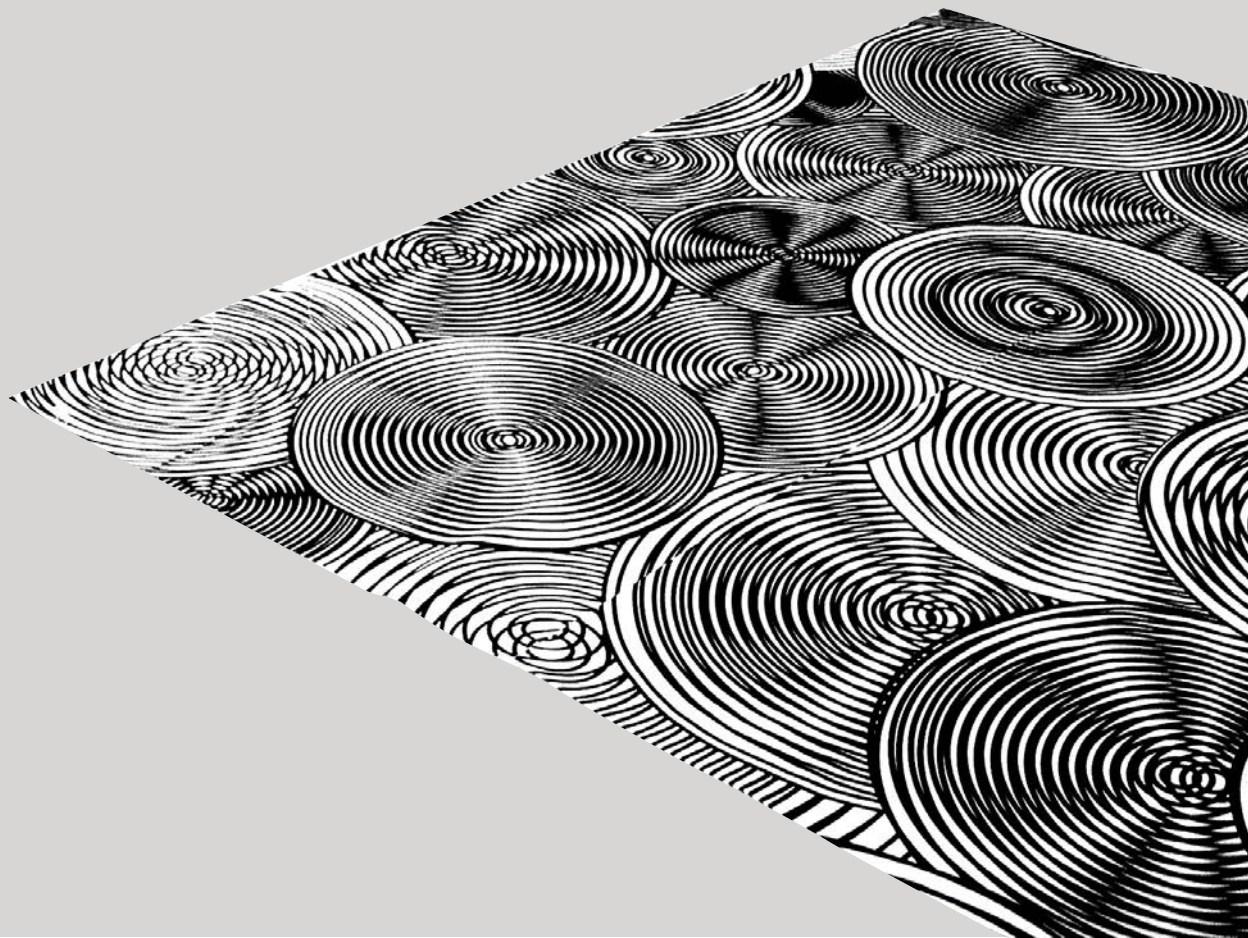


B

CRISTÓBAL BALENCIAGA MUSEOA

Diseinua eta oihalen estanzazio digitala

DIY tailerra



Diseinua eta oihalen estanzazio digitala

Jarduera teoriko-praktiko honek *pattern designera* hurbiltzea proposatzen du. Errepikapeneko patroio grafiko bat sortzeko tekniketara eta gaur egungo tresna digitalek eskaintzen dituzten aukeretara hurbilketa egingo da tailerraren atal teorikoan. Alderdi praktikoaren helburua, aldiz, diseinu pertsonaleko proiektu bat osatzea izango da, hasierako ideiatik edo zirriborrotik hasi eta ongi ekoitzi ahal izateko ezinbestekoa den *rapport* eta diseinuaren zehaztapeneraino. Parte-hartzaile bakoitzak patroio bat egin beharko du, eta digitalki inprimatutako oihal bateko metro lineal batean jasoko du bere diseinua.

Saio guztietan txandakatuko dira, alde batetik, eduki teorikoak, egitarauan zehazten direnak, eta, beste aldetik, banakako proiektuaren garapena; eta, horrez gainera, orientazio pertsonalizatua egingo da.

PROGRAMA

Zortzi saioko iraupena izango du ekimenak, eta 32 ordu eskainiko zaizkio guztira. Saio horietako sei Kutxa Kultur Modako tailerretan, Tabakaleran (Donostian) izango dira, eta beste bi saioak, berriz, Cristóbal Balenciaga Museoa (Getarian). Saiok maiatzaren 4tik ekainaren 22ra bitarteko larunbatetan izango dira, 10:00etatik 14:00etara.

1. SAIOA
2019/05/04
CBM

MARRAZKI EDO MOTIBO GRAFIKOA

