



animación y herramientas digitales
cómic, ilustración y mural
diseño gráfico
diseño de interiores
diseño de moda
diseño de producto
escultura
fotografía

**link de inscripción en la web del centro desde las
15:00 horas del día 15 de marzo**

PROGRAMACIÓN DE TALLERES EXPERIMENTA 3

22 de marzo de 2019

10:00 – 14:00 horas

(la duración de los talleres, horarios y lugares de realización están en el formulario de inscripción)

animación y herramientas digitales

Doblaje de memes

A partir de fragmentos de vídeo “found footage”, el alumnado crea su versión con efectos sonoros y una frase grabada en la sala de sonido. Para ello se realizará una toma sonora del/a tallerista diciendo su frase, se recurrirá al banco de sonidos de La Escuela Sonora y se realizará una secuencia en el Premiere de unos 6-10 segundos. Con este taller se pretende acercar al alumnado a contenidos Multimedia (vídeo, sonido, edición,...) por medio del humor.

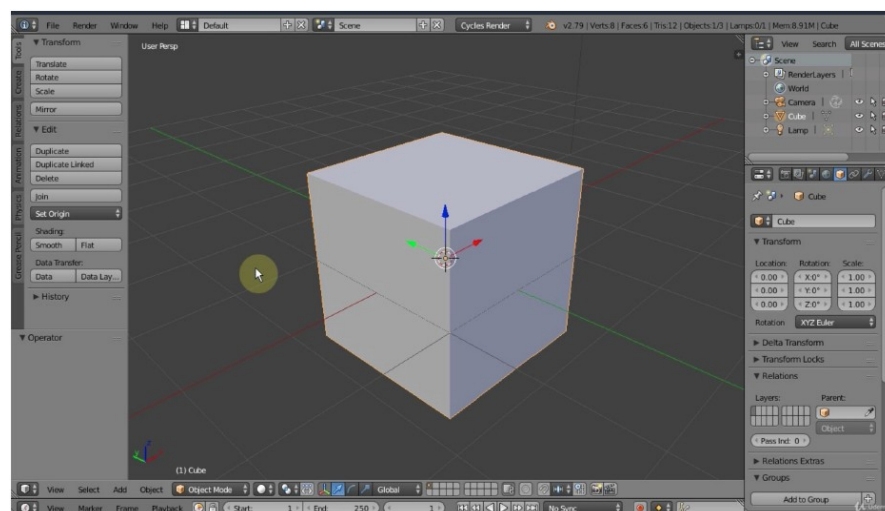
Hora de la programación

Se podrá experimentar la introducción a la programación mediante la interacción entre software y hardware (Arduino o similares).



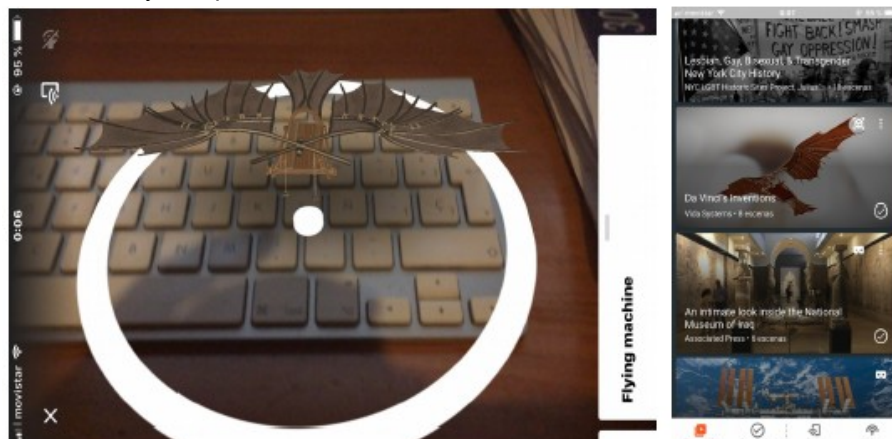
Introducción al modelado 3D con Blender

En este taller se hará el modelado, aplicación de materiales y renderizado de una pieza 3D sencilla mediante el programa Blender.



