nos queda es empatar los costados para que las líneas, tanto delanteras como posteriores nos coincidan en la misma dirección, para que al momento de pasar a la tela no tener problemas de que las líneas no queden en la misma dirección. Como siguiente paso cortar el lienzo sobrante dejando una cantidad necesaria para costuras, en capítulos se detallara más a fondo los pasos que se sigue para trasladar a la tela el molde. Esta es una las maneras más práctica de montar la prenda base sobre el maniquí la cual nos servirá de soporte básico para poder realizar el diseño que usted plante, puede ser desde el diseño más simple hasta el más complicado, elegante y costoso traje que se pueda realizar usando esta técnica.

Según avancen los capítulos se detallara más uno a uno los pasos que siguen para llegar a las técnicas de modelado avanzado.



# *Capítulo 2*







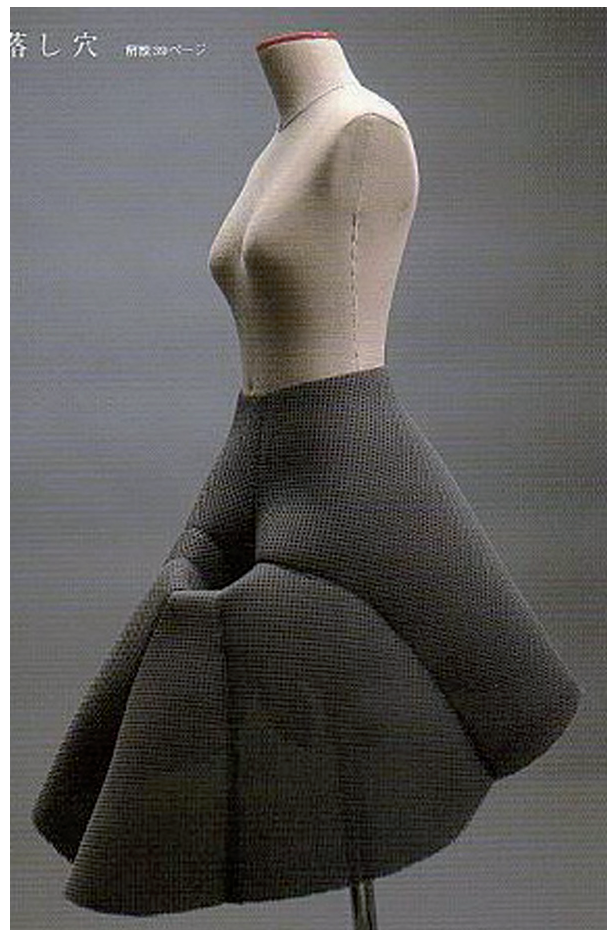
## 2.1 CONOCIMIENTOS AVANZADOS DE LA TÉCNICA.

Dentro de los conocimientos avanzados de la técnica podemos encontrar varias formas complejas que se pueden resolver con distintos tipos de herramientas que se darán a conocer según vaya avanzando el capítulo, para esto nos basamos en libros ya existentes como es el ejemplo de “pattern magic” de donde tomamos las formas y cortes para tener una referencia de cómo se puede resolver las distintas problemáticas que como diseñadores planteamos en nuestras propuestas.

Al hablar de formas complejas nos hacemos una idea de formas que serán complicadas de resolver, pero con el apoyo del maniquí y de los materiales adecuados podremos montar nuestra propuesta. Ya sean drapeados, volúmenes, cortes y una serie de detalles constructivos que harán que nuestro diseño cuente con una excelente calidad.

En la actualidad se cuenta con un mundo de habilitaciones dentro del mercado las cuales son útiles para crear una inmensidad de diseños y variedad de estilos de prendas, hasta donde nuestra imaginación sea capaz. Cuando nosotros creamos un diseño debe ser acorde a la ocasión en que se va a vestir, época del año y hora. Existe otro factor muy importante para poder crear, la complejidad física de la persona que la vaya a usar; por lo regular.

El “modelado avanzado” se realiza so-



PATTERN MAGIC 2 de Tomoko Nakamichi 1

bre un maniquí; cuando nosotros tenemos estos datos bien definidos podemos comenzar a trabajar y considerar: forma, detalles, tela, color, materiales, bordado, etc.

Regularmente para confeccionar prendas con moldería sobre maniquí se utilizan telas con fibras naturales como: algodón, lino, lana, seda; y materiales alternativos como: oro, plata y vidrio. Estas fibras son incomparables en cuanto a su confort tienen las propiedades térmicas, (frías en tiempo de calor y abrigadoras en el invierno). De todos es sabido que en la actualidad la mayoría de los vestidos tienen alguna aplicación



PATTERN MAGIC 2 de Tomoko Nakamichi 2

(adorno) elaborado de fibras artificiales o sintéticas. No podemos dejar de lado estos productos porque en ocasiones son necesarios para el desarrollo de nuestros diseños.

Todas las personas que estamos involucradas en este arte de la manipulación de materiales necesitamos tener en cuenta todas las características de las telas para así elegir la más adecuada, que nos de buenos resultados en nuestro prototipo final

## 2.2 MARCAR CORRECTAMENTE EL MANIQUI.

Marcamos las líneas verticales que son; centro delantero, centro posterior y líneas de pinza, ubicamos el centro del maniquí y colocamos una marca. (Imagen 6)

Para las líneas de pinza delanteras señalamos puntos bases que son en la distancia de busto (Imagen 7), centro de hombro para la línea de pinza posterior (Imagen 8).



Imagen 6



Imagen 7



Imagen 8

Señalamos el contorno de busto, que pasa como línea horizontal sobre la parte más prominente del busto (Imagen 9).

Marcamos en línea horizontal el contorno de cintura (Imagen 10) y línea de contorno de cadera (Imagen 11).

Por último ubicamos el contorno de cuello (imagen 12) y contorno de brazo (imagen 13), medidas que varían según la talla del maniquí.



Imagen 9



Imagen 10



Imagen 11



Imagen 12

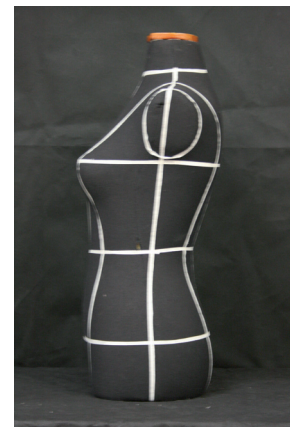


Imagen 13

Como resultado de un maniquí perfectamente marcado obtenemos todas estas líneas básicas para poder comenzar nuestro trabajo.

## 2.3 MATERIALES PARA EL PROCESO.

Los materiales a usar en esta técnica son varios y de suma importancia para un buen desarrollo de la misma.

### 2.3.1 Lista de materiales:

Maniquí de talla estándar con el cual vaya a trabajar.

Listones, Alfileres, Lápiz de color, Lienzo, Cinta métrica.

Estos son los materiales básicos que se requieren para el proceso de modelado.

El listón debe ser mínimo de 5 a 6mm.

Alfileres de preferencia con cabezal pequeño

Lienzo delgado N-1 para una mejor maleabilidad

El maniquí puede ser un básico a la altura de la cadera o en el caso de resolver problemas de vestidos o entalles a nivel de la rodilla, se requiere un maniquí con cadera completa hasta 10cm arriba de la marca de la rodilla.

Los materiales que usaremos para marcar las líneas guías pueden ser variados, desde un bicolor, marcadores de colores en el caso de realizar varias líneas lo que nos ayudara para no crear confusión al momento de cortar y unir, se sugiere utilizar un marcador de punta gruesa para las líneas de inicio y un lápiz bicolor para la corrección de líneas.

#### 2.3.1.1 Que se necesita para elaborar el prototipo:

Para comenzar a cocer no se necesita de indumentaria muy costosa ni sofisticados, se necesita ingenio, atención y sobre todo mucha precisión.

Además de una buena tijera para tela, y una segunda para papel, ya que el cortar papel con las tijeras para tela puede dañar el filo de estas. Deme también tener una cinta métrica, alfileres, dedal, agujas de mano, hilos de diferentes colores.

Una plancha a vapor y todo lo necesario para planchar son indispensables, ya que es de suma importancia planchar no solo la tela, sino los moldes, las costuras para abrirlas, los falsos, etc.

Sería de gran ayuda disponer de una rodaja para calcar, o en su reemplazo una tiza de modistería, necesitas además lápiz, papel para ciertos moldes pequeños que necesitemos hacer fuera del maniquí. Una escuadra, una regla larga, una para cadera (semi curva), una curva y una regla para cuello, sisa, y todas las curvas cerradas, una buena máquina para coser.

Con todos estos materiales estamos listos para empezar nuestro trabajo.

### 2.3.1.2 Telas más usadas.

Dentro del mundo de las telas se encuentra una gran variedad de texturas, colores y grosores.

En el mundo moderno de las mujeres y hombres la posibilidad de encontrar la tela apropiada para cada modelo es variada, ya que contamos con una gama extensa de todo lo que se requiere para la construcción de nuestras prendas,

Es indispensable abrir los ojos al mundo de la confección y darnos cuenta que con lo que contamos hoy en día nuestro trabajo se nos facilita y aligera de manera más precisa, cuidando los detalles de cada una de nuestras prendas.

Las opciones de telas que serán de uso en la aplicación de nuestra técnica de modelado avanzado pueden ser:

Telas vaporosas, ligeras, fina, medianamente ligeras, medianamente gruesas, gruesas, y también pueden ser muy gruesas.

