

EXERCICI 6 - 7: LITERATURA UNIVERSAL / DISSENY
(Durada: 1h 30 min)

MATÈRIA 1. LITERATURA UNIVERSAL

Madame Bovary no havia estat mai tan bonica com en aquella època; tenia aquella bellesa indefinible que resulta de l'alegria, de l'entusiasme, de l'èxit, i que no és sinó l'harmonia del temperament amb les circumstàncies. Les ànsies, les penes, l'experiència del plaer i les il·lusions sempre joves, igual que les flors en un femer sota la pluja, els vents i el sol, l'havien desenvolupada de mica en mica, i per fi s'expandia en la plenitud de la naturalesa. Les seues parpelles semblaven fetes expressament per a aquelles llargues mirades amoroses, on la pupil·la es perdia, mentre una forta alenada li eixamplava el nas fi, i li aixecava la comissura carnosa dels llavis, que a la llum es veien ombrejats per una mica de borrisol negre. Semblava com si un artista hàbil en corrupcions li haguera disposat sobre la nuca els cabells: s'enrotllaven en una massa espessa, descuradament, i segons l'atzar de l'adulteri, que els desfeia cada dia. La seua veu ara adquiria unes inflexions més flonges, i la cintura també; fins i tot dels plecs del seu vestit i la corba del peu es despenia una cosa subtil que arribava a penetrar. Charles, com en els primers dies de casats, la trobava deliciosa i del tot irresistible.

Quan tornava tard, a la nit, no gosava despertar-la. La llàntia de porcellana arredonia al sostre una claror trèmula, i les cortines tancades del bressol formaven com una cabana blanca que es bombava a l'ombra, vora del llit. Charles se les mirava. Creia sentir l'alé lleuger de la seua filla. [...]

Emma no dormia, feia veure que estava adormida, i mentre ell s'endormiscava al seu costat, ella es despertava en altres somnis.

Feia huit dies que el galop de quatre cavalls se l'enduia cap a un nou país del qual no tornarien mai més. Se n'anaven, se n'anaven, amb els braços enllaçats, sense parlar. Sovint, des de dalt d'una muntanya, descobrien de sobte alguna ciutat esplèndida, amb cúpules, ports, vaixells, boscos de llimoners i catedrals de marbres blancs, que al cim dels campanars tenien nius de cigonyes. [...]

Però la xiqueta començava a tossir al bressol, o bé Bovary roncava més fort, i Emma no s'adormia fins al matí, quan l'alba esblanqueïa els vidres i el jove Justin, a la plaça, ja obria els finestrons de la farmàcia.

GUSTAVE FLAUBERT. *Madame Bovary*. Columna (Adaptació)

1. Llegiu atentament el text i contesteu a les preguntes següents: (5 punts, 2,5 cadascuna)

a) A partir d'aquest fragment de *Madame Bovary*, comenteu les característiques de la novel·la realista, la seua temàtica i les tècniques narratives que utilitza.

b) Expliqueu l'obra de Gustave Flaubert en el seu context històric. Quins altres autors són representatius de la novel·la realista? Indiqueu algunes de les seues obres més representatives.

2. Situeu l'obra de William Shakespeare en el seu context històric i cultural. Comenteu les principals característiques del teatre isabelí i indiqueu algunes de les seues obres principals. (5 punts)

Matèria 1. Criteris de qualificació

- La qualificació de l'exercici correspon a la mitjana aritmètica sense decimals de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les dues matèries.
- Per a la superació de l'exercici, cal obtindre una qualificació mínima de 4 punts en cadascuna de les matèries i una nota mitjana que no siga inferior a 5 punts.

MATÈRIA 2. DISSENY

1. Responeu breument a la qüestió plantejada: (4 punts)



A partir del disseny que es mostra en la imatge i utilitzant-lo com a exemple, enumereu i descriu les distintes fases que creieu que han tingut lloc durant el procés del seu disseny.

2. Dissenyu una icona per a una *app* del mòbil d'un videojoc que s'anomena Píxel-Art: (6 punts)

- Les dimensions reals màximes de l'*app* no poden excedir 100 x 100 mm, encara que no ha de ser quadrada o redona necessàriament. Indiqueu l'escala de treball utilitzada. L'*app* s'ha de poder ampliar o reduir, sense que es perda la identitat visual.
- L'*app* ha d'estar constituïda per tres tints planes, com a màxim, de distint color, independentment del color del suport.
- Ha d'intentar sintetitzar una imatge simbòlica respecte als continguts del nom.

REQUISITS DE PRESENTACIÓ

- ✓ S'han de presentar els estudis gràfics i dissenys preparatoris en el quadern de respostes.
- ✓ S'ha de justificar breument l'elecció de les tints i/o colors.
- ✓ El disseny final s'ha de presentar en el quadern de respostes o en full a banda DIN A4.
- ✓ Les tècniques d'expressió plàstica són lliures.

Matèria 2. Criteris de qualificació

- La qualificació de l'exercici correspon a la mitjana aritmètica sense decimals de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les dues matèries.
- Per a la superació d'aquest exercici, cal obtindre una qualificació mínima de 4 punts en cadascuna de les matèries i una nota mitjana que no siga inferior a 5 punts.

