

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

Folleto y Presentación Interactiva

de las Artes Puras y los Diseños de 1860 al siglo XXI

Proyecto de investigación comunicación,
realizado en la ciudad de Guatemala

Realizado por:
Héctor Enrique Guerra Chicoj 200121806

previo a obtener el título de:
Licenciatura en Diseño Gráfico
con énfasis Editorial Didáctico

Guatemala, Octubre 2012



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura con énfasis en Diseño Editorial

Folleto y Presentación Interactiva

De Las Artes Puras y los Diseños de 1860 al siglo XXI

Proyecto de investigación comunicación,
realizado en la ciudad de Guatemala

Guatemala, Octubre 2012



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura con énfasis en Diseño Editorial

Junta Directiva

Decano	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Secretario	Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Vocal I	Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal II	Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal III	Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal IV	Br. Jairon Daniel del Cid Rendón
Vocal V	Br. Carlos Raúl Prado Vides

Asesores de Proyecto

Decano	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Asesor Metodológico	Lic. Marco Antonio Morales
Asesora Gráfica	
Creativa (EPS)	Licda. Erika Grajeda
Asesor Especialista	Arq. Brenda María Penados
Secretario	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Guatemala, Octubre 2012

“La naturaleza hace que los hombres nos parezcamos unos a otros y nos juntemos. La educación hace que seamos diferentes y que nos alejemos.”

Confucio

●Agradecimientos

El esfuerzo, apoyo que necesito para alcanzar cada una de mis metas trazadas lo encuentro en Dios, amigo incondicional que en las buenas y en las malas me ayuda, dándome palabras de aliento, por medio de mis Padres Héctor Guerra y Juana Chicoj de Guerra, consejos sabios que siempre llevaré en la vida.

A lo largo de la vida me ha dado personas que me han ayudado, mis hermanas Rosemary y Sandra siempre agradeceré las muestras de aprecio y el apoyo que me brindan, y que al mismo tiempo me han dado regalos preciosos, mis sobrinos, Jennifer, Mishelle y Sebastián, que este logro sirva de ejemplo para ellos.

Todo triunfo no se logra solo, siempre uno encuentra en el camino, personas que brindan ayuda, como los amigos, que sin pedir nada a cambio me dieron la mano cuando más lo necesité. Con muchos de ellos sé que puedo contar y de otros... recibo su ayuda desde el cielo, gracias Ana Meliza, Vicky Higueros, Dulce Alvarado, Eduardo de León, Rocío, Oscar Meléndez y guárdame un lugar en el cielo... María José (+).

En mis noches de desvelo siempre me cubrió con su manto, alentándome a seguir y no desmayar, gracias Virgencita por estar en mi vida.

Gracias, porque este proyecto que termino satisfactoriamente, es por todo el apoyo recibido, palabra sencilla pero con gran significado.

● Presentación

Las artes puras han constituido un medio de expresión en donde el joven artista expuso sus ideas e inquietudes por medio de una línea del arte. Cada uno de los artistas como los seres humanos, que en su mayoría, de manera original o basados en una tendencia artística, se ha identificado por alguna en especial, de donde tomaron cualidades y formas de aplicación... y crearon su propio estilo.

El Diseño Arquitectónico ha sido una expresión que se plasma en dibujos, no siempre está fundamentada, nace como lluvia de ideas, se encuentra en cualquier parte del mundo, pero siempre ha sido objeto de admiración. Así, muchas tendencias artísticas que han venido durante años y que con el transcurrir de ellos se cree que se han perdido, al contrario vuelven a retomarse y surgen con más fuerza. Lamentablemente, en la actualidad no hemos sido educados para apreciar y admirar las distintas manifestaciones de arte que hay,

Francia, Italia, España y Alemania, países en que se desarrollaron magníficas tendencias como el Romanticismo, Art Nouveau, Art Deco, Impresionismo, son expresiones artísticas fuente de inspiración para arquitectos, pintores y escultores que con gran belleza expusieron sus mejores obras y que actualmente se pueden apreciar en museos y colecciones privadas.