Oihalen diseinua sormen prozesu bat da, zeinean ideia grafiko bat aplikatzen den, oihal bat apaintzeko eta ilustratzeko helburuarekin. Saio honetan, espezialitate honetan garrantzizko lekua duten beste diseinatzaile eta/edo artisten oihalen diseinuak aztertuko dira, inspirazio gisa eta proiektu pertsonalei hasiera emateko helburuarekin, eta estanpatu batean aurki daitezkeen hainbat irudi grafiko aztertuko dira (botanikoak, geometrikoak, objektuak, paisaiak, argazkiak, ehundurak, *glitchak*, etab.). Saioa osatzeko, *Cristóbal Balenciaga. Moda eta Ondarea* erakusketaren bisita gidatua egingo da.

2. SAIOA
2019/05/11
KKM

PATROIA, RAPPORT EDO PATTERN

Errepikapeneko patroia grafikoak edonolako gainazaletan aplikatu daitezke, inprimitzeko teknika modu askoren bitartez, bariazio infinituko eremu bisual baten ilusioa eskaintzeko helburuarekin. Patroia pentsatuta dago, beraz, erreplikatzearren bitartez, ageriko etenik gabe jarraitasuna edukitzeko. Ariketa erraz bat baliatuz, *rapport* bat ehun baten gainean errepikatzen denean zer emaitza lortzen diren ikusiko dute parte-hartzaileek.

3. SAIOA
2019/05/18
KKM

PATROI GRAFIKO BAT SORTZEKO TEKNIKAK ETA BALIABIDEAK

Teknika ugari daude rapport bat sortzeko, eta, horien bitartez, konplexutasun handi zein txikiko diseinuak sor daitezke, erabilitako errepikapen egituraren arabera. Diseinuak eta egitura horrek elkarri nola eragiten dioten aztertuko da saio honetan, eta halaber aztertuko dira hainbat errepikapen formula eta aplikazio informatiko berezi (*pattern* baten sorkuntza automatizatzen duten txantiloak, aplikazio digitalak, etab.).

