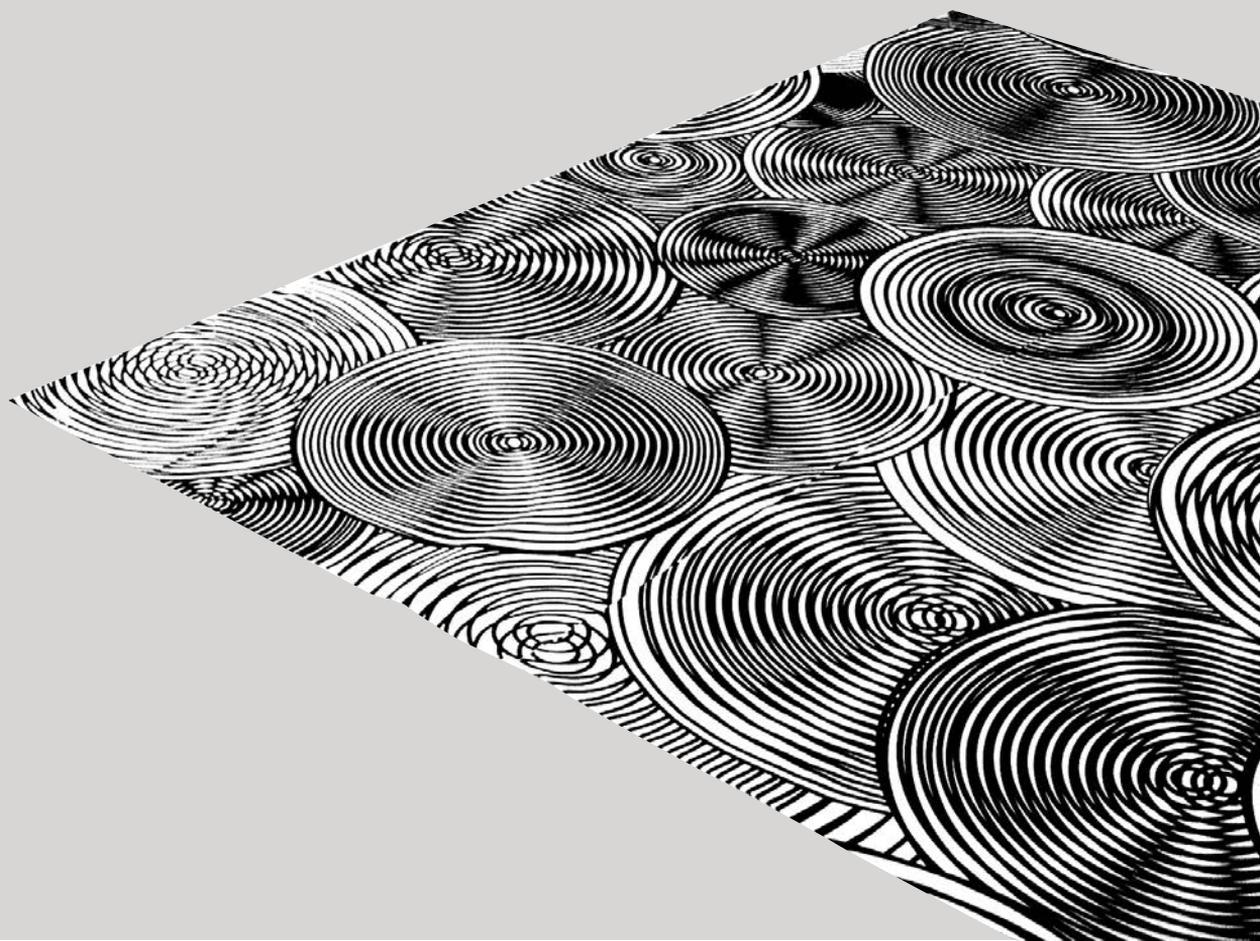


B

CRISTÓBAL BALENCIAGA MUSEOA

Design et impression numérique textile

Atelier DIY



Design et impression numérique textile

Cette activité théorique et pratique propose une approche au *pattern design* (création de motifs). La partie théorique de l'atelier fournira une approche aux techniques de création d'un motif graphique répétitif et aux possibilités offertes par les nouveaux outils numériques. Le développement pratique aura quant à lui pour objectif la réalisation d'un projet de dessin personnel englobant la totalité du processus, depuis l'idée ou croquis initial jusqu'à la *mise au raccord/ rapport* et concrétisation du motif pour sa production correcte. Chaque participant travaillera à l'élaboration d'un motif qu'il reproduira sur un mètre linéaire de tissu imprimé numériquement..

