

Escuela Superior de Diseño de Madrid (ESD MADRID)
Prueba de acceso a estudios de Grado de Diseño (2011-2012)
[Primer ejercicio] (28 de junio de 2011 - 8:30 a 10:30 h.)

DNI

NOMBRE Y APELLIDOS

Instrucciones para la realización del ejercicio

Rellena todos los datos que se piden e identifica en el ejercicio con claridad los contenidos a comentar, a través del número correspondiente. Dispones únicamente de esta hoja para realizar el ejercicio completo. Entrega solo esta hoja cuando hayas terminado.

Criterios de valoración

En este ejercicio se valorará el grado de madurez en cuanto a la comprensión de conceptos, la utilización del lenguaje y la capacidad de análisis y de síntesis.

Analiza y critica los contenidos adjuntos aportados (1, 2 y 3) de forma individualizada, según las siguientes instrucciones:

Contenido 1 (Texto)

- 1.1.- Sintetiza en 10 o 12 líneas, las ideas más importantes que se exponen en este texto.
- 1.2.- ¿Cuáles son las razones que pueden justificar, según el autor, la necesidad de un diseño polisensorial?
Aporta las tuyas propias.
- 1.3.- Enumera tres objetos de tu entorno más cercano que consideres que están en la línea de este tipo de diseño. Justifica brevemente tu elección.

Contenido 2 (Serie de imágenes)

Comenta esta serie de imágenes, desde la perspectiva del diseño.

Contenido 3 (Gráfico)

¿Cuál es tu opinión respecto al diseño de este plano de metro de la ciudad de Madrid?

Razona y comenta aspectos tales como el uso del color, escala, legibilidad, orientación, comprensión, representación de la ciudad,...

Contenidos aportados para la realización de la prueba

El diseño polisensorial

Fragmento extraído del libro
«La felicidad paradógica» de Gilles Lipovetsky

[...] No es ya la época en que los futuristas veían en la máquina y el coche «el nacimiento del centauro». Hoy, las marcas de coches no informan sobre la velocidad: elogian la seguridad, la comodidad, la serenidad, nuevas formas de vivir el espacio y el tiempo del viaje: «El nirvana en 5,9 segundos» (Nissan). [...]

El diseño actual anuncia una nueva predilección por los objetos envueltos en líneas ovoides, porque crea un universo suave, maternal, acogedor. Coche, teléfono, vagón de TGV, tranvía, ordenador ¡Mac, cámara fotográfica, máquina de afeitar eléctrica: un poco por todas partes, el diseño vuelve a las redondeces, a las formas torneadas y orgánicas, frente al funcionalismo geométrico, grato a la Bauhaus. Si el diseño de la primera modernidad era anguloso y ascético, el de la segunda modernidad quiere ser cordial, femenino, no agresivo, en respuesta a la necesidad de mayor bienestar y de un entorno tranquilizador. Al suavizarse, las formas tecnológicas valoran las sensaciones táctiles, el descanso, un confort fluido y apaciguante: toda una tendencia del diseño actual difunde un imaginario de sensualismo apolíneo o eurítmico.

El mobiliario materializa asimismo la nueva cultura de un confort más centrado en las resonancias sensibles que en la exhibición de los signos de riqueza. Desde fines de los años sesenta se pone de moda el confort anticonformista que promueve un estilo *cool*, relajado o «apoltronado». [...]

Si una tendencia del diseño actual privilegia el humor y la fantasía, otra, con más público, valora un estilo sencillo y cálido, a la manera de los muebles escandinavos, de madera blanca y con colores claros. En este contexto se prefieren los materiales ligeros y naturales, los muebles plegables, fáciles de colocar, de utilizar y de mover, todo lo que permite ganar espacio. El estilo burgués, hecho de apiñamientos y de sobrecargas decorativas, ha caducado, lo mismo que el funcionalismo aséptico. El diseño hipermoderno privilegia lo ligero, la movilidad y la adaptabilidad, la asociación de lo funcional y lo sentido, lo depurado y lo convivencial, el nomadismo y el ludismo. El neodiseño busca un confort psicológico y sensitivo, en respuesta al sistema de referencias del hiperindividuo descompartmentado.