PROGRAMA

4. SAIOA
2019/05/25
KKM

OIHALETAN INPRIMATZEKO ETA ESTANPATZEKO
PROZEDURA INDUSTRIALAK
Inprimitzeko prozeduren azterketa (estanzazio digitala, serigrafia, *transfera*, errotatiba, *inkjeta*, etab.), horien ezaugarriak, diseinu ereduaren araberako egokitasuna eta lortu nahi diren emaitzak. Oihalen inprimazio digitalean erabiltzen diren tinta motak erakutsiko dira, eta oihalak ilustratzeko beste teknika batzuk ere ikusiko dira (gofratzea, laser bidezko mozketak, trokelatzea, holografia, flokatzea, etab.).

5. SAIOA
2019/06/01
KKM

KOLOREA EHUN DISEINUAN
Saio honetan, kolore moduak, sintesiak eta dimentsioak ikasiko dira, eta baita kontraste kromatikoak ere. Arreta berezia eskainiko zaio jatorrizko diseinuaren proiektuaren eta haren erreproduzioaren arteko korrespondentzia kromatikoari, ehuna estanpatzeko prozesuan ez dadin nahi ez den emaitza kromatikorik izan.

6. SAIOA
2019/06/08
KKM

DISEINUAREN ALDAGAIK ETA MOCK-UP
Aurreko saioetan sortutako diseinuaren aukerak zabaltzeko helburuarekin, hainbat aldagai aztertu eta hainbat aldagai jarriko dira praktikan, eskalaren, koloreen, hondoa/irudia erlazioaren edo irudien tamainaren aldagetak kontuan hartuta. Testuinguru horretan bertan, mock-up delakoa erabiliko da, zeinaren helburua den diseinua berregitea edo simulatzea, estanpatu aurretik hura ebaluatzeko eta doitzeko.

7. SAIOA
2019/06/15
KKM

DISEINU PROIEKTUA AMAITZEA
Banakako proiektua amaituko da saio honetan. Diseinua ondo estanpatzeko kontuan hartu beharreko alderdi teknikoak berrikusiko dira, eta, azkenik, inprimatzera bidaliko dira. Era berean, diseinu eta estanzazio digitalari buruzko informazio orokorra emango da (artxibo formatuak, bereizmena, estanpatzaileak eta lotura duten enpresak, *pattern* liburutegiak, *online* estanpatzea, bibliografia, etab.), parte-hartzaileek autonomiaz jarrai dezaten etorkizuneko proiektuetan.

8. SAIOA
2019/06/22
CBM

DISEINU PROIEKTUA EMATEA
Azken saioan diseinu bakoitza oihalean estanpatuta emango da. Saio hori baliatuko da, halaber, saioetan zehar izandako sorkuntza esperimazioaren eta azken gauzatzearen arteko alde kualitatiboa ikusteko.

Malús Arbide



Malús Arbide artista da, ehunen ilustratzaile grafikoa eta inprimatze eta estanpatze tekniketan espezialista. Jardun artistikoari dagokionez, *patternen* diseinuan eta oihalen gaineko inprimazioan zentratzen du bere jardun profesionala, eta, horrekin batera, alor horietan espezializatutako irakaskuntza lana egiten du. Oihal estanpatuen diseinatzaile gisa egindako lana nazioarteko hainbat azoka espezializatutan aurkeztu du, hala nola Indigo, Parisko Salon International du Dessin et de la Création Textil, 2004, eta Lilleko Tissu Premier, 2006.

Besteak beste, honako sari eta aipamen hauek jaso ditu: Selected Diploma 2018, Bizkaiko Foru Aldundiaren Sustapen Ekonomikoaren Sailaren Sustatu Proiektu Berritzailea Saria 2002an, *Tela Digital: Diseño y estampación textil digital* lanagatik, edo Gipuzkoako Foru Aldundiaren Sorkuntza Artistikorako Beka, *Representación del vestido: Repertorio de recursos gráficos para el diseño de moda* proiektua aurrera eramateko.

www.malusarbide.com

INFORMAZIOA

DATAK

Larunbatero, 2019ko maiatzaren 4tik
ekainaren 22ra.

