

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Programa de Diseño Gráfico

**CREACIÓN DE UN
AUDIOVISUAL
SOBRE LA ARQUITECTURA
CONTEMPORÁNEA DE
GUATEMALA, DE LOS AÑOS
DE 1,970 a 1,980**



Para optar al Diplomado en
Técnico Universitario
en Diseño Gráfico

presentado por

Ivonne Marie Ardavin Lopez
Técnico Universitario en Diseño Gráfico

Asesores:

Arq. Edwing Guerrero

Arq. Eduardo Aguirre

Lic. Guido Carballo

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

02
T(805)
C.A

JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

Arquitecto

Julio René Corea y Reyna
Decano

Arquitecto

Edgar Armando López Pazos
Vocal I

Arquitecto

Victor Hugo Jáuregui García
Vocal II

Arquitecta

Silvia Morales Castañeda
Vocal III

Bachiller

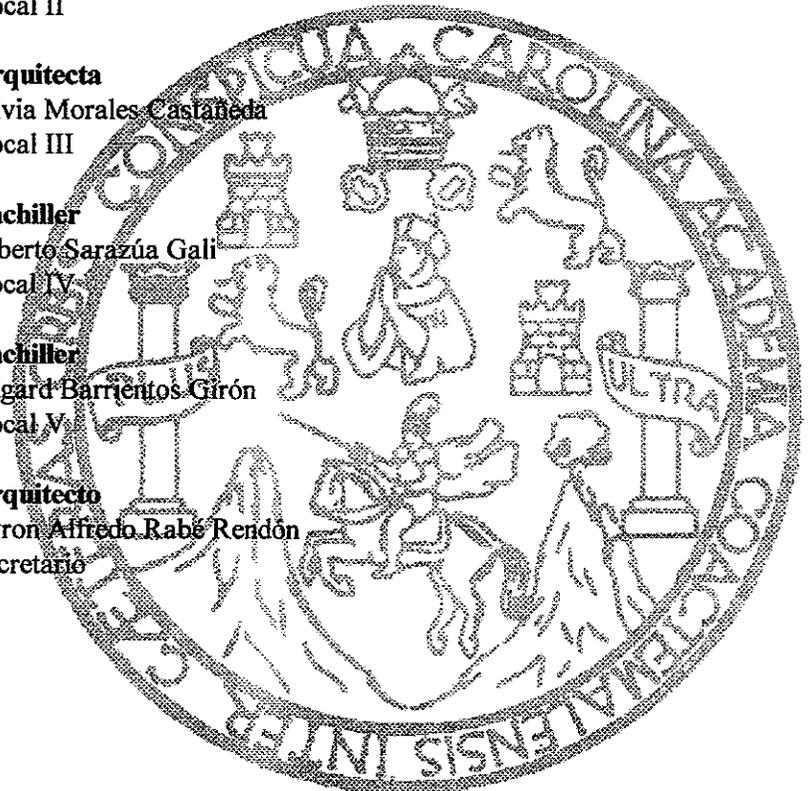
Alberto Sarazúa Gali
Vocal IV

Bachiller

Edgard Barrientos Girón
Vocal V

Arquitecto

Byron Alfredo Rabé Rendón
Secretario



TRIBUNAL EXAMINADOR

Lic. Gustavo Jurado

Lic. Carlos Barneón

D.G. Eva Paz

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad de San Carlos de Guatemala

Al Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura
(CIFA)

Al Programa de Diseño Gráfico

Al Arquitecto Eduardo Aguirre, Asesor Teoría

Al Licenciado Guido Carballo, Asesor de Audiovisual

Al Arquitecto Edwin Guerrero, Asesor Teoría

Agradecimiento especial a Arquitecta María Eugenia Palomo

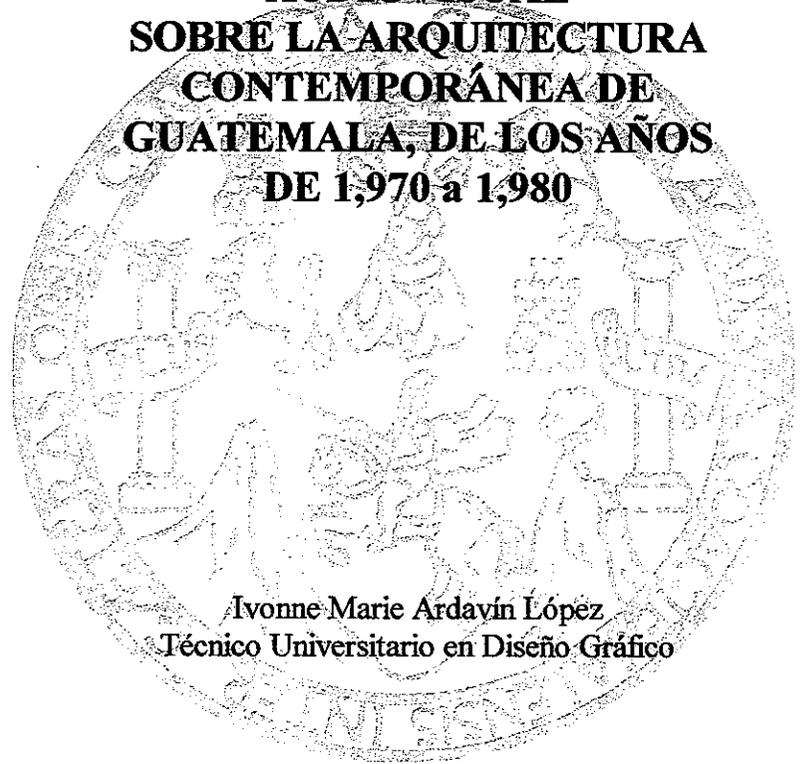
A mi madre Magda Eugenia López

A todos mis familiares y amigos.



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Programa de Diseño Gráfico

**CREACIÓN DE UN
AUDIOVISUAL
SOBRE LA ARQUITECTURA
CONTEMPORÁNEA DE
GUATEMALA, DE LOS AÑOS
DE 1,970 a 1,980**



Ivonne Marie Ardavin López
Técnico Universitario en Diseño Gráfico

Guatemala, mayo de 1,997.



**ARQUITECTURA
CONTEMPORÁNEA
GUATEMALTECA
DE 1970 a 1980**

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como finalidad dar a conocer, por medio de un audiovisual, la importancia que tiene la arquitectura en Guatemala de los años 1,970 a 1,980, puesto que con ella se inicia un gran cambio en la arquitectura guatemalteca. Además, como material didáctico, pretende colaborar en la formación educativa del alumno y facilitar el método de enseñanza para los docentes de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Cabe mencionar que se toma en cuenta a todos aquellos profesionales de la arquitectura, que más destacan durante ese período, así como los diferentes cambios en el estilo.

El audiovisual realizado procura, en cierta manera, contribuir a la divulgación de este período arquitectónico.

INDICE

GENERAL

INTRODUCCIÓN	01
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Presentación.....	03
1.2 Objetivos.....	04
1.3 Justificación.....	05
1.4 Delimitación del tema.....	06
1.5 Metodología.....	08
1.5.1. Desarrollo.....	08
1.5.1.1 Planeación.....	09
1.5.1.2 Guión.....	10
1.5.1.3 Fotografía.....	11
1.5.1.4 Arte gráfico.....	13
1.5.1.5 Edición y montaje.....	15
1.5.1.6 Audio.....	19
1.5.1.7 Programación.....	22
1.5.1.8 Presentación.....	24
MARCO CONTEXTUAL	
2.1 Arquitectura.....	26
2.2 Arquitectura contemporánea.....	26
2.3 Arquitectura funcionalista.....	26
2.4 Arquitectura tardomodernista.....	27
2.5 Arquitectura de identidad	27
2.6 Arquitectura de reconstrucción rescate y renovación.....	28
2.7 Arquitectura expresionista.....	28
MARCO CONCEPTUAL	
3.1 Características demográficas.....	30
3.2 Características psicográficas.....	31
DISCUSIÓN	
4.1 Propuesta del audiovisual.....	32
4.2 Story line.....	36
4.3 Story board.....	36
CONCLUSIONES	37
RECOMENDACIONES	38
VALIDACIÓN DEL PROYECTO	
5.1 Presentación de resultados.....	39
5.2 Encuesta.....	40
5.3 Presupuesto.....	41
GLOSARIO	42
BIBLIOGRAFÍA	44

PLANTEAMIENTO
DEL PROBLEMA



PRESENTACIÓN

La creación de un audiovisual sobre la arquitectura contemporánea guatemalteca, de 1,970 a 1,980, fue una necesidad planteada por el centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura. Para satisfacer esta necesidad, se propuso la elaboración de material didáctico, como un proyecto de graduación para el Programa de Diseño Gráfico.

Se tomó la decisión de la producción de un audiovisual, ya que es un recurso de comunicación efectivo que implica utilizar los conocimientos adquiridos en el curso de Técnicas Audiovisuales del Programa de Diseño Gráfico.

Con este recurso se pretende:

- 1- Que los estudiantes de la Facultad de Arquitectura aprendan con facilidad el tema tratado en el audiovisual.
- 2- Que a los arquitectos docentes les facilite la enseñanza de esta etapa de la historia de la arquitectura en Guatemala.
- 3- Que los estudiantes de diplomado en diseño gráfico, cuenten con una guía para elaborar un audiovisual.

OBJETIVOS

Objetivos Generales

a)Elaborar un audiovisual en el cual se proyecten los estilos de la arquitectura que sobresalieron en la década de 1,970 a 1,980.

b) Contribuir, con la producción del presente audiovisual, a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje entre los alumnos y catedráticos de la Facultad de Arquitectura.

c)Dar a conocer los edificios importantes que representan la expresión artística arquitectónica de nuestro tiempo, dándoles así la importancia y el lugar que merecen.

d)Aplicar los conocimientos adquiridos en el programa de Diseño Gráfico, para la producción de un audiovisual que dé a conocer los edificios representativos de la expresión artística arquitectónica de nuestro tiempo.

Objetivos Específicos

Contribuir con la superación del nivel académico de los estudiantes de Diseño Gráfico y Arquitectura.

Promover el interés del diseñador gráfico para la elaboración de audiovisuales y motivar al estudio a profundidad de los mismos, y su relación.

Producir un audiovisual como material de apoyo para la educación y formación de los estudiantes de Arquitectura.

JUSTIFICACIÓN

Se decidió la producción de un audiovisual, ya que, por medio de sus técnicas visuales y auditivas, logra mayor fijación del tema, en la memoria del receptor, provocando en el grupo objetivo un mejor aprendizaje.

DELIMITACIÓN DEL TEMA

La investigación realizada para la producción del audiovisual se limitó a la arquitectura del perímetro de la ciudad capital construida en la década de 1,970 a 1,980 cuyas corrientes son:

- Arquitectura funcionalista
- Arquitectura tardomodernista
- Arquitectura de identidad o nacionalista
- Arquitectura expresionista
- Arquitectura de reconstrucción, rescate y renovación.

UBICACIÓN GEOGRÁFICA

El audiovisual presenta imágenes de los edificios más importantes construidos, en esta época en las zonas uno, cuatro, siete, nueve, diez, once, y dieciséis.

A continuación se anotan los edificios considerados de mayor relevancia en dichas zonas:

Arquitectura funcionalista:

Edificio El Triángulo (zona 4)

Edificio Cortijo Reforma (zona 4)

Torre de GUATEL (zona 4)

Edificio Plazuela España (zona 10)

Parqueo del Ejército (zona 1)

Edificio INFOM (zona 4)

Universidad Rafael Landívar (zona 16)

Arquitectura tardomodernista:

El Centro Cívico (zona 1)
Edificio Banco Industrial (zona 4)
Edificio Géminis 10 (torre 1) (zona 10)
Edificio Plaza Vivar (zona 1)

Arquitectura de identidad o nacionalista:

Corte Suprema de Justicia (zona 1)
Edificio La Cúpula (zona 9)
Edificio La Galería (zona 9)
Edificio El Patio (zona 4)

Arquitectura de renovación, rescate y reconstrucción:

Antiguo Hotel Palace (zona 1)
Iglesia Las Capuchinas (zona 1)

Arquitectura expresionista:

Edificio El Gráfico (zona 1)
Teatro Nacional. (zona 4)

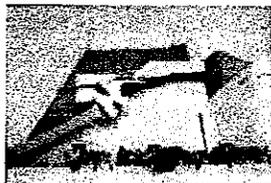
GRUPO OBJETIVO

Este proyecto está dirigido a los alumnos y docentes de la Facultad de Arquitectura e interesados en conocer datos sobre la historia de la arquitectura en nuestro país.

También servirá a los estudiantes de Diseño Gráfico como guía para elaborar un audiovisual.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN



METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Se utilizó como metodología, la caja de cristal, puesto que es el método que permite seguir un proceso claro y ordenado para la elaboración del audiovisual. Para dicha elaboración, es necesario seguir un procedimiento de elaboración fácil para una mejor orientación para el estudiante de Diseño Gráfico.

Desarrollo

El desarrollo de la elaboración de un audiovisual, está compuesta por ocho pasos importantes y esenciales.

- **planeación**
- **guión**
- **fotografía**
- **arte gráfico**
- **edición y montaje**
- **audio**
- **programación**
- **presentación**

El propósito del desarrollo del audiovisual es que el Diseñador tenga una guía, a grandes rasgos, del proceso para la elaboración de un audiovisual.

PLANEACIÓN

“Consiste en establecer los requerimientos y recursos para el programa:
objetivo
audiencia
contenido
equipo
distribución y
presupuesto.

Estos elementos deberán ser resumidos en una propuesta de trabajo. Posteriormente, se deberá llevar a cabo sesiones de “tormentas e ideas” y elaborar fichas de planeación.”(58)

El trabajo de planeación complementa la organización del trabajo de producción, con la finalidad de optimizar los recursos.

El estudiante, de Diseño Gráfico deberá tomar las decisiones técnicas y creativas. Después de investigar sobre el contenido del programa, se deberá:

- definir la duración del programa
- seleccionar el equipo
- escoger el tipo de formato visual
- seleccionar el estilo visual (apariencia de la presentación).

