



UNIVERSITÀ
CATTOLICA
del Sacro Cuore



IN

SARTORIA



EDUCatt



Che cos'è la sartoria?

La **sartoria** è il luogo dove sarte e sarti lavorano per realizzare oggetti con diversi tipi di **tessuto**.

Cucire significa unire pezzi di tessuto attraverso un filo e può essere fatto sia a mano con **ago e filo**, sia con una **macchina da cucire**. Attraverso il **cucito** quindi si possono sia fare riparazioni (per esempio aggiustare un capo di abbigliamento rotto), sia modificare (per esempio adattare un abito alle misure di chi lo indossa), sia creare prodotti nuovi: vestiti, borse, astucci, articoli per la casa, accessori... Insomma, qualsiasi oggetto realizzato in tessuto!

Gli strumenti e le tecniche di cucito sono molti e vanno dai più semplici ai più complessi, che permettono di compiere azioni più elaborate e creare articoli con maggiori dettagli. Cucire è infatti un'attività che richiede creatività, una grande precisione e molta manualità. Per questo è un'attività ancora in buona parte artigianale, ossia svolta a mano da persone che hanno competenze tecniche e manuali specifiche e che producono con cura e attenzione pezzi unici. Il settore tessile e della moda sono molto importanti in Italia.



I tessuti

Esistono molti tipi di tessuti a seconda del materiale di cui sono fatti. Possono essere *naturali* quando le fibre tessili che li compongono hanno origine naturale (da piante o animali) oppure *sintetici* quando sono realizzati attraverso processi chimici.

In sartoria si possono utilizzare sia tessuti nuovi, sia tessuti riciclati, in modo da dare una nuova vita a stoffe che altrimenti diventerebbero materiale di scarto e buttate via.

I materiali principali sono:

- *cotone*: fibra naturale ricavata dalla pianta del cotone; è fresco e leggero ed è tra i materiali più comuni
- *lana* (di pecora, di alpaca, cachemire...): fibra naturale ricavata dal pelo di animali; trattiene il calore
- *lino*: fibra naturale di origine vegetale; è fresco e traspirante, ossia assorbe bene l'umidità
- *seta*: fibra naturale prodotta dalla sostanza secreta dai bachi, larve di insetti; è un tessuto morbido e brillante
- *jeans* o *denim*: tessuto di cotone, solitamente blu e molto resistente
- *acrilico*: fibra sintetica simile alla lana
- *elastan*: fibra sintetica solitamente unita ad altri tessuti per renderli più elastici
- *modal*: fibra artificiale ma di origine naturale (dal legno); è morbido e leggero
- *rayon* o *viscosa*: fibra artificiale ma di origine naturale; simile alla seta
- *nylon*: fibra sintetica; è elastico e resistente

- *poliestere*: fibra sintetica; è tra i materiali più utilizzati, è resistente, elastico e resiste all'acqua
- *velluto*: può essere composto sia da fibre naturali che sintetiche; è un materiale molto morbido ed elegante

Gli strumenti di base



AGO (*plurale* AGHI): strumento per cucire, di forma allungata e appuntito a un'estremità per penetrare i tessuti; l'altra estremità presenta un foro detto **cruna** dove si inserisce il filo. Hanno misure diverse e a seconda degli usi possono essere più o meno sottili.



FILO: è composto da fibre tessili che possono essere di diversi materiali (cotone, poliestere, nylon, seta, lana...) e ha spessore diverso a seconda dell'utilizzo.



ROCCHETTO: cilindro su cui è avvolto il filo.



FORBICI: possono essere più grandi per tagliare il tessuto, o più piccole per tagliare i fili.



FORBICI TAGLIAFILFI: piccole forbici usate per tagliare i fili delle cuciture e rifinire con precisione.



METRO: serve per prendere le misure e per questo ha i centimetri segnati su ogni lato ed è flessibile.



GESSETTO: serve per segnare con delle linee tratteggiate il tessuto.



SPILLO/SPILLI: servono per tenere ferme le parti di tessuto da cucire insieme.



DITALE: serve per proteggere le dita quando si cuce.