Realidad virtual/Realidad aumentada

La actividad consistirá en acercar a los alumnos aplicaciones didácticas, contenidos animados, recreaciones virtuales y recursos multimedia 360° de forma inmersiva (con un smartphone y gafas virtuales). De este modo se conforma una realidad mixta, en 3D, enriquecida con datos o elementos multimedia y con posibilidades interactivas.



Taller de poster animado / Motion Poster

A partir del póster de una película o de una serie, el alumnado hace su versión animada con efectos sonoros y efectos visuales cinemáticos. Para ello se realizará una toma fotográfica del/a tallerista, se recurrirá a un banco de imágenes y al banco de sonidos de La Escuela Sonora y se realizará una composición audiovisual en el After Effects de unos 6-10 segundos.

cómic, ilustración y mural

Cómic: descubre sus secretos

Se trata de proponer la realización de una tira de prensa, aportando a los asistentes plantilla base de la tira (tres o cuatro viñetas) y rotuladores de diferentes calibres para el entintado del dibujo. Previamente, se dará unas nociones básicas a tener en cuenta a la hora de elaborarla, así como muestra de trabajos realizados por nuestros alumnos/as.



Ilustración editorial: Érase una vez el personaje del cuento

Consistirá en ilustrar un personaje literario de los cuentos clásicos infantiles. También se trabajarán los entornos y elementos de estilo que permitan al público identificar el lugar donde se desarrolla el relato. Se empelará la combinación de técnica tradicional y digital.



Ven a pintar: diversidad e identidad

Se hará un trabajo colaborativo para la realización de un mural de gran formato en las canchas del centro, representando relaciones interpersonales desde la tolerancia a la diversidad sexual. Se pondrán en práctica armonías cromáticas, aplicación de transparencias con el color plano, relaciones entre formas modulares, trabajo con estencil a gran tamaño, canon del cuerpo humano y anatomía.



diseño gráfico

Estampación sobre camisetas y objetos

Estampación de diseños gráficos sobre camisetas y objetos de promoción habituales como tazas, lápices, bolsos, etc.

Lettering creativo

Se emplearán técnicas de creatividad para introducir al alumnado en los fundamentos del diseño a través de la letra dibujada. Se aprenderá la diferencia entre lettering y caligrafía, cuales son los materiales idóneos y las técnicas adecuadas para plasmar la idea así como la creación de composiciones complejas utilizando diferentes elementos gráficos.



Packaging, el arte de diseñar algo más que el envase.

Se trata de realizar personalizaciones de diseño de packaging (embalajes de productos) para imprimirlos en plotter y ensamblar las cajas para que los participantes se lleven sus diseños. También se contará con otras plantillas genéricas para todo tipo de cajas de regalo o uso personal.

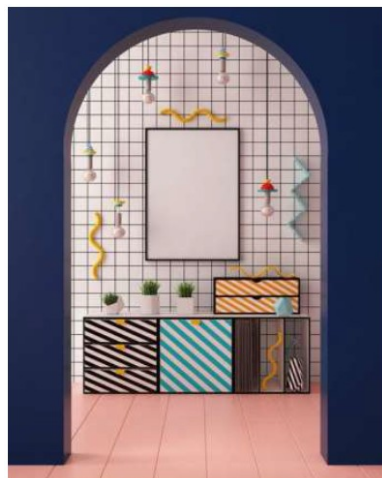


Ganadora del premio *Somos gente Donuts 2018*. Diseño de **Marlene Vega**

diseño de interiores

Diseño y construcción de escenario

Se trata de construir un set o escenario fotográfico/cinematográfico que es el elemento protagonista de una ambientación. Se construirá a base del diseño de elementos diferentes que se realizarán en el taller. Todos estos elementos construirán una escena final.



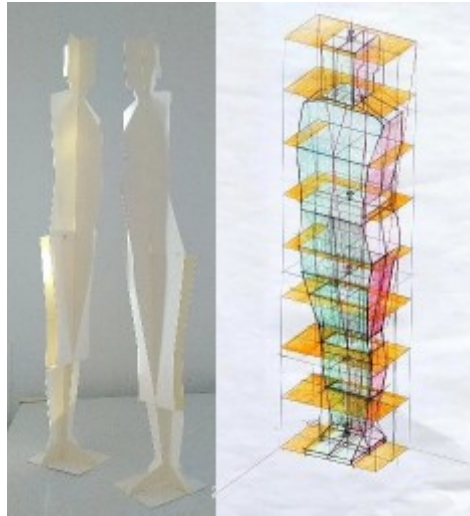
Una segunda vida: taller de muebles

Se trata de rediseñar, reciclar y ejecutar una serie de muebles que ya están en desuso, muebles que pueden servir para una función distinta: un pupitre que ahora podrá ser una banqueta o una caja de plástico que puede convertirse en un asiento, o una rueda que puede convertirse en un puf. Se trata de realizar una introducción al rediseño y reciclado de muebles.



