

Pattern Magic 2

Tomoko Nakamichi

GG moda

edición en
español

www.ggili.com — www.ggili.com.mx

Título original: *Pattern Magic vol. 2* by Tomoko Nakamichi.
© Tomoko Nakamichi, 2007 All rights reserved. Edición original
japonesa publicada por EDUCATIONAL FOUNDATION
BUNKA GAKUEN BUNKA PUBLISHING BUREAU.

Esta edición castellana ha sido publicada de acuerdo con
EDUCATIONAL FOUNDATION BUNKA GAKUEN BUNKA
PUBLISHING BUREAU, Tokio, a través de Tuttle-Mori
Agency, Inc., Tokio

Casa editorial originaria: Sunao Onuma
Edición: Yukiko Miyazaki (BUNKA PUBLISHING BUREAU)
Diseño gráfico: © Tomoko Okayama
Fotografías: © Masaaki Kawada

Traducción de Belén Herrero
Concepto gráfico de la cubierta: lacoma:eulàlia coma
Diseño de la cubierta: Toni Cabré/Editorial Gustavo Gili, SL

1ª edición, 4ª tirada, 2016

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación
pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada
con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista
por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos
Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar
o escanear algún fragmento de esta obra.

La Editorial no se pronuncia, ni expresa ni implícitamente,
respecto a la exactitud de la información contenida en este
libro, razón por la cual no puede asumir ningún tipo de
responsabilidad en caso de error u omisión.

© de la traducción: Belén Herrero
© Tomoko Nakamichi, 2007
para la edición castellana:
© Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2012

Printed in Spain

ISBN: 978-84-252-2440-9
Depósito legal: B. 13.374-2016
Impresión: Gráficas 94, Sant Quirze del Vallès (Barcelona)

Editorial Gustavo Gili, SL

Via Laietana 47, 2º, 08003 Barcelona, España. Tel. (+34) 93 322 81 61
Valle de Bravo 21, 53050 Naucalpan, México. Tel. (+52) 55 55 60 60 11

Tomoko Nakamichi

Con una amplia trayectoria como docente en el Bunka Fashion College, en la actualidad Tomoko Nakamichi se dedica a impartir conferencias y cursos sobre patronaje en su Japón natal, así como en otros países. Este libro recoge los resultados de sus investigaciones sobre patrones para prendas, desarrolladas para contribuir a la formación de sus alumnos. Nakamichi es también la creadora de los maniqués articulados que aparecen en este libro.

Pattern Magic 2

La magia del patronaje

Las prendas de diseño personal resultan atractivas tanto para las emociones como para la vista.

Formas y figuras inusitadas pueden ser transformadas en patrones planos y, en última instancia, en prendas. Este concepto nos servirá como punto de partida para desarrollar nuevas ideas y hacer que este proceso sea una experiencia gratificante.

Al trasladarlas a una superficie plana, lo que buscamos es comprender, en términos de patrón, la estructura de esas formas y detalles que hemos creado de improviso.

Los patrones son como documentos que describen una prenda: plasman su estructura de un modo más elocuente que las palabras e incluso pueden transmitir el pensamiento de su creador.

Índice



Cómo utilizar este libro

7

Principios básicos

8

Parte 1

Juegos geométricos



Prendas con forma de globo

23 27

26



Prendas con forma circular

14 28

15 30



Prendas con forma triangular

16 32



Prendas con forma

cuadrangular

34



Protuberancia en la espalda

(*nyokitto*)

18 37

36



Protuberancia en el

delantero (*nyokitto*)

19 41

38 40



A modo de estola

20 42



Acordeón con forma de

bola (*jabara*)

21 45

44



Acordeón con forma

circular (*jabara*)

22 47

46



Manga con forma circular

23 49



Acordeón con forma

cuadrangular (*jabara*)

24 50

El maniquí utilizado en este libro obedece al patrón base estándar de estilo Bunka para una mujer japonesa adulta. Para conocer más detalles, consúltese la página 100.

Todos los patrones corresponden a una talla 9 japonesa para mujer adulta (contorno de pecho, 83 cm; contorno de cintura, 64 cm; longitud central de la espalda, 38 cm).