ORDUTEGIA

10:00 - 14:00

HIZKUNTZA

Gaztelaniaz.

PARTE-HARTZAILEAK

Oihalen diseinu eta estanzazio digitala
ikasteko interesa duten pertsoneri zuzendua
da jarduera hau.

BALDINTZAK

Parte-hartzaileek oinarrizko ezagutzak eduki
beharko dituzte, gutxienez, lan tresna gisa
erabiliko den programatako batean: PhotoShop
eta/edo Illustrator. Parte-hartzaileek, halaber,
ordenagailu bat eduki beharko dute, eta
baita aipatutako programa horietako bat ere,
gutxienez. .

IZEN-EMATEA

Izena eman ahal izango da jarduera
argitaratzen den egunetik hasi eta apirilaren
26ra arte, hori barne, edo, bestela, eskainitako
plazak amaitu arte. 20 plaza eskainiko dira, eta
izena emateko ordenaren arabera esleituko dira
plazak. Interesdunek, izena online emateko,
Museoaren inprimakia bete beharko dute edo
mezu elektronikoko bat bidali.

PREZIOA

190 €

Prezioaren barruan sartzen dira materialak eta
egindako diseinu edo proiektua estanzatuko
den metro bat oihal, jarduera amaitzean
emango dena eta parte-hartzaileko, gutxi
gorabehera, 45€ko balioa duena.

PLAZA MUGATUAK

IZEN-EMATEA BEHARREZKOA DA

Ez bada parte-hartzaileen gutxienerako kopurua
lortzen, jarduera bertan behera utziko dela
jakinaraziko zaie interesdunei, eta matrikularen
zenbatekoa itzuliko da, hala dagokionean.
Jardueraren amaieran, parte-hartzeari
dagokion ziurtagiria emango da.

HARREMANETARAKO

T +34 943 008 840

didaktika@crislobalbalenciagamuseoa.com

Laguntzaileak



**kutxa kultur
moda**
kutxa FUNDAZIOA

donostia
san sebastián **UP!**

**donostia
moda**
MODA SUSTATZEN
IMPULSO A LA MODA
IMPULSE TO FASHION

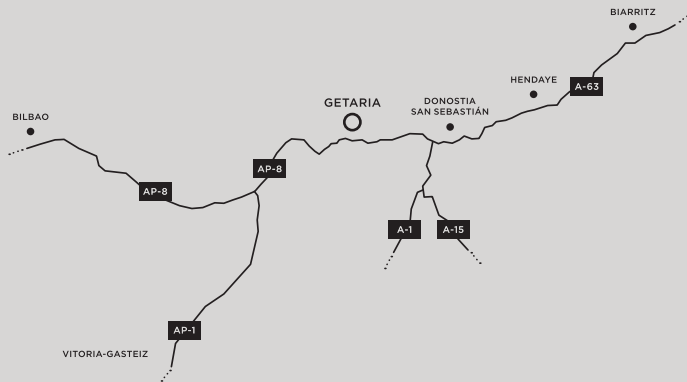
**DONOSTIA
SAN SEBASTIÁN**
Alkateordezta
Tenencia de Alcaldía

donostiasustapena
fomentos**sansebastián**
DESARROLLO ECONOMICO DE SAN SEBASTIÁN
DONOSTIA SUSTAPENA FOMENTOS
SAN SEBASTIÁN ECONOMIC DEVELOPMENT

B

CRISTÓBAL **BALENCIAGA** MUSEOA

Aldamar Parkea 6
20808 Getaria - Gipuzkoa - España
T 943 008 840
info@crislobalbalenciagamuseoa.com
www.crislobalbalenciagamuseoa.com



Biarritz — 71km
Bilbao — 81km
Donostia/ San Sebastián — 25km
Iruña-Pamplona — 97km
Vitoria-Gasteiz — 83km

GPS
43° 18'6.92" N
2° 12' 18.77" W

