



ESCUELA SUPERIOR
DE ARTE
DE ASTURIAS

Enseñanzas artísticas superiores

Diseño

Modelos de pruebas específicas de acceso
Primera parte: comentario de texto

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

Paolo Deganello (arquitecto y diseñador) medita, con la crisis como excusa, sobre cuál debe ser el papel de arquitectos y diseñadores en la organización de una práctica profesional más justa, fundamentada en la defensa de nuevos valores éticos.

“Cuando lo moderno, con su tecnicismo y su productivismo, ya no consigue ir más allá del bienestar material, de la disponibilidad de utensilios que se exige cuando se abandona la indigencia –objetivo primordial sobre el que lo moderno basó su propósito de legitimación- y se pierde en formalismos y en el lujo del derroche, de la opulencia, de la arrogancia del rico, entonces ya no se genera una mejora del bienestar sino sólo un crecimiento del PIB, que concentra la riqueza en las manos de un número cada vez más reducido de personas, que se vuelven más y más ricas. Cuando la cantidad de posesiones y de privilegios supera cierto límite, ya no crea bienestar y consumo, sino sólo un exceso de producción. Esto es lo que ocurre. La sociedad del bienestar se hincha, se vuelve opulenta como la butaca Soriana, y produce, en un crescendo alucinante, obesidad e infelicidad causadas por el privilegio”.

Revista Experimenta, nº 64, pg. 71.

CUESTIONES:

- 1- Explica las consecuencias según tu opinión del excesivo tecnicismo y productivismo en la mentalidad moderna sintetizando las ideas aportadas en el texto. (Puntuación máxima: 2.5)
- 2- Actualmente tenemos muchas opciones a la hora de comprar un producto. ¿Cómo crees que afecta esto a los consumidores? Reflexiona sobre este hecho y manifiesta tu opinión al respecto. (Máximo: 2.5 puntos)
- 3- ¿Cuándo crees que un producto deja de ser necesario y su adquisición es fruto únicamente de un consumo desmedido? Razona la respuesta sintetizando las ideas aportadas en el texto. (Máximo: 2.5 puntos)
- 4- Como consumidor en una sociedad en crisis, ¿qué criterios te influyen a la hora de comprar cualquier producto o servicio? ¿por qué factores te dejas llevar en la compra? Reflexiona sobre esta cuestión. (Máximo: 2.5 puntos)

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2017**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Pegue en la portada la etiqueta identificativa.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparán con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su código identificativo en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará la aportación personal hacia soluciones y/o propuestas en torno a la creatividad, el diseño y la estética.

También la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- 1) Análisis y reflexión, claridad, síntesis y expresión: 50%
- 2) Aportación personal: 50%

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

**LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.
DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.**

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

EXPERIENCIA, CONOCIMIENTO, IMAGINACIÓN Y VENTA

La experiencia es una de las bases de la creatividad, pero hay personas que no utilizan bien sus experiencias. Podría incluso decirse que lo que distingue al individuo creativo es precisamente aquel que intenta corregir y mejorar en algún sentido. El profesor Carlos Alonso nos recordaba, en este sentido, cierta experiencia docente que se llevó a cabo en Inglaterra durante un tiempo: «Se fomentaron mucho los centros educativos basados exclusivamente en la creatividad y fueron un desastre pavoroso». Todo falló porque la creatividad se fundamenta en los conocimientos, y cuando faltan los conocimientos, la creatividad no puede funcionar. «Es algo que parece contradictorio y, sin embargo, es real. Alimentar el cerebro con una información amplia y abundante es imprescindible para que pueda surgir la creatividad».

Sin embargo, Sternberg nos hablaba de la «inteligencia tácita», aquella que sirve para poder desenvolverse en escenarios o entornos absolutamente desconocidos. y, además, se ha descubierto que las personas que tienen esta «inteligencia tácita» obtienen mejores resultados en los test de inteligencia académica o clásica.