GUIÓN

En un audiovisual, el guión consiste en una producción de sonido e imagen. Es el documento en el que se conjugan palabras e imágenes para formar la historia de un mensaje. Se puede decir que el guión, está compuesto por:

- Fuentes de investigación (recopilación de información).
- Tratamiento (documento en el que resumen las decisiones técnicas y creativas del programa).
- Borrador de guión (define como se verá y oirá el trabajo de principio a fin).
- Redacción del texto y visualización del programa.
- Elaboración de un guión literario o "Story line"(documento en el que se agrupan palabras y descripciones visuales, para formar la historia de un mensaje. Este debe tener una continuidad lógica es decir un principio de desarrollo y un final.
- Elaboración de un guión técnico o "Story board"(comprende textos, la imagen, la música. Indica el momento en que deben insertarse y combinarse cada uno de estos elementos).

FOTOGRAFÍA

En un audiovisual, la fotografía es uno de los elementos más importantes, que requiere conocimientos especiales, como la utilización del equipo profesional. El estudiante de Diseño Gráfico debe poseer estos conocimientos para poder elaborar el audiovisual. El campo de la fotografía es extenso por lo que solamente se trataran aspectos más importantes.

El equipo fotográfico para la elaboración de un audiovisual consiste únicamente en:

- cámara
- lentes
- filtros
- tripode
- cable de liberación
- equipo de eliminación
- equipo complementario

DIPOSITIVAS

Llamadas transparencias o "slides" son el elemento básico en la producción de un audiovisual. El tamaño es el equivalente a una montura, y el tamaño de la imagen es según el del tipo de rollo que se esté usando, sin embargo para una audiovisual, se utiliza la película de 135mm. Para un audiovisual, se puede utilizar tres tipos de películas:

- película a color
- película blanco y negro
- película de alto contraste

Es importante señalar, que se debe adoptar una misma orientación para las diapositivas, por ejemplo, todas deben estar tomadas de forma horizontal o todas de forma vertical.

La fotografía requiere de mucha creatividad y conocimiento técnico. A continuación se citan algunos conocimientos básicos que deben tomarse en cuenta:

- Toma fotográfica según formato y estilo visual: (se encarga de que se lleve a cabo la planeación visual elaborada en el “Storyboard”).
- Planeación de secuencias visuales: (selección de diapositivas que mantengan la secuencia del programa).
- Destacar al sujeto principal: (enfaticar claramente al sujeto principal en cada diapositiva, para mantener la atención del espectador).
- Registro en la toma de fotográfica: (grabación de imagen en el rollo, se debe procurar obtener un registro de la imagen lo más nítida posible usan el equipo fotográfico).
- Efectos especiales: (todo lo que distorciona o transforma la realidad. Se utilizan los lentes especiales para la cámara fotográfica).

Las **panorámicas** es uno de los efectos más frecuentes en la toma fotográfica de un audiovisual. Panorámica, es la toma que abarca toda el área de la pantalla y es creada mediante dos o más diapositivas proyectadas al mismo tiempo, sirven para lograr un buen impacto visual.

ARTE GRÁFICO

En un audiovisual, el arte gráfico es la expresión artística o la realización técnica de lo que crea el diseñador gráfico, para ser utilizado en forma de diapositivas dentro del programa pueden ser:

- gráficas
- diagramas
- ilustraciones
- títulos
- mascarillas
- animaciones.

LEGIBILIDAD

Es importante elegir el tipo de letra que se va a utilizar, el tamaño que se deben utilizar para la elaboración de los créditos. Es necesario considerar algunos factores para estar seguros de que los gráficos podrán ser visualizados por todos los espectadores, al momento de ser proyectados:

- simplicidad
- contraste
- tamaño

CRÉDITOS

Para elaborar los originales de los créditos, es necesario unificar las proporciones de la diapositiva 2:3. Los créditos, presentan las siguientes características:

- Todos los originales deben tener el mismo tamaño.
- El área de trabajo guardará las mismas dimensiones en todos los originales.
- Esa área se situará en el mismo lugar del cartón.

- Se procurará colocar cada original en la misma posición en la mesa de coplado.

Los originales pueden reproducirse con:

- películas para diapositivas a color
- películas de alto contraste
- películas blanco y negro

Es necesario saber qué técnica se debe utilizar en el original para así obtener los resultados deseados. Las diapositivas invertidas son más efectivas en un audiovisual, las diapositivas invertidas ofrecen las siguientes ventajas:

- excelente legibilidad
- menor esfuerzo
- incremento del interés visual
- se elimina la línea de margen
- proporciona la manera de producir imágenes superpuestas
- imágenes más limpias.

Existen efectos especiales, que facilitan la elaboración de originales para créditos. Para ello se debe utilizar el equipo necesario. Se mencionan algunos efectos:

- duplicar diapositivas
- producir imágenes múltiplea en registro
- hacer collage de varias fotografías en una sola.
- integrar títulos en una diapositiva
- hacer posterizaciones
- animaciones de títulos e ilustraciones
- barridos (movimiento en una diapositivas)
- zoom (ampliaciones o reducciones)
- coloreado de diapositivas

EDICIÓN Y MONTAJE

La producción de un audiovisual se hace con un propósito determinado. Cada imagen que se proyecte en la pantalla debe ser parte del significado de las secuencias. Para lo cual se debe realizar un proceso de edición y montaje, que se refiere a una cuidadosa labor de ordenamiento y sincronización entre imágenes y, entre éstas, y el sonido.

Edición y montaje consiste en:

- montar
- seleccionar
- organizar
- dar secuencia a las diapositivas
- colocarlas correctamente en los carrusel

MONTURA

Existen cuatro tipos de monturas para las diapositivas:

- de cartón
- de vidrio
- de plástico
- de registro "pin"

El proceso de edición es muy sencillo ya que unicamente se necesita seleccionar las diapositivas mejor expuestas. Aunque a veces el tema no se presta para poder planear cuidadosamente cada toma otras veces no se cuenta con el tiempo necesario para hacer una metódica planeación. Para esto es necesario contar con el equipo necesario.

Equipo y facilidades:

- mesa de luz (ayuda a seleccionar con claridad las diapositivas)
- visor (sirve para editar diapositivas)
- sala de proyección (totalmente oscura para poder elegir y numerar las diapositivas correctamente).

SELECCIÓN DE DIAPOSITIVAS

Para seleccionar las diapositivas se escojen las mejores tomas. Para que una diapositiva se concidere ideal, debe cumplir con los siguientes requisitos:

- formato horizontal
- imágen que alcance los objetivos de comunicación del tema
- buen enfoque
- evitar el seleccionar diapositivas con mucho contraste enre áreas claras y oscuras, ya que al ser duplicadas pierden el detalle
- legibilidad en las diapositivas
- composiciones agradables a la vista
- elemento principal claramente definido
- debe existir continuidad y secuencia entre las diapositivas

Para el desarrollo de una continuída visual, es necesario planear la continuidad desde el principio.

Para organizar las diapositivas es necesario seguir los siguientes pasos:

- 1- separar las diapositivas defectuosas.
- 2- clasificar las diapositivas por secuencia y locaciones.
- 3- ordenar cada secuencia en la mesa de luz.
- 4- proyectar cada grupo de diapositivas tamaño que tendrán en la presentación, con el fin de seleccionar las mejores tomas.
- 5- guardar las diapositivas en hojas plásticas o cajas y etiquetarlas para su rápida identificación.
- 6- guardar las diapositivas sobrantes y defectuosas en cajas por separado y etiquetarlas. Es importante no desecharlas, ya que pueden servir posteriormente.

Cuando no se tiene el conocimiento de cómo se deben colocar las diapositivas en los carruceles, frecuentemente se cometen errores durante la proyección. La forma correcta de colocar las diapositivas en los carruseles es: **el lado de la emulsión de la película siempre hacia el lente de proyección.** A continuación se enumeran los pasos a seguir con el fin de evitar errores durante la proyección de imágenes:

- Colocar las diapositivas en la mesa de luz, de tal manera que se vean tal y como se quiere que se vean proyectadas.
- Marcar con lápiz todas las monturas en la esquina inferior izquierda.
- Girar las diapositivas, de tal manera que queden de cabeza (no voltearlas). La marca quedará así, en la esquina superior derecha.
- Marcar individualmente las diapositivas con números en secuencia, en la parte superior derecha.
- Trazar una línea diagonal sobre el material agrupado, de tal forma que el borde de cada montura reciba una señal visible. Así, al archivar el material la reconstrucción de la línea será fácil de realizar y toda diapositiva cuya marca rompa la línea, será identificada rápidamente.
- Colocar una diapositiva de registro para proyección en la ranura número 0 de los carruseles.
- En caso de necesidad se debe colocar una diapositiva en negro en la ranura del número 1 y al final del programa, con el fin de que éste no inicie ni termine con un haz de luz. Estas diapositivas negras deben ser de preferencia de cartón, ya que la película velada deja pasar un poco de luz.

Los nuevos modelos de proyectores Kodak Ektagraphic no necesitan de estas diapositivas, ya que el aparato bloquea en forma automática el haz de luz.

Es importante aclarar que se debe iniciar con los carruseles 1, pero cuando se utilizan dos retroproyectores, el carrusel 1 debe contener las diapositivas de los números impares y el carrusel 2, las diapositivas con los números pares, el audiovisual deberá comenzar con el carrusel 1.

Se debe tener especial cuidado con las diapositivas, al manipular se usarán guantes de algodón para evitar dañarlas.

AUDIO

Es una parte importante en un audiovisual, la pista de sonido, integrada por la narración, música y efectos de sonido, puede transmitir sentimientos, influir en la selección de imágenes, así como el ritmo de la presentación. Esta exige de organización, creatividad y sobre todo, de conocimientos técnicos. Esta labor generalmente descansa en la técnico de sonido. A continuación se presenta una lista de elementos básicos, con los cuales se puede lograr una grabación profesional:

- grabadora de carrete abierto (open Reel)
- grabadora de cassette Deck
- portaestudio
- amplificador y bocinas
- mezclador (mixer)
- tornamesas
- microfonos
- audifonos
- ecualizador
- regulador de voltaje

La grabación de sonido se puede realizar en estudios de grabación.

La pista de sonido está integrada básicamente por tres elementos, que al combinarse logran una creación de sonido efectiva para la audiencia.

- 1- narración
- 2- música
- 3- efectos de sonido

NARRACIÓN

Existen dos formas de grabar la narración: con nuestra propia voz o con la de un locutor profesional. Independientemente de la forma que se vaya a utilizar, el locutor debe contar con las siguientes características:

- La voz debe acoplarse tanto al contenido del mensaje, como al estilo de producción.
- Debe tener una buena dicción. El texto no debe ser leído.
- Su voz debe tener presencia, sin fatiga y una buena respiración.
- Las palabras deben tener cuerpo, calor y viveza, pues de esto depende la atención que los receptores presten al sonido.
- Las palabras tienen que tener una buena entonación.
- Debe tener naturalidad y una buena modulación de voz.
- Debe de ser una persona versatil.
- La elocuencia resume todo lo anterior

Al grabar el lector comete un error, es recomendable reiniciar la grabación.

MÚSICA

Es el elemento estético y emocional que permite subrayar una impresión, o bien actuar como contrapunto. Evoca nostalgia, tristeza o alegría, influye en el estado de ánimo del oyente, además de sugerir emociones que, en muchos casos, es imposible comunicar con palabras. Las funciones de la música son:

- identificar un programa de serie.
- dar relieve a un personaje.
- crear picos de interés.
- crear la atmósfera de un drama.
- crear la impresión de cambio de lugar o tiempo.
- definir un ambiente, conjuntamente con efectos de sonido.
- crear un contrapunto con la imagen.

- servir de nexo para unir una escena con otra.
- Expresar un clima emocional: alegría, tristeza, tensión o recuerdos
- servir de fondo neutro
- dar continuidad y unidad al programa
- hacer reflexionar al receptor sobre el tema

Es importante indicar con detalle en el guión técnico, las características que tendrá la musocalización.

EFFECTOS DE SONIDO

Son los detalles auditivos de un lugar, objeto o evento. Estos efectos pueden añadir realismo, impacto y una nueva dimensión a la presentación llevando al espectador a una locación. Los efectos de sonido proporcionan, muchas veces, más información que la imagen misma. Las funciones de los efectos de sonido se podría decir que son:

- sugerir y crear atmósfera emocionales.
- transmitir estados de ánimo.
- describir y retratar la realidad.
- servir como nexo para unir una escena con otra.
- servir como fondo de la imagen.

PROGRAMACIÓN

Es la conjugación de todos los elementos que componen el audiovisual. El objetivo de la programación es sincronizar las diapositivas con la pista de sonido, automatizando completamente las funciones en tiempos específicos durante la presentación. Mediante la programación se manipulan las imágenes ya sea disolviendolas, desplazarlas, realizar animaciones, flasheos, cortes, incluso coordinación de proyectores de cine, y un dinúmero de efectos especiales, en forma automática.

Para la programación, es necesario contar con el siguiente equipo:

- programadores
- controles de disolvencia
- proyectores
- lentes para proyectores
- grabadora de Casette Deck
- pantallas
- racks (bancos de proyección)
- control de disolvencias programable
- controles de teclado

DISOLVENCIA

Este efecto es básico para un audiovisual. En su forma más simple utiliza dos proyectores con sus imágenes alineadas. Las disolvencias evitan los llamados tiempos muertos entre diapositivas (la cual hace perder la continuidad del mensaje) además añaden interés al programa. Se trata de fundir una imagen con otra durante la proyección. El control de disolvencias desvanece progresivamente la luz de un proyector, mientras cambia y prende la lámpara del otro, surgiendo así otra imagen.

SINCRONIZACIÓN DE LA PISTA DE SONIDO

Para llevar a cabo este efecto únicamente se requiere de una grabadora de cassette Deck estéreo con capacidad sincrónica, el control de disolvencias programable, dos proyectores de diapositivas con carruseles, y el guión de programación.