#### *Telas vaporosas.*

##### **Organza**

entramado de hilos finos de seda o fibra artificial que forman una delicada textura. Se le pueden bordar figuras, principalmente flores. Algunas tienen calado. Esta tela se puede utilizar para talle y mangas, ya sea de manga corta o larga. Es ideal para genera textura o ciertos volúmenes como bombachos.

##### **Tul**

Tejido muy fino y etéreo hecho de seda, de algodón o de fibra artificial. Es el tejido más usado para crear un efecto vaporoso.

## *Telas finas.*

### ***Gasa***

tejido fino y transparente hecho de seda tejida muy suelta, en la que algunos hilos forman ondulaciones.

### ***Shifon***

tejido de textura muy suave; generalmente de seda o algodón su caída es muy rica en soltura y se la puede usar para drapeados ligeros.

### ***Seda***

tejido milenario de origen chino, extraído de los capullos de los gusanos de seda. Con excelente cuerpo muy adecuada para texturas, falas, mangas al sesgo pero con una caída bastante suelta.

## *Telas ligeras.*

### ***Crepe***

Tela lisa, con caída, que puede ser de seda natural, lana suave o incluso poliéster. Es suave al tacto y tiene brillo natural, estas telas a pesar que tienen caída ya pueden ser usadas para generar volúmenes un tanto firmes, de igual manera pliegues en distintos grosores.

### ***Tafetán***

Tela delgada y muy tupida. Excelente para faldas en línea "A" u otros tipos de corte. Con la rigidez suficiente como para aplicarla en cortes y modificación de líneas de corte.

### ***Raso***

Tiene cuerpo y mucho brillo. También lo hay satinado o mate, y es bastante accesible. Estas telas van teniendo las características adecuadas para trabajar con formas grandes, para crear un poco de arquitectura en las prendas ya sean cubos esferas, pero siempre con un toque de fantasía que es el brillo.

*Telas medianamente ligeras.*

### ***Popelina***

La tela de popelina se utiliza principalmente en prendas de vestir que tienen contacto con la piel. Son telas delgadas pero con cuerpo, muy práctica para trabajar texturas y cortes.

### ***Franela***

La franela es suave y afelpada, elástica y durable este tipo de tejido es grueso y cálido. Es voluminoso y sirve para cubiertas o forros de prendas puede ser ideal para generar las bases de los nuevos patrones en el caso de cortes, y de esta manera nos quedaría un forro afelpado.

*Telas medianamente gruesas.*

### ***Gabardina.***

Las telas de gabardina soportan de buena forma el arrastre sobre superficies ásperas y son resistentes al desgaste. Sus fibras se mantienen coloridas y en buena condición después de ser lavadas repetidamente. Esta tela es la más adecuada para generar volúmenes grandes en este caso podría ser pirámides.

### ***Pana***

Algodón gordo de hilado fino con pequeñas nervaduras aterciopeladas que varían en grosor. Esta tela se puede usar únicamente para modificación de líneas de corte, ya que por su grosor nos facilita el manejo de la línea de corte.

### ***Terciopelo.***

Tejido de algodón, aunque originalmente de seda. Generalmente grueso, los hay en diferentes variedades dependiendo del corte del pelo, de la misma manera ideal para modificación de líneas de corte ya que su aspecto grueso y pesado hace que, al momento de realizar un corte es no ceda ni se estire.

*Telas gruesas.*

## **Mezclilla**

La mezclilla es una tela de algodón asargado de trama blanca y urdimbre teñida de azul índigo. Por su rigidez esta tela es ideal para modelar pirámides y volúmenes grandes sobre las prendas, esta tela no tiene caída tiene buen cuerpo, es por eso que es muy adecuada para este trabajo.

*Telas muy gruesas.*

## **Lana**

Este tipo de tela no es rígida por completo, pues el cuerpo grueso que posee la hace adecuado para crear modificación de líneas de corte.

CUADRO DE TELAS, AGUJAS E HILOS PARA COSER.

TIPOS DE TELA	HILO	AGUJA MAQUINA	AGUJA MANO
Telas vaporosas Organza, tul.	Algodón 100 Seda 00 y 000	9	10
Telas finas. Gasas, Shifon, sedas y materiales sintéticos finos.	Algodón 80 a 100 Seda 0 Nilón	11	9
Telas ligeras. Lana crepe delgada, tafetán, raso.	Mercerizado 50 Algodón 60 a 80 Seda AB	14	8
Telas medianamente ligeras. Popelina, franelas de lana.	Mercerizado 50 Algodón 50 a 70 Seda B Nilón	14	7 u 8
Telas medianamente gruesas. Gabardina, pana terciopelo.	Mercerizado fuerte Algodón de 30 a 50 Seda C	16	6
Telas gruesas: Mezclilla, y todos los géneros para traje de hombre.	Mercerizado fuerte Algodón de 16 a 30 Seda D	18 a 19	4 o 5
Telas muy gruesas. Lana, todos los géneros para abrigos.	Lino 40 a 60 Algodón de 8 a 6 Seda E	19 a 21	3



### 2.3.2 Uso correcto de los materiales.

## Paso 1

### Listón.

El listón será el que nos sirve de guía hasta finalizar la prenda, tenemos que colocarlo según el modelo molde que queramos realizar, en este caso colocamos exactamente por las alturas que el diseño nos pida ya que será nuestra referencia para luego poder colocar costuras.

Damos paso a una muestra exacta de cómo marcar y como aplicar el lienzo de forma correcta par que el trabajo y la resolución de problemas se nos facilite.

(Todos los listones serán sujetos con alfileres o en el caso de cinta adhesiva se coloca directamente sobre el maniquí)

Par este ejemplo tomamos como referencia la línea de costado, la línea de pinza y la línea de centro delantero, desde el costado levantamos una curva pasando con una altura prudente por la línea de pinza y dirigiéndonos de forma descendente a la intersección de la marca de centro y la marca de sisa, de esta manera creamos la línea de copa de un corset base. (Foto 1)

Continuando con este proceso pasamos el listón por el bajo busto hacia el costado derecho y creamos una línea de corte. (Foto 2)

En el caso de que el modelo sea simétrico únicamente tenemos que modelar la mitad de nuestro prototipo pues al momento de trasladadas a una tela final se cortara según indique el patrón.

Como último paso completamos la otra copa, desde a intersección línea centro y línea sisa hacia la otra línea de costado. (Foto 3)

Todas las líneas dependerán del diseño y serán usadas en su totalidad ya que cada una corresponderá a la guía base del cuerpo y son sumamente importantes para darle forma a la silueta.

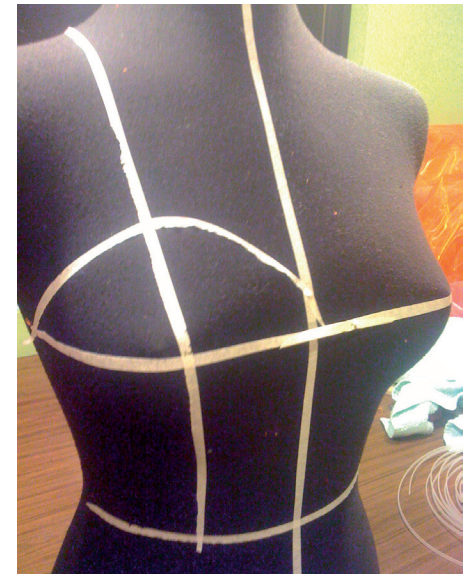


Foto 1

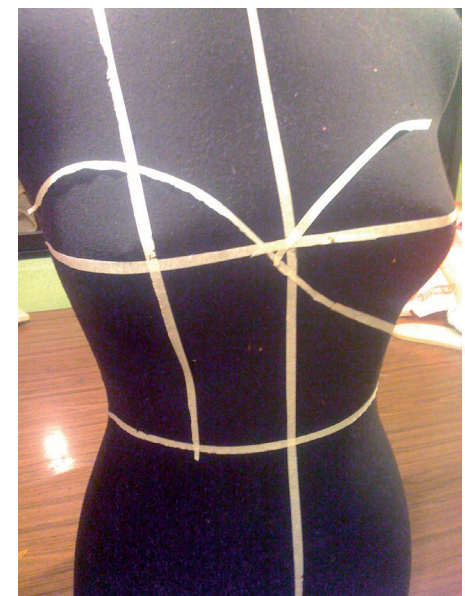


Foto 2



Foto 3

## Paso 2

### Lienzo.

El lienzo será nuestra base para modelar, podemos utilizarlo en distintos grosores según el trabajo que vayamos a realizar.

La aplicación del lienzo también dependerá de la forma o textura que estemos buscando, podemos colocar en forma recta para trazos simples, caso contrario colocaremos al sesgo para lograr exactitud y darle una mejor caída y manejo al material.

Con el mismo ejemplo colocaremos el lienzo al sesgo para darle forma al corset.

Colocamos la tela con dirección a la línea de hombro (foto 4) y comenzamos a darle textura, el ancho del pliegue dependerá del gusto del diseñador, de esta manera siguiendo la marca base damos forma al busto tratando de hacer los pliegues de forma continua y uniforme para una mejor estética. Iremos colocando alfileres para poder sujetar los pliegues.

Ya colocados todos los alfileres cortamos el lienzo sobrante pero siguiendo nuestras guías (foto 5) de la misma forma modelamos la parte izquierda del diseño con la única diferencia que ahora el drapeado lo llevamos a la línea de costado (resultado foto 4)

Se trabaja de una forma muy variada con el lienzo sobre el maniquí y los resultados de molderia son distintos unos a otros.