La respuesta de Carlos Alonso a esta aparente contradicción es que no se trata simplemente de saber, sino de saber utilizar el saber. «Es otra cuestión clásica: cómo se conjugan creatividad, sabiduría e inteligencia. Todos conocemos a unos sujetos a los que llamamos "empollones": tienen una inteligencia alta pero una creatividad baja. En esos casos, la inteligencia no produce necesariamente creatividad».

En el arte ocurre lo mismo. Uno de los factores fundamentales es la facultad de la imaginación. Sin imaginación, nos decía Antoni Marí, no se puede hacer nada. «Es decir: ni la inteligencia ordenada ni el conocimiento especializado permiten crear nada si no existe imaginación. La imaginación es justamente la facultad que hace saltar los resortes que se asientan en esas facultades».

La imaginación es la facultad de generar imágenes a partir de la experiencia; es también la proyección del deseo y la idea más allá de la realidad. El artista, como el individuo creador, genera sus obras a partir de la imaginación.

Según el profesor Marí, no conviene confundir al creador con el individuo creativo: todos los hombres y las mujeres somos creativos. La creatividad es propia del ser humano. Es creativo por naturaleza, aunque no todos los seres humanos son creadores en sentido estricto. La vida nos obliga a ser creativos, a desenvolvernos y a procurar soluciones a los problemas comunes y cotidianos. Esa característica humana también es creatividad: conseguir hacer una cena cuando no hay demasiados ingredientes en la nevera, o solventar un problema en la impresión de documentos, o buscar una solución ingeniosa para una puerta que no cierra, o buscar el modo de ver dos programas de televisión que se emiten a la misma hora ... Esta creatividad se puede utilizar para el bien o para el mal. (Cómo conseguir, mediante argucias complejas, que despidan a un compañero de trabajo o cómo conseguir engañar al marido sin que éste se dé cuenta). La creación artística es distinta, porque sus propuestas generalmente son inconscientes y, según Marí, casi irresponsables: es la capacidad de imaginar más allá de las fronteras de la realidad.

¿Y somos más creativos ahora de lo que éramos hace doscientos años o hace un millón de años? ¿Somos paulatinamente más creativos y más inteligentes o no podemos estar seguros de esto? «Yo diría que no», afirmaba Antoni Marí. «Parece haber un grupo o una élite supercreativa que crea para los demás, y los demás se avienen o no tienen más remedio que avenirse, pero no se da espacio necesario para que la creatividad surja en lo pequeño y en lo inmediato».

Fragmento extraído del libro *El alma está en el cerebro. Radiografía de la máquina de pensar* publicado por Santillana Ediciones Generales, S.L., y cedido por su autor, Eduard Punset, para su reproducción en el número 4 de la revista *Graffica*.

Cuestiones (Puntuación máxima por cuestión: 5 puntos)

1. De acuerdo con el texto, ¿qué define al individuo creativo?
2. Desde tus vivencias ¿qué consideras creatividad? Define este concepto.

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2018**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Pegue en la portada la etiqueta identificativa.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparán con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su código identificativo en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará principalmente la aportación personal hacia soluciones y/o propuestas en torno a la creatividad, el diseño y la estética.

También se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- 1) Análisis y reflexión, claridad, síntesis y expresión: 50 %
- 2) Aportación personal basada en conceptos de diseño: 50%

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

**LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.
DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.**

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

El arte es arte, el diseño es diseño

ZIMMERMANN, Y. (2003). *El arte es arte, el diseño es diseño*. En: CALVERA, ANNA (ed.) *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili. pp. 59-63.

A mediados del siglo XIX, y por unas razones que no son motivo de la presente reflexión, los artistas pintores, como Toulouse-Lautrec y otros, empezaron a crear carteles para vender productos de empresas. El cartel, como sustituto del lienzo del pintor, es el primer ejemplo de lo que se llamó «arte publicitario», es decir, «arte aplicado». El proceso que llevó al llamado «arte libre» (*freie Kunst*) a convertirse en arte aplicado ha sido ya descrito y explicado en diferentes publicaciones. Lo que aquí interesa señalar es que, en un momento dado, determinada actividad de los pintores dio lugar al desarrollo de unas disciplinas profesionales que más tarde se agruparon bajo el concepto genérico de diseño.