PRESENTACIÓN

A continuación se anotan los detalles técnicos que deben ser verificados antes de la proyección final. Además se mencionan algunos métodos para el archivo de diapositivas.

Es necesario hacer dos ensayos o más, para verificar si todo está instalado correctamente, antes de una presentación final. Por ello es indispensable preparar una lista para verificar todo el equipo. Un ejemplo de ésta sería:

- inspeccionar la línea de energía eléctrica.
- alineación de los proyectores (centrados horizontal y verticalmente).
- pantallas (que conserven el paralelaje de acuerdo con la tarima de proyección).
- equipo de sonido (balance y equilibrio de las bocinas).
- programador (control de disolvencias programable, verificar las conexiones).
- iluminación (el lugar de presentación tiene que estar totalmente oscuro).

Se debe tomar en cuenta que también existen fallas comunes como:

- fundido de lámpara
- falla en el sistema de sonido
- falla eléctrica

Para el archivo de diapositivas de un audiovisual es necesario recordar éste permite:

- conservar el material en buen estado.
- ahorrar tiempo al buscar una diapositiva.
- ahorrar dinero y esfuerzo al utilizar una diapositiva tomada para un audiovisual, en otro mensaje.
- servir como apoyo a audiovisuales que se elaboran.
- en ocasiones audiovisuales enteros, llegan a producirse con material de archivo.

Existen muchas formas de archivar diapositivas, dos de ellos son:

por audiovisuales
por temas y subtemas.

MARCO
CONTEXTUAL



MARCO

CONTEXTUAL

Presenta la arquitectura contemporánea que se aborda en el audiovisual, es el inicio de la creación de la arquitectura moderna en Guatemala y abre campo a distintas expresiones arquitectónicas. A continuación se anotan algunos conceptos empleados para el efecto, siendo estos:

Arquitectura

Arte y ciencia de construir edificios o de organizar espacios interiores y exteriores. Esta función hace de la arquitectura una de las expresiones más importantes de cualquier tipo de civilización.(OCEANO 1,982: 77)

Arquitectura contemporánea

La arquitectura recibe diferentes nombres dependiendo de la época de su creación. Se dice que la arquitectura contemporánea es la correspondiente al siglo XX.(BILL RIGOBERTO, 1990: 18)

Arquitectura funcionalista

Esta corriente arquitectónica se divide en dos estilos:

-Arquitectura funcionalista racionalista:

Posee claridad, simplicidad, orden y lógica, busca en la arquitectura lo esencial y rechaza lo accesorio. Toma como base en sus construcciones la simplicidad de la forma pura y geométrica.

-Arquitectura funcionalista orgánico

Esta a su vez busca, en la arquitectura, interpretar a la naturaleza. Enfrenta lo sinuoso frente a lo recto y esquinado, evita crear ángulos a través de curvas.

Usa materiales de construcción como piedra, mármol, vidrio, ladrillo y cemento expuesto. Pretende que estos materiales queden expuestos como forma de expresión.

Adapta el conjunto al paisaje, utiliza grandes ventanales logrando que el interior se prolongue al exterior. Integra la vegetación y tiene la particularidad de usar los desniveles naturales que se adaptan a la estructura de la construcción.

Arquitectura tardomodernista:

Se dice que es la evolución de la arquitectura moderna. Se pretende construir mediante los avances tecnológicos, rompiendo así con el purismo moderno. Este tipo de arquitectura propone crear un estilo de contraste y de mucha expresión en sus elementos.

En la década de los 70 inicia el tardomodernismo en Guatemala, este estilo, en los años posteriores, revoluciona a la arquitectura tradicional.

El tardomodernismo, soluciona los problemas ambientales con la utilización de iluminación, ventilación mediante los sistemas artificiales, que ayudan, en cierta forma, a la creación de edificios totalmente cerrados que son llamativos por su decoración. (WILLING, 1991, 23,24,25,30)

Arquitectura de identidad o nacionalista:

Este estilo de arquitectura, mezcla la arquitectura colonial de Guatemala, con la tecnología moderna de construcción actual.

Se logra una arquitectura altamente decorada, volumétrica y, en ciertos casos un poco compleja. Desde el punto de vista ambiental se divide en dos formas de construcción:

- a. de paisaje, que es la que integra las formas y símbolos de la arquitectura tradicional al entorno. Integra el terreno físico, tanto desde el punto de vista topográfico como ecológico.
- b. climático, busca la integración y aprovechamiento de las características propias de cada lugar evitando el uso de los sistemas artificiales.

Arquitectura de renovación, rescate y reconstrucción:

Esta arquitectura se inicia como consecuencia del terremoto de 1,976 pretende evitar la destrucción del patrimonio de la arquitectura colonial. Esta arquitectura propone renovar al máximo los edificios que sufrieron daños.

Arquitectura expresionista:

Esta arquitectura es una de las expresiones arquitectónicas en las que fue más notable la influencia de la construcción. Nace, en Guatemala, con la construcción del Teatro Nacional que fué iniciada en 1,957 y concluída en 1,979, por el artista guatemalteco Efraín Recinos.

Este tipo de arquitectura se caracteriza por la utilización libre de la forma abstracta, dándole a la arquitectura el nombre de expresión artística, ya que se construcciones dan la impresión de ser esculturas gigantescas. Este tipo de arquitectura da carácter único a la obra, logrando que su interior sea espacial, dinámico, atractivo y funcional a través del uso de la forma y el color.(AYALAR. 1991:4-8)

A partir de 1,980 se da una crisis económica que paraliza, por algunos años, el desarrollo de la arquitectura en Guatemala. Sirvió para que los arquitectos evaluaran su obra y trascendieran con otros tipos y estilos de arquitectura en la siguiente década.

NOTA:

Sobre lo expuesto anteriormente, se creó un audiovisual, ya que es uno de los medios de comunicación, más efectivos, que esta compuesto por imagen y sonido, logrando con ello un alto grado de aceptación por parte del estudiante.

Se caracteriza, por poseer 74 fotografías, y un audio que dura 12 minutos, en el cual se expresa claramente el tema que se quiere dar a conocer. Con las fotografías se define la imagen y con el audio se expone la síntesis del tema del cual se trata.

MARCO CONCEPTUAL

El audiovisual, es considerado como uno de los medios de comunicación más completo, ya que incluye imágenes y sonido, Con ello se logra una mejor asimilación por parte del receptor.

Este audiovisual, contribuye a enriquecer el conocimiento de los docentes de Arquitectura, interesados en dar a conocer los distintos estilos de arquitectura guatemalteca.

Además el Centro de Recursos Audiovisuales requiere de materiales visuales como el presente.

Demografía:

El grupo objetivo a quien se dirige el audiovisual es:

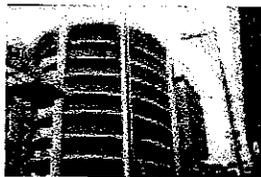
- a. Los estudiantes de arquitectura, comprendidos entre las edades de 17 a 50 años, de clase media, deseosos de conocer y conservar la arquitectura del sigloXX.
- b. Los arquitectos y claustro docente, encargado de proporcionar una mejor enseñanza a los estudiantes de arquitectura.
- c. A estudiantes de diseño gráfico, como guía, para la elaboración de un audiovisual.

Psicografía:

Las características, psicológicas que se desean del grupo objetivo son:

- a. Que los estudiantes sean personas creativas, activas, deseosas de conocer las corrientes de la arquitectura y su influencia en nuestro país, interesados en la conservación y mejoramiento de la arquitectura nacional.
- b. Profesionales, motivadores, activos, cuya intención sea proporcionar una mejor educación a los estudiantes.
- c. Estudiantes de diseño gráfico, creativos, deseosos de ampliar sus conocimientos sobre la elaboración de audiovisuales.

DISCUSIÓN



PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

- “Story line”: Se refiere a la síntesis del tema, la cual se escribe para ser narrada y sirve para definir la fotografía que acompañará al párrafo, este trabajo se denomina como el pre boceto del audiovisual Ejemplo:

DIPOSITIVA

Panorámica
TEATRO NACIONAL
Establecimiento
TEATRO NACIONAL
Plano americano
ING. EFRAIN
RECINOS

AUDIO

* Llamada expresionista que se puede decir que nace en Guatemala con la construcción del Teatro Nacional, *fué iniciada en 1,957 y concluida en 1,979 por el gran artista *guatemalteco Efraín Recinos.

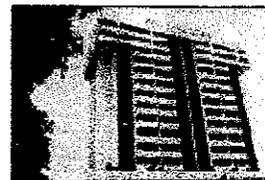
De acuerdo a la síntesis, obtenida del marco teórico se elaboró el “Story line” y el “Story board”, para los cuales se utilizó el tipo de letra Times New Roman .

Para la elaboración de los créditos, que acompañan a las diapositivas, se utilizó el tipo de letra Arial Blac, por ser un tipo de letra sin serif gruesa que facilita la lectura de los titulares del audiovisual.

Gráficos

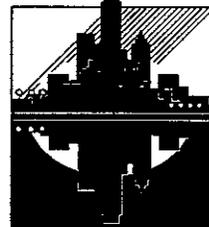
- Fotografía: Reproducción de imágenes, de los edificios representativos de a distintos estilos arquitectónico. Ejemplo:

Establecimiento
Cortijo Reforma



- Iconos: se referente a las imágenes, que se elaboraron para definir, en los créditos, los diferentes tipos arquitectónicos. Ejemplo:

Arquitectura



Fotografías, que son la parte esencial del audiovisual, puesto que logran visualizar claramente y con nitidez, lo relativo al tema.

Las fotografías también son utilizadas, para la creación del “Story board” ya que permite guiar al lector, en al comprensión del tema.

Iconos de los créditos, que contribuyen a visualizar, los estilos arquitectónicos de los que se habla en el tema del audiovisual.

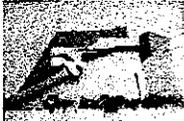
Auditivos

- **Audio:** Es el sonido del audiovisual que incluye la música y la narración.
- **Música:** Lenguaje artístico, mediante sonidos acompaña a la narración del audiovisual.
- **Narración:** Es la parte del discurso retórico que se refieren los hechos, para el esclarecimiento de la historia narrada en el audiovisual.

Música, relacionada con la década en la que se habla en el audiovisual.

Narración, se escogió una voz femenina, puesto que permite por el sonido agradable para una mejor asimilación del grupo objetivo.

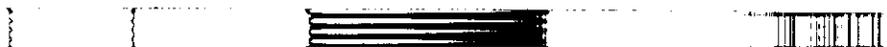
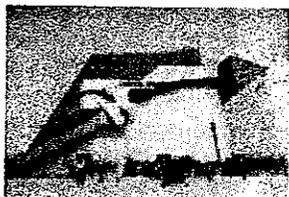
Con estos elementos, se procedió a elaborar el "Story board" que es el boceto final del audiovisual. En el cual el lector puede seguir la secuencia de forma manual o con "disolvencias". Ejemplo:

DIAPOSITIVA	AUDIO	FOTOGRAFÍA
Panorámica TEATRO NAC.	llamada Expresionista, se puede decir que nace en Guatemala, con la construcción del Teatro Nacional	

El audiovisual, es un método efectivo ya que está compuesto de dos piezas importantes, el sonido y las fotografías que contribuyen a que el receptor perciba de mejor manera el mensaje. Con ello se logra el objetivo principal del audiovisual: que los estudiantes de arquitectura comprendan y asimilen el tema tratado.

A continuación, se presenta el "Story line" y el "Story board", que corresponden al audiovisual, Arquitectura Contemporánea Guatemalteca, de 1,970 a 1,980.

STORY LINE
STORY BOARD



STORY LINE

Se le denomina así a la síntesis del tema el cual está escrito en forma narrada.

STORY BOARD

Serie de bocetos o representaciones visuales que definen los requerimientos de las imágenes del programa.

IMAGENES	AUDIO
1 UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA	Crédito
2 FACULTAD DE ARQUITECTURA	Crédito
3 PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO	Crédito
4 TRABAJO DE INVESTIGACIÓN Y MONTAJE DE IVONNE MARIE ARDAVÍN LÓPEZ	Crédito
5 ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA GUATEMALTECA DE 1,970 A 1,980	Crédito
6 PLANO GENERAL DE LA CIUDAD DE GUATEMALA 7 PANORÁMICA CENTRO CÍVICO	La arquitectura de 1,970 a 1,980 surge con una gran variedad de estilos que marcaron una transformación de la arquitectura moderna en Guatemala (*) estos estilos se vieron ligados al momento histórico y características socioeconómicas que llegaron a influir en la misma. (*)
8 PANORÁMICA YURRITA Y TRIANGULO 9 PANORAMICA HONDA Y TRIANGULO	Existen estilos importantes que sobresalen en la arquitectura del perímetro de la ciudad capital (*) trayendo con sí grandes cambios para la arquitectura guatemalteca. (*)
10 LOS ESTILOS ARQUITECTONICOS SON	Crédito
11 ARQUITECTURA FUNCIONALISTA QUE A SU VEZ SE DIVIDE EN:	Crédito
12 FUNCIONALISTA RACIONALISTA	Crédito

IMAGENES	AUDIO
13 FUNCIONALISTA ORGANICO	Crédito
14 ARQUITECTURA TARDOMODERNISTA	Crédito
15 ARQUITECTURA DE IDENTIDAD O NACIONALISTA	Crédito
16 ARQUITECTURA EXPRESIONISTA	Crédito
17 ARQUITECTURA DE RECONSTRUCCION RESCATE Y RENOVACION	Crédito
18 ESTABLECIMIENTO CORTIJO REFORMA 19 ESTABLECIMIENTO CORTIJO REFORMA 20 ESTABLECIMIENTO TORRE DE GUATEL 21 ESTABLECIMIENTO PLAZUELA ESPAÑA 22 ESTABLECIMIENTO PARQUEO DEL EJERCITO TOMA DE CURVA 23 ESTABLECIMIENTO PLAZUELA ESPAÑA 24 PANORAMICA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR 25 PANORAMICA EDIFICIO DE INFOM	<p>El estilo FUNCIONALISTA RACIONALISTA, posee claridad simplicidad, orden y lógica(*) busca en la arquitectura lo esencial y rechaza lo accesorio(*) toma como base en sus construcciones la simplicidad de la forma pura y geométrica (*) a diferencia existe el FUNCIONALISTA ORGANICO, que a su vez busca en la arquitectura interpretar a la naturaleza (*) enfrenta lo sinuoso frente a lo recto y esquinado, evita crear ángulos a través de curvas.(*) Este estilo usa materiales nobles de construcción, como piedra, mármol, vidrio, ladrillo y cemento expuesto, pretende que estos materiales queden expuestos como materiales de expresión.(*)</p>

