

JUNTA DE ANDALUCÍA

Consejería de Educación y Ciencia

Escuela de Arte «José Nogué»

C/ Martínez Molina, 11

Tfno.: 953-366111 Fax: 953-366114

23004 – JAÉN

**PRUEBA ESPECÍFICA DE
ACCESO A LAS ENSEÑANZAS
ARTÍSTICAS SUPERIORES**

DISEÑO GRÁFICO

EJERCICIO 1

El primer ejercicio de la prueba específica de acceso es de naturaleza teórica y consta de dos partes:

A. Comentario de texto.

B. Análisis y comentario de una imagen a seleccionar entre cuatro opciones.

La nota final de esta primera parte de la prueba resultará de calcular la media aritmética obtenida en las partes A y B.

La nota global de la prueba específica se obtendrá asignando 50% a la parte teórica (ejercicio 1) y 50% a las pruebas prácticas, correspondiendo el 25% al ejercicio analítico (2º) y el 25% al ejercicio creativo (3º).

En la corrección de la parte teórica se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

1º la capacidad comprensora, con hasta 2 puntos.

2º La propiedad y corrección gramatical, sintáctica y ortográfica en la expresión escrita, así como el uso idóneo del léxico específico del diseño, con hasta 2 puntos.

3º El orden la claridad y la coherencia en la redacción de los textos con hasta 2 puntos.

4º La densidad conceptual de las respuestas con hasta 2 puntos.

5º La capacidad de análisis, síntesis y relación, con hasta 2 puntos.

Para afrontar ambos comentarios se ofrecen una serie de pautas orientativas que serán de utilidad tanto a la hora de resolver los ejercicios como a la de corregirlos.

I. Comentario de texto.

1. Resuma el texto desligando la idea ideas principales de las secundarias.
2. Comente el contexto histórico y cultural al que alude el escrito.
3. Aporte la información de la que disponga sobre los distintos tipos de producción artística aludida.
4. ¿Qué valor cree que puede tener en nuestros días la información contenida en el pasaje?
5. Exprese su opinión de forma clara, correcta y razonada sobre la información ofrecida.

Zeitgeist es una palabra alemana que no tiene equivalente en otras lenguas; significa «el espíritu del tiempo» y hace referencia a las tendencias y los gustos culturales que son característicos de un momento histórico determinado. Debido a su inmediatez y a su carácter efímero, a los que hay que añadir su vínculo con la vida social, política y económica de su cultura, el diseño gráfico puede expresar el *Zeitgeist* de una época mejor que muchas otras manifestaciones humanas. Ivan Chermayeff, un diseñador destacado, ha dicho que «el diseño de la historia es la historia del diseño».

Desde tiempos prehistóricos, el ser humano ha buscado formas de expresar visualmente ideas y conceptos, de almacenar conocimientos de forma gráfica y de ordenar y aclarar la información. A lo largo de la historia, diversas personas (por ejemplo, escribas, impresores e ilustradores) han satisfecho estas necesidades. Sólo cuando en 1922 el destacado diseñador de libros William Addison Dwiggins acuñó la expresión «diseño gráfico» para describir sus actividades como individuo que aporta orden estructural y forma visual a las comunicaciones impresas, esta profesión incipiente recibió un nombre adecuado. Sin embargo, el diseñador gráfico contemporáneo es heredero de unos antepasados distinguidos. Los escribas sumerios que inventaron la escritura, los artesanos egipcios que combinaban palabras e imágenes en los manuscritos sobre papiro, los xilógrafos chinos, los iluminadores medievales y los impresores y cajistas del siglo XV que diseñaron los primeros libros impresos europeos forman parte del rico patrimonio y de la historia del diseño gráfico. En general, se trata de una tradición anónima, porque el valor social y los logros estéticos de los diseñadores gráficos, muchos de los cuales han sido artistas creativos de extraordinaria inteligencia y visión, no han recibido suficiente reconocimiento.

La historia es en gran medida un mito, porque el historiador mira hacia atrás, a la inmensa red descontrolada del esfuerzo humano, e intenta reconstruir una telaraña de sentido. El exceso de simplificación, la ignorancia de las causas y sus efectos y la falta de un punto de vista objetivo son graves riesgos para el historiador. Cuando tratamos de registrar los logros del pasado, lo hacemos desde la perspectiva de nuestro propio tiempo y la historia se convierte en un reflejo de las necesidades, las sensibilidades y las actitudes de la época del cronista, además de representar los logros de épocas pasadas. Por mucho que uno se esfuerce por ser objetivo, las limitaciones del conocimiento y la perspicacia humanos acaban por inmiscuirse.