Foto 4



Foto 5



Foto 6

En el siguiente ejemplo moldeamos el patrón de un vestido largo con pliegues en la cintura

Para este ejemplo únicamente sacamos la mitad del patrón ya que el modelo es simétrico pero posee un corte en el bajo busto y en la cintura, entonces tomamos en cuenta la cantidad que se invertirá en costuras para las dos líneas.

Como primer paso modelamos el bustier con el escote que el diseñador desee. En este caso para un mejor tallaje no realizaremos pinza de bus horizontal pues lo adecuado es hacer una pinza vertical. (Foto 7) en esta misma sección realizamos una franja horizontal con 3 pliegues en la sección que nos queda entre bajo busto y cintura.

La parte de la falda es recta hasta el piso lo único que realizamos es pinzas delanteras y posteriores (Foto 8)



Foto 7

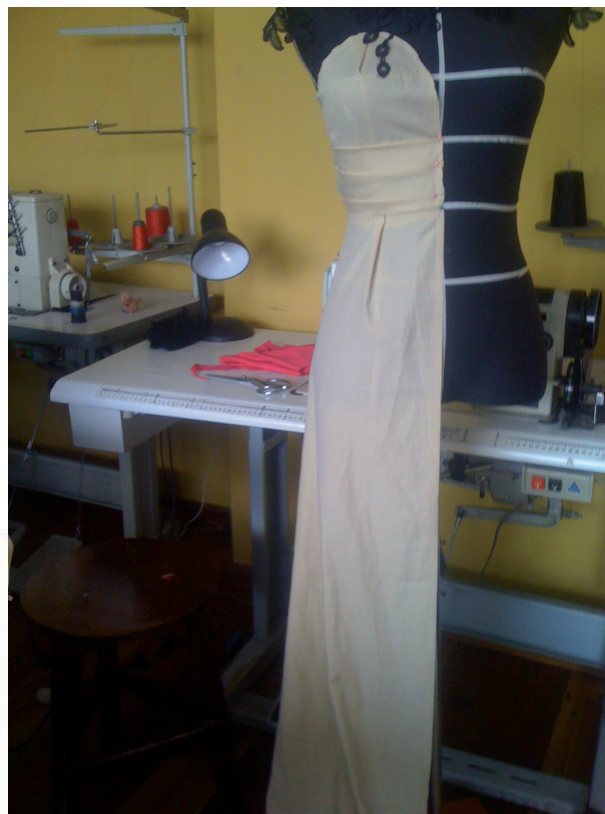


Foto 8



Foto 9

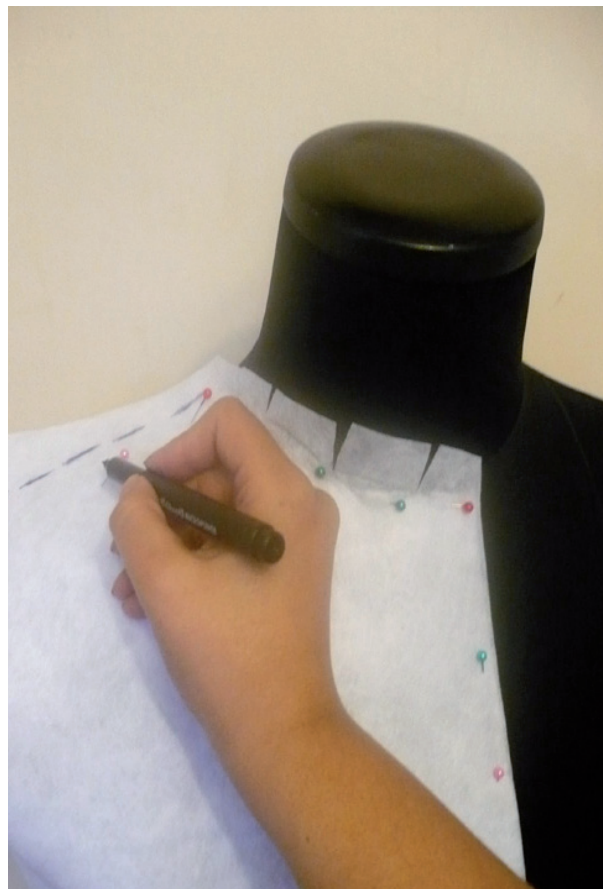
## ***Paso 3***

### *Marcador*

El uso del marcador o bicolor es en esta instancia, en donde ya está montado el lienzo sobre el maniquí.

Entonces procedemos a realizar marcas esta vez sobre el lienzo, en el caso de los drapeado hacemos un marca en el filo de la prensa y otra en el dobles interno que nos permitirá el momento del traslado saber por dónde quebrar la tela y hacia donde sujetar en los costados.

Marcamos las líneas de costado dejando una cantidad de 2cm para costuras y en el resto de líneas solo dejamos una referencia de 1cm para uniones, en el caso que la prenda lleve cremallera de igual manera colocamos 2cm.



*Foto: Andrea Castro*

Estos son los pasos correctos de usar líneas de referencia y materiales para lograr una moldería correcta.

## ***2.4 CLASIFICACIÓN DE MUESTRAS.***

Debido a los diferentes procesos que cada una de las piezas tiene, como su corte, armado, adiciones, sustracciones, se crea una clasificación de muestras las cuales nos permitirán seguir paso a paso como llegar al prototipo final.

La clasificación se realiza en 4 partes que son:

### ***CORTES:***

El mismo que se clasifica en:

*CORTE MÁS INCORPORACION DE TEXTURA.*

*CORTE MÁS INCORPORACION DE ELEMENTO.*

### ***VOLUMENES.***

El mismo que se clasifica en:

*PIRAMIDES.*

*CUELLO CAPUCHA.*

### ***DRAPEADOS Y DETALLES.***

El mismo que se clasifica en:

*ACORDEÓN HACIA ADENTRO.*

*DETALLE DE HOJAS DRAPEADAS.*

### ***MODIFICACION DE LINEAS DE CORTE.***

El mismo que se clasifica en:

*SACO 3 ELEMENTOS.*

*ENTRAMADO*

Para empezar tenemos como referencia el patrón base, que es el delantero completo y el posterior completo.

Cortamos estos patrones colocando sobre la tela o lienzo dejando 2cm de costuras en los costados y en los hombros un máximo de 1cm, ya que en la sisa y en el cuello las medidas siempre varían

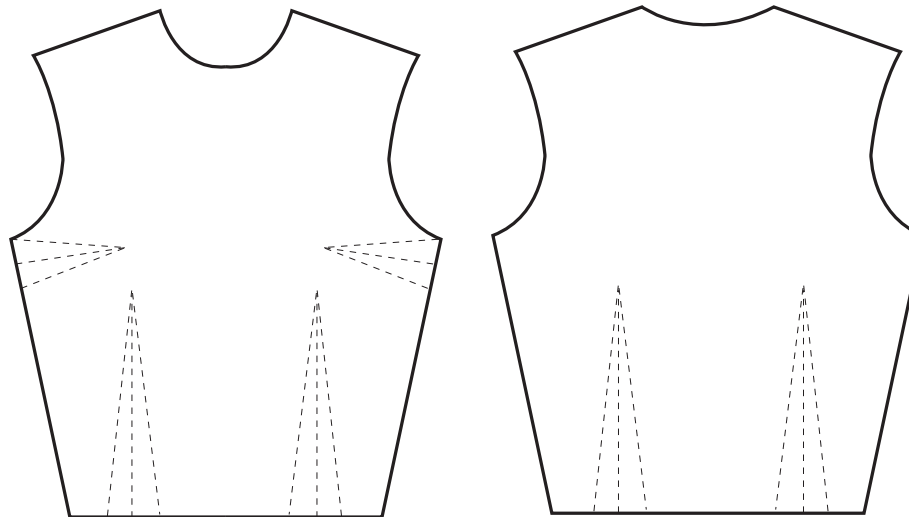
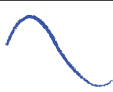


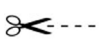


Grafico de patrón base 1

Cabe recalcar que todas las bases que se usen deben tener las pinzas que se indican en (Grafico de patrón base 1). Estas pinzas son necesarias para armar la prenda al cuerpo, las mismas que desaparecerán al momento de trasladar los nuevos moldes al lienzo o tela final, debido a que al realizar los cortes el molde se abre quedando plano con las pinzas cerradas, pero con los nuevos cortes que sustituirán a las mismas.

SIMBOLOS	
	Línea de corte
	Línea de costura
	Sesgo
	Cortar

## 2.4.1 CORTES

### 2.4.1.1 Corte más incorporación de textura.

Este trabajo consiste en realizar uno o varios cortes en el corpiño base de tal manera que podamos segmentar a la prenda y a cada uno de estos segmentos incorporar una textura, combinaciones de colores etc. En este ejemplo lo que vamos a realizar es añadir textura en zonas focalizadas es decir que únicamente pondremos textura en una sección de todo el segmento. Es importante tener en cuenta la caída que queremos darle a nuestra textura, si queremos que sea suelta que tenga un efecto de caída libre se puede usar cualquier tipo de telas ligeras, pero si queremos que la textura se vea un tanto rígida que mantenga cierto volumen o cuerpo podemos usar telas como tafetán, popelina, raso.

Partimos de un patrón base delantero el mismo que tendrá pinzas de busto y pinzas verticales para mejor tallaje al cuerpo. A este patrón le realizaremos las líneas por donde queremos que sea el nuevo corte, estas líneas pueden ser variadas de acuerdo al efecto que queramos darle a nuestra textura. Para este ejemplo la línea es orgánica va desde la parte superior del hombro pasando por la pinza de busto y terminando en el costado derecho.

Realizamos marcas sobre el patrón base, las cuales serán el recorrido de nuestro nuevo corte. (Ilustración 1).