IMAGENES	AUDIO
<p>26 PANORAMICA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR</p> <p>27 PANORAMICA LABORATORIOS ABBOT</p>	<p>Adapta el conjunto al paisaje, utiliza grandes ventanales logrando que el interior se prolongue al exterior (*) integra la vegetación y tiene la particularidad de usar los desniveles naturales que se adaptan a la estructura de la construcción. (*)</p>
<p>28 PANORAMICA LABORATORIOS ABBOT</p> <p>29 PANORAMICA INGUAT Y CENTRO CIVICO</p> <p>30 PANORAMICA CENTRO CIVICO</p> <p>31 PANORAMICA GEMINIS 10 TORRE 1</p>	<p>Otro estilo es el tardomodernista, que es la evolución de la arquitectura moderna en donde se pretende construir mediante los avances (*) tecnológicos actuales rompiendo así con el purismo moderno (*) este tipo de arquitectura pretende crear un estilo de contraste y de mucha expresión en sus elementos. (*)</p>
<p>32 PLANO MEDIO INTERIOR PLAZA VIVAR</p> <p>33 PANORAMICA GEMINIS 10</p> <p>34 ESTABLECIMIENTO GEMINIS 10</p> <p>35 ESTABLECIMIENTO CENTRO CÁPITOL</p> <p>36 ESTABLECIMIENTO BANCO INDUSTRIAL</p> <p>37 PLANO MEDIO INTERIOR PLAZA VIVAR</p> <p>38 ESTABLECIMIENTO INTERIOR PLAZA VIVAR</p>	<p>En la década de los 70 a 80 inicia el TARDOMODERNISMO en Guatemala, este estilo en los años (*) posteriores revoluciona a la arquitectura tradicional (*) viene a solucionar los problemas ambientales con la utilización de iluminación, y ventilación mediante los sistemas artificiales (*) que ayuda en cierta forma (*) a la creación de edificios totalmente cerrados (*) que son llamativos por su decoración. (*)</p>

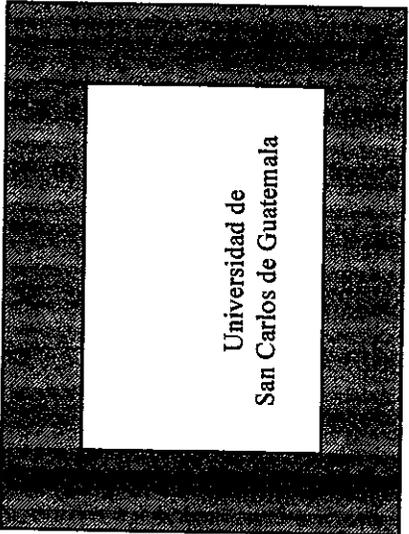
IMAGENES	AUDIO
<p>39 PANORAMICA CORTE SUPREMA DE JUSTICIA</p> <p>40 PANORAMICA EDIFICIO LA CUPULA</p> <p>41 ESTABLECIMIENTO LA GALERIA</p> <p>42 PANORAMICA EL PATIO</p>	<p>Una mezcla del pasado y lo moderno es el estilo DE IDENTIDAD O NACIONALISTA, (*) que mezcla los estilos de la arquitectura Colonial de Guatemala, con la tecnología moderna de construcción (*) llegando a ser una arquitectura altamente decorada (*) volumétrica y en ciertos casos un poco compleja.</p>
<p>43 EN EL ASPECTO AMBIENTAL SE DIVIDE EN DOS FORMAS DE CONSTRUCCION</p>	<p>Crédito</p>
<p>44 DE PAISAJE</p>	<p>Crédito</p>
<p>45 PANORAMICA CORTE SUPREMA DE JUSTICIA</p>	<p>Que integra las formas y símbolos de la arquitectura tradicional al entorno, integra el terreno físico tanto desde el punto de vista topográfico y ecológico. (*)</p>
<p>46 CLIMATICO</p>	<p>Crédito</p>
<p>46 PLANO ABIERTO EDIFICIO LA GALERIA</p>	<p>Busca la integración y aprovechamiento de las características propias de cada lugar, evitando el uso de sistemas artificiales. (*)</p>

IMAGENES	AUDIO
<p>47 ESTABLECIMIENTO TERREMOTO CASA EN DESTRUCCION</p> <p>48 ESTABLECIMIENTO ANTIGUO HOTEL PALACE LATERAL</p> <p>49 PANORAMICA BANCO DE LA CONSTRUCCION</p> <p>50 PANORAMICA BANCO DE LA CONSTRUCCION</p> <p>51 PANORAMICA BANCO DE LA CONSTRUCCION</p> <p>52 ESTABLECIMIENTO IGLESIA LAS CAPUCHINAS</p>	<p>A causa de la destrucción de edificios por el terremoto de 1,976 (*)surge un grupo de arquitectos que pretendieron evitar la destrucción del patrimonio de la arquitectura colonial(*)los deseos de los arquitectos se vieron afectados por el factor económico de país (*)y gracias a la ayuda del extranjero (*) se logró incrementar el número de construcciones en los años de 1,977 a 1,979 (*)creando un nuevo tipo de arquitectura el de RENOVACION RESCATE Y RECONSTRUCCION.(*)</p>
<p>53 PANORAMICA EL GRAFICO</p> <p>54 PANORAMICA TEATRO NACIONAL</p> <p>55 ESTABLECIMIENTO TEATRO NACIONAL</p> <p>56 PLANO AMERICANO ING. EFRAÍN RECINOS</p>	<p>Existe también en Guatemala, en esta década un tipo de arquitectura muy importantes (*)llamada EXPRESIONISTA que se puede decir que nace con la construcción del Teatro Nacional (*)fue iniciada en 1,957 y concluida en 1,979 por el gran artista (*)guatemalteco Efraín Recinos. (*)</p>

IMAGENES	AUDIO
<p>57 PANORAMICA TEATRO NACIONAL</p> <p>58 PLANO MEDIO TEATRO NACIONAL</p> <p>59 ESTABLECIMIENTO TEATRO NACIONAL</p> <p>60 ESTABLECIMIENTO TEATRO NACIONAL</p> <p>61 PANORAMICAS IGSS</p>	<p>Este tipo de arquitectura se caracteriza por la utilización libre de la forma abstracta (*)dándole a la arquitectura el nombre de expresión artística ya que sus construcciones dan la impresión de ser esculturas gigantesas (*)este tipo de arquitectura da un gran carácter único a la obra (*)logrando que su interior sea espacial, dinámico, atractivo y funcional a través del uso de la forma y el color (*) estos tipos de arquitectura han influido en los momentos históricos políticos y económicos que a vivido Guatemala.(*)</p>
<p>62 PANORAMICA TORRE CAFE</p> <p>63 PANORAMICA CENTRO CIVICO</p> <p>64 PANORAMICA PERI ROOSEVELT</p> <p>65 PANORAMICA PERI ROOSEVELT</p> <p>66 PANORAMICA FUTURA TIKAL</p>	<p>A partir de 1,980 se da una crisis económica,(*)que paraliza por unos años el desarrollo de la arquitectura en Guatemala (*) el cual sirvió para que los arquitectos (*)evaluaran su obra y (*) trascendieran con otros tipos y estilos de arquitectura en la siguiente década.(*)</p>
<p>67 REALIZACION IVONNE M. ARDA VÍN LOPEZ</p>	<p>Crédito</p>
<p>68 ASESOR TEORIA ARQUITECTONICA ARQ. EDUARDO AGUIRRE</p>	<p>Crédito</p>

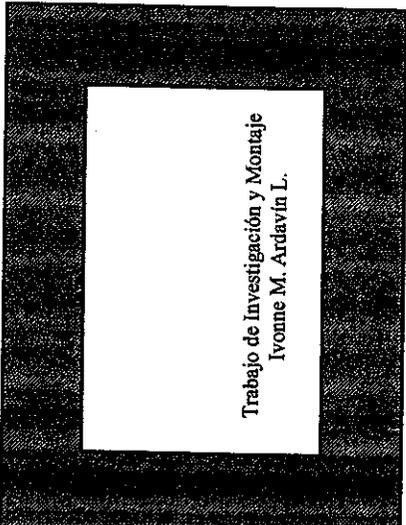
IMAGENES	AUDIO
69 ASESOR AUDIOVISUAL LIC. GUIDO CARVALLO	Crédito
70 ASESOR AUDIOVISUAL ARQ. ARTURO GUERRERO	Crédito
71 AGRADECIMIENTO ARQ. MARIA EUGENIA PALOMO	Crédito
72 POST PRODUCCION, MONTAJE U.R.D. FACULTAD DE ARQUITECTURA	Crédito
73 LOCUCION LUVIA GRAMAJO	Crédito
74 AUDIO SONILUZ	Crédito

1



Universidad De San Carlos De Guatemala

4



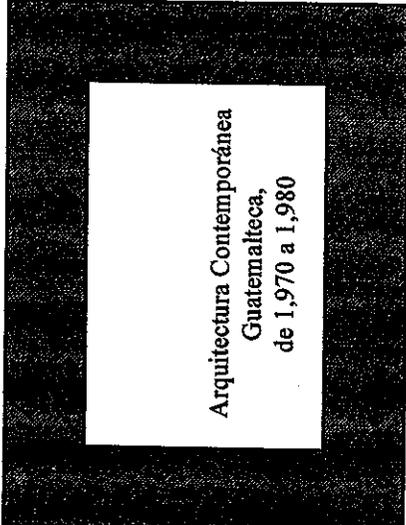
Trabajo De Investigación y Montaje
Ivonne Marie Ardavin López

2



Facultad De Arquitectura

5



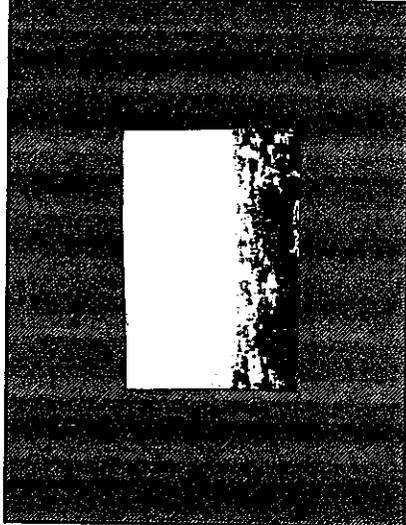
Arquitectura Contemporánea Guatemalteca,
de 1,970 a 1,980

3



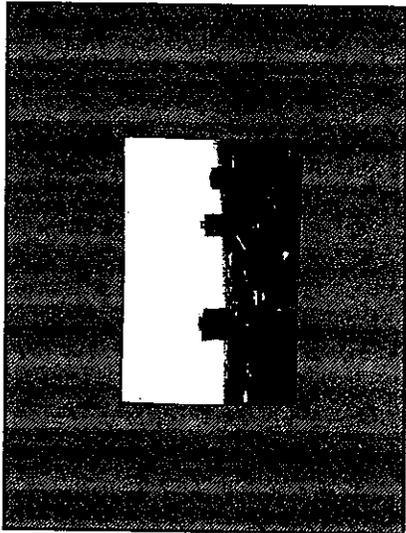
Programa De Diseñ Gráfico

6



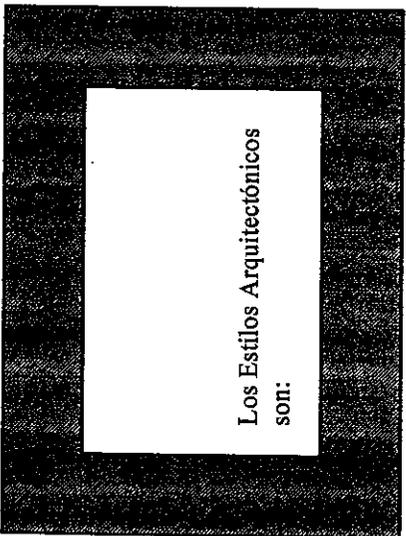
Plano establecimiento, Ciudad Capital

7



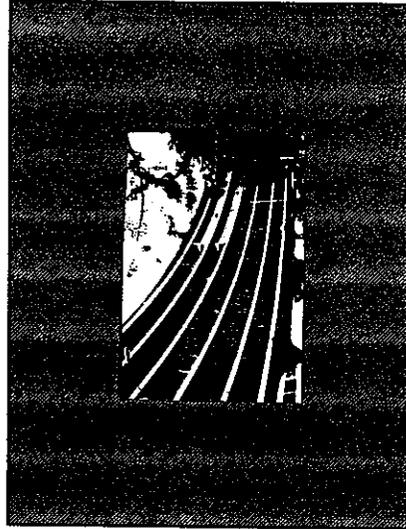
Panorámica, Centro Cívico

10



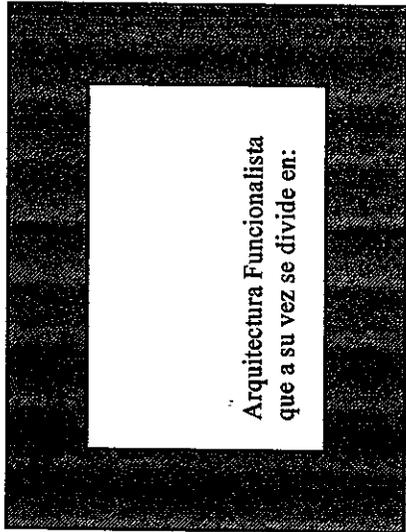
Los estilos arquitectónicos son:

8



Panorámica, Yurrita y Triangulo

11



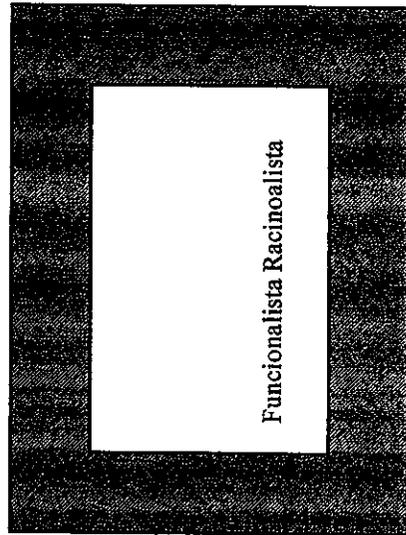
Arquitectura Funcionalista, que a su vez se divide en:

9



Panorámica, Honda y Gráfico

12



Funcionalista Racionalista

13

Funcionalista Orgánico

Funcionalista Orgánico

16

Arquitectura Expresionista

Arquitectura Expresionista

14

Arquitectura Tardomodernista

Arquitectura Tardomodernista

17

Arquitectura de Reconstrucción
Rescate y Renovación

Arquitectura de Reconstrucción
Rescate y Renovación

15

Arquitectura
de Identidad o Nacionalista

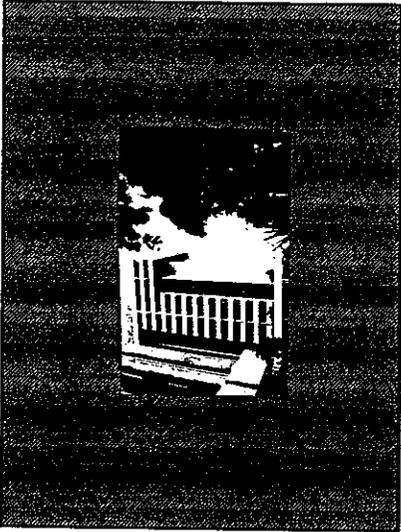
Arquitectura de Identidad o Nacionalista

18



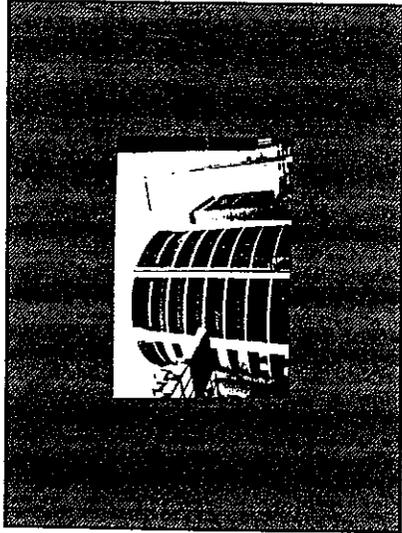
Establecimiento, Cortijo Reforma

19



Establecimiento, Cortijo Reforma

22



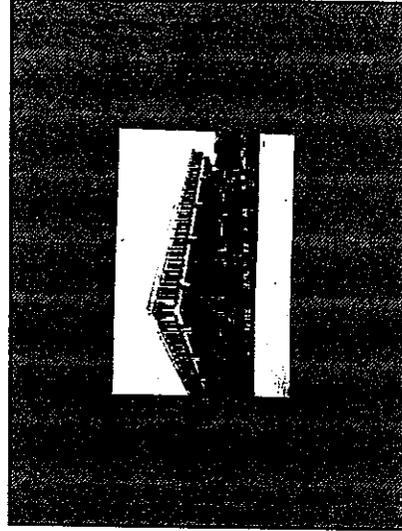
Establecimiento, Parque del Ejercito

20



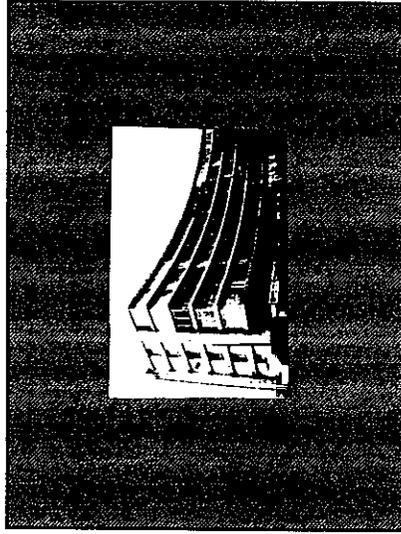
Establecimiento, Torre de Guatel

23



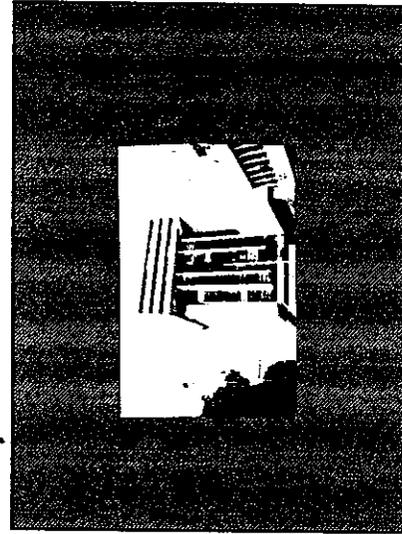
Panorámica, U. R.L.

21



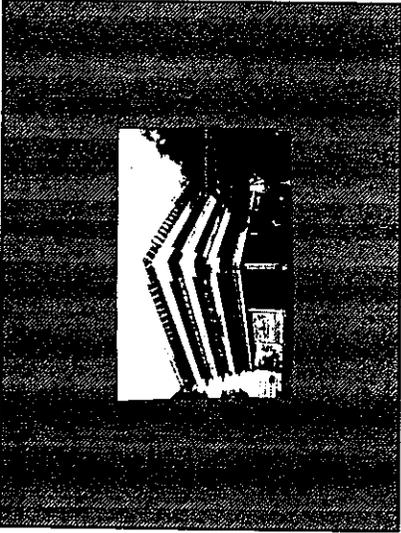
Establecimiento, Plazuela España

24



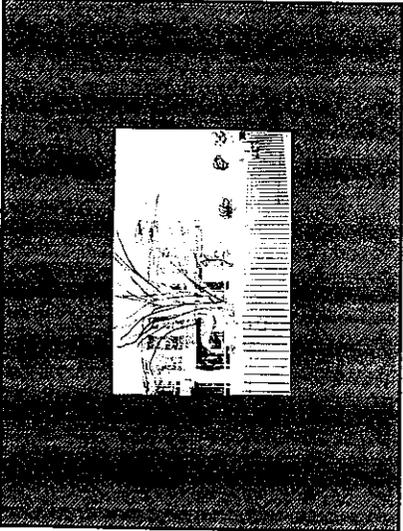
Establecimiento, Plazuela España

25



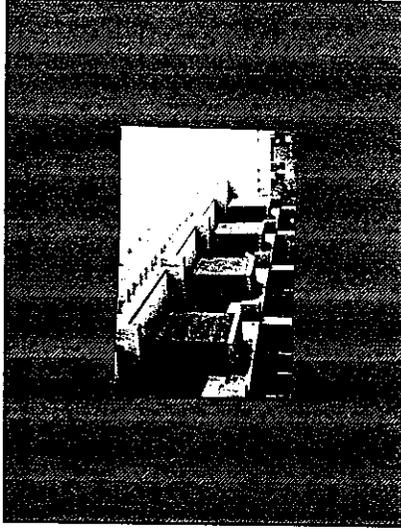
Panorámica, INFOM

28



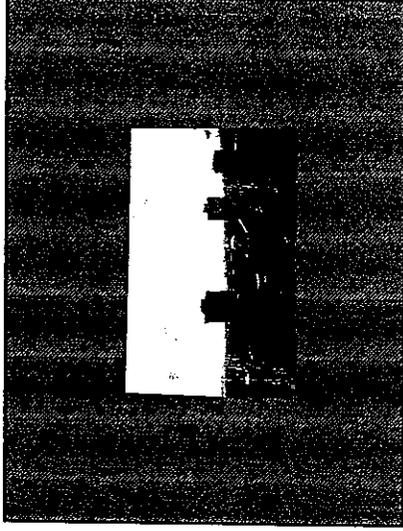
Panorámica, Laboratorios Abbot

26



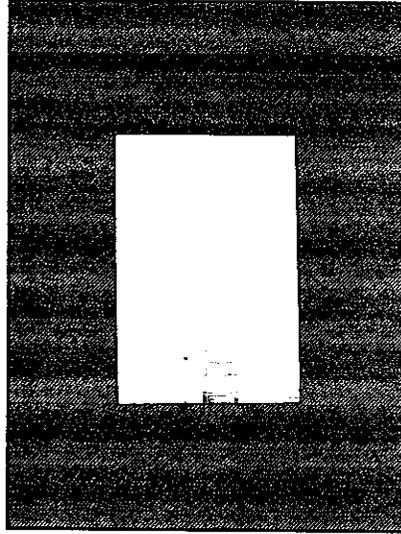
Panorámica, U.R.L.