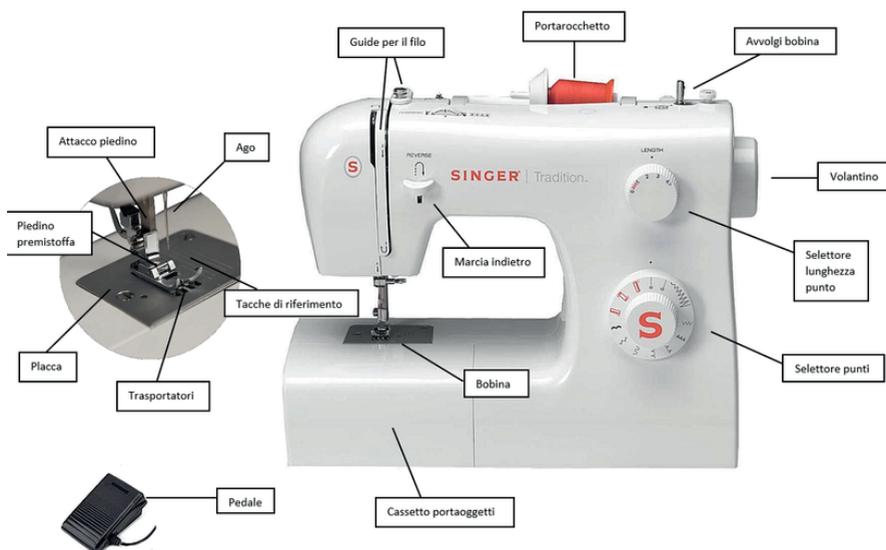


BOTTONE/BOTTONI: serve per unire e chiudere due lati di tessuto. Lo spazio in cui si infila è chiamata ASOLA.



CERNIERA / LAMPO / ZIP: è un altro tipo di chiusura.

La MACCHINA DA CUCIRE



Fonte: <https://hobbyeu.it/?p=112>

La macchina da cucire è lo strumento che serve ad unire parti di tessuto attraverso uno o più fili inseriti in un ago, che si muove velocemente dall'alto verso il basso. E' dotata di un motore elettrico che viene azionato da un **pedale**: schiacciando il pedale si può regolare la velocità con cui l'ago si muove e cucire al ritmo che si preferisce.

Per preparare la macchina da cucire il rocchetto deve essere posizionato nel **portarocchetto** in cima alla macchina, da cui si deve srotolare il filo che serve per cucire.

Preparare i fili

Dal rocchetto il filo va arrotolato su un'altra **bobina**, che si trova in uno spazio apposito sotto o di fianco all'ago. Dopo aver tirato fuori la bobina dallo sportello in cui è inserita, posizionala sull'**avvolgi bobina** in alto. Prendi il filo dal rocchetto, poi fallo girare attorno alla **guida per il filo**, sempre sulla parte alta della macchina, e riportalo indietro verso la bobina. Premi il pedale o un pulsante per azionare l'avvolgi bobina che, girando automaticamente, farà arrotolare il filo sulla bobina. Quando si ferma, taglia il filo e rimetti la bobina nel suo sportello vicino all'ago, lasciando uscire la parte finale del filo.

La macchina da cucire utilizza due fili per formare i punti. Uno è quello avvolto sulla bobina. Il secondo filo è quello che va inserito nell'ago: riprendi il filo dal rocchetto in alto, passalo nelle guide portandolo in basso, di nuovo in alto e infine in basso e inseriscilo nell'ago. Ora che ci sono entrambi i fili puoi accendere la macchina e iniziare a cucire.

Cucire

Posiziona il tessuto da cucire sulla **placca** sotto l'ago. Il **pedino premistoffa** tiene fermo il tessuto e può essere alzato e abbassato attraverso una leva vicina. I **trasportatori** muovono il tessuto in avanti mentre la macchina cuce, in modo da non doverlo muovere con le mani.

Puoi modificare il tipo di punto a seconda della necessità attraverso diverse manopole: il selettore della lunghezza permette di scegliere se creare punti più corti o più lunghi; il selettore punti permette di scegliere il tipo di punto (per esempio punto dritto, punto a zig-zag) e il pedale regola la velocità, il ritmo dell'ago.

Altre due manopole presenti sono il **volantino**, che serve per alzare e abbassare l'ago, e la **marcia indietro**, che inverte la direzione del movimento del tessuto che si muove così verso di te.

Esistono diverse tipologie di macchine da cucire e le varie parti della macchina possono anche avere nomi diversi, ma il funzionamento di base è lo stesso.

Alcune parole utili

dritto/rovescio: il *dritto* del lavoro è la parte davanti, quella che si vede una volta che l'oggetto è concluso. Il *rovescio* è il lato opposto, quello che resterà all'interno o comunque meno visibile.

su misura: un capo di abbigliamento è su misura quando è creato a partire dalle misure/taglia personali di chi lo utilizzerà, e non invece utilizzando misure standard.

cartamodello: è un disegno fatto su carta delle varie parti che compongono l'oggetto da realizzare; serve come guida per ritagliare il tessuto necessario al lavoro.

orlo/bordo: è la parte di tessuto ripiegata e cucita che si realizza alla fine del lavoro sulle estremità.

Lavorare in una sartoria

Quali consigli e quali competenze sono utili per cominciare a lavorare nel mondo della sartoria?