Cortamos por la marca el patrón para así dividirlo y poder trabajar en la textura (Ilustración 2) de esta manera que nos queden dos patrones (A\_B) (Ilustración 3) en forma asimétrica. En esa instancia es en donde las pinzas pasan a un segundo plano ya que al momento de cortar el nuevo recorrido este sustituye la función de las mismas.

ilustración 1

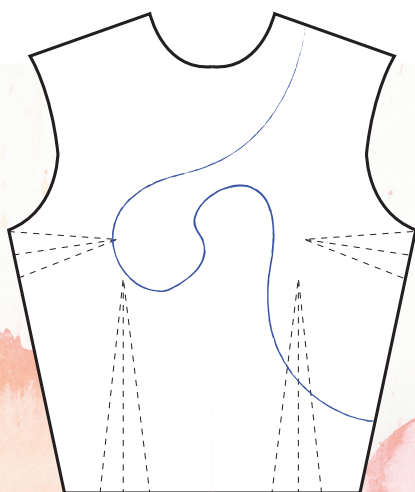


ilustración 2

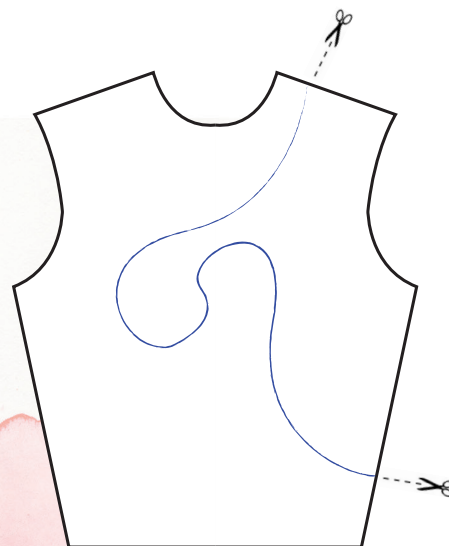


ilustración 3

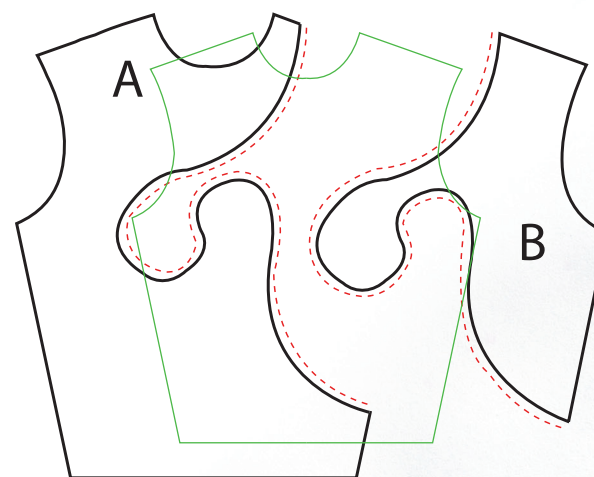
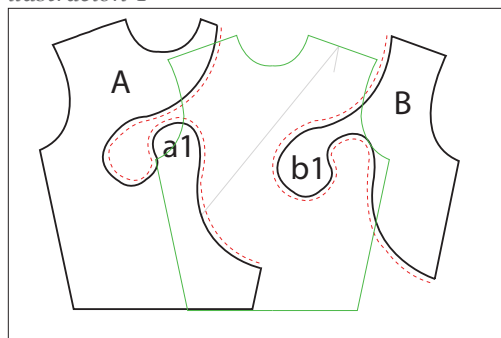


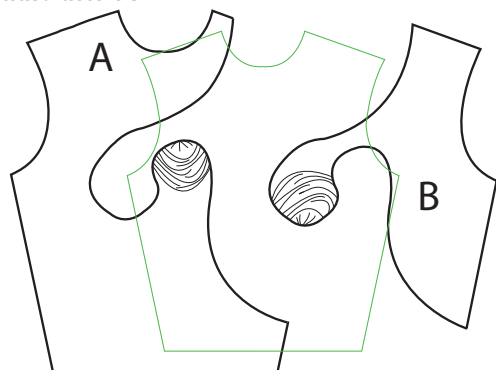
ilustración 4



En un rectángulo (tela final, esta tiene que ser cortada al sesgo ya que de esta manera la podremos manipular de distinta forma, y el resultado nos dará buena caída) colocamos los dos moldes tomando en cuenta que en la zona a1 y b1 haremos una ampliación manteniendo la misma forma.

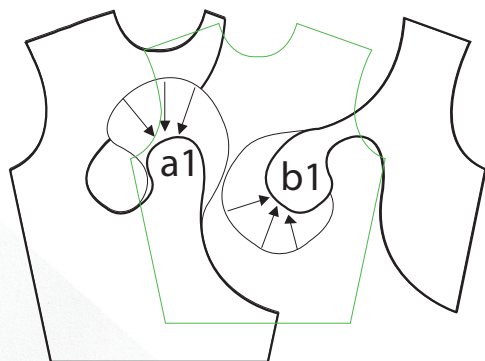
Cortamos siguiendo el mismo recorrido excepto en la zona a1-b1 para poder escalarla. (Ilustración 4) Al momento de cortar los nuevos patrones las pinzas desaparecen, ya que como están invertidas en la costura (cerradas) al momento de la transferencia a la nueva tela esta ya no se copia.

ilustración 5



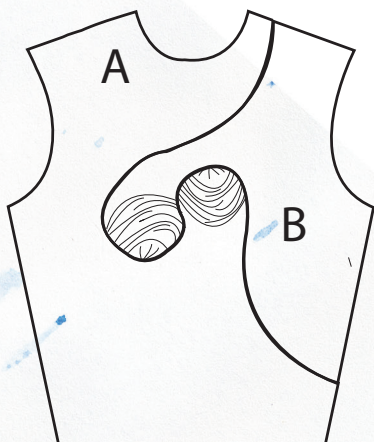
Escalamos las zonas indicadas la cantidad suficiente como para realizar una serie de pliegues para crear el efecto. Con la zona a1 y b1 ya escaladas procedemos a encarrujar o plegar esta ampliación, de tal manera que la nueva tela nos quede en el tamaño del patrón inicial. (Ilustración 5)

ilustración 6



De esta manera terminamos con dos piezas en su forma inicial, con la única diferencia que texturizamos los segmentos a1-b1 (Ilustración 6), el resto de los moldes nos quedan en la misma forma del inicial en proporción a las zonas texturizadas.

ilustración 7



Como último paso unimos mediante puntada recta los dos segmentos A\_B para formar nuevamente el corpiño (Ilustración 7). Se recomienda únicamente coser la cantidad que se dejó como costura, por lo general es 0,5cm, para una mejor precisión al momento de coser se puede colocar alfileres en todo el recorrido de la línea de corte, de esta manera nos evitamos problemas al momento de coser.





Como resultado obtenemos un corpiño modificado más textura en cada segmento de corte. Este prototipo no es tan complejo de armar, debido a que los segmentos que se trabajan son por separado y se posee un mejor manejo del material, se recomienda que al momento de de plegar la textura se valla sujetando con alfileres los pliegues cada pliegue para que de esta manera se agilite el trabajo de la textura. Esta textura es generada con lienzo el cual le da una apariencia de rigidez debido a las características que posee este material, la caída de la textura variara según la tela que se use.

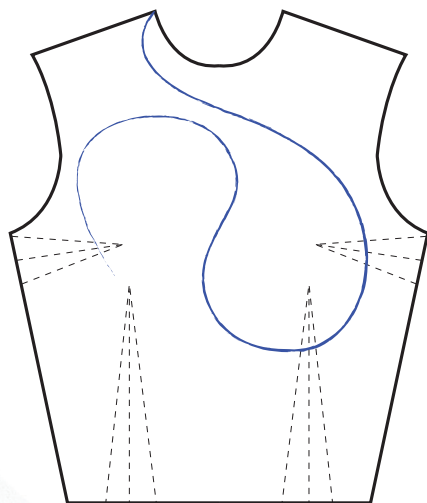
### 2.4.1.2 CORTE MÁS INCORPORACIÓN DE ELEMENTOS.

Este trabajo consiste en realizar un corte sobre el corpiño base sin dividir en segmentos a 1 molde, pues nos quedara un solo molde, con la única diferencia que estará con un recorrido de corte y abierto según el corte que se proponga. Al recorrido que nos de cómo resultado el corte adicionaremos una greca plisada rodeando el contorno de cuello para darle una mejor estética, al hablar de incorporación de elemento no nos regimos a uno solo sino puede ser el elemento que el diseñador desee como sesgos, fibras naturales, materiales sintéticos, pedrería, etc. Incluso se puede incorporar una cremallera cumpliendo el mismo recorrido si se desea reemplazar cualquier elemento por una cremallera lo ideal es que la momento de coserla se vaya dando unos piquetes en las partes que posee más curva de esta manera se ira adaptando al nuevo recorrido.

En este ejemplo continuamos con líneas orgánicas que son las que mejor van a reemplazar a las pinzas y las que entallaran de una forma adecuada al cuerpo.