Con el transcurso del tiempo, estas disciplinas perfilaron su propia naturaleza según los requerimientos de la sociedad, del comercio y de la industria, convirtiéndose así en especialidades del diseño; en diseño gráfico, en diseño industrial, en diseño textil, etc. Cada una de ellas proyecta objetos diferentes: signos e imágenes, el diseño gráfico; objetos de usos diferentes, el diseño industrial; y tejidos de todo tipo, el diseño textil. Los objetos o productos son diferentes, pero tienen en común que son fruto del diseño y también que todos ellos son objetos utilitarios, cuya característica esencial es que sirven para conseguir algún fin concreto.

Dada la procedencia de estas disciplinas, es comprensible que la relación entre arte y diseño aflore a menudo y siga dando de qué hablar.

[...]

La cuestión relativa a arte-diseño fue muy discutida por aquellos mismos años sesenta en la legendaria Hochschule für Gestaltung de Ulm. Allí diferenciaron los dos. Se dilucidaba entonces si la pintura era la madre de todas las demás artes visuales, una postura defendida por Max Bill, el primer director de esta escuela, postura, por cierto, comprensible ya que él fue, entre otras cosas, un afamado pintor en la línea de la pintura concreta. A la postre, resulta significativo que abandonara la escuela al año de dirigirla, cuando se impulsó una postura pragmática —defendida, entre otros, por Otl Aicher— que entendía el diseño como una actividad desligada de las preocupaciones del arte y más concretamente, de la pintura. Ellos entendían el diseño como una actividad con una problemática y unos requerimientos singulares, específicos y propios, característicos de su ejercicio y de la finalidad que persigue.

[...]

Y por fin, la misma cuestión volvió a suscitarse a partir de la década de los años ochenta del siglo XX, con la entrada en sociedad del diseño. Hasta entonces el diseño vivía una existencia bastante al margen de la atención pública y el concepto diseño se utilizaba únicamente cuando se hacía referencia a una u otra de las diferentes disciplinas de esta profesión. El diseño se hizo famoso cuando aparecieron en el escenario público lo que vino a denominarse característicamente los *objetos de diseño*. Despertaron la atención general porque se diferenciaban de los objetos tradicionales a los que todo el mundo estaba acostumbrado. Muchas de estas novedades tenían formas poco habituales, eran coloridas y *modernas*. Llegaron a ser *status symbols* para mucha gente. El diseño se convirtió así en tema de conversación social. Empezaron a proliferar artículos y comentarios en la prensa y la televisión, la palabra diseño se instaló en el lenguaje cotidiano y muchas cosas

adoptaron el atributo de diseño. De pronto había diseño y diseñadores por todas partes. [...] Y, naturalmente, la crítica resaltaba el carácter artístico de estos objetos, establecía analogías con tendencias en el arte y, de este modo, ligó los conceptos arte y diseño como prácticamente sinónimos para la opinión pública.

Cuestiones (Puntuación máxima por cuestión: 5 puntos)

1. ¿Por qué el arte es arte y el diseño es diseño, de acuerdo con Zimmermann?
2. ¿En qué se asemejan y diferencian, a tu entender, el arte y el diseño?



Prueba específica de acceso a las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Junio de 2019

Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias

Primera Parte

Aspirante

<p>espacio para la etiqueta identificativa</p>
--

Primera parte	nota	observaciones
---------------	------	---------------

Instrucciones generales

- Pegue la etiqueta identificativa en el espacio reservado de la portada
- No escriba en los espacios sombreados
- En caso de que sea necesario añadir más hojas a este cuadernillo se graparán al mismo al entregar el examen

Puntuación y calificación

- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba es necesario obtener al menos 5 puntos

Criterios de evaluación y calificación

Criterios de evaluación

- Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis, la capacidad de reflexión, de síntesis, la emisión de juicios y las aportaciones personales.
- Se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original, así como la claridad y precisión de la expresión escrita y la corrección ortográfica. Se penalizarán los errores gramaticales, parafrasear (repetir expresiones literales del texto en el comentario), sin que sea necesaria o adecuada la cita literal y las ideas o argumentos recurrentes.