Toutes les séances combineront les contenus théoriques énoncés dans le programme avec le développement du projet individuel et bénéficieront d'une orientation personnalisée.

PROGRAMME

L'initiative s'étendra sur huit séances pour une durée totale de 32 heures. Six séances auront lieu dans l'espace atelier du Kutxa Kultur Moda du centre Tabakalera, à San Sebastián, et deux séances dans les installations du Musée Cristóbal Balenciaga, à Getaria. Les séances se dérouleront tous les samedis à partir du 4 mai jusqu'au 22 juin, de 10 h 00 à 14 h 00.

SÉANCE 1

04/05/2019

CBM

LE DESSIN OU MOTIF GRAPHIQUE

Le design textile est un processus créatif basé sur l'application d'une idée graphique ayant pour fin de décorer et d'illustrer une surface textile. À titre d'inspiration et comme première étape vers les projets personnels, nous analyserons dans cette séance les dessins sur tissus d'autres créateurs et/ou artistes qui occupent une place privilégiée dans cette spécialité et nous examinerons différents types de motifs graphiques qui peuvent se trouver dans un imprimé (botaniques, géométriques, objets, paysages, photos, textures, glitch, etc.). La séance se complètera d'une visite guidée de l'exposition *Cristóbal Balenciaga. Mode et Patrimoine*.

SÉANCE 2

11/05/2019

KKM

LA MISE AU RACCORD OU PATTERN

Les motifs graphiques répétitifs peuvent être appliqués à tout type de surfaces grâce à une grande diversité de techniques d'impression qui permettent d'offrir l'illusion d'un champ visuel aux variations infinies. Le motif est en effet pensé pour qu'en étant répété, il maintienne la continuité, sans interruptions visibles. Grâce à un exercice simple, les participants constateront les résultats obtenus en répétant un motif (mise au raccord ou au rapport) sur le support textile.

SÉANCE 3

18/05/2019

KKM

TECHNIQUES ET RESSOURCES GRAPHIQUES POUR LA RÉALISATION D'UNE MISE AU RACCORD

Il existe une grande diversité de techniques pour la mise au rapport ou au raccord, qui permettent la création de dessins plus ou moins complexes en fonction de la structure de répétition utilisée. Dans cette séance, nous analyserons la façon dont la création du motif et cette structure se conditionnent mutuellement et nous examinerons diverses formules de répétition et applications informatiques spécifiques (modèles, applications numériques, etc. qui automatisent la mise au raccord ou *pattern*).

PROGRAMME

SÉANCE 4
25/05/2019
KKM

PROCÉDÉS INDUSTRIELS D'IMPRESSION TEXTILE
La séance sera orientée à l'analyse des différents procédés d'impression (impression numérique, sérigraphie, transferts, impression au cylindre, jet d'encre, etc.), leurs caractéristiques, leur adéquation suivant le modèle de motif et les résultats souhaités. Nous vous présenterons aussi différents types d'encres utilisées dans l'impression textile numérique et d'autres techniques d'illustration textile (gaufrage, découpe laser, perforation/poinçonnage, holographie, flocage, etc.).

SÉANCE 5
01/06/2019
KKM

LA COULEUR DANS LE DESIGN TEXTILE
Dans cette séance, nous étudierons les modes, synthèses et dimensions de la couleur, ainsi que les contrastes chromatiques, en nous arrêtant plus spécialement sur la fidélité chromatique entre le projet de dessin original et sa reproduction afin d'éviter des résultats chromatiques indésirables dans le processus d'impression.

SÉANCE 6
08/06/2019
KKM

VARIANTES DU DESSIN ET MOCK-UP
Afin d'élargir le champ de possibilités du motif créé au cours des séances précédentes, nous explorerons et mettrons en pratique une série de variantes : altérations d'échelle, gamme de couleur, rapport fond/figure ou taille des motifs. Dans ce même contexte, nous utiliserons le mock-up qui sert à recréer ou simuler le dessin obtenu pour l'évaluer et l'ajuster avant l'impression.

SÉANCE 7
15/06/2019
KKM

FINALISATION DU PROJET DE DESSIN
Cette séance sera destinée à conclure le projet individuel. Nous réviserons les aspects techniques nécessaires à l'impression adéquate des motifs, qui seront envoyés pour leur impression. Les participants recevront aussi des informations générales sur le processus de design et d'impression numérique (formats de fichier, résolution, imprimeurs et entreprises du secteur, bibliothèques de motifs, impression en ligne, bibliographie, etc.) pour qu'ils puissent aborder de manière autonome de futurs projets.

