

**PRUEBA DE ACCESO A LOS ESTUDIOS
SUPERIORES DE DISEÑO**

JUNIO 2022

PRIMERA PARTE

40 % calificación

Media aritmética del ejercicio 1.1. y 1.2.

Imprescindible al menos un cinco en la 1ª Parte para
hacer media con la 2ª Parte

Ejercicio 1.1.:

Comentario de un texto

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Ejercicio: 1.1.

Capacidad de relacionar los contenidos del texto. Claridad y orden en la argumentación. Profundidad en el conocimiento del contexto cultural e histórico. Corrección ortográfica y sintáctica.

(Imprescindible al menos un cuatro para hacer media con el ejercicio 1.2.)

Fecha y horario:

13 de junio de 2022

09:30 – 10:30 horas

Máximo 60 minutos

Nombre: _____

1.- Realiza un breve resumen del texto proporcionado.

2.- Interpretación del texto aportando tu opinión personal.

(WILHIDE, E.: Diseño. Toda la historia. Barcelona, Blume. 2017)

La aparición de la obsolescencia programada en la década de 1950, el concepto de los productos de usar y tirar y la expansión de la cultura juvenil, relacionada con su poder adquisitivo, motivaron la emergencia de un enfoque de diseño nuevo y radical basado en valores asociados a lo efímero, que rechazaba la antigua idea de “la forma sigue a la función”. Lejos del enfoque vertical de los primeros modernos, el pop introdujo el concepto del poder de las personas.

La primera manifestación del movimiento pop se dio en las bellas artes. El collage “¿Qué es lo que hace que los hogares de hoy sean tan diferentes, tan atractivos?”, del artista británico Richard Hamilton, se considera el nacimiento de un movimiento cuya materia temática derivaba de la cultura el consumo. En ambos lados del Atlántico artistas como Patrick Caulfield, Roy Lichtenstein o Andy Warhol se inspiraron en los dibujos animados, la publicidad, los envases de productos alimenticios y la televisión, para crear obras irónicas que a la vez eran un homenaje a los gustos populares.

Dadas estas circunstancias, no resulta extraño que el estilo pop se extendiera en primer lugar entre los sectores de la moda y el diseño gráfico, siempre reactivos. Más tarde alcanzó también las disciplinas del mobiliario y la arquitectura, cuyos tiempos de ejecución más largos hacen que las influencias emerjan más lentamente.