Para la solución de este planteamiento nos regimos a una base que ya tenemos como patrón.

ilustración 8



Como primer paso comenzamos por marcar las líneas que usaremos como guía de corte

Para este diseño la línea es curva en su totalidad comienza y termina en la parte derecha del corpiño pasando por el bajo busto y en los puntos de referencia que se indique (Ilustración 8). Esta línea de corte será la que sustituye a las pinzas de busto y verticales.

ilustración 9

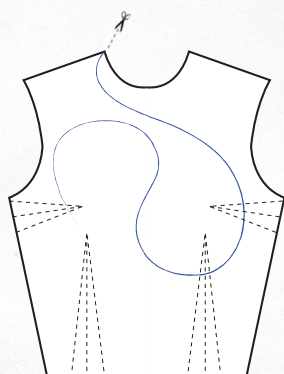
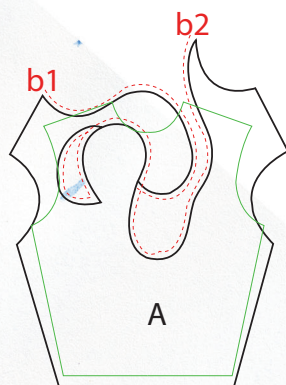
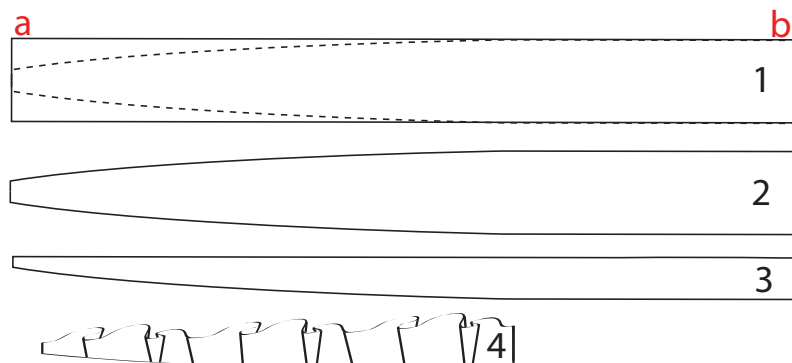


ilustración 10



Cortamos siguiendo las marcas en todo su recorrido comenzando por el hombro y finalizando en dirección de la pinza vertical, sin dividir el patrón base, de tal manera que todo el molde quede abierto. (Ilustración 9) Una vez que tenemos cortado el molde final pasamos a un lienzo nuevo para eliminar líneas de pinza y colocamos costuras. (Ilustración 10). En este punto las pinzas se eliminan y el corte cumple su función pues al momento de armar tendrán el mismo cuerpo para formar el busto.



Como siguiente paso cortamos un rectángulo que tenga como medida el contorno de cuello, el recorrido b1-b2 más la cantidad que se invertirá en el plisado para crear el efecto que requerimos para el modelo, por 12cm de ancho (1). En los extremos a reducimos 2,5cm de cada lado para así obtener una pieza como en el gráfico (2).

Doblamos esta pieza por la mitad para que nos quede una sola franja con un lomo de tela gráfico (3).

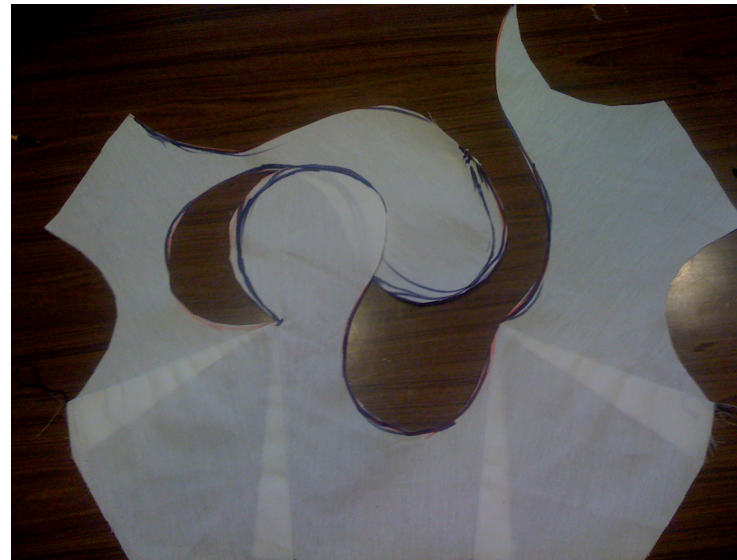
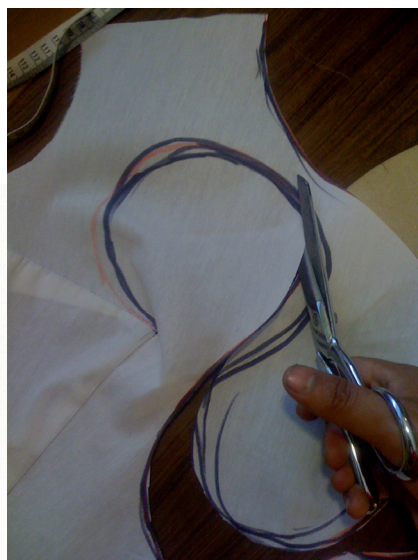
A esta greca le realizamos un plisado de 1 a 2cm en forma continua de tal manera que nos quede el recorrido de contorno de cuello más la longitud de b1 a b2 gráfico (4).

ilustración 11



Con todas las piezas necesarias para completar nuestro corpiño, procedemos a colocar nuestra greca plisada en todo el recorrido b1-b2 dejando la cantidad suficiente como para completar el contorno de cuello (Ilustración 11), cosemos todo el recorrido 0.5cm sin estirar las partes curvas para que así no se nos extienda el corte y al momento de armar nuevamente el prototipo.

Unimos nuevamente con puntada recta b1-b2 en toda la longitud de su corte para así obtener nuestro corpiño completamente armado, de igual manera para facilitar el armado sujetamos todo su recorrido con afilares, es ideal comenzar cerrando desde la parte del hombro hacia el interior.





Como resultado obtenemos un solo recorrido con adición de cualquier elemento en el corte, generando una estética diferente en la propuesta final. Se recomienda que para velos y plisados utilicemos telas un tanto rígidas para que la forma deseada se mantenga. Incluso se puede adicionar a parte de la greca una cremallera o el elemento que el diseñador desee para dar una mejor estética a su prototipo. Recordar que el corte generado es el que sustituye la función de las pinzas y nos da el mismo efecto, tener en cuenta que al momento de unir con el posterior las grecas que dejamos libres en dirección del hombro son para completar todo el recorrido del cuello.

## 2.4.2 VOLÚMENES.

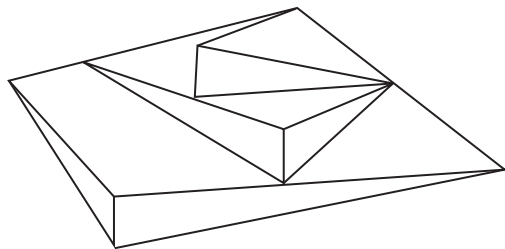
### PIRAMIDES.

Este trabajo es también conocido como arquitectura sobre prendas o modelado 3D para lograr esta forma se requiere de mucha precisión en la parte de costura.

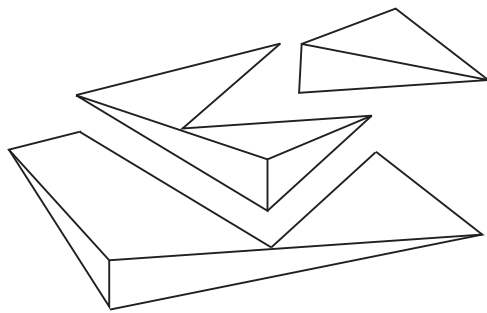
Este trabajo consiste en generar formas volumétricas y colocarlas sobre las prendas, para que con líneas de corte pasen a formar un todo y se vea como parte del prototipo, los volúmenes pueden ser variados como cubos, conos, esferas, etc. Pero siempre con relación a nuestro corpiño base.

Estas figuras se pueden aplicar en distintas partes según el efecto que se quiera dar a la prenda, en este caso realizamos un volumen formado por tres picos que se acumulan uno sobre otro.

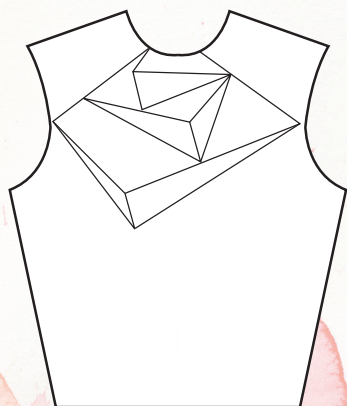
Como primer realizamos una figura o volumen en papel.



Al realizar la forma debemos hacerla en cierta relación con el corpiño para que se adhiera de una forma adecuada. Al momento de pegar las figuras una sobre otra lo hacemos con cinta adhesiva ya que esta es manejable para este proceso, es recomendable construir la figura en cartulina para poder trabajar de mejor manera

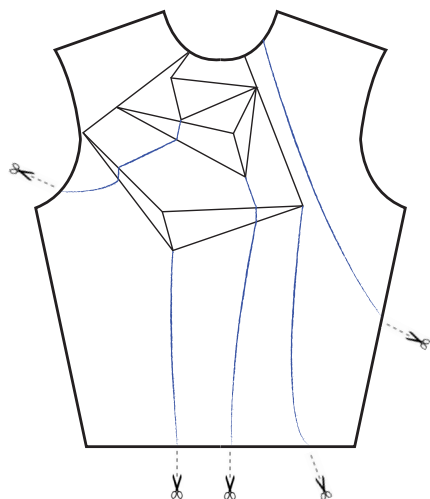


Es de suma importancia cortar los segmentos en donde se asientan cada volumen para que al momento de unir todas las piezas nos de cómo resultado una estructura hueca.