El concepto del arte por el arte, de un objeto hermoso que existe exclusivamente por su valor estético, no apareció hasta el siglo XIX. Antes de la revolución industrial, la belleza de las formas y las imágenes que creaba el hombre estaba vinculada a su función en la sociedad humana. Las características estéticas de la cerámica griega, los jeroglíficos egipcios y los manuscritos medievales estaban totalmente integradas con su utilidad y el arte y la vida formaban un todo cohesionado. Todo el estruendo de la revolución industrial puso al mundo cabeza abajo en un proceso de agitación y avance tecnológico que sigue acelerándose cada vez con mayor rapidez. Al sacudir las artes y los oficios y sacarlos de su papel económico y social, la era de la mecanización creó un abismo entre la vida material de las personas y sus necesidades sensoriales y espirituales. Así como hay voces que reclaman que la humanidad recupere su unidad con el entorno natural, cada vez hay mayor conciencia de la necesidad de restaurar los valores humanos y estéticos en el ambiente creado por el hombre y en las comunicaciones de masas. Las artes del diseño (arquitectura y productos, moda, interiorismo y diseño gráfico) ofrecen uno de los medios para esta recuperación. Una vez más como refugios de la sociedad, los objetos y las comunicaciones pueden unir a un pueblo. Se pueden recuperar los valores estéticos y espirituales que están

en peligro. Una integridad de necesidad y espíritu, reunida a través del proceso del diseño, puede contribuir en gran medida a la calidad y la razón de ser de la vida en las sociedades urbanas.

Esta crónica del diseño gráfico está escrita con la convicción de que, si comprendemos el pasado, seremos más capaces de continuar una herencia cultural de formas hermosas y comunicación eficaz. Si pasamos por alto este legado, corremos el riesgo de hundirnos en la ciénaga sin sentido de un comercialismo cuya visión de topo pasa por alto los valores y las necesidades humanas mientras escarba cada vez más hacia la oscuridad.

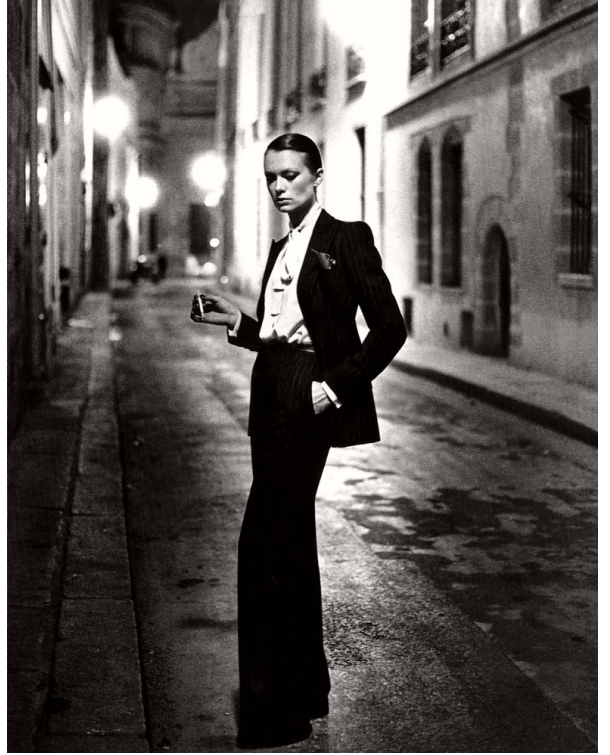
MEGGS. Philip: *Historia del Diseño Gráfico. Prefacio a la primera edición.*
Editorial Mc Graw- Hill.

II. Comentario de una imagen.

1. Seleccione una imagen de entre las 4 ofrecidas. A continuación especifique cual es la seleccionada.
2. Al abordar el comentario y análisis de la imagen tenga en cuenta una serie de cuestiones.
 - 2.A. Explique el tipo de diseño del que se trata. (Cartel, portada, imagen corporativa, qué tipo de espacio, diseño de moda o de producto)
 - 2.B. Describa el aspecto formal (forma, color, composición, volumen, espacio, etcétera)
 - 2.C. Analice los valores culturales y simbólicos de los que la imagen es portadora en relación al público al que va dirigida.
 - 2.D. Relacione el diseño con la producción artística de la que es contemporáneo.
 - 2.E. Aporte su opinión personal teniendo en cuenta los aspectos estéticos, culturales, técnicos etcétera.



A



B



C



D