EJERCICIO 6 - 7: LITERATURA UNIVERSAL / DISEÑO

(Duración: 1h 30 min)

MATERIA 1. LITERATURA UNIVERSAL

De cualquier modo, Emma nunca había estado tan hermosa como en aquellos días. Ostentaba esa indescriptible belleza que es el resultado de la alegría, del entusiasmo y de la dicha, así como de la armonización del temperamento con las circunstancias. Sus angustias, sus pesares, la experiencia del placer y sus siempre juveniles ilusiones la habían gradualmente desenvuelto en su vitalidad, como les ocurre a las flores con el abono, la lluvia, el aire y el sol. Emma mostrábase en toda la plenitud de su ser. Diríase que los párpados estaban hechos para aquellas miradas, largas y amorosas, mientras que un recio hálito dilatava las sutiles aletas de su nariz y levantaba ligeramente el leve y negrísimo vello que podía apreciarse sobre sus carnosos labios. Parecía como si un artista maestro en concepciones hubiera colocado en su nuca la trenzada mata de su cabellera, que se anudaba de firma descuidada, debido a los azares del adulterio, que la desataban a diario. Su voz había adquirido, al igual que su busto, unas determinadas y flexibles apariencias. Un algo sutil y penetrante descendía a lo largo de toda su figura. Charles, como en la primera época de su matrimonio, volvió a encontrarla deliciosa e irresistible.

Cuando regresaba a medianoche, no se atrevía despertarla. La pantalla de porcelana ponía en el techo una redonda y temblorosa claridad. Y las cerradas cortinas de la cuna de Berthe la hacían parecer una especie de blanca cabaña, que se arqueaba junto al lecho.

Charles, en aquellos momentos, contemplaba a las dos a un mismo tiempo, creyendo oír el leve aliento de la niña. [...]

Emma no dormía. Fingía dormir. Y, mientras él acababa por adormecerse a su lado, ella se entregaba a mil otras ensoñaciones.

Desde hacía ocho días, se sentía arrastrada, como por cuatro caballos al galope, hacia un país desconocido, del que no regresaría nunca. Con frecuencia vislumbraba de pronto, desde la cumbre de una montaña, alguna ciudad maravillosa, con sus cúpulas, sus puentes, sus navíos, sus bosques se refugiaban las cigüeñas para construir sus nidos. [...]

La niña pronto comenzaba a toser en la cuna. Y los sueños de Emma se interrumpían, cuando no era por causa de los fuertes ronquidos de Charles. De cualquier forma, no lograba dormirse hasta el amanecer. La aurora blanqueaba ya los cristales y Justin, en la plaza, abría la botica.

GUSTAVE FLAUBERT. *Madame Bovary*. Ediciones 29.

1. Lee atentamente el texto y contesta las preguntas siguientes: (5 puntos, 2,5 cada una)

a) A partir de este fragmento de *Madame Bovary*, comenta las características de la novela realista, su temática y sus técnicas narrativas.

b) Explica la obra de Gustave Flaubert en su contexto histórico. ¿Qué otros autores o autoras son representativos de la novela realista? Cita algunas de sus obras más representativas.

2. Sitúa la obra de Shakespeare en su contexto histórico y comenta las principales características del teatro isabelino. Cita algunas de sus obras principales. (5 puntos)

Materia 1. Criterios de calificación

- La calificación del ejercicio será la media aritmética sin decimales de las calificaciones obtenidas en cada una de las dos materias.
- Para la superación de este ejercicio, habrá que obtener una calificación mínima de 4 puntos en cada una de las materias y una nota media que no sea inferior a 5 puntos.

MATERIA 2. DISEÑO

1. Responde brevemente a la cuestión planteada: (4 puntos)



A partir del diseño que se muestra en la imagen y utilizándolo como ejemplo, enumera y describe las distintas fases que crees que han tenido lugar durante el proceso de su diseño.

2. Diseña el icono para una *app* del móvil de un videojuego que se denomina Pixel-Art. (6 puntos)

- Las dimensiones reales máximas de la *app* no pueden exceder de 100 x 100 mm, aunque no tiene que ser cuadrada o redonda necesariamente. Indica la escala de trabajo utilizada. El icono se tiene que poder ampliar o reducir, sin que se pierda la identidad visual.
- La *app* tiene que estar constituida por tres tintas planas, máximo, de distinto color, independientemente del color de base.
- Tiene que intentar sintetizar una imagen simbólica respecto a los contenidos del nombre.

REQUISITOS DE PRESENTACIÓN

- ✓ Se tienen que presentar los estudios gráficos y diseños preparatorios en el cuaderno de respuestas.
- ✓ Se tiene que justificar brevemente la elección de las tintas y/o colores.
- ✓ El diseño final se tiene que presentar en el cuaderno de respuestas o en hoja aparte DIN A4.
- ✓ Las técnicas de expresión plástica son libres.

Materia 2. Criterios de calificación

- La calificación del ejercicio será la media aritmética sin decimales de las calificaciones obtenidas en cada una de las dos materias.
- Para la superación de este ejercicio habrá que obtener una calificación mínima de 4 puntos en cada una de las materias y una nota media que no sea inferior a 5 puntos.