PRUEBA 3_ Específica de Joyería. Duración 1,5 hora.

Este ejercicio consta de dos partes:

A) Sobre papel blanco tamaño A3, realizar tres bocetos a color para el diseño de una joya de tipología libre (broche, pendientes, anillo, brazalete, colgante, etc.), que tenga como tema de inspiración la estética del movimiento PUNK.

En ellos se podrá especificar: formato, escala, materiales, técnicas, cierres o sistemas de unión, acabados, ...

B) La segunda parte de esta prueba consiste en escoger uno de los bocetos representados anteriormente y realizar una maqueta tridimensional en plastilina, pasta de modelar, alambre, cartulina, cartón pluma, o cualquiera de los materiales especificados en la convocatoria publicada.

TEMA DE INSPIRACIÓN: **EL MOVIMIENTO PUNK**

El movimiento punk es la contracultura que rodea a la música punk y los aficionados a ella. Las prácticas contraculturales punks incluyen una serie de códigos de comportamiento, lenguaje, vestimenta y temáticas que se han vuelto recurrentes y que los distinguen. Generó una moda generacional en los 1970, y más tarde fue tomando la forma de un movimiento estético- filosófico que se convertiría en una cultura.

Apariencia

Las chaquetas de cuero, zapatos altos y pantalones entubados oscuros están muy asociados con la estética punk, como también peinados cortos o desordenados y muchas veces teñidos. Los peinados mohicanos, en particular la variante fanhawk, y las Liberty spikes son quizá los peinados más asociados popularmente al movimiento. También suelen llevar tatuajes y perforaciones en la piel. El objetivo de la estética punk es dar un aspecto diferente y transgresor ante la sociedad.

El punk favoreció un ambiente de intervención estética transgresora. Muchos de los motivos estéticos del punk que siguen vigentes como arquetipos del mismo aparecieron

en aquella primera época, como cortes de pelo (pelos de punta, teñidos de colores verdes, azules...crestas, cardados...), ropa rota o mal cosida, imperdibles u otros accesorios dispuestos por la ropa...

El ecologismo ha sido uno de los intereses de un sector del movimiento punk. Muchas bandas han venido citando en sus canciones los problemas de la contaminación, la explotación desmedida de los recursos por la sociedad industrial y el mercado de consumo, el cambio climático y el calentamiento global, etc. Este tema ha llegado incluso a formar un pilar fundamental de algunas de sus corrientes, ya desde los tiempos de la banda pionera Crass. El crustcore y el straight edge son vertientes del punk en que abundan las letras sobre ecologismo político.

Muchos de los colectivos o ambientes punk se declaran colectivos proecologismo y pro-derechos de los animales. Suele haber grupos dedicados a la organización de charlas y la edición y distribución de literatura ecologista y política, ecologismo en los hábitos de consumo, agricultura, vegetarianismo y alimentación vegetariana, veganismo, etc.

- ESCRIBE CLARAMENTE TU NOMBRE Y APELLIDOS EN EL EJERCICIO.

Se valorará sobre 10 puntos:

- Destreza, conocimientos, imaginación y creatividad. Sensibilidad artística: 50%
- Capacidad compositiva y comunicativa: 20%
- Sentido del espacio: 30%

PRUEBA 3_ Específica de Joyería. Duración 1,5 hora.

Este ejercicio consta de dos partes:

A) Realizar dos diseños claros y bien definidos de joyas de tipología libre (collar, broche, pendientes, gemelos, brazalete, colgante, etc...) que tengan como tema de inspiración el cuento de *Alicia en el país de las maravillas*: sus personajes, animales, colores, objetos, escenarios, juegos, etc...

En ellos se podrá especificar: formato, escala, materiales, técnicas, cierres o sistemas de unión, acabados, ...

B) La segunda parte de esta prueba consiste en escoger uno de los bocetos representados anteriormente y realizar una maqueta tridimensional en plastilina, pasta de modelar, alambre, cartulina, cartón pluma, o cualquiera de los materiales especificados en la convocatoria publicada en la convocatoria.

TEMA DE INSPIRACIÓN:
ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Es uno de los personajes literarios con más calado de toda la historia. Desde las páginas de un par de libros publicados en 1865 y 1871, la niña Alicia ha inspirado películas, dibujos animados, piezas musicales, vídeojuegos y muchos otros productos (y subproductos) culturales.
Lewis Carroll lo escribió para su amiga Alice Liddell, de diez años, y la función del texto era el de ser disfrutado exclusivamente por ella en su primera versión. Por eso gran parte de la dinámica de la historia se estructura en base a lo que divierte a los niños: caer por toboganes sin fin, correr, esconderse, romper cosas, hacer preguntas. Es un cuento infantil de 12 capítulos que relata la historia de una niña llamada Alicia y su viaje en un mundo imaginario y fantástico con animales y objetos antropomórficos.

Algunos de los personajes más importantes de esta historia son: Alicia, el Sombrerero, el Conejo Blanco, el Gato de Cheshirel, la hermana mayor de Alicia, la Reina de Corazones, el Lirón, la Sota de Corazones, la Oruga,...
La realidad y la fantasía están separadas de una forma muy sutil en esta gran obra literaria y, de hecho, a su autor, Lewis Carrol se le considera el inventor de este particular género bautizado como “la literatura del sin sentido (nonsense)”.

La particularidad de este cuento es tal que dio lugar a un síndrome con nombre propio: el síndrome de Alicia en el País de las Maravillas cuyo trastorno suele darse en niños y define un conjunto de síntomas donde la percepción visual y la
imagen corporal se muestran alteradas dándole al paciente una visión errónea del
tamaño tanto de su cuerpo como de los objetos externos, provocando desorientación y perturbación de los sentidos.

- ESCRIBE CLARAMENTE TU NOMBRE Y APELLIDOS EN EL EJERCICIO.

Se valorará sobre 10 puntos:

- Destreza, conocimientos, imaginación y creatividad. Sensibilidad artística:50%
- Capacidad compositiva y comunicativa: 20%
- Sentido del espacio: 30%