29



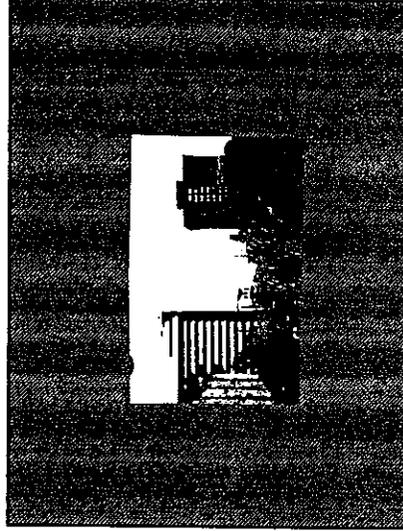
Panorámica, Inguat y Centro Cívico

27



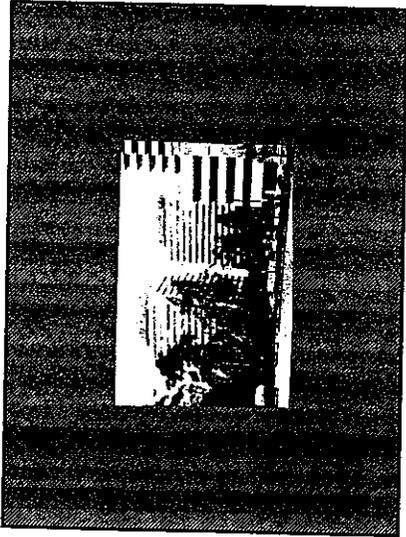
Panorámica, Laboratorios Abbot

30



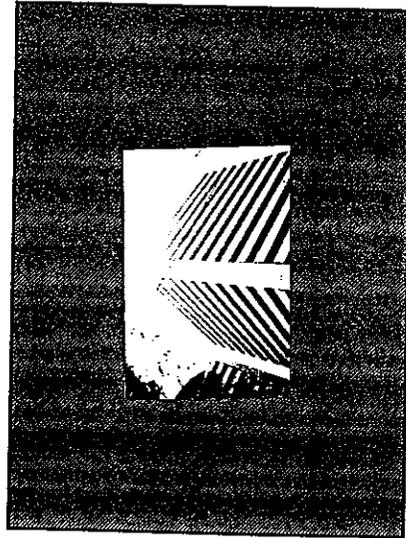
Panorámica, Centro Cívico

31



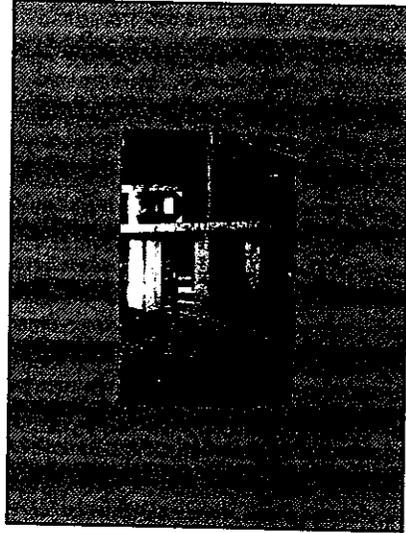
Panorámica, Geminis 10

34



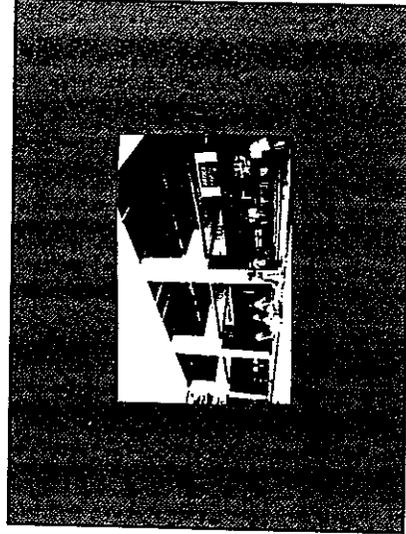
Establecimiento, Geminis 10

32



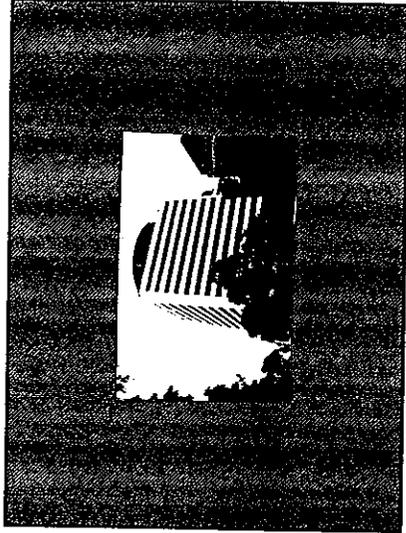
Panorámica, Interior, Plaza Vívar

35



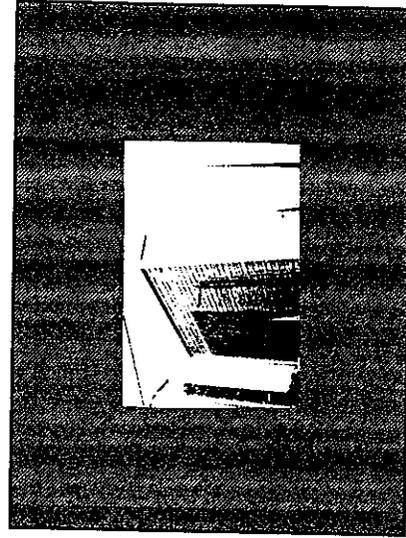
Establecimiento, Centro Capitol

33



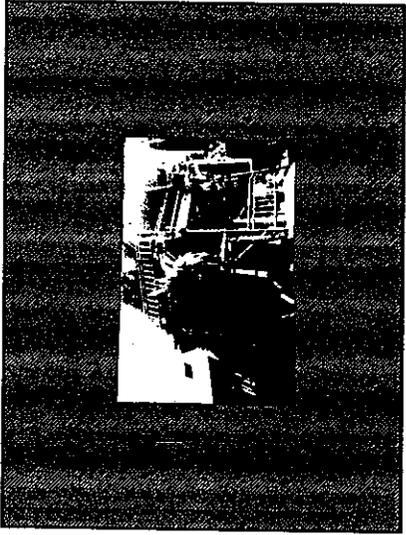
Panorámica, Geminis 10

36



Establecimiento, Banco Industrial

37



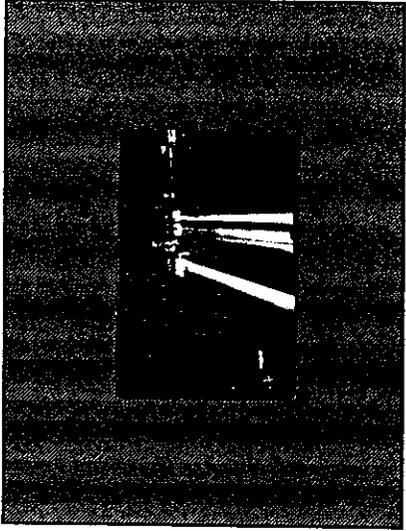
Plano Medio, Interior, Plaza Vivar

40



Panorámica, La Cúpula

38



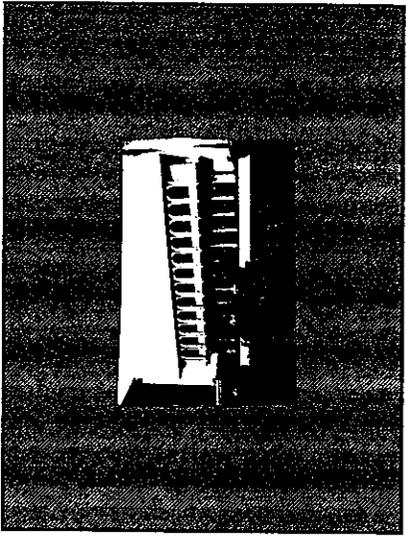
Establecimiento, Plaza Vivar

41



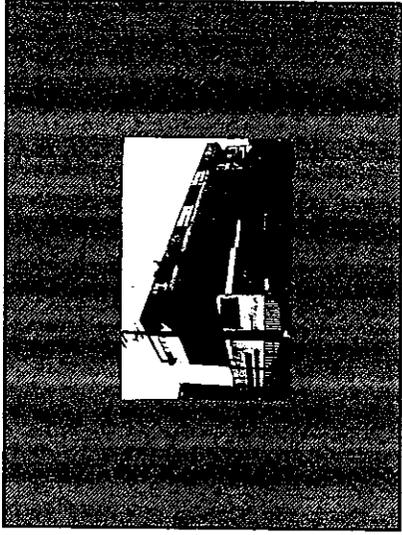
Establecimiento, La Galería

39



Panorámica, Corte Suprema de Justicia

42



Panorámica, El Patio

43

En el aspecto ambiental,
se divide en dos formas de
construcción:

En el aspecto ambiental, se divide en
dos formas de construcción:

46

Climático

Climático

44

De Paisaje

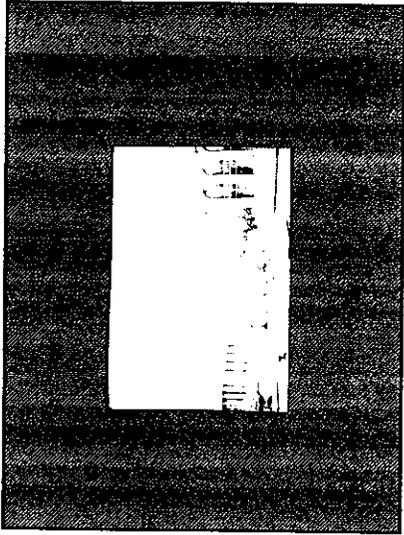
De Paisaje

47



Piano abierto, Edificio La Galería

45



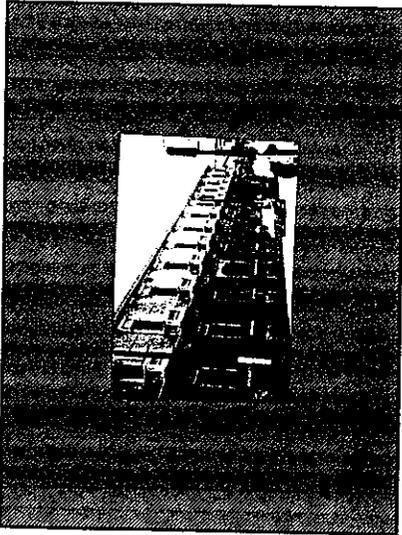
Panorámica, Corte Suprema de Justicia

48



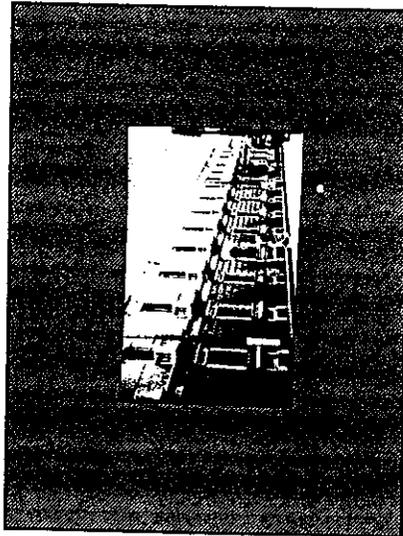
Detalle, del Terremoto y su destrucción

49



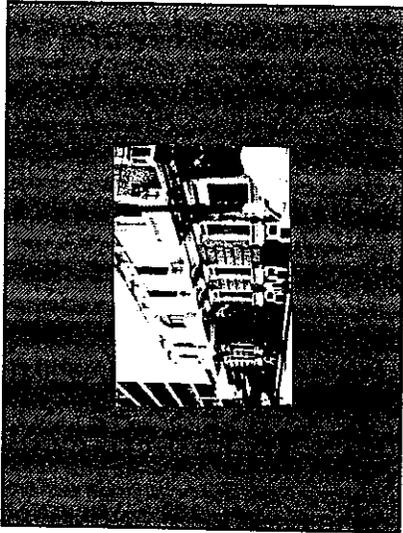
Establecimiento, Antiguo Hotel Palace

52



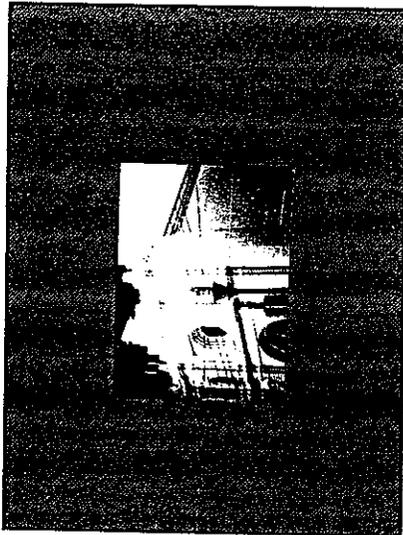
Panorámica, Banco de la Construcción

50



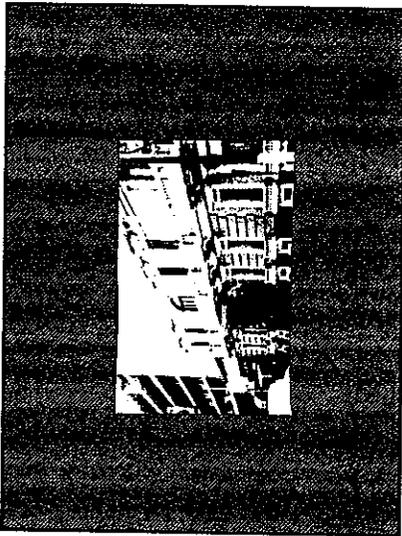
Panorámica, Banco de la Construcción

53



Establecimiento, de la Capuchinas

51



Panorámica, Banco de la Construcción

54



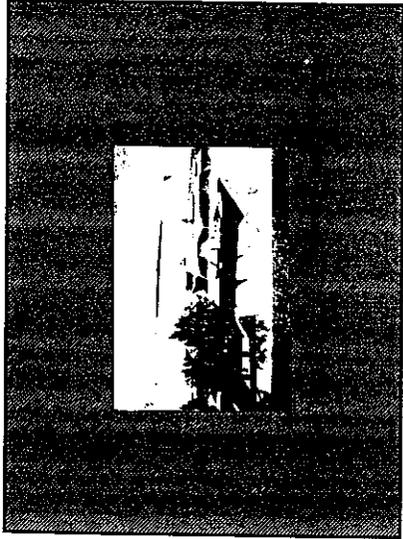
Panorámica, El Gráfico

55



Panorámica, Teatro Nacional

58



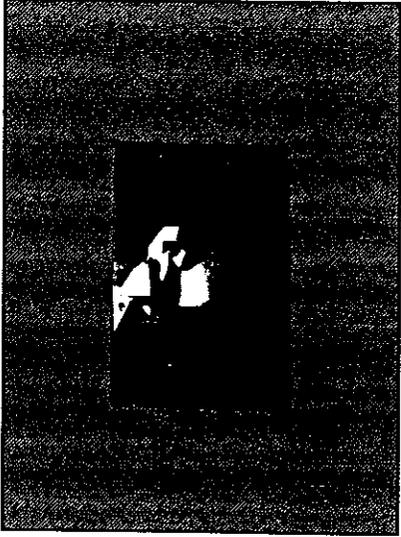
Panorámica, Teatro Nacional

56



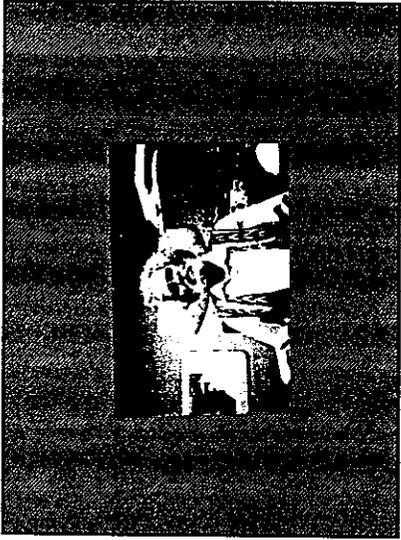
Establecimiento, Teatro Nacional

59



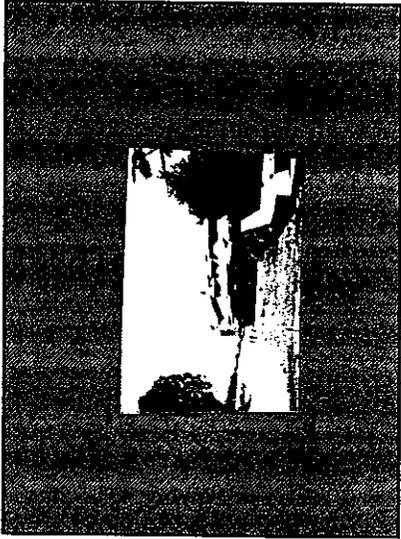
Plano medio, Interior del Teatro Nacional