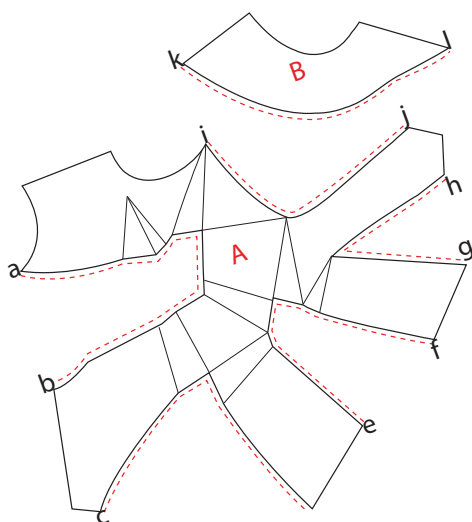
Colocamos la el volumen sobre el corpiño en la parte que se prefiera, lo sujetamos con cinta adhesiva para que no se mueva al momento de trabajar con las marcas. Debemos asegurarnos que todo el contorno de la figura este bien sujeto para que al momento de hacer nuestras líneas de corte no se descuadre de la base.

ilustración 12



Realizamos nuestras líneas de corte, marcamos el corpiño junto con la figura adicional para poder realizar los cortes dichas líneas irán según indiquen la (ilustración 12) en la zona del volumen marcamos los importante que son la unión de picos y con marcas rectas en las partes planas extendiéndolas hacia la tela de nuestra base, así quedara marcado en su totalidad para poder obtener los nuevos patrones.

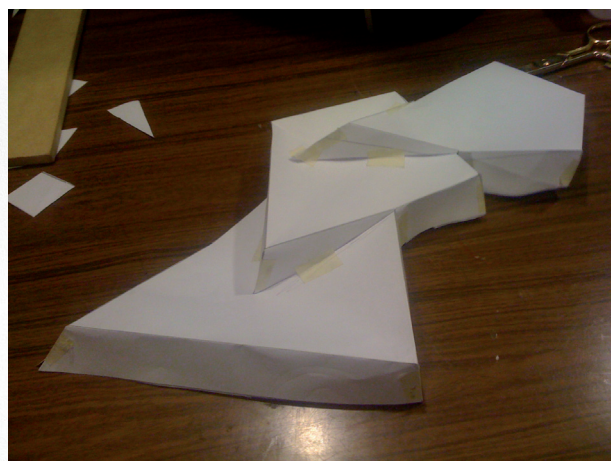
Debido a las marcas que realicemos obtendremos nuestros nuevos moldes para poder realizar el volumen, al momento de cortar vamos siguiendo todas las líneas hasta donde nos indica la línea de corte, en este ejercicio la línea de corte únicamente llega a la base de los picos, de esta manera el molde no se dividirá en varias secciones sino será uno solo pero con las aberturas de los cortes que sustituirán a las pinzas.



Por resultado de los cortes obtenemos estos nuevos patrones A\_B, trasladamos a una nueva tela y adicionamos costuras (0,5 aproximadamente), únicamente en lo que corresponde a los cortes, en este punto se elimina todas las pinzas y los nuevos cortes sustituyen su función.

Antes de pasar al punto final que es el armado, tenemos que planchar las líneas de quiebre que están dentro del patrón A, se las plancha según la dirección que indique el volumen, es decir si es el filo que forma el pico se plancha hacia el lado derecho y si es la base del volumen se plancha por el revés hacia adentro.

Como punto final unimos con costura recta todos los puntos del patrón A, (a+b, c+d, e+f y g+h). A este segmento cosemos el patrón B (ij + kl). Planchamos todas las líneas de quiebre para así obtener el volumen. Se recomienda que después de unir cada segmento planchemos las costuras y demos piquetes en donde se requiera de esta manera los quiebres y costuras serán adecuados para generar el volumen.





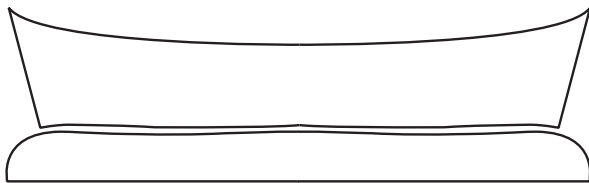
Por resultado de los cortes obtenemos estos nuevos patrones A\_B, trasladamos a una nueva tela y adicionamos costuras (0,5 aproximadamente), únicamente en lo que corresponde a los cortes, en este punto se elimina todas las pinzas y los nuevos cortes sustituyen su función.

Antes de pasar al punto final que es el armado, tenemos que planchar las líneas de quiebre que están dentro del patrón A, se las plancha según la dirección que indique el volumen, es decir si es el filo que forma el pico se plancha hacia el lado derecho y si es la base del volumen se plancha por el revés hacia adentro.

Como punto final unimos con costura recta todos los puntos del patrón A, (a+b, c+d, e+f y g+h). A este segmento cosemos el patrón B (ij + kl). Planchamos todas las líneas de quiebre para así obtener el volumen. Se recomienda que después de unir cada segmento planchemos las costuras y demos piquetes en donde se requiera de esta manera los quiebres y costuras serán adecuados para generar el volumen.

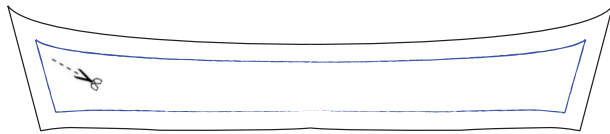
### 2.4.3 CUELLO CAPUCHA:

Este trabajo consiste en armar un cuello normal con la única diferencia que se despliega para formar una capucha. Está formado por 22 caras que formaran un solo cuerpo, este trabajo lo realizaremos en el ala de cuello ya que es la única pieza que se modificara en base al modelado. Para este trabajo se recomienda usar una tela ligeramente gruesa para que de esta manera el volumen se mantenga y no pierda su forma, el soporte de este cuello es un corpiño normal con pinzas para darle mejor tallaje.

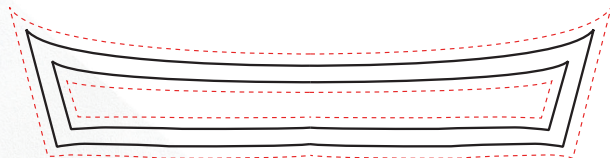


Modelamos un cuello que debe tener:

Pie de cuello y ala de cuello normal por separado. Para llegar a este elemento solo se modela la mitad del patrón ya que al ser simétrico se coloca la mitad del molde en el lomo de la tela y obtenemos un cuello completo.

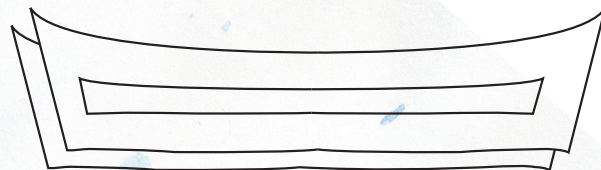


Lo que usaremos para este prototipo es el ala de cuello, a la cual marcamos un aproximado de 3 cm hacia adentro en todo su contorno para poder extraer el segmento que no usaremos. Realizamos un corte interno de tal manera que extraeremos un fragmento céntrico y lo que utilizaremos será el margen que nos quedo como resultado.



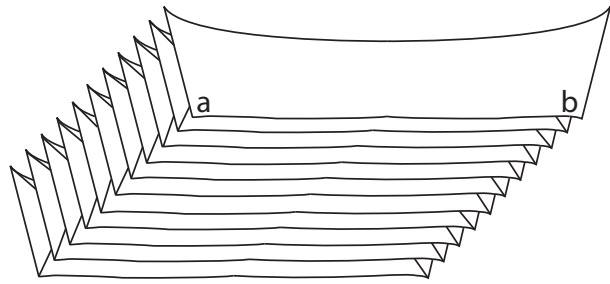
Colocamos costuras tanto internas como externas para poder cortar los moldes necesarios.

De estos moldes cortamos 20 fragmentos y dos caras completas, es decir sin corte interno. Todos estos elementos nos servirán para generar el efecto de despliegue. Unimos todos los fragmentos de dos en dos por la parte interna con una costura recta siguiendo el recorrido interior, dándole unos piquetes en cada esquina para su mejor maleabilidad,

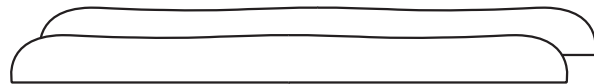


Unir cada par, esta vez por la parte externa, dejando cada segmento embolsado, de tal manera que todos formen un conjunto de 11 módulos, tomando en cuenta que se incorporara las caras completas en cada extremo.

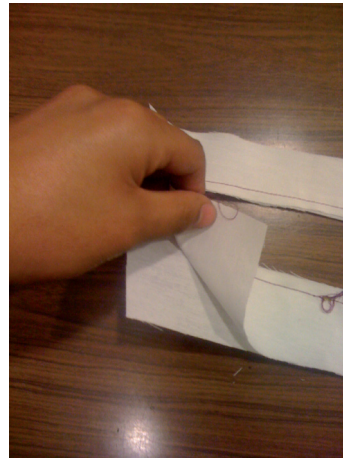




Colocamos el pie de cuello en la longitud a-b (el pie tiene que estar ya con su cara opuesta para poder embolsar), se une únicamente en el primer modulo que esta suelto son costura interna ya que, el resto nos quedan sueltos para poder desplegar



Para unir el cuello al corpiño lo hacemos en base al pie de cuello que ya esta embolsado junto con el ala de cuello seriada, para unir marcamos la mitad del cuello y lo cosemos junto con corpiño en el segmento de contorno al cual corresponde. Es como pegar un cuello normal pero en este ejemplo en volumen nos genera un efecto diferente.