Creare capi di abbigliamento, cucire oggetti in tessuto, fare modifiche o riparazioni, decidere in che modo abbellire un prodotto o come utilizzare un pezzo di tessuto particolare, rendere un vestito o una borsa originali e unici... Sono tutte attività che richiedono sia abilità manuali che, altrettanto importante, molta creatività!



Lavorare con ago e filo, o con la macchina da cucire, può richiedere una certa dose di **pazienza** e di **precisione**: è necessario prestare attenzione alle misure corrette, ai piccoli dettagli e a materiali e tessuti più difficili da lavorare. Avere una buona **manualità** può essere un vantaggio, poi le competenze si imparano con un po' di pratica.



Oltre alle competenze di base del cucito, sono molto importanti **creatività**, **passione** e **dedizione**, che si vedono nel prodotto finito. Essendo un lavoro artigianale, chi progetta e cuce ha infatti un ruolo centrale nel risultato finale.

Non si tratta però solo di un lavoro individuale. In una sartoria possono infatti lavorare più persone e sarà importante favorire un ambiente **collaborativo** a cui ogni persona contribuisce con le proprie idee e capacità!

Competenze trasversali

Le competenze trasversali, o *soft skills*, rappresentano quel bagaglio di conoscenze, abilità e qualità che portiamo con noi e che arricchiamo con le diverse esperienze personali e professionali che facciamo. Queste competenze rappresentano quelle qualità che possiamo utilizzare nel lavoro, ma anche in ogni altro ambito della nostra vita, quell'insieme di qualità e abilità che ci rende unici.

Esse possono essere messe in atto non solo nel campo professionale specifico, legato alle competenze tecniche; molte di esse infatti possono essere utilizzate in differenti ambiti, trasferite da una professione all'altra, da un contesto di studio ad uno lavorativo, da una situazione all'altra (Rey, 2003).

Possedere competenze trasversali permette di inserirsi nel contesto lavorativo anche se non si hanno tutte le competenze tecniche necessarie, che possono essere acquisite con una formazione specifica. Arrivare da un contesto culturale diverso favorisce l'emergere di competenze trasversali poco riconosciute e che vanno valorizzate all'interno delle realtà lavorative italiane.

Le competenze trasversali in sartoria

Il sarto si caratterizza per le seguenti soft skills:

 **ACCURATEZZA:** attenzione all'ordine e alla qualità; capacità di ridurre l'incertezza nella realtà lavorativa circostante, effettuando regolarmente verifiche sul lavoro per prevenire errori e per garantire il rispetto di un buon livello dei risultati finali.

Situazione: durante il taglio della stoffa, è necessario assicurarsi che le misure prese siano corrette, tagliare il tessuto dal verso giusto e cucire in maniera precisa.

 **PROBLEM SOLVING:** capacità di individuare e comprendere gli aspetti essenziali dei problemi per riuscire a definirne le priorità, valutare i fatti significativi, sviluppare possibili soluzioni ricorrendo sia all'esperienza sia alla creatività, in modo da arrivare in tempi congrui ad una soluzione efficace.

Situazione: nel tagliare una stoffa, si sbaglia la misura e il tessuto è troppo corto rispetto a ciò che serve. Il sarto dovrebbe pensare a unire un altro tessuto e ricreare il prodotto, riuscendo a soddisfare il cliente.

 **APERTURA AL CAMBIAMENTO:** capacità di innescare, gestire e rispondere al cambiamento. Essere aperti a recepire nuove informazioni, rinunciando ai vecchi assunti, e modificando il proprio modo di lavorare di fronte a situazioni nuove.

Situazione: nel laboratorio di sartoria si è abituati ad utilizzare macchine da cucire con il pedale; per una stoffa particolare è necessario utilizzare una macchina da cucire elettronica, che non si sa usare. Si guarda la collega che l'ha già utilizzata e si tenta di imparare il più in fretta possibile.

 **DECISIONALITÀ:** capacità di scegliere autonomamente tra diverse alternative e di prendere decisioni finali efficaci, mediante l'analisi e la sintesi di dati ed informazioni, anche in condizioni di incertezza e complessità.

Situazione: si presenta un cliente in laboratorio e chiede una creazione sartoriale; analizzando la stoffa che si ha a disposizione e le proprie capacità di cucire, si indirizza la scelta del cliente su ciò che si può e si è in grado di fare e si decide cosa si può produrre.

Il progetto ha ricevuto il sostegno della Fondazione Cariplo.
Un ringraziamento particolare all'Università Cattolica, a EDUCatt
e ai volontari dell'Associazione Francesco Realmonte ETS.



Via San Vittore, 43 - Milano 20123

www.realmonteonlus.com

comunicazione.realmonteonlus@gmail.com

T. 351 8326397

 Associazione Francesco Realmonte Onlus

 [realmonteonlus](https://www.instagram.com/realmonteonlus)

Fondazione
CARIPLO