SÉANCE 8
22/06/2019
CBM

REMISE DU PROJET DE DESSIN
Une dernière séance sera organisée pour la remise du tissu imprimé avec chacun des motifs. La réunion servira aussi à constater la différence qualitative entre l'expérimentation créative développée tout au long des séances et sa matérialisation finale.

Malús Arbide



Malús Arbide est artiste, graphiste-illustratrice textile et spécialiste en techniques d'impression. Elle centre son activité professionnelle sur la pratique artistique, la création de motifs et l'impression textile, qu'elle combine à l'enseignement spécialisé dans ces domaines. Elle a présenté son travail comme designer d'imprimés textiles dans des salons internationaux spécialisés comme Indigo, Salon International du Dessin et de la Création Textile de Paris, en 2004, et Tissu Premier, de Lille, en 2006.

Parmi les prix et mentions qui lui ont été décernés, on relève le diplôme Selected 2018, le prix Proyecto Innovador Sustatu, en 2002, du département de Promotion économique du Conseil territorial de Biscaye, pour son travail *Tela Digital: Diseño y estampación textil digital* (tissu numérique : création et impression textile numérique) ou la Bourse de Création Artistique du Conseil territorial de Guipúzcoa, pour la réalisation du projet *Representación del vestido: Repertorio de recursos gráficos para el diseño de moda* (représentation de la robe : répertoire de ressources graphiques pour la création dans la mode).

INFORMATION

DATES

Tous les samedis, du 4 mai au 22 juin 2019.

HORAIRE

10:00 - 14:00

LANGUE

Espagnol.

PARTICIPANTS

L'activité s'adresse à toutes les personnes intéressées par l'apprentissage des techniques et des pratiques destinées au design et à l'impression numérique textile.

CONDITIONS REQUISES

Les participants devront avoir des connaissances élémentaires d'au moins un des programmes utilisés comme outil de travail, PhotoShop et/ou Illustrator. Ils devront aussi disposer d'un ordinateur avec au moins un des deux programmes cités.

INSCRIPTIONS

Le délai d'inscription sera ouvert à partir du jour de la publication de l'activité jusqu'au 26 avril (inclus) ou, à défaut, jusqu'à épuisement des places. Les 20 places offertes seront attribuées dans l'ordre rigoureux des inscriptions. Les intéressés devront remplir le formulaire d'inscription en line sur le site Internet du musée ou envoyer un courrier électronique.

PRIX

190 €

Le prix comprend le matériel ainsi qu'un mètre de tissu imprimé avec le motif ou projet développé, qui sera remis à la fin de l'activité, d'une valeur approximative de 45 € par participant.

PLACES LIMITÉES

INSCRIPTION INDISPENSABLE

Si un nombre minimum de participants n'est pas atteint, les intéressés seront avertis de l'annulation de l'activité et seront remboursés du montant versé pour l'inscription. Une attestation de présence sera délivrée à la fin de l'activité.

CONTACT

T +34 943 008 840

didaktika@crislobalbalenciagamuseoa.com

Avec la collaboration de



**kutxa kultur
moda**
kutxa FUNDAZIOA

**donostia
san sebastián UP!**

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

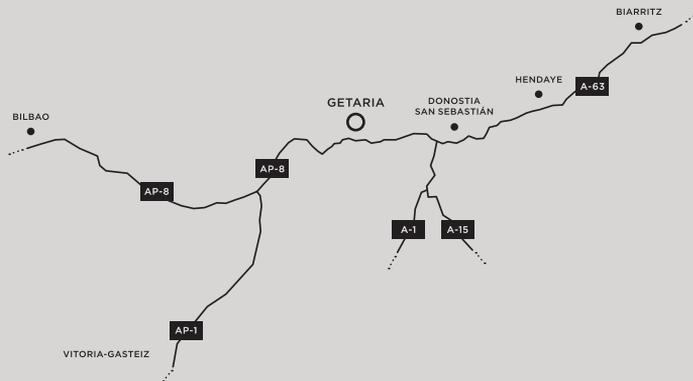
**DONOSTIA
SAN SEBASTIÁN**
Alkateordezta
Tenencia de Alcaldía

**donostiasustapena
fomentosansebastián**
DESARROLLO ECONOMICO DE SAN SEBASTIÁN
DONOSTIAKO EKONOMIA DEDUKORRI
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

