

Universidad EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD

CONVOCATORIA ORDINARIA DE 2024

EJERCICIO DE: MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

TIEMPO DISPONIBLE: 1 hora 30 minutos

PUNTUACIÓN QUE SE OTORGARÁ A ESTE EJERCICIO: (véanse las distintas partes del examen)

El examen consta de 10 preguntas del mismo valor (2 puntos cada una). Cada estudiante deberá elegir un máximo de 5 preguntas de entre las 10 propuestas (indistintamente de que se trate de pregunta teórica o de comentario de lámina).

- 1. Comente la lámina nº 1: Caminante ante un mar de niebla de Friedrich. (2 puntos)
- 2. Comente la lámina nº 2: Las señoritas de Avinyó de Picasso. (2 puntos)
- 3. ¿Qué es el Arte Povera? (2 puntos)
- 4. Relacione a Paul Gauguin con el arte oceánico. (2 puntos)
- 5. ¿En qué movimiento artístico participó Andy Warhol? (2 puntos)
- 6. ¿Qué es el Muralismo en el contexto mexicano? (2 puntos)
- 7. ¿Qué es un Museo de arte? (2 puntos)
- 8. ¿Qué es una Performance? (2 puntos)
- **9.** ¿Qué es el videoarte? (2 puntos)
- **10.** Nombre los principales elementos expresivos de los videojuegos (2 *puntos*)



Lámina nº 1: Caminante ante un mar de niebla de Friedrich.



Lámina nº 2: Las señoritas de Avinyó de Picasso. (2 puntos).



EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD

CONVOCATORIA ORDINARIA DE 2024

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN
EJERCICIO DE: MOVIMIENTOS CULTURALES Y ARTÍSTICOS

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN

Partiendo de la capacidad de valoración propia de los correctores según el criterio de su experimentada profesionalidad, como documento de apoyo en la corrección, presentamos este texto con la intención de que la puntuación sea lo más homogénea posible. A modo de armonización, se especifican los contenidos mínimos de los distintos enunciados y la orientación de los comentarios de las láminas. En este sentido, informamos sobre los contenidos que consideramos esenciales y con los que se supera con éxito cada pregunta. Finalmente, recordamos la recomendación de realizar las anotaciones oportunas en el examen (sobre todo si se modifica la nota por la redacción y ortografía), con el fin de facilitar posibles revisiones.

- 1. Comente la lámina nº 1: Caminante ante un mar de niebla de Friedrich. (2 puntos). Un punto si se indica que pertenece al Romanticismo. Otro punto para la descripción de la pintura en concordancia con las características del Romanticismo.
- 2. Comente la lámina nº 2: Las señoritas de Avinyó de Picasso. (2 puntos). Un punto si se indica que el artista se relaciona la época Negra y el Primitivismo. Otro punto para descripción formal de la pintura como antecedente del Cubismo.
- 3. ¿Qué es el Arte Povera? (2 puntos). Corriente artística italiana originada en los años sesenta que emplea materiales humildes y pobres.
- **4. Relacione a Paul Gauguin con el arte oceánico. (2 puntos).** Gauguin fue a finales del siglo XIX a los Mares del Sur y se convirtió en un pionero del Primitivismo. Gran parte de su obra más conocida pinta elementos de la cultura de Tahití y otros lugares.
- 5. ¿En qué movimiento artístico participó Andy Warhol? (2 puntos). El Arte Pop.
- **6.** ¿Qué es el Muralismo en el contexto mexicano? (2 puntos). Corriente artística tras la Revolución Mexicana en la que participan Rivera, Siquieros y Orozco caracterizados por la profusión de figuras, la adaptación a grandes edificios públicos y un discurso ideológico izquierdista que denuncia grandes injusticias históricas del pueblo mexicano.
- 7. ¿Qué es un Museo de arte? (2 puntos). Una institución pública o privada que conserva, restaura, investiga, expone y difunde sus fondos artísticos.
- 8. ¿Qué es una Performance? (2 puntos). Una acción efímera ejecutada por un artista (performer), bien en vivo bien documentada, con intención de deconstrucción, generalmente con intención de denuncia y relacionada con procesos vitales del artista.
- 9. ¿Qué es el videoarte? (2 puntos). Disciplina artística conceptual que explora la narrativa audiovisual de manera experimental.
- **10. Principales elementos expresivos de los videojuegos (2 puntos).** Desde la interacción, los elementos expresivos más característicos son los gráficos, la narrativa y la música.

