PRUEBA ESPECÍFICA DE ACCESO A LA ESD DE MADRID 2015

PRUEBA 1:

Se llevó a cabo en dos horas y las preguntas se tuvieron que contestar con bolígrafo azul o negro.

1.A TEXTO

Guapas, inteligentes, valientes y queridas; sobre todo queridas. Durante décadas, las heroínas de la ciencia ficción han conquistado el corazón de los amantes del cómic, el cine y los videojuegos, en gran parte gracias a la personalidad y sensualidad que desprenden sus trazos. Dos factores, además, que han aprovechado las grandes compañías de la cultura popular para hacerse de oro.

Ahora sus aventuras sirven también de inspiración a toda una serie de ilustradores que han encontrado en Tormenta, Phoenix o Power Girl sus musas con carácter. No solo para plasmar en papel cómo lucen las heroínas en su mente, sino también para denunciar que una mujer es algo más que un traje de látex y unas curvas de infarto**.**

Es el caso de *Women in Fantasy Illustration*, un grupo de Facebook que reúne a numerosas ilustradoras profesionales de los géneros de ciencia ficción, fantasía y terror. El pasado mes de marzo, las artistas quisieron celebrar el Mes de la Historia de la Mujer cambiando el aspecto de heroínas y villanastan conocidas como Emma Frost, Chun Li, Betty Boop o la Princesa Peach.

Las ilustradoras mostraron los nuevos diseños en Muddy Colors, una página de arte en la que suele escribir una de las promotoras del grupo, Lauren Panepinto. Según la artista, cada diseño muestra una perspectiva femenina que garantiza, al mismo tiempo, la personalidad de la heroína. «No hay una forma correcta de representar un personaje femenino», afirma. «No solo cubrirla más, porque algunos de los rediseños son más sexys que los originales».

Sirva como ejemplo el rediseño de Emma Frost, obra de la artista Vlada Monakhova. Si bien la mutante de X-Men ha echado a un lado su peculiar mono blanco para cubrirse con un traje militar del siglo XIX, de acuerdo con la ilustradora, este conjunto intenta transmitir la personalidad de la Reina Blanca: una mujer poderosa y segura de sí misma. Y con más tela, lo consigue.

«Quería mostrar eso en su traje: alguien al mando, alguien orgullosa de quien es y alguien que se preocupa por su estatus y apariencia. ¡Esa es Emma!», explica Monahkhova.

Menos preocupada por su atuendo parece estar Tormenta, otra de las mutantes de la serie de cómics de Marvel. En manos de la ilustradora estadounidense Alice Meichi, Tormenta ha abandonado su larga melena para lucir un cómodo corte de pelo, y su vestuario ha dejado de ceñirse a su figura. «Pensé que también era importante crear una versión de Tormenta que trajera de vuelta sus raíces de diosa del clima y retratarla de forma dura pero femenina». (…)

LAS HEROINAS DE LA CULTURA POPULAR DISEÑADAS POR MUJERES.
Por Pilar Chacón
Revista Yorokobu
http://www.yorokobu.es/las-heroinas-de-la-cultura-popular-redisenadas-por-mujeres/

Una vez leído y analizado el texto, resolver las tres cuestiones siguientes:

1.A.3 - Poner un título que sea llamativo y sugerente de una extensión no superior a diez palabras y un subtítulo que complemente informativamente al título no superior a veinte palabras. Entre ambos deben sintetizar de algún modo, el contenido tratado.

1.A.2. - Seleccionar del texto seis palabras cuya importancia sea especialmente significativa para la comprensión del mismo.

1.A.3. – Extraer del texto las ideas que se pueden considerar interesantes en relación con el diseño y argumentar la respuesta.

1.B. IMAGEN

http://www.informabtl.com/performance-contra-el-trafico-de-personas/
Amnistía Internacional Alemania
Título: *Frau im Koffer* (Mujer en Maleta)
Agencia: Serviceplan
AnMenschenhandel (tráfico humano)
Acción/ Happening