La posición de las líneas para cortar y abrir, al igual que el recorrido para abrir el patrón, variarán según la talla de la prenda.

El desarrollo de un patrón con un maniquí de escala 1:2 requiere reducir a la mitad todas las medidas de talla completa, como dicha proporción indica.

Parte 2

Estructuras decorativas



Nudos
53 64
62



Como una jungla
54 68



Estrellas
55 70



Viraje con efecto drapeado
56 74
72



Diferentes vistas para
looks diferentes
57 79
77



Cuello desbocado
58 80



Aplicaciones del diseño
de cuello desbocado
59 82
60 83

Parte 3

Evanescencias



Un fular que desaparece
85 90



Una corbata que
se difumina
86 92



Una solapa que se esfuma
87 94



Un bolsillo que se evapora
88 96
98

Patrón base de estilo
Bunka para mujer adulta
100

Patrón base de estilo
Bunka para mujer adulta
(Talla M) (escala 1:2)
102

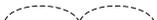
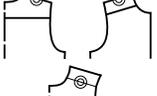
Cómo utilizar este libro

Unos de los objetivos principales a la hora de diseñar prendas femeninas es que estas no solo se adapten a la perfección, sino que resulten atractivas; por esta razón, el diseño de prendas siempre será una actividad gratificante. Espero que el método de patronaje que aquí presento resulte útil al lector a la hora de transformar una imagen en una silueta o en un detalle de diseño. Para el diseño de las prendas que aparecen en este volumen, el trazado y la manipulación de los patrones se han referido al patrón base de estilo Bunka para mujer adulta; talla “M” japonesa: contorno de busto, 83 cm; contorno de cintura, 64 cm; largo central de la espalda, 38 cm. De igual modo, la manipulación tridimensional de patrones está indicada para un maniquí de escala 1:2, cuyas medidas son la mitad de las de un maniquí de tamaño estándar y cuya área de superficie se ha reducido a 1/4, así como su volumen a 1/8. Utilizar un maniquí de escala 1:2 resulta útil para entender las proporciones y el aspecto global de una prenda. Puesto que mi objetivo consiste en explicar con sencillez la construcción del patrón, he omitido ciertas indicaciones como, por ejemplo, las líneas correspondientes a las vistas, aunque se utilicen para confeccionar la prenda, y tampoco he indicado los metrajes de tejido para realizar las prendas.

Abreviaturas utilizadas en el trazado de patrones

- PB**
Punto del busto
- SS**
Sisa
- SD**
Sisa del delantero
- SE**
Sisa de la espalda
- B**
Busto
- C**
Cintura
- CM**
Cadera media
- C**
Cadera
- LB**
Línea de busto
- LCN**
Línea de cintura
- LCA**
Línea de cadera
- LCO**
Línea de codo
- CD**
Centro del delantero
- CE**
Centro de la espalda

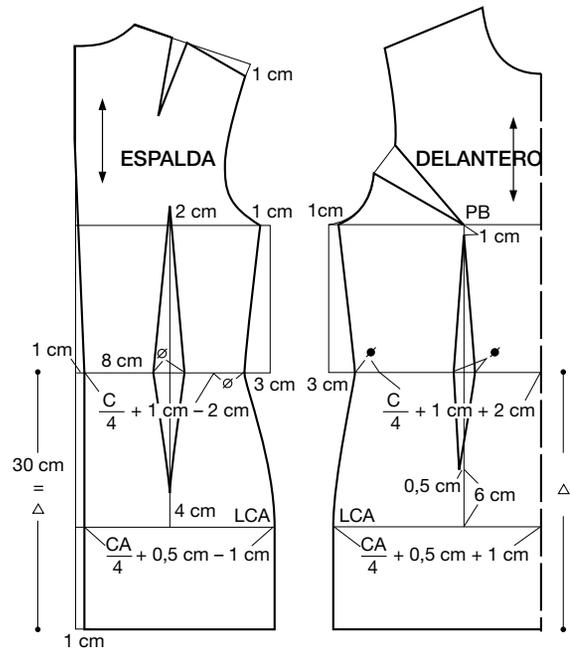
Símbolos utilizados en el trazado de patrones

