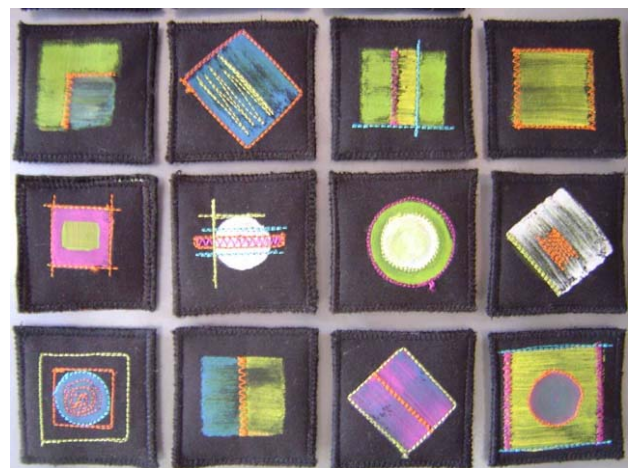


“step-by-step” Anleitung

Memory of Arts

Malen und Drucken mit Schaumstoffpinseln kombiniert mit Nadelmalerei



Nahaufnahme

Schwierigkeitsgrad: ++

Schwierigkeitsgrade:

+ einfach

++ mittel

+++ anspruchsvoll



Materialangaben:

- 0,40 m **ULTRA STABLE** (Rollenbreite 25 cm)
- 1 schwarze Filzplatte (4mm) 30 x 45 cm
- 0,30 m schwarzer Baumwollstoff
- je 1 Spule Maschinenstickgarn **RAYON 40** in den Farben Orange, Gelb, Hellgrün, Türkis, Pink
- 1 Spule **BOBBY FIL** Weiß
- 1 Spule Allesnäher Gütermann in Schwarz
- **Textile Colour Moon**, (deckende Textilfarbe von Gütermann) Farben Hellgrün (Reseda), Blau, Rot, Pink, Gelb, Weiß
- 1 Schwammpinsel Breite 25 mm (Knorr Prandell)
- 1 Stupfpinsel Ø 20 mm (Knorr Prandell)
- 1 Stupfpinsel Ø 30 mm (Knorr Prandell)
- 40 Neodym-Magnete (Fa. MTG Europe Tel. 09373-902785, Mail: info@powermagnetshop.de)

Produktinformationen:

- **Stabilisator:**
ULTRA STABLE, ein festes Vlies zum permanenten Aufbügeln. Es verleiht dem Stoff dauerhaft Stabilität und Form.
- **Maschinenstickgarn**
RAYON: ein universelles Maschinenstickgarn aus 100% Viskose, das auch für Zierstiche und dekorative Quiltlinien verwendet werden kann.
BOBBY FIL: ein vorgespultes, universelles Untergarn für Stickereien und Zierstiche.
- **Filz:**
Synthetischer Filz in 4 mm Stärke, geeignet als Unterlage oder für Applikationen.

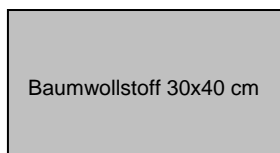
Größe einer Spielkarte : ca 5 x 5cm

Zu dieser Anleitung empfehlen wir unsere Seite im Internet: www.sulky-international.de	
So geht's 	Grundlehrgang zur Kombination von Stoffdruck und Nadelmalerei
So geht's 	Stickdesign mit der Nähmaschine

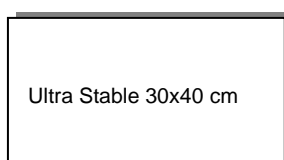
Arbeitsschritte

1. Schritt : Vorbereiten des Malgrunds

- Zuschneiden des Baumwollstoffes:

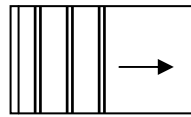


- Stabilisieren des Baumwollstoffes:
Ultra Stable auf die Rückseite des Stoffes aufbügeln.

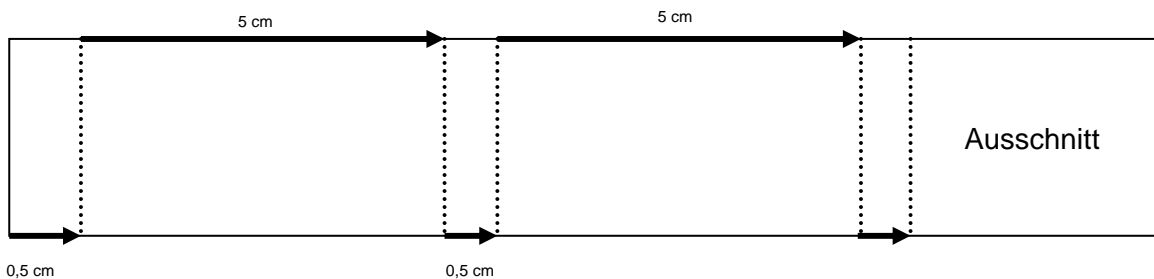


12-15 Sekunden
an jeder Stelle

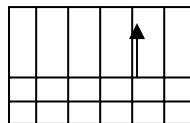
- Einteilung der Malfelder:
Mit Lineal und Bleistift oder mit Hilfe von Schneideunterlage und Patchworklineal ein Gitterraster aufzeichnen.
0,5 cm entfernt und vom kurzen Rand beginnend werden die Linien zuerst in einer Richtung parallel nebeneinander gemessen.



Die 0,5 cm Abstand zwischen den Linien dienen später zum gleichmäßigen Auseinanderschneiden der Spielkarten.