Este proyecto conlleva un proceso en donde el estudiante y catedrático se verán beneficiados, mediante un material de apoyo que será utilizado durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de los temas que se desarrollan en la asignatura ANÁLISIS HISTÓRICO DEL ARTE Y DEL DISEÑO II.

La comunicación efectiva es fundamental en la calidad técnica del material que se utiliza, el beneficio del aprendizaje será para el estudiante, porque aprenderá a cómo diferenciar contenidos, investigar y comparar las artes y los diseños, ya que es un tema amplio y rico en información.

Se busca solucionar las necesidades de diseño, en donde se presentan propuestas fundamentales y elaboradas como un Folleto y Presentación Interactiva, que servirá de material de apoyo para impartir la asignatura, cuyo contenido temático refiere a las diferentes Artes y Diseños Arquitectónicos que se dieron durante el período de 1860 al siglo XXI.



Capítulo I

I.1. Introducción

I.2 Antecedentes

I.3 Problema

I.3.1 Definición del problema

I.4 Justificación

I.4.1 Magnitud

I.4.2 Trascendencia

I.4.3 Vulnerabilidad

I.4.4 Factibilidad

I.5 Objetivos

I.5.1 Objetivo General

I.5.2 Objetivos Específicos

•Capítulo I

1.1 Introducción

El presente trabajo documenta los pasos llevados a cabo para la elaboración de una propuesta gráfica fundamentada para un de material de apoyo a la asignatura de ANÁLISIS HISTÓRICO DEL ARTE Y DEL DISEÑO II, donde se define el problema, objetivos, conceptos que sirvieron de base teórica para la elaboración de diseños, comprobando su eficacia.

Los materiales creados (Folleto y Presentación Interactiva) sirven de apoyo para el catedrático y estudiante como referencia para impartir la asignatura y como material de estudio. El Folleto y Presentación Interactiva llevarán unidad, esto es fundamental para la comunicación visual, si son utilizados de una manera correcta, serán de mucho beneficio para ambos.

Una presentación desarrollada correctamente, contribuye a que el estudiante comprenda y observe, se identifique y sienta interés, logrando que el curso sea más interactivo y dinámico.

Se pretende solucionar las necesidades de comunicación visual, siendo un trabajo de investigación donde se dará énfasis a las ARTES PURAS Y LOS DISEÑOS DE 1860 AL SIGLO XXI, esto es de vital importancia para la asignatura, ya que es un apoyo para el catedrático y al mismo tiempo para el estudiante para ver de una manera diferente la trascendencia de las ARTES y los DISEÑOS, desde algo tan simple hasta algo muy bien logrado por las líneas, formas, colores y técnicas.

1.2 Antecedentes

Las diferentes metodologías de enseñanza que ha empleado el catedrático para lograr el interés del estudiante en su asignatura, lo llevó a crear, documentos de apoyo, tanto escritos como de interactividad, para capturar la atención del alumno.

Con anterioridad los catedráticos impartían sus clases por medio de explicaciones en pizarrones y fotocopias de libros, las cuales eran proporcionados por él. Esto creaba un desinterés hacia el curso, conforme los años se fueron implementando el retroproyector y las diapositivas. Esto crea aburrimiento y sueño en la observación de las imágenes, esto hizo que el catedrático buscara formas diferentes para capturar la atención del estudiante y fue recurriendo poco a poco a la tecnología, siendo una herramienta de mucha importancia, en donde por medio de Folletos y presentaciones interactivas llamaba la atención con diseños, aplicaciones que dan movimientos a fotografías y textos.