57



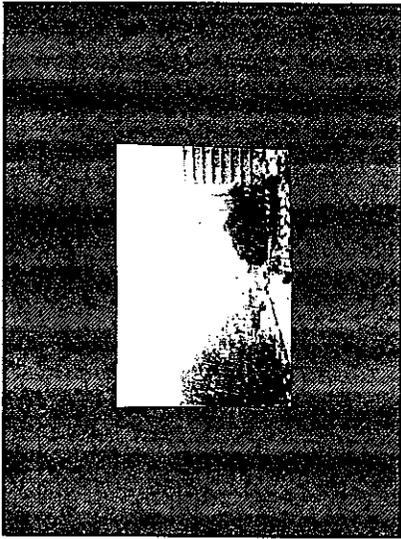
Plano americano, Ing. Efraín Recinos

60



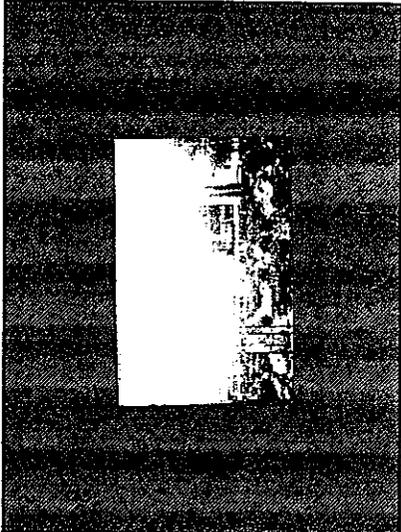
Establecimiento, Teatro Nacional

63



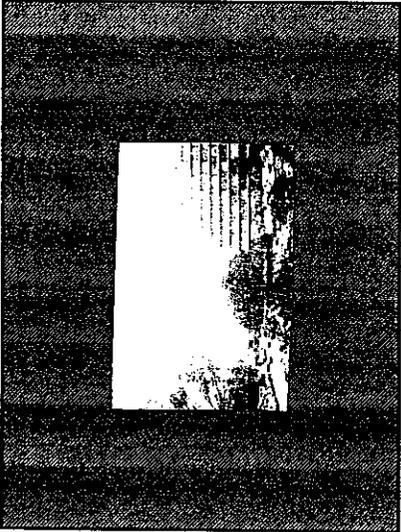
Panorámica, Torre Café

66



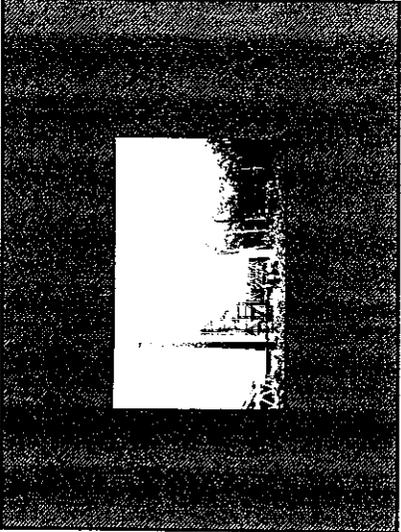
Panorámica, Peri Roosevelt

62



Panorámica Igss

65



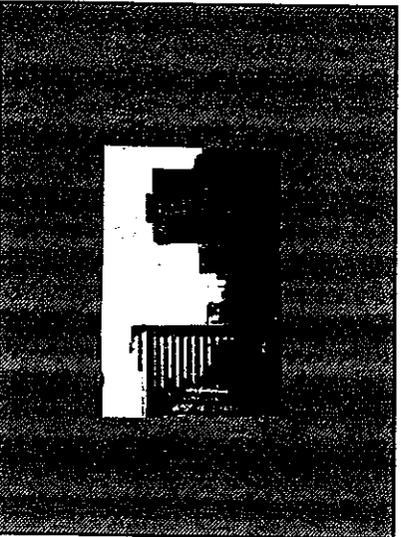
Panorámica, Peri Roosevelt

61



Establecimiento, Teatro Nacional

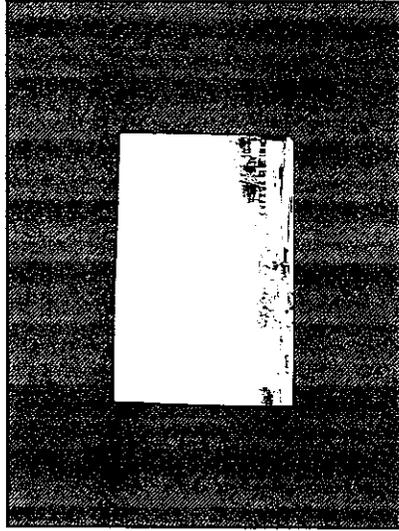
64



Panorámica, Centro Civico

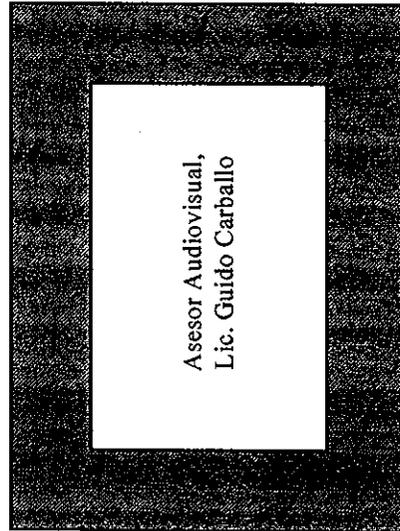
PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

67



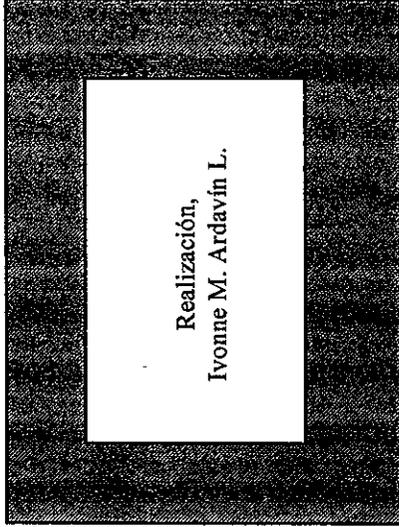
Panorámica, Futura Tikal

70



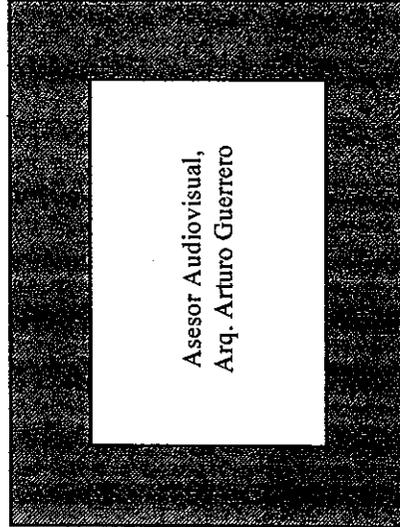
Asesor Audiovisual,
Lic. Guido Carballo

68



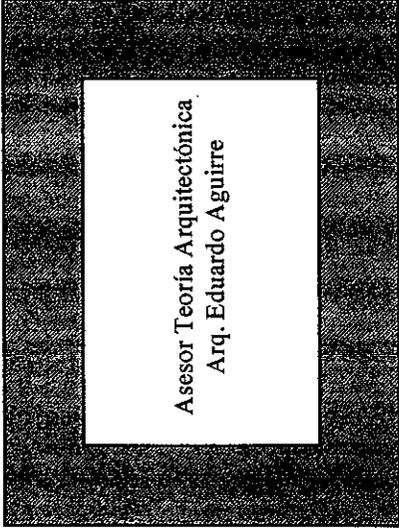
Realización,
Ivonne Marie Ardavin López

71



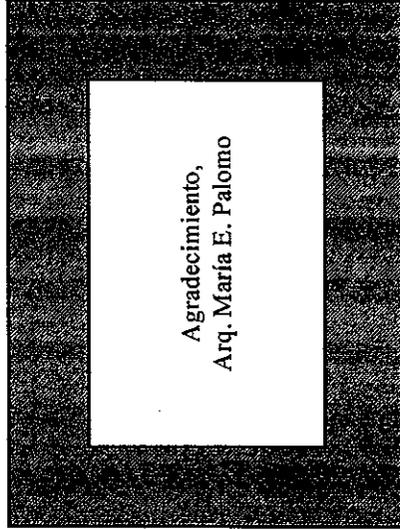
Asesor Audiovisual,
Arq. Arturo Guerrero

69



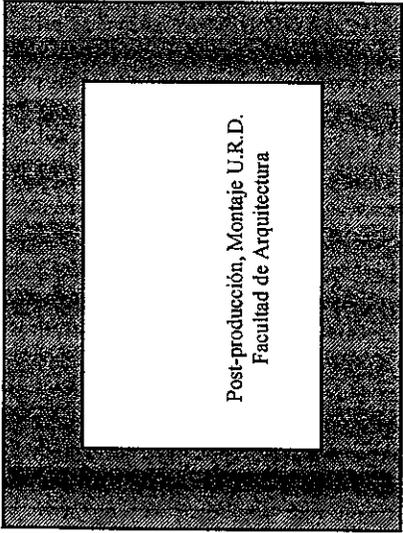
Asesor Teoría Arquitectónica,
Arq. Eduardo Aguirre

72



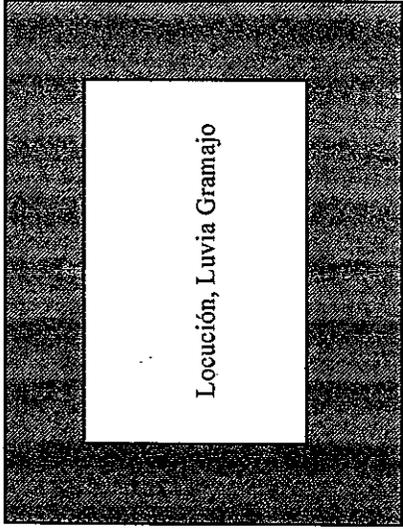
Agradecimiento,
Arq. María E. Palomo

73



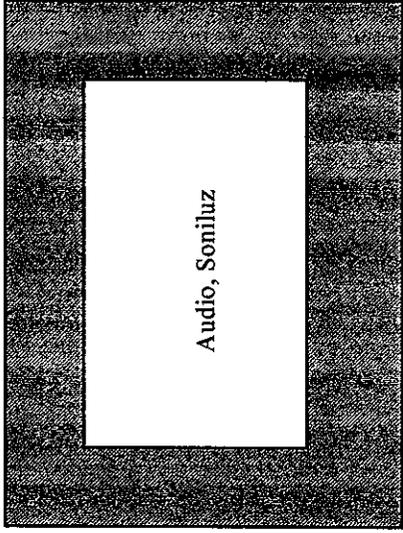
Post-producción, Montaje U.R.D.
Facultad de Arquitectura

74



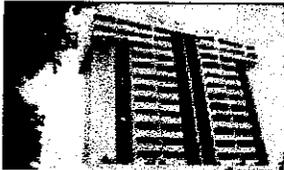
Locución, Luvia Gramajo

75



Audio, Soniluz

CONCLUSIONES



CONCLUSIONES

Los guatemaltecos conocemos muy poco de la arquitectura contemporánea pese a que convivimos con ella constantemente, sin saber la importancia que ésta tiene en nuestra historia arquitectónica.

El audiovisual, puede contribuir a una mayor profundización del tema por parte del grupo objetivo.

El medio de comunicación que se empleó es el adecuado pues permite sintetizar la importancia de la arquitectura de nuestro medio.

El material que se uso para el audiovisual debe ser el principio para que se investiguen otras arquitecturas de diferentes décadas. Ello genera oportunidad de trabajos similares a los estudiantes de diseño gráfico.

Con respecto al trabajo profesional del diseñador, este proyecto puede ser una guía para la elaboración de audiovisuales para los estudiantes de diseño gráfico.

RECOMENDACIONES



RECOMENDACIONES

Es recomendable, que los estudiantes de Arquitectura y Diseño Gráfico unifique esfuerzos para promover un proyecto en el cual se incluya el trabajo de ambos.

Que el docente utilice el audiovisual como material de apoyo para los cursos que requieran los conocimientos de la historia de la arquitectura contemporánea.

VALIDACIÓN DEL PROYECTO



VALIDACIÓN

Se proyectó el audiovisual a estudiantes de arquitectura, luego se procedió a pasar una pequeña encuesta de la cual se infiere lo siguiente:

- Fue aceptado por la mayoría de jóvenes que asistieron a dicha exposición, yo quedé satisfecha, ya que quedó demostrado que los materiales incluidos, fueron los correctos y necesarios para el proyecto.
- Al aceptar la crítica constructiva se realizaron los cambios sugeridos, en beneficio del audiovisual.
 - a) en el audio, por un problema técnico a la mitad de la proyección
 - b) dos fotografías para visualizar mejor
 - c) el tipo de letra en los créditos.

A continuación, se presenta la encuesta que permite la validación, participaron estudiantes y docentes de la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala. También se consignan los porcentajes obtenidos de la misma.

PRESUPUESTO

Tomando en cuenta, el equipo y material empleado para el desarrollo del audiovisual se puede decir que, sin incluir honorarios, se gastaron: Q 4,000.00. A continuación se detallan los gastos realizados para la elaboración del audiovisual.

• rollos para diapositivas	Q 360.00
• revelado de rollos	Q 400.00
• levantado de textos para créditos	Q 200.00
• elaboración de créditos	Q 540.00
• levantado de textos, para "Story line y Story board"	Q 400.00
• contactos para "Story board"	Q 1000.00
• grabación de audio	Q 1000.00
• viáticos	Q 100.00
TOTAL	Q 4000.00



ENCUESTA



**Encuesta de Validación
Audiovisual**

ARQUITECTURA CONTEMPORANEA GUATEMALTECA DE 1,970 A 1,980.

Instrucciones: Conforme su criterio, sobre el audiovisual visto, marque con una X las siguientes preguntas.

1. Cree usted que las fotografías empleadas en este audiovisual son consideradas como:

Buenas _____ Muy Buenas _____ Excelentes _____

2 ¿Cree usted que el jingle (música) fue el correcto para este audiovisual?

Si _____ No _____

3 ¿Considera que como material didáctico contribuya con el aprendizaje del alumno?

Si _____ No _____

¿Por qué? _____

4 ¿Logró distinguir los diferentes estilos arquitectónicos que se marcarón en el audiovisual?

Si _____ No _____

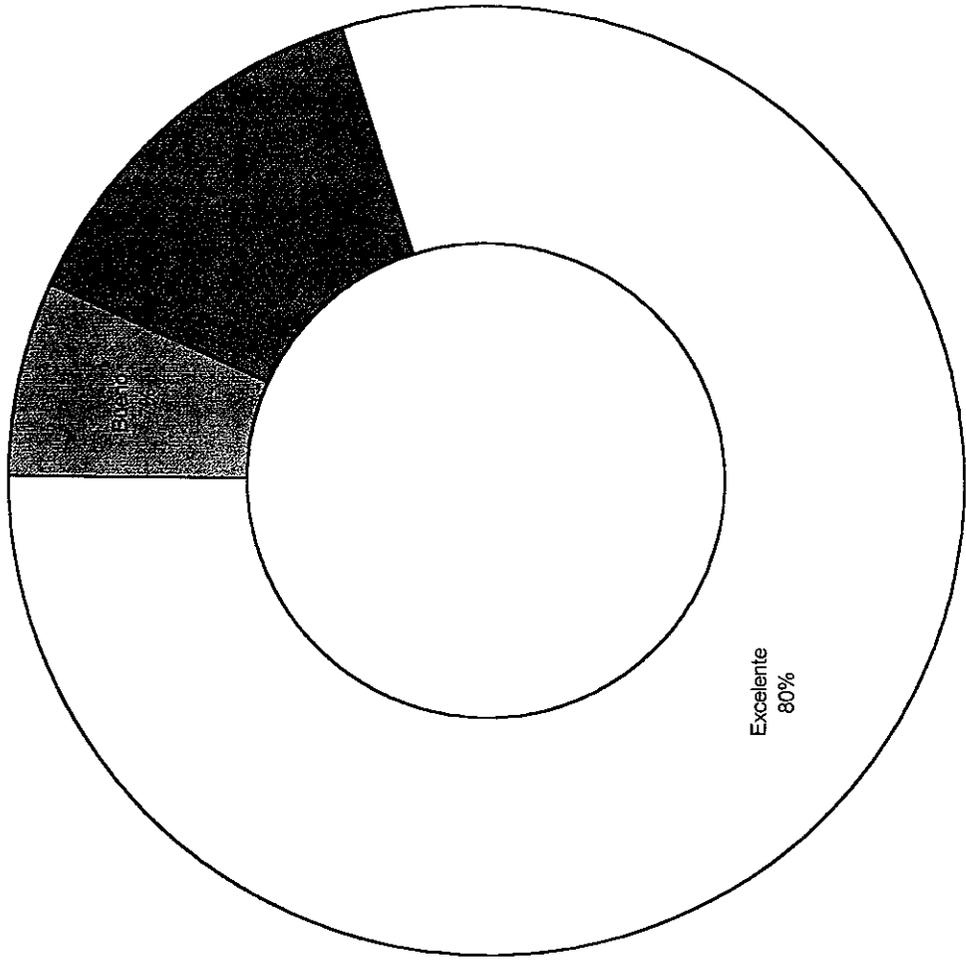
¿Por qué? _____

5 ¿Cuál cree que sea el grado de aceptación de este audiovisual en el estudiante?