Criterios de calificación

1. Aplicación de conocimientos, capacidad de reflexión, síntesis y emisión de juicios, aportaciones personales (60%)
2. Redacción y estructura. Claridad y precisión de la expresión escrita. Uso adecuado del lenguaje (40%)

Materiales necesarios

- Bolígrafo, no se podrá usar lapicero en la realización del ejercicio

Tiempo disponible: 120 minutos

Enunciado

Analiza desde un punto de vista crítico la siguiente cita. Utiliza como punto de partida las preguntas guía. Refuerza el análisis con ejemplos que consideres representativos.

La cultura de la copia y del plagio que facilita nuestro mundo globalizado está muy extendida, y muestra la relativa importancia que nuestra sociedad da a lo auténtico y original [...]. La copia resuelve de un plumazo los problemas de la falta de creatividad, eliminando la molesta lentitud que exige la reflexión de un creador. La picaresca que la guía tan solo tiene el problema menor de bregar con la lenta justicia, si es que ésta decide actuar”.
– Manuel Álvarez Junco

Extracto de la charla “Creación vs. Plagio en Diseño” con Manuel Álvarez Junco. Jueves, 25 de octubre, 2018. Ivorypress.

Preguntas guía

¿Qué importancia crees que tiene un diseño auténtico y original frente a una copia? ¿Crees que, según la cita, la copia resuelve la falta de creatividad o consideras que no se le da valor a la labor del diseñador/a-creador/a?

Utiliza estas preguntas guía como hilo conductor de tu comentario, relacionando las ideas. No es necesario responderlas de manera individual.



Prueba específica de acceso a las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Junio de 2020

Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias

Primera Parte

Aspirante

<p>espacio para la etiqueta identificativa</p>
--

Primera parte	nota	observaciones
---------------	------	---------------

Instrucciones generales

- Pegue la etiqueta identificativa en el espacio reservado de la portada
- No escriba en los espacios sombreados
- En caso de que sea necesario añadir más hojas a este cuadernillo se graparán al mismo al entregar el examen

Puntuación y calificación

- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba es necesario obtener al menos 5 puntos

Criterios de evaluación y calificación

Criterios de evaluación

1. Se valorará la redacción estructurada de un texto coherente con las ideas bien organizadas.
2. Se valorará el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original, así como la claridad y precisión de la expresión escrita y la corrección ortográfica.
3. Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis del texto, la capacidad de reflexión, de síntesis, la emisión de juicios críticos y las aportaciones personales.
4. Se penalizarán los errores gramaticales, parafrasear (repetir expresiones literales del texto en el comentario) sin que sea necesaria o adecuada la cita literal y las ideas o argumentos recurrentes.

Criterios de calificación

1. Parte formal: Redacción y estructura. Claridad y precisión de la expresión escrita. Uso adecuado del lenguaje (40%).
2. Parte crítica: Aplicación de conocimientos, capacidad de reflexión, síntesis y emisión de juicios, aportaciones personales (60%).

Materiales necesarios

- Bolígrafo azul o negro (no se podrá usar lapicero en la realización del ejercicio).

Tiempo disponible: 60 minutos

Enunciado

Analiza desde un punto de vista crítico la siguiente cita ilustrada. Utiliza como punto de partida las preguntas guía. Refuerza el análisis con ejemplos que consideres representativos.



Ambigüedad expresiva, lo contrario de información. Los lenguajes de la plástica, como la danza, la música, la pintura y la poesía, basan sus discursos en una cierta «poética» o una «ambigüedad estética». Ésto abre un amplio campo de posibles a la interpretación subjetiva de cada individuo. Este dibujo, en la medida que ilustra este hecho, muestra exactamente lo opuesto a la gráfica didáctica; en ella no existe ambigüedad ni lugar para la subjetividad interpretativa. La visualización por esquemas constituye un modo preciso y unívoco de transmisión de conocimientos.