No fue fácil su aceptación inmediata, siendo esta una clase teórica, pero la necesidad de enseñar y preparar mejor a los estudiantes, logró apoyarse en la tecnología como recurso que da resultados satisfactorios e interés del estudiantado por las artes. Este nuevo proyecto que hoy se presenta es vital para el curso de ANÁLISIS HISTÓRICO DEL ARTE Y DEL DISEÑO II, ya que abarca del año 1860 al siglo XXI, un contenido amplio y rico en diseños y tendencias artísticas que son de mucha utilidad.

1.3 Problema

La creación de un Folleto y una Presentación Interactiva da lugar a que el grupo objetivo esté mejor informado con propuestas simples y atractivas en donde sobresalgan las imágenes y textos, no creando un ruido visual entre el lector y el material.

El conocimiento del tema significó ver el arte y los diseños como un libro que al comenzar a leer adentra a un mundo de magia y color, formas y personajes sorprendentes, los cuales llaman la atención para analizar ese territorio inexplorado por nuestras mentes y poder pensar que las Artes y los Diseños son manifestaciones que durante años han inspirando a grandes artistas que se convierten en comunicadores visuales.

El docente del curso, solicitó como piezas fundamentales de diseño una Presentación Interactiva y un Folleto con temas que son impartidos en la asignatura de ANÁLISIS HISTÓRICO DEL ARTE Y LOS DISEÑOS II en donde ayudará al estudiante a ver, comprender y analizar mejor la historia del arte y del diseño. Con esto se contribuye a despertar el interés por las Artes y los Diseños, ya que contienen fotografías e información de las diferentes artes desde el año 1860 al siglo XXI.

1.3.1 Definición del Problema

El problema es la falta de accesibilidad al contenido de arte y diseño, siendo este muy amplio, ya que no siempre se encuentra reunido en una sola fuente y se pierde la secuencia de las diferentes tendencias artísticas que existen, además del costo elevado de los libros.

1.4 Justificación

1.4.1 Magnitud

Los mayores beneficiarios son el catedrático y los estudiantes de la asignatura ANÁLISIS HISTÓRICO DEL ARTE Y DEL DISEÑO II, ya que va dirigido específicamente para ellos. El promedio de estudiantes oscila entre 30 o 50 por cada sección, en donde es necesario un material de apoyo como un Folleto y una Presentación Interactiva que servirá, tanto para impartir el curso como de apoyo para estudio al estudiante.

1.4.2 Trascendencia

La importancia de este período de la historia del arte para el profesional del diseño gráfico, nos hace ver que el estudiante se expresa de diversas formas, una de ellas es a través de la tecnología, herramienta fundamental en estos días para obtener imágenes que durante años solo pudieron ser apreciadas directamente y que ahora se pueden observar a través de una imagen en la cual son captados los detalles que las hacen únicas. Los diferentes acontecimientos hacen que surjan nuevas creaciones, es por eso que se enfoca a los estudiantes y al catedrático de la asignatura de ANÁLISIS HISTÓRICO DEL ARTE Y DEL DISEÑO II

1.4.3 Vulnerabilidad

Uno de los factores que hace vulnerable el proyecto y hay que tomar en cuenta al desarrollar la propuesta, es que gran parte de los estudiantes de Diseño Gráfico es reacio en los cursos teóricos, los que afectaría la aceptación del mismo.

1.4.4 Factibilidad

El Folleto y la presentación son factibles, sirven de soporte para recordar lo visto en clase y estudio del mismo. Esto quiere decir que puede ser reproducido por el estudiante a un bajo costo, ya que será a blanco y negro para su mejor apreciación, a su vez el CD puede ser reproducido con mayor facilidad.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Realizar propuestas de Diseño Editorial para la creación de material de apoyo, para la asignatura de Análisis Histórico del arte y del Diseño II, de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, a través de una remembranza visual de la arquitectura, el diseño gráfico, la escultura, la música y la pintura, de 1860 al XXI.

