



LISTADO DE PROYECTOS DEL CAMPUS PRAKTIKUM UPV-FUNCAE 2012.

CENTRO Facultad de Bellas Artes

TITULACIÓN UPV ASOCIADA Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales

TITULO La restauración de bienes culturales: Cirujía del arte

CÓDIGO DEL PROYECTO CBA01

DESCRIPCIÓN

Los alumnos conocerán los distintos recursos y tratamientos utilizados en la conservación y restauración de obras de arte, y las principales técnicas de análisis y diagnóstico de los deterioros y patologías que presentan los bienes patrimoniales. En este proyecto los alumnos trabajarán, entre otros, en el laboratorio físico-químico donde conocerán la metodología habitual de preparación de una estratigrafía: extracción de micromuestra, englobado en resina y pulido para su observación mediante microscopio estereoscópico. También se realizarán sesiones de trabajo en el plató de fotografía donde se explicarán las principales técnicas de estudio de obras de arte mediante la utilización de diferentes tipos de iluminación, como la ultravioleta y la infrarroja.

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.