Joan Costa, "La esquemática". Barcelona, 1998. Paidós estética ediciones.

Preguntas guía

- ¿Qué relación crees que tienen expresar e informar?
- Comparándolo con la cita, ¿crees que en el lenguaje del diseño existe ambigüedad?
- ¿Consideras que existe algún método unívoco de transmisión de conocimientos?

Utiliza estas preguntas guía como hilo conductor de tu comentario, relacionando las ideas. No es necesario responderlas de manera individual.



Principado de
Asturias

Consejería
de Educación

**Prueba específica de acceso a las
Enseñanzas Artísticas Superiores de
DISEÑO**

junio 2024

Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias

Primera Parte. Comentario de texto

Aspirante

Espacio para la etiqueta identificativa

Primera Parte	nota	observaciones
----------------------	------	---------------

Instrucciones generales

- Pegue una etiqueta identificativa en el espacio reservado de la portada.
- No escriba en los espacios sombreados.
- El cuadernillo incluye una hoja borrador que no será evaluada.
- En caso de ser necesario, podrá solicitar más hojas.
- Se prohíbe el uso de cualquier dispositivo inteligente (auriculares, móviles, relojes...) durante la realización de la prueba.

Puntuación y calificación

- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales.
- Para superar esta parte de la prueba es necesario obtener al menos 5 puntos.

Criterios de evaluación

1. Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis del texto, la capacidad de reflexión, de síntesis, la emisión de juicios críticos y las aportaciones personales.
2. Se valorará la redacción de un texto coherente con las ideas bien organizadas y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.
3. Se penalizarán los errores gramaticales y ortográficos, las ideas o argumentos recurrentes, parafrasear (repetir expresiones literales del texto en el comentario) sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

Criterios de calificación

1. Aplicación de conocimientos. Capacidad de reflexión, síntesis y emisión de juicios, aportaciones personales. (60 %)
2. Redacción y estructura. Claridad, precisión de expresión escrita. Uso adecuado del lenguaje. (40 %)

Materiales necesarios

- Obligatorio el uso de bolígrafo (no se podrá utilizar lapicero).
- Material auxiliar que se considere oportuno (correctores tìpex, gomas de borrar especiales...).

Tiempo disponible: 60 minutos

ENUNCIADO

Analiza desde un punto de vista crítico la siguiente cita. Apoya y refuerza el análisis y las valoraciones con ejemplos de diseño (gráfico o de producto) ya sean reales o ficticios. Utiliza como punto de partida las preguntas guía.

En la década de 1970, Victor Papanek (1971, p. 21) publica *Design for the Real World*, en el que hace fuertes críticas, reflexiones y propuestas frente al papel del diseño en la sociedad:

«Hay profesiones que son más dañinas que el diseño industrial, pero muy pocas. Y posiblemente sólo haya una profesión que sea más insincera. El diseño publicitario, dedicado a convencer a la gente para que compre cosas que no necesita con dinero que no tiene para impresionar a personas a quienes no les importa, es quizá la especialidad más falsa que existe hoy día. El diseño industrial, al confeccionar las cursis estupideces pregonadas por los publicistas, logra un merecido segundo puesto.»

Bastidas, A. y Martínez, H. R. (2016). *Diseño social: tendencias, enfoques y campos de acción*. Colombia. En Arquetipo volumen (13), julio diciembre 2016 pp. 89 - 113.

Preguntas guía:

¿Qué opinas de la idea plasmada en la cita? ¿Consideras que el rol, marcadamente mercantilista del diseño, se ha modificado a lo largo de su historia? ¿En qué sentido? ¿Crees que el diseño gráfico y/o de producto permite modificar conductas sociales, mejorándolas y/o empeorándolas? ¿Crees que el diseño gráfico y/o de producto permite mejorar la calidad de vida de una sociedad?

Utiliza las preguntas guía como hilo conductor de tu comentario, relacionando las ideas. No es necesario responderlas de manera individual.