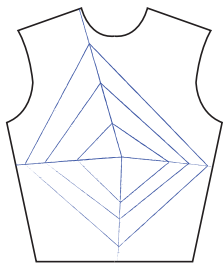
Como resultado obtenemos este tipo de cuello que no es más que la seriación de la misma forma con un corte en la parte interna para poder desplegar, el proceso no es complicado, únicamente se tienes que coser con precisión todos los contornos e interiores, podemos utilizarlo tanto cerrado como abierto al momento de cerrar toda la sección nos da la apariencia de un cuello grande normal que se lo puede usar el momento que sea necesaria. Mientras más caras incorpores al mismo volumen, el efecto es más grande, este procedimiento no solo se aplica en cuellos también se puede aplicar a mangas en forma esférica la forma es lo único que variara pero el proceso de armado de de efecto es el mismo, se recomienda osar telas como pana, jean, telas un tanto gruesas para poder lograr el cuerpo que necesitamos.

## 2.4.3 DRAPEADOS Y DETALLES.

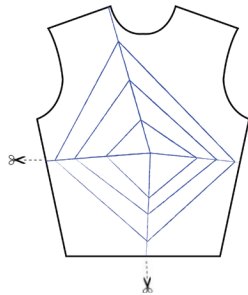
### 2.4.3.1 Acordeón hacia adentro.

Este trabajo consiste en crear efectos de pliegues que visualmente se perciba como un drapeado, con la única diferencia que los pliegues van en forma continua hasta unirse en un extremo con el otro, es decir un drapeado que cumple una secuencia según las líneas de dibujo que se realice. Es recomendable siempre realizar primero una trama formada por una línea horizontal y una vertical las mismas que marque un punto de partida en su intersección para que todas las marcas se unan entre sí.

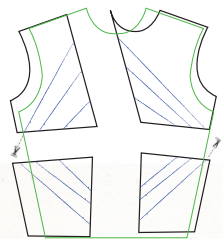
Comenzamos con un corpiño base, de la misma forma con pinzas para darle forma al cuerpo



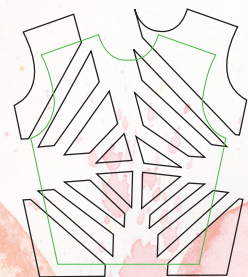
Realizamos marcas de corte de tal manera que nos sirvan de guía para el acordeón, básicamente dividimos el patrón con las marcas en cuatro partes y realizamos líneas inclinadas en cada sección de tal manera que todas se unan entre sí.



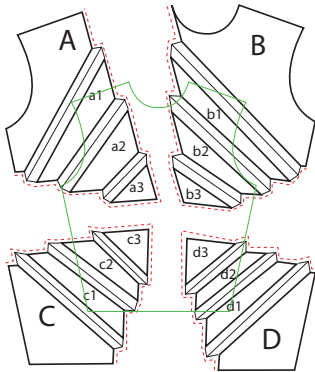
Cortar únicamente la parte delantera tomando como guía las líneas horizontales y verticales.



Como resultado obtenemos 4 segmentos que serán muestras bases para los nuevos patrones. En esta paso es en donde la línea de pinza desaparece y el corte de estos cuatro elementos sustituye su función.



De la misma manera cortamos cada una de las partes para que de la misma forma nos queden 4 secciones más. Separamos en forma continua todos los segmentos, que nos darán como resultado 16 piezas.

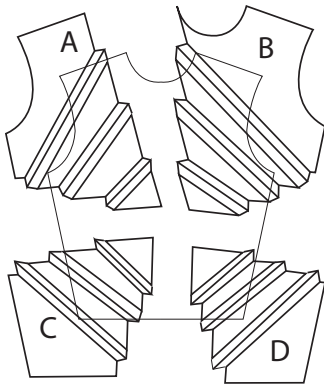


En cada espacio adicionamos una franja de papel que tiene que ser de 6 cm de ancho (esta como señal debe estar plegada por la mitad, únicamente para marcar el centro), unimos filo a filo con cinta adhesiva con la misma separación para que no se nos distorsionen y todos los moldes nos coincidan de una forma exacta.

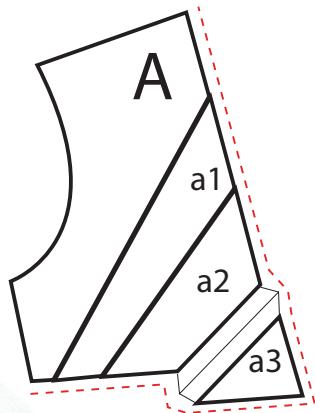
$A + \text{segmento} + a1$ ,  $a1 + \text{segmento} + a2$ ,  $a2 + \text{segmento} + a3$ .

El resto de patrones se une de la misma manera.

Ya con los moldes listos trasladamos a la nueva tela y colocamos costuras en todo su contorno (0.5cm)



Obtenemos los patrones finales a los que ya con la incorporación del nuevo segmento que será el que forma el acordeón, este segmento desaparecerá al momento de realizar los pliegues cumplen una función que es crear un efecto visual al momento de verlo ya en su textura final.



En este paso delimitaremos los espacios que serán planchados y cumplirán la función de quiebre hacia adentro para crear el acordeón, lo que tenemos que hacer no es más que regresar los fillos a su forma inicial dejando el elemento que incorporo en la parte de adentro, lo que hacemos es planchar para crear el efecto.



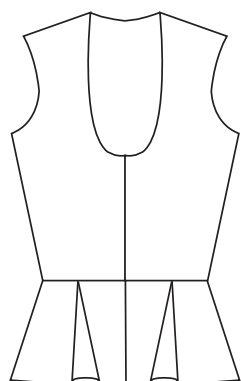


Resultado final acordeón interno formado por pliegues continuos con fondo. De igual manera se recomienda usar telas pesadas para mantener su forma no olvidas las líneas de referencia que son las marcas de busto esto nos dará mejores resultados cuando se trate de realizar el ejercicio en la parte delantera, ya que en partes planas como espaldas, faldas, mangas etc. Los puntos de referencia para trazar nuestra trama pueden ser ubicados en donde el diseñador desee.

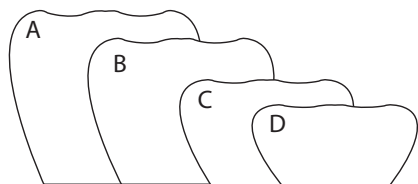
No olvidar planchar los filos que van hacia la parte de afuera para crear el efecto continuo, mientras que los quiebres internos serán planchado por el revés para que queden en la parte interna y el acordeón no se deforme.

### 2.4.3.2 Detalle de hojas drapeadas

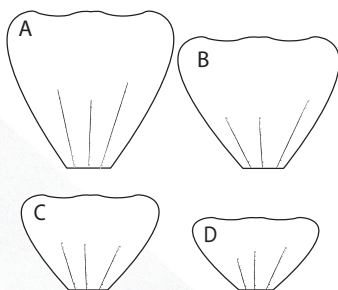
Este ejercicio consiste en un detalle que iremos drapeando en la parte del hombro de un corpiño. Consiste en crear formas de hojas a las mismas que realizaremos un plisado en la parte inferior para crear volumen



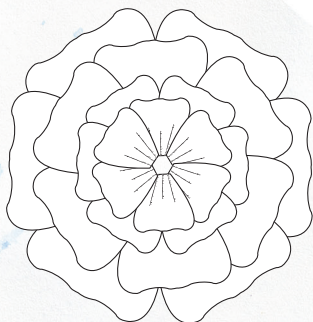
La base de este detalle será un corpiño con cruce de 3cm y faldón entablonado en la parte de la cintura. Con un cuello tipo ovalado que va hasta la línea de busto.



Cortamos 4 moldes de diferente tamaño en forma de hojas irregulares.



De cada molde cortamos 2 caras para embolsar, en total de cada tamaño obtenemos 12 caras. Por resultado obteniendo 24 piezas de diferente tamaño. En cada una de estas hojas realizamos de 3 o 4 plicas en la parte inferior para crear textura y volumen.



ya con las hojas plisadas vamos colocando en el parte del hombro desde el más grande hasta el más pequeño y sujetamos con alfileres para que la momento de coser sección por sección el trabajo se nos facilite. Vamos armando sobre el maniquí para que el detalle quede perfectamente centrado y no este desubicado en proporción a la base que es nuestro corpiño.

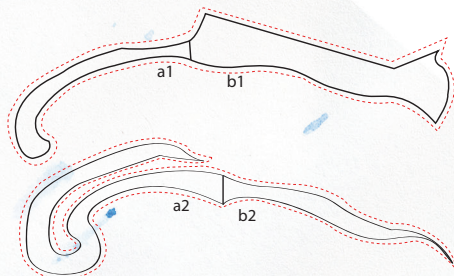
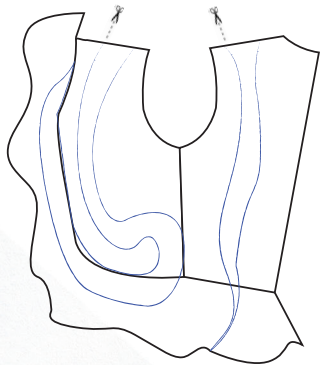
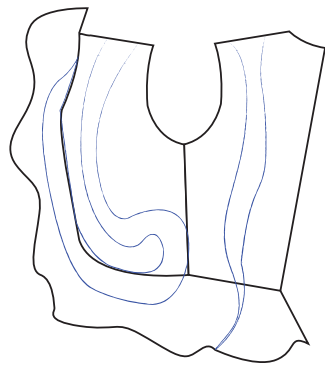


Como resultado obtenemos un detalle en la parte superior de nuestra base, el mismo que se recomienda realiza en telas medianamente ligeras, tanto para su mejor maleabilidad como para poder coser en cada sección. Si modelamos el mismo elemento en la otra parte del hombro generamos un efecto diferente pues estaríamos creando un cuello en base a hojas plisadas y también depende mucho la cantidad de elementos que se incorporen se crean distintos efectos visuales, podemos ir modelando en todo el corpiño estas hojas volúmenes en base a plisados.

