

CURSO PRÁCTICO *Estampación textil digital*

Fecha: Del 1 al 5 julio.

Horario: 10:30-13:30 (total 15 horas).

Público: Artistas y diseñadores, estudiantes o licenciados de Bellas Artes y Diseño, profesionales de la moda y todo aquel interesado en aprender o profundizar conocimientos relacionados con el diseño textil digital.

Requisitos de los participantes: Los participantes deberán tener conocimientos básicos de, al menos, uno de los programas a utilizar, Photoshop e Illustrator, como herramienta de trabajo. Los participantes deberán disponer de un ordenador y, al menos, uno de los programas mencionados. El CBM no proporcionará dichos elementos.

Inscripción: Las inscripciones estarán abiertas desde el día de la publicación del curso hasta el 14 de junio (éste incluido). Las personas interesadas deberán enviar un correo electrónico junto con el curriculum vitae, un breve escrito de motivación y el boceto del proyecto de diseño textil que deseen desarrollar. El boceto deberá ser enviado en formato jpg, con un máximo de cuatro imágenes; no se tendrán en cuenta bocetos de prendas de moda. Los documentos deberán ser presentados en info@fbalenciaga.com.

Número de participantes: El número máximo de participantes será de 16 personas.

Precio: 95€.

Idioma: El curso práctico se impartirá en castellano.

Instructor: Malús Arbide.

Malús Arbide es artista y diseñadora de patrones gráficos, *pattern design*. Su actividad profesional combina el diseño y la creación artística; paralelamente, también ejerce una labor docente enfocada sobre áreas relacionadas con las artes plásticas, el diseño y la estampación digital en centros especializados como Bilbaoarte o IED Madrid.

Licenciada en Bellas Artes, estudió pintura, técnicas de impresión y estampación textil.

Ha presentado su trabajo como diseñadora de estampados textiles en ferias internacionales especializadas como Indigo, Salon International du Dessin et de

la Création Textile, Paris, septiembre de 2004, y Tissu Premier, Lille, enero 2006.

Ha recibido el Premio *Proyecto Innovador Sustatu* 2002, del Departamento de Promoción Económica de la Diputación Foral de Bizkaia por el trabajo *Tela Digital: Diseño y estampación textil digital*. Y la Beca de creación artística de la Diputación Foral de Gipuzkoa para realizar el proyecto *Representación del vestido: repertorio de recursos gráficos para el diseño de moda*.

www.malusarbide.com

Contenidos:

El diseño textil es un proceso creativo basado en la aplicación de una idea gráfica con la finalidad de ornamentar e ilustrar una superficie textil que puede utilizarse para la confección de una prenda de vestir.

El contenido teórico del curso aborda las técnicas específicas destinadas a la creación de un patrón gráfico de repetición, *pattern design*, y desarrolla las diferencias entre la estampación realizada con las técnicas tradicionales y las actuales herramientas digitales. El curso se centra en estas últimas para explorar la gran variedad de posibilidades que permiten y para tratar más a fondo las cuestiones que condicionan su aplicación textil para confección.

El desarrollo práctico del taller tiene como objetivo la elaboración de un proyecto de diseño en la totalidad de su proceso, partiendo de una idea original que desarrollará cada participante.

Cada sesión se dividirá en una primera parte en la que se abordarán los contenidos teóricos y una segunda que se dedicará a la creación y desarrollo de los proyectos individuales de cada participante, que contará con un asesoramiento personalizado. Todas las sesiones serán asistidas y complementadas con el visionado de imágenes y con la presentación de muestras físicas de diferentes materiales textiles y superficies impresas.

Calendario:

El curso se estructurará en cinco sesiones teórico-prácticas

1ª Sesión

Presentación del curso y del programa

El dibujo o motivo gráfico. Vectores y mapas de bits

El patrón gráfico (*pattern*) en el contexto de la estampación textil para confección: especificaciones técnicas

Productos artísticos y de mercado, aplicaciones y objetos generados con superficies impresas

Desarrollo del proyecto individual

2ª Sesión

Fórmulas para generar patrones gráficos: retículas de repetición y aplicaciones informáticas específicas

Desarrollo del proyecto individual

3ª Sesión

Procedimientos de impresión y estampación textil

Serigrafía, lionesa, rotativa, inkjet, transfer digital

Condicionantes, ventajas y desventajas de cada una de estas técnicas

Tipos de tintas empleadas en la estampación textil digital

Otros procesos y materiales: holografía lenticular, laminados, flocados, tintas con relieve, gofrado, grabado y corte laser, tecnología electroluminiscente

Desarrollo del proyecto individual

4ª Sesión

El color

Color luz y color pigmento

Modos y síntesis del color

Dimensiones del color

Sistema Pantone

Correspondencia cromática entre el proyecto de diseño y su reproducción: cómo evitar resultados cromáticos no deseados en el proceso de la estampación textil

Desarrollo del proyecto individual

5ª Sesión

Formatos de archivo para la estampación digital

Otra información práctica: estampadores, fabricantes de tintas y empresas relacionadas en general, bibliotecas de *patterns* y plantillas, bibliografía, etc.

Desarrollo del proyecto individual