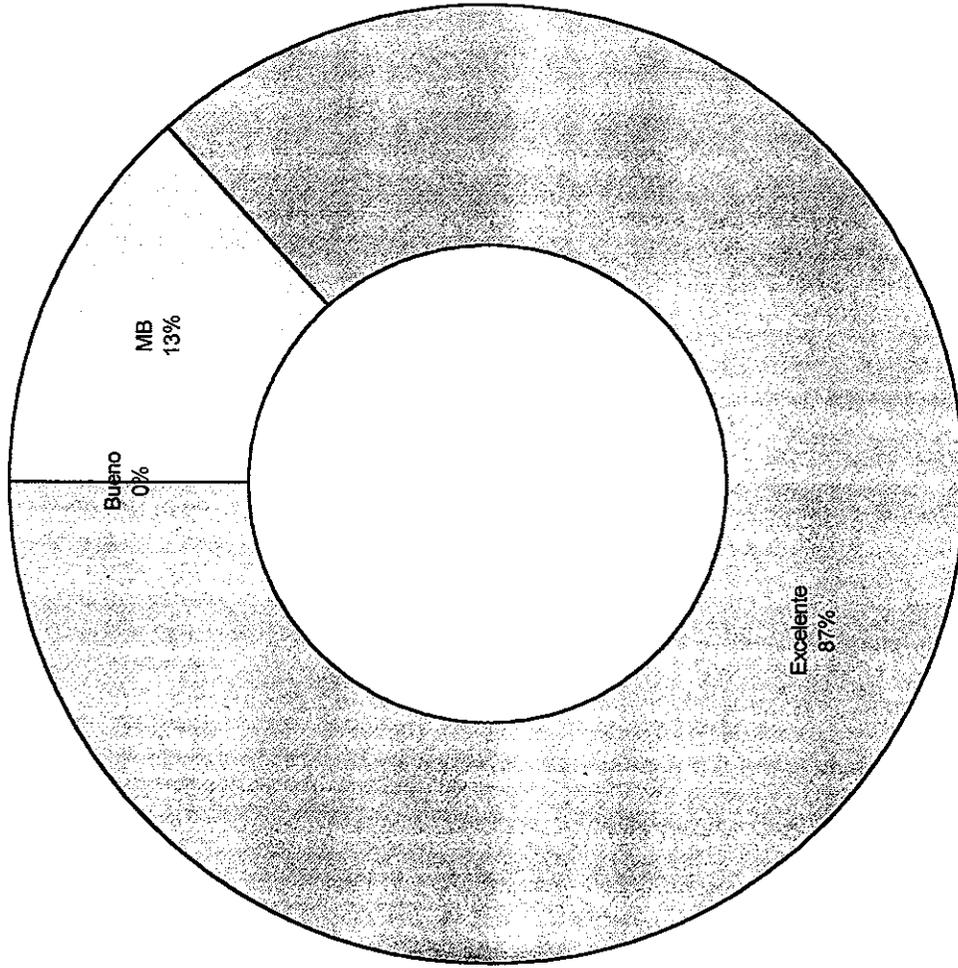
_____ %
¿Por qué? _____

Gracias por su colaboración.

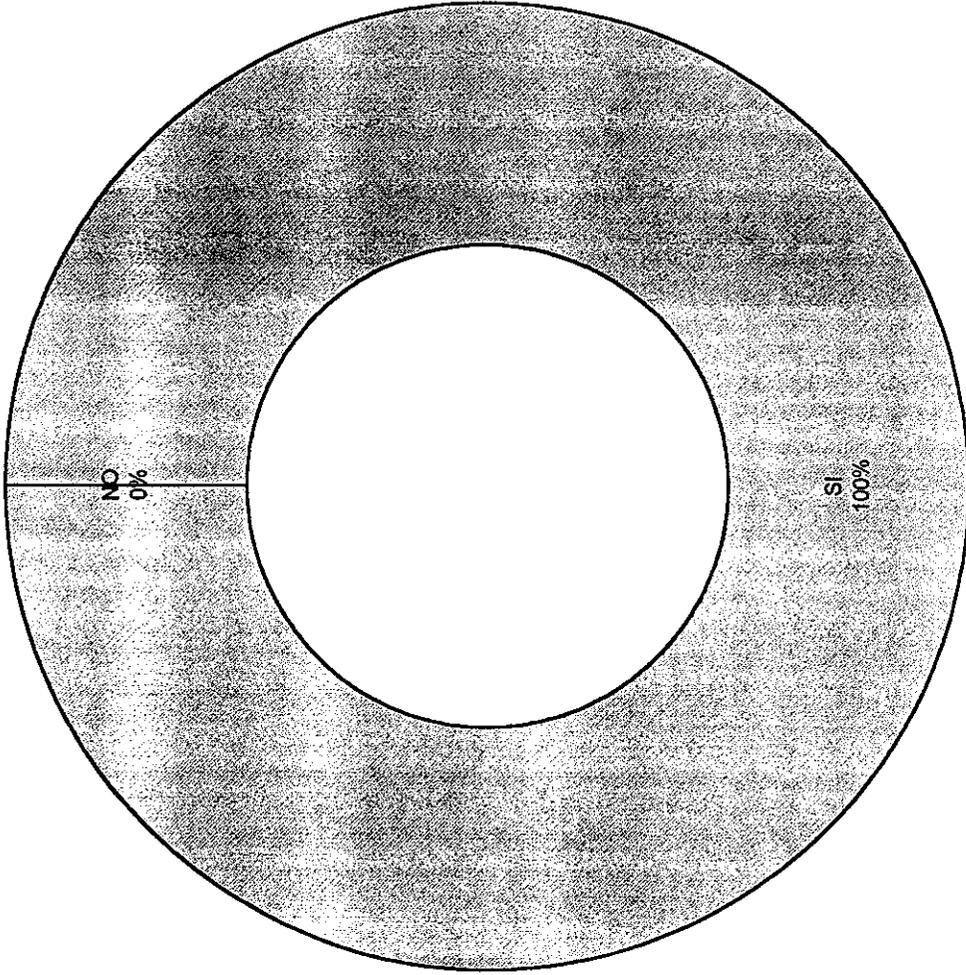
RESPUESTA A LA PREGUNTA No.1



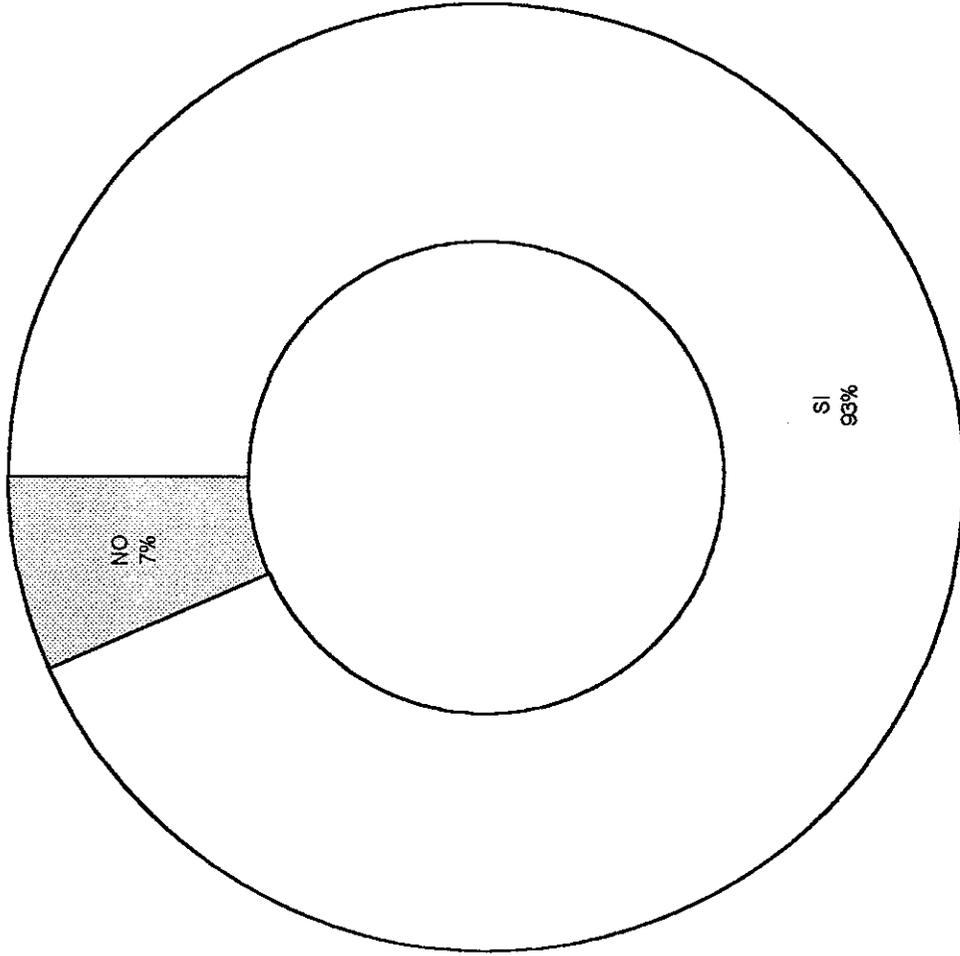
RESPUESTA A LA PREGUNTA No. 2



RESPUESTA A LA RESPUESTA No. 3



RESPUESTA A LA PREGUNTA No.4



RESPUESTA A LA PREGUNTA No 5

El grado de aceptación del audiovisual fue de un 90%

GLOSARIO

Animación:

Técnica utilizada con imágenes fijas para crear efectos especiales de movimiento o simulación de cambios repetitivos en imágenes previamente programadas, perteneciente al arte gráfico.

Arquitectura:

Arte de construir edificios o de organizar espacios interiores y exteriores.

Audio:

Referente a todas las faces del sonido.

Audio visual:

Relativo a la vista y al oído.

Arquitectura Contemporánea:

Pertenece al siglo XX.

Carruseles:

Charolas redondas de plástico, en donde se colocan las diapositivas para su avance automático. Son llamadas también archiveros y las hay de 80, 100, 120 y 140 diapositivas.

Deck:

Término usado para denominar a las grabadoras o reproductoras profesionales de cassette, que son independientes de los demás elementos del equipo de sonido.

Diapositiva:

Fotografía positiva, sobre cristal o película, destinada a la proyección.

Disolvenca:

(*dissolve o fade*) Efecto óptico en el que una imagen desaparece gradualmente al momento que aparece otra. Varía su velocidad, de acuerdo a su programación.

Estilo:

Modo, manera, forma, forma peculiar de construcción.

Grupo Objetivo:

Personas a quienes se dirige el proyecto.

Guión:

Grupo de especificaciones escritas para la producción de una película o una presentación audiovisual.

Icono:

Dibujo, forma abstracta de un objeto.

Pista:

Término usado para designar cada canal o "track" de la cinta de grabación, o bien, para nombrar a la cinta ya grabada.

Proyecto:

Idea que se tiene de algo, que se piensa hacer y de como hacer.

Pulsaciones:

Movimiento periódico de un fluido.

Retroproyección:

Proyección de imágenes sobre la parte posterior de una pantalla traslúcida.

Síntesis:

Composición de un todo, por la reunión de sus partes.

Símbolo:

Figura o divisa, con que se representa un concepto, por alguna semejanza, que el entendimiento percibe entre ambas.

Story line:

Síntesis del tema, escrito para ser narrada.

Story board:

Historia narrativa, compuesta por imágenes.

Toma:

Escena que se filma en una sola acción de cámara.

Visor:

Dispositivo de la cámara que permite observar la escena que se registrará en la película.

Visualización:

Proceso para establecer la parte visual de un programa. El resultado de esta actividad es el guión técnico.

BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA

POSMODERNISMO Y TARDOMODERNISMO

Análisis Corporativo y Crítico
Billy Rigoberto Jacobs Rodríguez
U.S.A.C.
Tesis.

EL MOVIMIENTO FUNCIONALISTA Y SU INFLUENCIA EN ARQUITECTURA NACIONAL.

Willing, Loarca, María Erika
U.S.A.C.

LA AUTONOMÍA DE LA FORMA

La evolución como creación
La arquitectura expresionista de Efraín Recinos
Arquitectura de Centro América: Guatemala
Ayala R. Carlos L.
CIFA, U.S.A.C.

AMERICAN CINEMATOGRAPHER MANUAL

Official Publication of the America
Society of Cinematographers,
Clark, Charles (ASC) & Streng, Walter (ASC).
Hollywood Cal. USA. 1,973

CONCEPTOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Introducción a la videología
Redactor Guido Carballo
U.S.A.C.
Prog. De Diseño Gráfico, 1,987
Folleto