GLOSARIO DE TÉRMINOS

ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES: Definir prendas y artículos de peletería

Código: ECP2821_2 NIVEL: 2

Accesorio: Elemento que completa una vestimenta.

Airgallon: (Anglicismo). Técnica de confección utilizada para aligerar la piel. Hace agujeros a lo largo de la piel proporcionándola más aireación debido a la estructura en forma de malla del cuero. El pelo se vuelvo más largo y transpirable. Es más fácil de drapear y pesa menos en proporción que una pieza similar hecha sin esta técnica.

Anteado: Tratamiento de acabado que se da a las pieles después del curtido para producir una felpa aterciopelada.

Canesú: Pieza superior de la camisa o blusa a la que se pegan el cuello, las mangas y el resto de la prenda.

Curtido: Acción y efecto de curtir.

Degradé: Dicho del color o del tamaño: Que va en gradación decreciente.

Elasticidad: Propiedad general de los cuerpos sólidos, en virtud de la cual recobran más o menos completamente su extensión y forma, tan pronto como cesa la acción de la fuerza que las deformaba.

Encuentro: Medida necesaria para que el cuerpo y la manga de una prenda encajen. El encuentro delantero siempre es 4 cm. más pequeño que el ancho de hombro, mientras que el encuentro de espalda es 2 cm. más pequeño que el ancho de hombros. Esto es así, porque los brazos giran y se mueven hacia delante y, necesitamos más movilidad en el cuerpo delantero y que haya menos tejido que dificulte el movimiento.

Fox on fabric: (Anglicismo). Técnica de confección consistente en coser piezas de pelo (zorro) de unos 4 mm de grosor, horizontalmente o verticalmente, sobre una tela en la que previamente se han marcado las líneas sobre las que se va a coser el pelo. La separación recomendada para marcar estas líneas es de 2 cm, en el caso de pelo corto, 2,5 para un pelo de longitud media y de 3-3,5 cm para una longitud de pelo largo. Se puede utilizar puntada en zig-zag o puntada recta.

Guata: Lámina gruesa de algodón en rama, engomada por ambas caras, que sirve para acolchados o como material de relleno.

Napa: Piel curtida, de tacto suave, empleada en la confección.

Napado: Tratamiento de acabado que se da a la piel curtida para proporcionarle un tacto suave.

Prototipo: Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.

Rasar: Operación consistente en cortar uniformemente las lanas de las pieles por medio de máquinas adecuadas, que normalmente son de cinta para las pieles húmedas y de cuchillas helicoidales para las pieles secas.

Sisa: Corte curvo hecho en el cuerpo de una prenda de vestir que corresponde a la parte de la axila.

Tendencia: Predicción del consumo de determinado concepto o producto por un número significativo de personas, en un período que suele ser corto.

Tiles: (Anglicismo). Técnica de confección que se utiliza para abrir el pelaje y aportar ligereza de forma delicada a las prendas de peletería. También consigue un mejor aprovechamiento de la piel, tanto en el largo como en el ancho. Los trozos de pelo de 1 x 2 cm se cosen sobre una tela en la que, previamente, se han marcado unas muescas de 1 cm de longitud, separadas entre ellas 2 cm y entre líneas 3 cm, cuando se trata de pelo de visón. En el caso de pelo largo de zorro, estas marcas están separadas 2,5 cm y entre líneas se deja una separación de 5 cm. En el caso de pelo corto de zorro, la separación entre líneas es de 4 cm, y entre marcas de 3 cm.

Toile: (Galicismo). También prueba en blanco o glasilla. Maqueta, prototipo, prenda de prueba, entre otros, que se realiza en un tejido más barato que el tejido que lleva la prenda final con el fin de probar la prenda, ajustarla y realizar todos los cambios necesarios del diseño hasta dar con el resultado que se buscaba tanto si se está realizando un vestido a medida para una persona en concreto, o si se está realizando el patrón de una prenda que se vaya a producir industrialmente.

Troquelado: Acción y efecto de troquelar.

Up/Down: (Anglicismo). Técnica de confección que consigue unos acabados muy vistosos. Se pueden utilizar dos pieles de distinto largo de pelo o, dos pieles de colores de pelo diferente. Sobre las pieles se trazan líneas horizontales de 2 cm de ancho, se cortan y se colocan alternando los dos tipos de pieles. Posteriormente, se cosen de forma horizontal. Una vez cosidos los trozos de piel, se trazan líneas verticales separadas 1 cm. Esta primera raya se corta y se mueve 1 cm hacia arriba antes de coserla. Se continúa con este mismo patrón, moviendo 3 líneas hacia arriba y 3 líneas hacia abajo hasta terminar con todas las líneas marcadas.

Windows: (Anglicismo). Técnica de confección más adecuada para crear bufandas o complementos de doble cara. Con la piel de zorro clavada por el lado del cuero se señalan las “ventanas” dibujadas en el patrón. Por esta especie de “ventanas” con ayuda de un punzón se saca el pelo por la parte de atrás de la piel. Se cepilla tanto la parte delantera como la trasera para eliminar los pelos sueltos que pudiera haber.