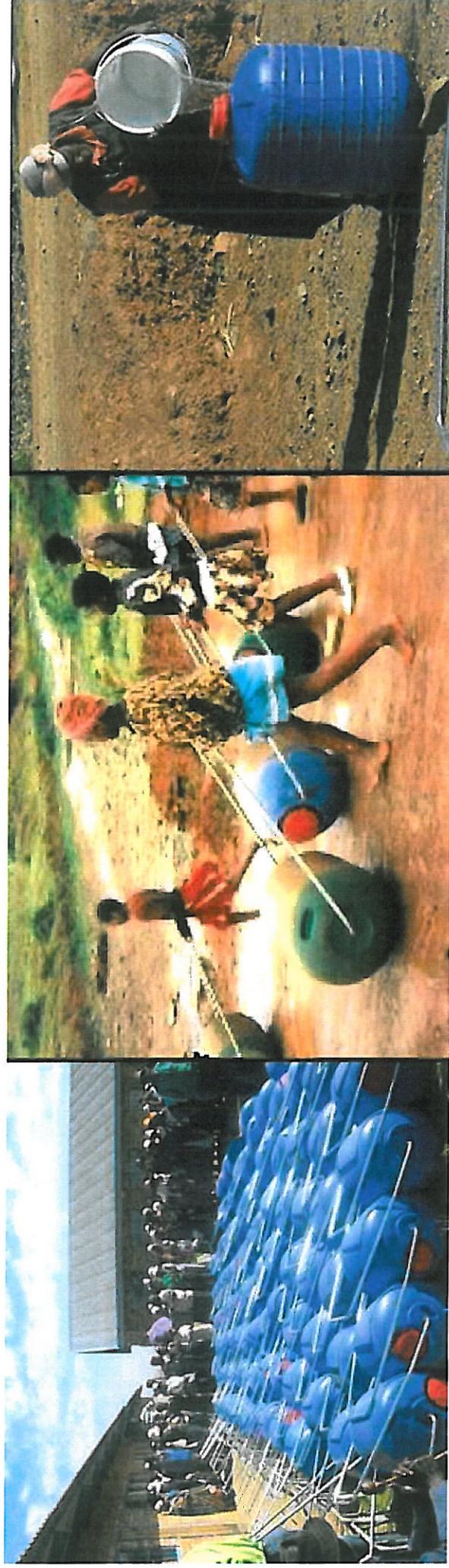
Más ampliamente, desde los años noventa vemos desarrollarse un diseño de tipo polisensorial, cuya meta es optimizar la dimensión sensorial de los productos,

aportando impresiones de confort y sensaciones de placer. Así, el diseño de productos tiende a convertirse en diseño de experiencias sensibles cuyo valor añadido no reside ya solamente en la forma visual, sino en la dimensión sensitiva de los productos industriales. Son incontables los artículos que, a través de los materiales utilizados, los modos de cierre y los embalajes, quieren crear sensaciones táctiles, sonoras y olfativas. Los productos ya no se contentan con funcionar eficazmente, deben despertar el placer de los sentidos, presentar una cualidad sonora u olfativa, aportar un suplemento de realidad tangible, propiciar una experiencia sensitiva y emocional. Se trata de sugerir la función aumentando las cualidades perceptibles o el contacto sensible con el producto. Después del diseño frío, unidimensional, compartimentado, se desarrolla un diseño global y expresivo que se reviste de sensaciones corporales y felicidad de los sentidos. El primero, tecnocéntrico, imponía sus creaciones al público desde fuera; el segundo, antropocéntrico, viene a responder a las expectativas de calidad de vida, de mayor bienestar sensorial, en una época de proliferación de lo virtual y lo digital. También aquí vemos la dualidad del confort hipermoderno: cuanto más avanza la cultura desrealizada de lo digital, más se intensifica la necesidad de la densidad sensorial de las cosas, el *soft touch*, el gusto y la atracción por la sensualidad de los materiales.

