



LISTADO DE PROYECTOS DEL CAMPUS PRAKTIKUM UPV-FUNCAE 2012.

CENTRO Facultad de Bellas Artes

TITULACIÓN UPV ASOCIADA Grado en Bellas Artes

TÍTULO Experiencia práctica en herramientas y procedimientos de la producción artística

CÓDIGO DEL PROYECTO CBA02

DESCRIPCIÓN

El proyecto va a consistir en seis sesiones prácticas sobre el manejo de recursos y materiales relacionados con la producción artística, sus disciplinas y sus áreas de conocimiento.

La práctica de audiovisual consistirá en una visita al Centro de Recursos Audiovisuales para que conozcan el plato con sistema Chroma Key, equipos de iluminación y cámaras HD. Se abordará la conceptualización, grabación, edición, producción y postproducción del vídeo, desde el vídeo-arte y el cine experimental, a través de una práctica colectiva. Dedicaremos especial atención a la difusión del vídeo en internet y a los proyectos colaborativos.

La propuesta del área de pintura transcurrirá en el laboratorio del departamento de pintura, donde se procederá a realizar una práctica de entelado e imprimación de un bastidor insistiendo en la importancia de la correcta preparación del soporte pictórico (tela, madera o cartón). En segundo lugar se procederá a realizar un ejercicio de representación a partir del natural, en el que el alumno/a tendrá ocasión de conocer los condicionantes que intervienen en la práctica pictórica (luminosidad, interacción del color, gradientes de profundidad) así como una experiencia directa y de primera mano con la mezcla cromática.

En la práctica de escultura se visitarán los laboratorios del Departamento de Escultura, los de Soldadura y Construcción, donde se realizará una toma de contacto con la escultura construida en metal. Esta experiencia incluirá el manejo de máquinas y herramientas de unas características especiales, por lo que se tendrá muy en cuenta el apartado de seguridad, así como una breve introducción a la escultura desde el prisma objetual.

En el Área de Dibujo se visitaran los laboratorios de grabado y se realizarán ejercicios de línea para verificar los recursos del dibujo y la mancha como potencial expresivo y vehículo se representación y estructuración. Asimismo se mostraran las posibilidades de la estampación y la exploración de la síntesis de técnicas y procedimientos como estrategias de significación plástica.

En la práctica de diseño e ilustración se explorarán las aplicaciones del arte y la imagen en el campo del diseño gráfico y se utilizarán laboratorios informáticos con programas de manejo digital de manipulación de imágenes, formas y tipografías con la finalidad de visualizar y experimentar las posibilidades y recursos de los nuevos medios tecnológicos y su fusión con los discursos artísticos.

Por último habrá una visita guiada a los laboratorios de animación y explicación de los recursos disponibles (mesas de luz, sets de grabación para animación con muñecos, equipos informáticos para coloreado y edición...) Un visionado de cortometrajes realizados por alumnos de animación de la Facultad de Bellas Artes, una breve explicación de las fases de preproducción, producción y postproducción de una película de dibujos animados y un trabajo práctico: grabación de una breve pieza animada bajo cámara (siluetas y relieves de plastilina), en el marco del proyecto Bienvenido al español, un proyecto promovido por la región de Vantaa (Finlandia), para difundir el uso de nuestra lengua en los colegios.