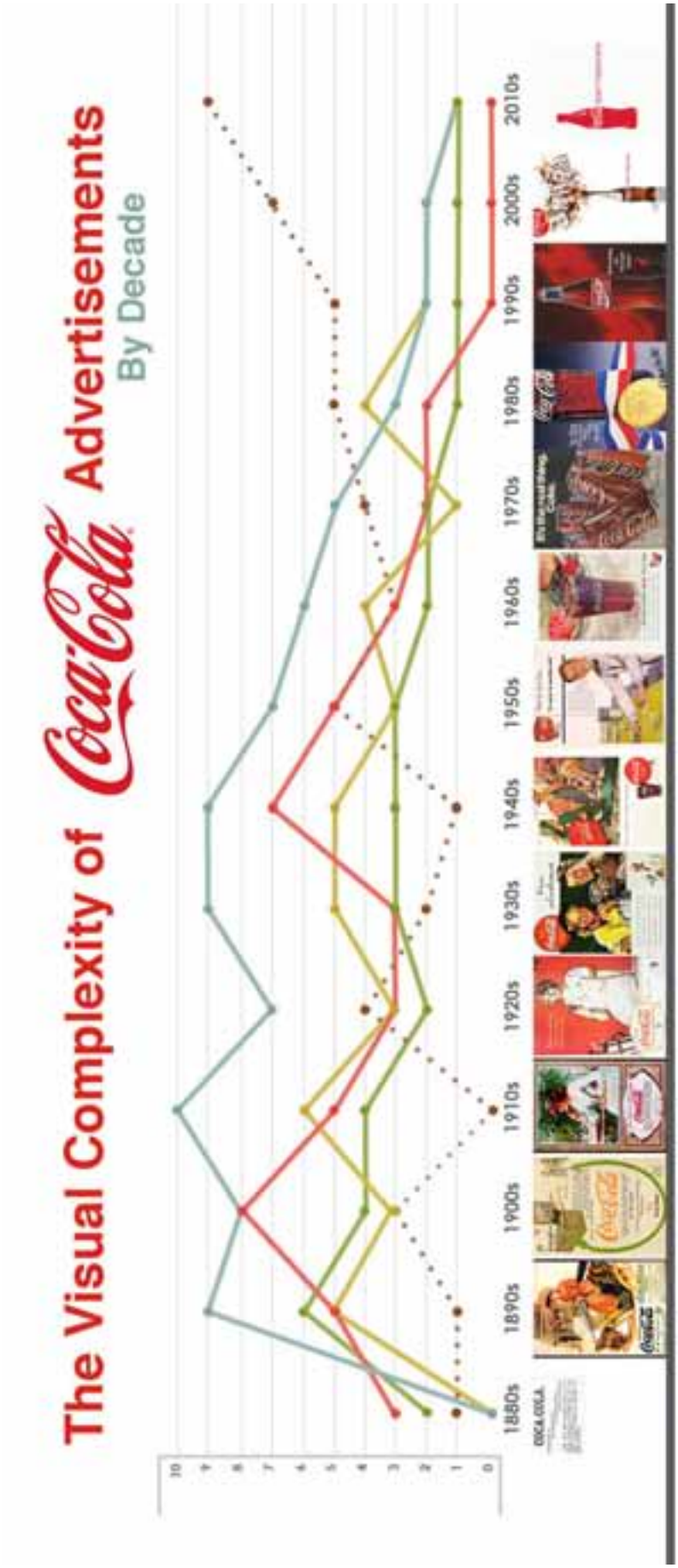
1.B.1. - ¿Cuál es el significado de acción? Elegir una de las dos opciones y justificarlo en no más de seis líneas:

- Manifestación artístico/política.
- Representación teatral.

1.B.2. - Analizar los aspectos más importantes de la imagen y señalar los aspectos en los que resida su poder comunicativo.

1.B.3. - ¿Qué cambios se podrían hacer en la imagen para mejorar su comprensión?.

1.C. GRÁFICO



http://thevisualcommunicationguy.com/2014/06/13/the-visual-complexity-of-coca-cola-advertisements-by-decade/

1.C.1 - ¿Qué valores y datos se indican en el eje de las abscisas y cuales en las ordenadas?

1.C.2 - Analizar qué tres componentes o aspectos tratados son más estables y ordenalros de mayor a menor.

1.C.3 - Elegir una de estas dos opciones:

A. Seleccionar un aspecto y comentar cómo evoluciona a lo largo del tiempo.

B. Elegir un cartel y comentar todos sus aspectos.

1.C.4 - Detectar algún error en el gráfico.

PRUEBA 2A:

REPRESENTACIÓN ANALÍTICO/DESCRIPTIVA

La prueba hubo que llevarla a cabo en dos horas, con técnica seca y monócroma libre en papel formato DIN A3.

- Seleccionar todos los objetos de uno de los dos modelos siguientes (A ó B) y realizar el siguiente ejercicio:

- Dibujo analítico-descriptivo, aumentando por igual la escala de los objetos del modelo elegido (A ó B) y planteando diferentes términos espaciales entre ellos atendiendo a aspectos de composición, estudio de la forma, encaje/proporción, valoración del espacio y del claroscuro.

OBJETOS PARA EL MODELO A: Guante blanco de látex, cacahuete y recipiente de aluminio con tapa de cartón.

OBJETOS PARA EL MODELO B: Tornillo, bolsa de plástico y bola de ping pong.

PRUEBA 2B

CREATIVIDAD Y COMUNICACIÓN

La prueba hubo que llevarla a cabo en dos horas y media, con técnica libre en papel formato DIN A3.

- Elegir uno de los dos modelos de la prueba 2.A. y a partir de sus elementos como fuente inicial de inspiración (color, forma, textura, etc.) y del tema que se propone en el apartado 2.B.1, realizar una propuesta de diseño siguiendo los siguientes puntos:

2.B.1 - Tema: "Juego".

2.B.2 - Relacionar los elementos del modelo elegido con el tema del apartado anterior. Realizar bocetos y anotaciones. (máximo dos hojas DIN A3 a una cara).

2.B.3 - A partir de los bocetos desarrollar una propuesta de diseño, definiéndola suficientemente. Presentar la idea desarrollada en una hoja formato DIN A3 a una cara. Esta presentación incluirá la información que se considere necesaria para una correcta comprensión de la propuesta.

2.B.4 - Argumentar de forma escrita, en no más de diez líneas, la propuesta de diseño desarrollada.