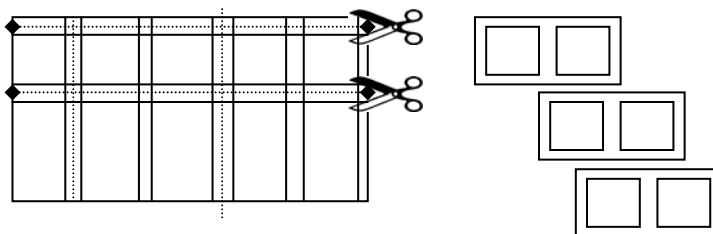


Mit den gleichen Abständen misst man von der langen Seite, so dass ein Gitterraster mit 40 Feldern entsteht.



Mit einem Geradstich werden alle vorgezeichneten Linien abgenäht, so wird die Einteilung auf die Stoffvorderseite übertragen. Die Nählinien stabilisieren die Spielkarten beim Zusammennähen mit der Filzrückseite zusätzlich und erleichtern ein exaktes Nähen des Satinstiches.

Felder im „Doppelpack“ ausschneiden, dabei knapp an den Außenlinien entlang schneiden.



2. Schritt : Bedrucken der Memorykarten

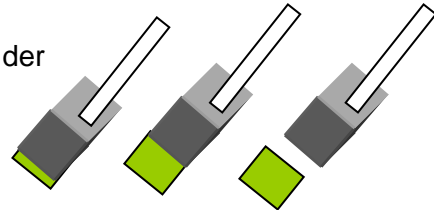
- Mit Hilfe der Schaumstoffpinsel werden je 2 Karten gleich bemalt.
- Die Vielfalt der Bemalung ergibt sich aus der Verwendung verschiedener Farben und deren Kombinationen. Der unterschiedliche Einsatz der Schaumstoffpinsel ermöglicht das Drucken bzw. Malen verschiedener Formen.

Grundlegende Tipps:

Um die Farbe besser dosieren zu können, empfiehlt sich folgende Vorgehensweise:

- Ein Stück Pappe (z.B. Din A 5) mit Alufolie überziehen.
- An verschiedenen Stellen jeweils eine kleinere Menge der verwendeten Farben aufgießen. So kann man auch mit Mischfarben arbeiten, ohne die Originalfarben zu verschmutzen.

- Mit dem Stupfpinsel nur wenig Farbe für die Kreise aufnehmen, der Schaumstoff soll nicht mit Farbe „getränkt“ werden.
- Stupfpinsel wie einen Stempel verwenden und Kreise auf den Stoff drucken.
- Stupfpinsel \varnothing 30 mm und \varnothing 20 mm aufeinander drucken.
- Für vollflächige Kreise den Stupfpinsel beim Auftragen der Farbe etwas drehen.
- Mit einem 2. nicht vollflächigen Farbauftrag lassen sich Effekte erzielen.
- Eckige Formen werden mit dem Schwammpinsel Breite 2,5 mm aufgetragen.
- Pinsel in Farbe tauchen, abstreifen und gerade auf den Stoff aufsetzen.
- Pinsel so über den Stoff ziehen, dass Rechtecke oder Quadrate entstehen.
- Der Farbauftrag muss nicht gleichmäßig erfolgen, interessanter und lebendiger wirkt die Malerei, wenn der Stoff an manchen Stellen durchscheint.
- Dreht man den Schaumstoffpinsel um eine Ecke, entstehen Viertelkreise.



- Farbauftrag trocknen lassen, eventuell trocken föhnen.
- Bedruckten Stoff nach Trocknung der Farbe zwischen 2 Lagen Papier 5 Minuten auf der Einstellung für Baumwolle bügeln. Damit wird die Farbe waschfest.



5 Minuten

3. Schritt : Sticken

- Zum maschinengeführten Sticken wird an der Nähmaschine ein Applikationsfuß eingesetzt, da dieser eine bessere Sicht auf die Stickfläche ermöglicht.
- Die Rückwärtstaste der Nähmaschine ist bei dieser Technik besonders wichtig, da sie immer dann eingesetzt werden kann, wenn eine Linie verstärkt werden soll. Dabei soll bewusst „unordentlich“ genäht werden, um die grafische „Leichtigkeit“ zu verstärken.
- Durch das Umnähen der Farbfelder wirken die Formen besonders klar.
- Mit den Nählinien werden zu klein gemalte Felder vergrößert oder zu groß gemalte verkürzt.
- Die Formen werden mit einem maschinengeführten Geradstich gestaltet, um eine grafische Wirkung zu verstärken.
- Die Druckformen werden durch die Farbe des Stickgarns ergänzt und verstärkt. So können ganz neue Effekte entstehen.
- Sparsam eingesetzt eignet sich auch der Satinstich für besondere Effekte.

4. Schritt : Fertigstellen der Memorykarten

- Doppelkarten teilen, zu jeder Karte eine Rückseite aus schwarzem Filz schneiden.
- Karte mit der Sichtseite nach oben auf den Filz legen, mit einem Zick-Zack-Stich (Stichbreite 3,5 / Stichlänge 1,5) an 3 Seiten offenkantig zusammen nähen.
- Falls nötig, die offene Seite nachschneiden.
- Magnet einschieben, Karte an der 4. Seite schließen.
- Ein weiteres Mal mit dem Zick-Zack-Stich umnähen.

Anmerkung:

Für eine besondere Aufbewahrung der Memorykarten dient eine Magnetpinnwand (z.B. Ikea).

Die Memorykarten können so zu einem Kunstwerk kombiniert werden, dessen Aussehen sich jederzeit spielerisch verändern lässt.

Für diese Ausführung werden Neodym-Magnete verwendet, die ihre Wirkung auch durch den Filz entfalten.

Alternativ eignet sich die Unterbringung in einer schönen Schachtel.

Ihr Sulky Kreativ Team wünscht Ihnen viel Spaß beim Spielen