Línea guía		Sirve de guía para trazar otras líneas. Dibujada como una línea fina continua.
Línea de segmento		Se trata de una línea de longitud invariable que ha sido dividida en segmentos de igual longitud. Dibujada como una línea fina discontinua.
Línea de acabado	 	Delimita el contorno final de un patrón. Dibujada como una línea gruesa, continua o discontinua.
Corte a lomo		Indica que el tejido debe cortarse a lomo. Dibujada como una línea gruesa discontinua.
Línea de respunte visto		Es la posición del respunte visto. Dibujada como una línea fina discontinua.
Frunce		Marca el lugar donde debe insertarse un frunce. Dibujada como una línea fina continua.
Línea de vista		Representa la posición y el tamaño de una vista. Dibujada como una línea gruesa de trazos y puntos.
Marca de ángulo recto		Sitúa un ángulo recto. Dibujada como una línea fina continua.
Marca de intersección de líneas		Se refiere a la intersección de las líneas derecha e izquierda.
Sentido del hilo		Flecha que expresa el sentido en el que corre la urdimbre del tejido. Dibujada como una línea gruesa continua.
Sentido del bias		Es la dirección del bias del tejido. Dibujada como una línea gruesa continua.
Marca de estiramiento		Señala el área que debe estirarse.
Marca de holgura		Delimita el área a la que debe darse holgura.
Cerrar, cortar y abrir		El patrón en papel debe doblarse a lo largo de la línea de puntos y después cortarse y abrirse a lo largo de la línea continua.
Aplomo		Las piezas de papel del patrón habrán de colocarse de manera contigua al cortar el tejido.

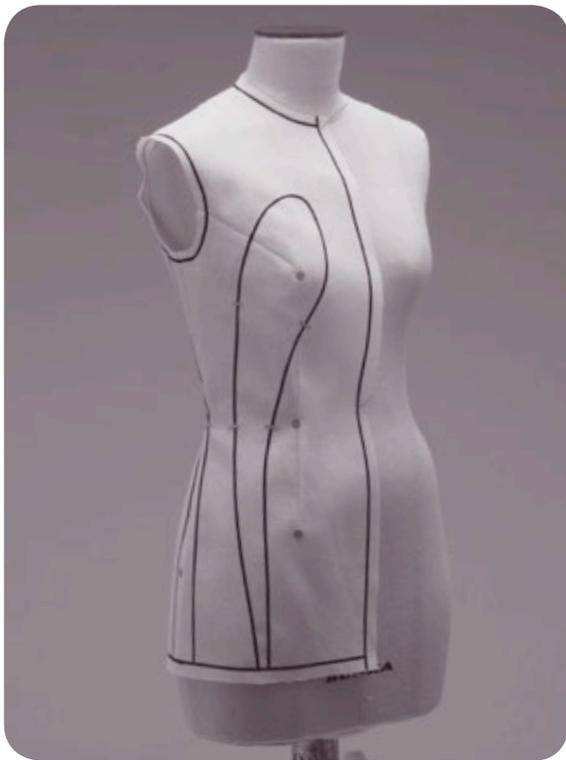
Principios básicos

Creación de formas tridimensionales utilizando solamente líneas de diseño

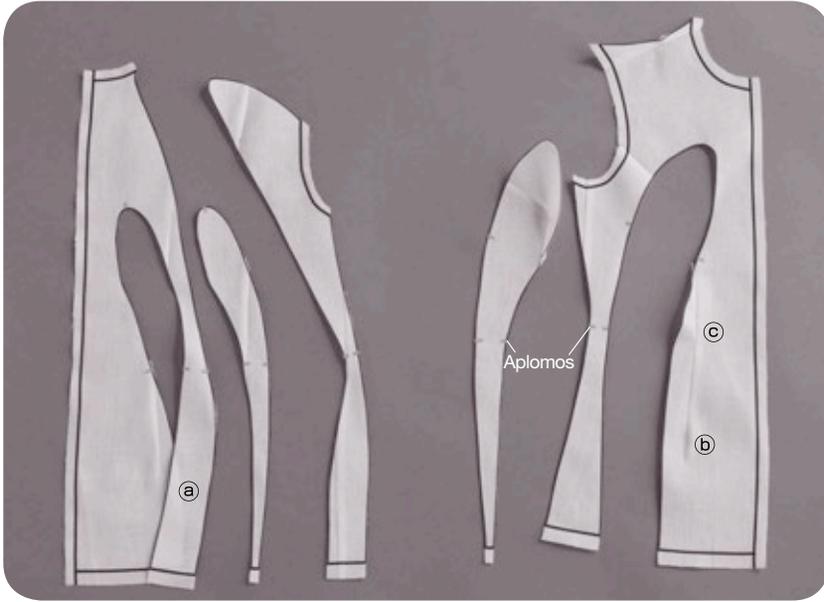
El patrón base de estilo Bunka que empleamos como referencia de patronaje se amolda al cuerpo mediante pinzas: de pecho, de espalda, de cintura. Este primer capítulo explica cómo crear una forma tridimensional sin utilizar pinzas, mediante líneas de diseño insertadas libremente en el patrón de un torso básico.