## 2.4.4 MODIFICACIÓN DE LÍNEAS DE CORTE.

### 2.4.4.1 Saco tres elementos

Para este trabajo los nuevos moldes se forman de cortes orgánicos o con simetría, para pasar de una forma normal o tradicional a nuevas líneas de corte que al momento de unir nos darán como resultado una nueva perspectiva de la prenda, haciendo desaparecer líneas tradicionales como líneas de costado, de hombro, de uniones, etc. Estas modificaciones de líneas se pueden realizar en prendas como vestidos o sacos su recorrido es más extenso pero el resultado final es muy bueno con buenas texturas y líneas de corte que envuelven al cuerpo dándoles más forma por su recorrido o de acuerdo al material que se use nuevas texturas et.



Este trabajo se realizara con una base de la mitad de un saco con talle hasta la cintura, al cual en su contorno hemos colocado una franja cortada en espiral para generar el efecto de ondulación, esta franja cumple el recorrido de: mitad de contorno de cuello posterior pasando por el escote delantero, por el filo de cruce hasta llegar a la línea de centro posterior.

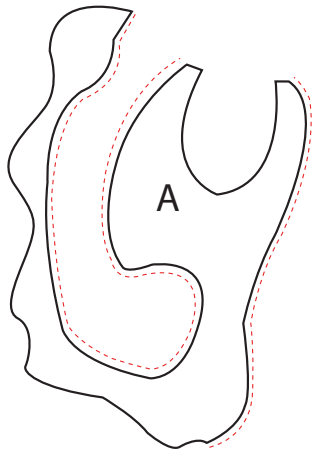
Partimos de un patrón base en este caso mitad delantero mitad posterior.

Marcamos todo el contorno por donde queremos que sean nuestras nuevas líneas. Prolongamos con las marcas hacia la espalda de acuerdo a como quiera marcar el corpiño base. Estas marcas cumplirán un solo recorrido que al momento de unir en la línea de hombro para trasladar a la tela final nos quedara un solo molde.

Cortamos la prenda siguiendo las marcas de corte de tal manera que podamos separar a nuestra base en 3 segmentos dos delanteros y dos posteriores, estos moldes serán los necesario para formar los tres elementos que requerimos para poder armar nuestro saco.

Con los segmentos ya cortados y por separados, procedemos a unir la pare a1-b1 en este caso en dirección a la línea de hombro. De la misma manera realizamos con a2-b2 y en este momento se eliminan las líneas de unión, quedando un solo molde sin cortes, colocamos costuras en todo su recorrido es de suma importancia estas costuras ya que como son franjas delgadas no nos puede faltar tela al momento de unir, pues el saco final se nos reduciría.





En la sección a se elimina la línea de costado pero en esta sección en la parte del hombro necesariamente tenemos que realizar costura.

Cosemos lo que nos queda de la parte de hombreo en la zona A de esta manera crearemos un solo recorrido para poder coser el resto de piezas.

De esta forma creamos los 3 elementos que conforman nuestro saco.

Como último paso tenemos que unir nuevamente la los nuevo patrones, al segmento A le unimos a2b2 mediante una costura recta pasando por el hombro y recorriendo la línea de espalda.

Con los segmentos  $A+a2+b2$  unidos, colocamos el ultimo molde que corresponde a  $(a1-b1)$  este encajara en el segmento faltante de  $a2-b2$ . Cociendo todo el recorrido hasta la espalda nuevamente formamos nuestro corpiño.



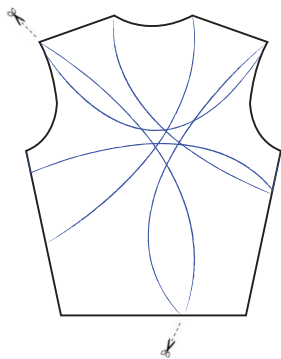


Como resultado obtenemos un corpiño formando por tres franjas de material a su elección. Para darle un mejor efecto se pueden combinar los colores de las franjas así se podrá percibir como que un elemento de los tres que conforman la prenda recorre a lo largo de la misma en una forma libre y fuera de lo común. Para este trabajo se recomienda usar telas gruesas de cómo lamas de esta manera los nuevos moldes no cederán y no existirán sobrantes de tela ni faltantes.

Para armar el corpiño completo lo único que hacemos es cortar dos partes iguales de cada fragmento un derecho y un izquierdo que corresponderán al lado contrario, armamos de la misma forma que se unió ( $A+a1b1+a2b2$ ), como punto final para armar el saco completo lo unimos en la espalda con costura recta.

### 2.4.4.1 ENTRAMADO.

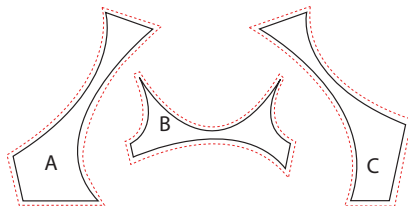
Este trabajo consiste en generar cortes nuevo para eliminar la costura de espala y las pinzas, las tramas pueden ser lizas, con anudados, entorchado, y si se crea varios segmento se puede realizar un tranza con todos los segmentos. Lo más importante en este trabajo serán las líneas por donde queremos dividir a la espalda, para generar este efecto es necesario eliminar ciertos espacios para que nos queden virtualidades y la trama se perciba de mejor manera.



Partimos de un patrón base al que le realizamos las marcas en forma diagonal desde la dirección de costado hacia adentro (línea de centro).

Podemos realizar las marcas que se deseen según el diseño que planteemos. En este caso contamos con tres fragmentos que se sujetaran el los costados, hombros y sisa dejando 6 virtualidades.

Cortamos siguiendo las marcas primero uno a uno cada segmento, al momento de trasladadas al lienzo final se hará la prolongación necesaria para obtener es segmento completo.



nuestros nuevos moldes de esoalda seran (A, B, C) de cada uno de estos moldes cortamos 2 caras para poder embolzar ya que se armara directo con el corpiño delantero para poder sugetar la trama



Ya con nuestras piezas embolsadas procedemos a realizar la trama, en este caso únicamente se cruza la una con la otra creando un punto focal en el centro de la espalda. Como cada patrón ya esta embolsado lo único que nos queda por hacer es sujetar los puntos suelto que están el hombros y costados con la parte delantera del corpiño, en los hombro unimos a una distancia de 1cm y en los costado 2cm.




Como resultado final obtenemos una espalda entramada formada por 3 fragmentos en corte oblicuo es necesario sujetar bien los puntos en los hombros y en los costados. El diseño de la traba variara según el gusto del diseñador se puede entorchar, crear nudos, también combinar colores, crear efectos, trenzar cada uno de los moldes, este trabajo es más libre pero siempre tiene que existir una continuidad en cada fragmento, es decir siempre va de costado a hombro de sisa a sisa etc. En este caso las telas que se use pueden variadas porque podemos darle caída con telas finas, crear textura con telas ligeras pues el uno del material será libre.



# *Capítulo 3*

*Aplicación Final*







Después de haber adquirido los conocimientos necesarios para realizar diferentes cortes, texturas, volúmenes y las distintas modificaciones en una prenda, en este capítulo se proponen dos diseños con una aplicación de: ENTRAMADO y CORTE MAS INCORPORACION DE ELEMENTO.







*Modelo Isabel Borrero  
Diseñador Diego Guapisaca  
Estilismo Marcela Cedillo  
Locación Casa de las palomas  
(Cuenca Ecuador)*



































### *CONCLUSIONES:*

Al finalizar este trabajo de investigación y todo el proceso de construcción de los prototipos considero que esta información será un gran aporte para los estudiantes y profesionales que están dentro del medio de la moda, que se quieran involucrar en el mundo de la manipulación de materiales, estos pasos nos dan una gran apertura a lo que deseamos lograr en nuestros prototipos que como diseñadores presentamos.

Esta herramienta contiene lo necesario del modelado avanzado, acompañada del básico complementamos una idea general para obtener los conocimientos suficientes y plantear una resolución al problema que se nos presente.



*BIBLIOGRAFÍA:*

*PATTERN MAGIC 1 de Tomoko Nakamichi*

*PATTERN MAGIC 2 de Tomoko Nakamichi*

*Moda Contemporánea de Marta R. Hidalgo*



## *BIBLIOGRAFÍA DIGITAL*

<http://www.flickr.com/photos/25700427@N07/favorites/page29/?view=lg>  
<http://www.flickr.com/photos/25700427@N07/favorites/page29/?view=lg>  
<http://reapap.blogspot.com/2010/10/topshops-ktz-got-inspired-by-roberto.html>  
<http://reapap.blogspot.com/2010/10/topshops-ktz-got-inspired-by-roberto.html>  
[http://ohmundocruel.com.mx/2011/05/verdaderos-maniquies-para-costura/eem\\_luxury-stockman-600x458/](http://ohmundocruel.com.mx/2011/05/verdaderos-maniquies-para-costura/eem_luxury-stockman-600x458/)  
I <http://pwmoda.blogspot.com/2010/07/o-mundo-magio-de-pattern-magic.html>  
[http://www.palermo.edu/dyc/molteria\\_confeccion/images/molteria.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/molteria_confeccion/images/molteria.pdf)

