

PROYECTOS EXPERIMENTALES DE ILUSTRACIÓN

ESPECIALIDAD/ES	CURSO /OS	SEMESTRE	TURNO	Nº DE CRÉDITOS	HORAS PRESENCIALES
G P M I	4º	1º	T	4	4

G DISEÑO GRÁFICO I DISEÑO DE INTERIORES M DISEÑO DE MODA P DISEÑO DE PRODUCTO M TURNO MAÑANA T TURNO TARDE

PROFESOR/A
A DETERMINAR

La asignatura se fundamenta en el conocimiento intuitivo de los procesos y técnicas dentro del mundo de la ilustración.

El carácter experimental de la asignatura establece la búsqueda de nuevas formas, de una manera práctica y nada convencional, a partir de los métodos, medios y materiales ya existentes. La exploración y la experimentación serán actos indispensables dentro del proceso creativo en la asignatura, pero sin obviar el componente lúdico; puesto que este es un factor fundamental que impulsa a seguir experimentando y, a su vez, aprendiendo.

El alumno trabajará en los límites de esta disciplina y su relación con otras como el grabado, la pintura, la fotografía, el libro de artista, la escultura, etc., pero siempre creando conceptos visuales.

La exploración de diferentes métodos de trabajo, técnicas, y estilos, junto con las figuras retóricas como la metáfora, la alegoría, la hipérbole, la metonimia, la sinécdoque o la ironía, serán trabajados por el alumno durante la primera parte de la asignatura. Transcurrido el proceso de experimentación, cada alumno desarrollará un proyecto personal en el que pueda aplicar lo aprendido.



mitusu



modelos de repetición



búsqueda de personajes