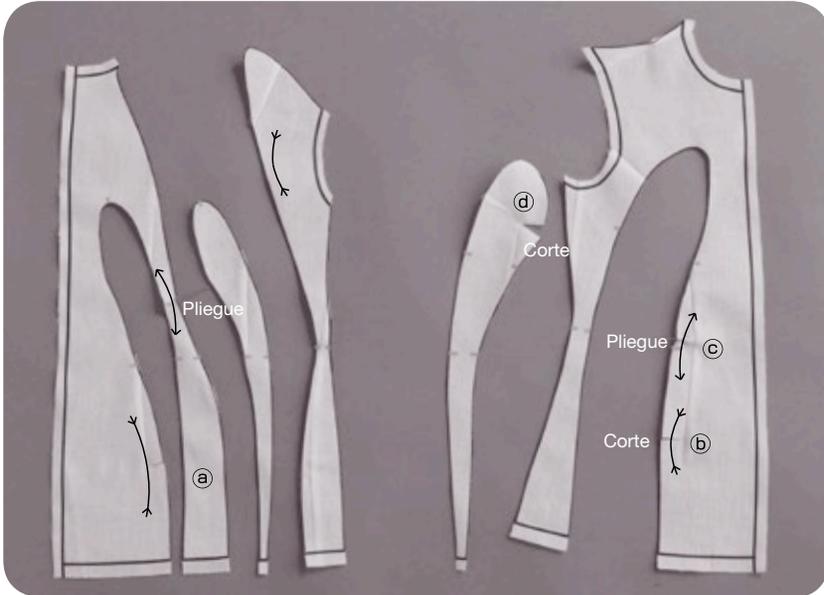
1 Trazamos el patrón del torso.



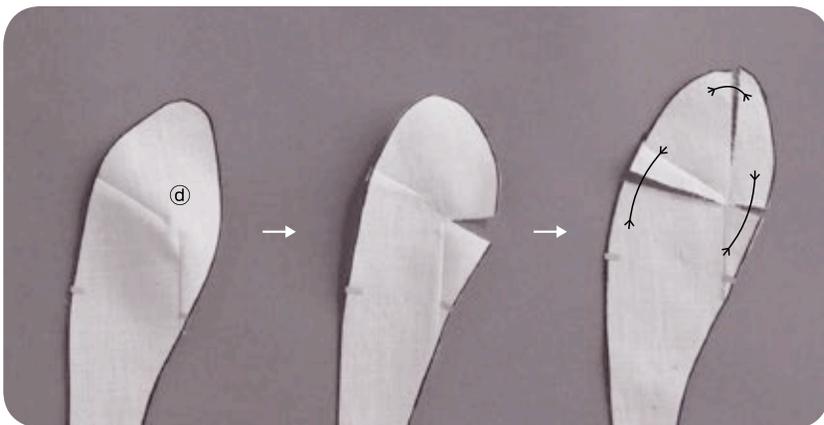
2 Terminamos de coser el cuerpo y añadimos marcas • allá donde acaban las pinzas y sobre la línea de cintura.



3 Si cortamos siguiendo las líneas, las piezas resultantes no quedan uniformemente planas, por lo que pueden llegar a entrecruzarse en ciertas zonas, como sucede con la pieza a.