Ven a construir

A partir de piezas de madera contrachapadas se harán dos piezas de mobiliario (una femenina y una masculina) cuya función es la de marcar un punto de encuentro para el intercambio de libros. Se trata de aprender a interpretar planos, conocer la naturaleza de la madera, su tratamiento y acabado superficial, así como conocer la importancia de dotar al objeto diseñado y construido de carga semántica y simbólica.

**Y se hizo la luz: taller de lámparas**

Se diseñarán y construirán lámparas artesanales de cartón, respetuosas con el medio ambiente, y que se podrán utilizar y llevar al finalizar el taller. Se introducirá así al alumnado en la iluminación de espacios interiores como parte fundamental de la decoración.

**diseño de moda****Customízate en un bolso**

Se podrá personalizar y customizar tu bolso, empleando técnicas de ilustración y confección creativas.

Moulage

Se modelarán prendas sobre maniqués y modelos, por lo que podrán interpretar diseños entendiendo las propiedades de los tejidos y las siluetas que puedan generarse a partir de ellos.

Paper hats

En este taller los alumnos podrán experimentar y crear tocados con diferentes calidades de papel, aplicando técnicas como el origami.

Shibori

Introducción a la técnica japonesa de teñido textil, cuya cualidad es lo impredecible generado por múltiples pliegues y reservas de color, dando como resultado un tejido atractivo y dinámico, aplicados en bolsos y camisetas.

diseño de producto

Complementos realizados con materiales termo-moldeables

Usando una conformadora y el calor se crearán copias en worbla o goma eva a partir de modelos rígidos para aplicar en cosplay y Fx.

Decoración en cerámica mediante calcas

Sobre diferentes soportes cerámicos como tazas se aplicarán motivos decorativos mediante la técnica de las calcas cerámicas, técnica que mediante horneado fija una impresión.



Impresora 3D en arcilla

Se realizarán demostraciones prácticas del funcionamiento de la impresora 3D para arcilla.



Inmersión de objetos en porcelana líquida

Se encontrarán o construirán objetos con goma espuma o cartón para hacer inmersiones en porcelana líquida y someterlos a cocción en horno.



escultura

Modelado de figuras 3D para animación

Se realizarán técnicas de modelado con pasta blanca de figuras que pueden ser empleadas en animación de objetos y personajes.

Reproducción e ilustración de art-toys

Moldes de silicona previamente realizados son reutilizados para reproducir en resina depoliuretano rígida personajes art-toys que posteriormente se ilustran con pintura acrílica.



Papercraft: ilustración tridimensional

En el taller se elaborarán elementos tridimensionales de cartulina, partiendo de plantillas pre-establecidas, analizando el desarrollo plano de la forma y su manipulación, el color y el sistema constructivo.



Taller de madera y metal

En este taller se propone un acercamiento a los talleres de metal y madera del centro, realizando técnicas básicas de talla en madera y varias técnicas del metal como la forja en frío.

fotografía

Fotografía analógica

Prueba de los procesos de copiado de fotografía por sistemas analógicos, empleando distintos reveladores y papeles, para la manipulación artística y expresiva de la imagen.

Retrato con flash electrónico en exterior

Tomas fotográficas en exteriores combinando técnicas de iluminación profesional donde se mezcla el uso de la luz natural con sistemas portátiles de iluminación artificial

Retrato creativo en estudio

Sesión fotográfica en estudio con iluminación artificial tomando como inspiración grandes obras clásicas del retrato pictórico.

Taller de fotografía estenopecica

Realización de fotografía en gran formato empleando una cámara oscura construida para la actividad.

Taller de impresión

En este taller se utilizarán herramientas de impresión profesional para la producción de copias fotográficas de alta calidad.