El diseño intransigente de la Bauhaus se construía alrededor de la fe en el progreso y en la racionalidad técnica del ingeniero; expresaba una cultura que glorificaba la eficacia pura, el desnudamiento de las formas, la razón conquistadora, la victoria sobre las fuerzas retrógradas del pasado. Nosotros hemos ido más allá. En el tiempo de la segunda modernidad, caracterizada por el ocaso de la idolatría de la Historia, el diseño quiere ser menos revolucionario que protector y tranquilizante. Cuando la modernización ya no tiene que combatir a los descendientes de la cultura tradicional, la ambición del diseño ya no es tanto levantar símbolos de modernidad triunfal como un entorno acogedor y reconfortante, un confort hipermoderno que concilia lo funcional y la vivencia emocional, la eficacia y las necesidades psíquicas del hombre. El objeto no es ya un encendido cántico a la racionalidad constructivista y mecanicista, sino a la felicidad sensitiva que trae un confort con «rostro humano», apropiable y habitable.

Escuela Superior de Diseño de Madrid (ESD MADRID)
Prueba de acceso a estudios de Grado de Diseño (2011-2012)
[Primer ejercicio] (28 de junio de 2011 - 10:00 a 12:00 h.)

Contenidos aportados para la realización de la prueba



Escuela Superior de Diseño de Madrid (ESD MADRID)
Prueba de acceso a estudios de Grado de Diseño (2011-2012)
[Segundo ejercicio. PARTE 1] (28 de junio de 2011 - 11:00 a 13:00 h.)

DNI

NOMBRE Y APELLIDOS

1.- Estudio gráfico de un objeto.

Realización de un ejercicio de representación a partir de uno de los dos modelos proporcionados.

El trabajo debe incluir dos representaciones:

- Una representación realista, analizando y describiendo los objetos y el espacio en el que se encuentran.
- Una representación resultado de la máxima síntesis que es posible conseguir sin que se pierda la capacidad de reconocimiento el modelo elegido. Para su realización, puedes optar por los sistemas de representación que consideres oportunos, tanto de carácter técnico como artístico.

Valoración:

- Manejo del dibujo como destreza y recurso a la hora de analizar, sintetizar y representar objetos.
- Uso adecuado del dibujo teniendo en cuenta las distintas necesidades comunicativas que puedan surgir en función de la información a transmitir.

Escuela Superior de Diseño de Madrid (ESD MADRID)
Prueba de acceso a estudios de Grado de Diseño (2011-2012)
[Segundo ejercicio. PARTE 2] (28 de junio de 2011 - 13:30 a 15:30 h.)

DNI

NOMBRE Y APELLIDOS

Basado en uno de los modelos proporcionado por el tribunal y el estudio realizado del mismo, presentar una idea de diseño cuya funcionalidad sea distinta a la del modelo inspirador, explicándola a través de bocetos, croquis y una perspectiva realista. Además, se incluirá un breve texto, que no podrá exceder de 10 líneas, donde se explicará el tipo de conexión existente entre la idea y el modelo elegido.

Valoración:

- Capacidad creativa basada principalmente en la identificación y uso de analogías.
- Capacidad comunicativa a la hora de transmitir, a través de dibujos y texto, las ideas y conceptos.

Para todo el ejercicio:

Soporte en formato DIN A3, proporcionado por el tribunal y/o aportado por el aspirante.
Sin limitación de unidades. Técnica libre.

BREVE TEXTO JUSTIFICATIVO DE LA PROPUESTA PRESENTADA