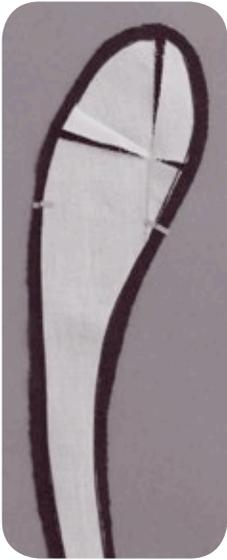


4 Al realizar un pliegue en a, hemos creado un pequeño margen para las costuras. Allí donde las piezas del patrón no queden planas, como sucede en b, practicamos unos cortes en el tejido cerca del final de las pinzas. Comprobamos también dónde hay un exceso de tejido que se abomba, como ocurre en c, y realizamos un pliegue para aplanarlo. Cuando cosamos las piezas entre sí, estiramos aquellas áreas que hayamos plegado y damos holgura o aplanamos los tres puntos en los que hayamos cortado al tejido.



5 Si hemos de cortar y abrir mucho recorrido de patrón, en vez de practicar un solo corte en el tejido, como hemos hecho en d, hacemos tres, para distribuir la holgura.

Cortamos la pieza **d**



(1) Colocamos el patrón de tela sobre el tejido, añadimos margen para las costuras y cortamos.



(2) No olvidemos añadir aplomos.



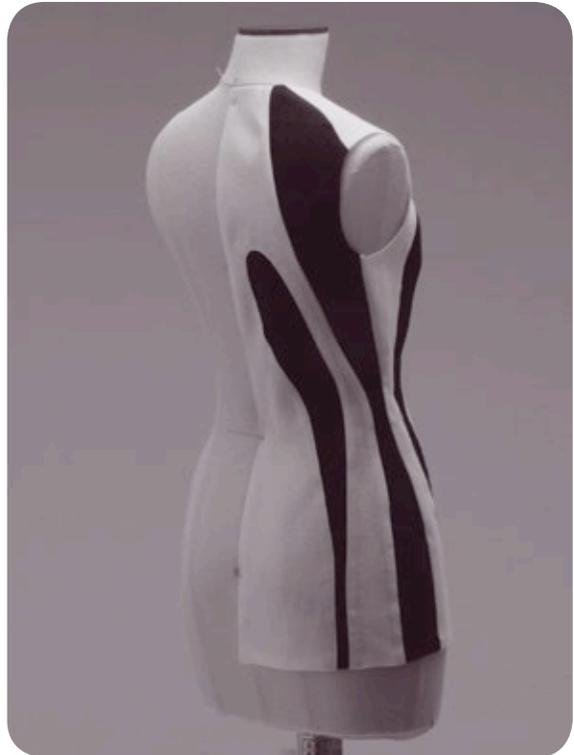
(3) Pespunteamos a máquina con espunte largo la longitud de las partes que hemos cortado y abierto; damos holgura a la pieza con ayuda de la plancha.



(4) La pieza se amoldará al busto incluso sin necesidad de pinzas.



6 Terminamos de coser hasta completar la pieza. Cuanto más alejadas se hallen las líneas de diseño de las marcas **•**, más forma tendremos que dar al tejido. Si las líneas llegaran a estar demasiado lejos, nos resultará imposible darle forma, aunque esto también dependerá



del tipo de tejido, y entonces habremos de introducir cambios en el diseño, como, por ejemplo, insertar más líneas de diseño.

Como aplicación adicional, añadimos vuelo al bajo de la prenda



1 Con el patrón que aparece en el paso 4, trazamos líneas allá donde deseemos insertar el vuelo.



2 Cortamos y abrimos el recorrido del vuelo. En este ejemplo, hemos insertado vuelo en la costura lateral del delantero del top. Debido a que las piezas de la espalda se solapan, no es posible realizar un patrón de una sola pieza. Y dado que este solapamiento es importante, tampoco podemos realizar pliegues en el patrón para crear margen para las costuras. Así, también en este caso modificamos el diseño mediante la división del patrón en dos piezas.



He aquí el patrón dividido en dos piezas.



3 Terminamos de coser hasta completar la prenda. La forma como insertemos las líneas de diseño hará necesarias diversas modificaciones del patrón. Siempre debemos ser flexibles a la hora de considerar las diferentes maneras de completar una prenda.