1.5.2 Objetivos Especificos

1°. Elaborar un Folleto impreso, a utilizarse como apoyo al estudiante, para recordar aspectos importantes vistos en clase, con el objetivo de que los estudiantes aprendan o apliquen en sus trabajos de diseño.

2°. Diseñar una Presentación Interactiva para mostrar, la diferencia que existe entre cada una de las tendencias artísticas, la cual servirá de material de apoyo para el estudiante y maestro.



Capítulo II

2.1. Perfil del Cliente

2.1.1 Universidad de San Carlos
de Guatemala

2.1.2 Facultad de Arquitectura

2.1.3 Escuela de Diseño Gráfico

2.2 Grupo Objetivo

2.2.1 Perfil Demográfico
y Psicográfico

●Capítulo II

2.1 Perfil del Cliente

2.1.1 Universidad de San Carlos

En el Portal de la Universidad de San Carlos de Guatemala pudimos acceder a la siguiente información (USAC (2011), [en línea]. Consultado el 05 de junio del 2011, Disponible en <http://www.usac.edu.gt/index.php>

La Universidad de San Carlos de Guatemala fundada el 31 de enero de 1676, impartiendo las carreras de Derecho Civil y Derecho Canónico, Medicina, Filosofía y Teología, así como Docencia de Lenguas Indígenas.

Luego de más de 300 años, la Universidad cuenta con 42 carreras a nivel técnico, 36 profesorado, 99 carreras a nivel licenciatura, 24 especializaciones, 35 maestrías y 6 doctorados. Actualmente, atiende a 146,299 estudiantes, en 18 Centros Universitarios, 10 Facultades, 8 Escuelas Y 2 Institutos; cuenta con un Centro Universitario en cada departamento del país, a excepción de los departamentos de Zacapa, Sacatepequez y Retalhuleu.

La Universidad de San Carlos en los últimos años ha apoyado los esfuerzos de las diferentes unidades académicas para lograr la acreditación de los planes de estudio, están actualmente acreditadas internacionalmente 12 carreras, y varias más en proceso de acreditación.

Orientados hacia una política de puertas abiertas, la Universidad ofrece diferentes programas, tanto para estudiantes universitarios como para el público en general, a través del Programa de Cursos Libres Universitarios, cursos de la Dirección General de Extensión, así como el Programa de Educación Continua, para profesionales graduados.

Para facilitar este crecimiento la Universidad ha tecnificado muchos de sus procesos, ofreciendo acceso a Internet inalámbrico gratuito en todo el campus central, así como en el Centro Universitario Metropolitano; los procesos de pago de matrícula y otros también se han vuelto procesos en línea, facilitando el acceso a los mismos a cualquier hora y desde cualquier lugar. Asimismo, ya existen varias unidades integradas al proceso de e-learning, así como también la habilitación de 22 Aulas Virtuales, tanto en el campus central como en los centros regionales.

Misión:

En su carácter de única universidad estatal le corresponde con exclusividad dirigir, organizar y desarrollar la educación superior del estado y la educación estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones. Promoverá por todos los medios a su alcance la investigación en todas las esferas del saber humano y cooperará al estudio y solución de los problemas nacionales.

Visión:

La Universidad de San Carlos de Guatemala es la institución de educación superior estatal, autónoma, con una cultura democrática, con enfoque multi e intercultural, vinculada y comprometida con el desarrollo científico, social y humanista, con una gestión actualizada, dinámica y efectiva y con recursos óptimamente utilizados para alcanzar sus fines y objetivos, formadora de profesionales con principios éticos y excelencia académica.

2.1.2 Facultad de Arquitectura

La Facultad de Arquitectura se fundó el 7 de junio de 1958 para 1971 la facultad cuenta con su propio edificio T2, ubicado en el campus central de la Universidad de San Carlos de Guatemala, siendo su decano actualmente: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo.

Misión

La facultad de Arquitectura es la unidad académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala responsable de ordenar, producir y difundir conocimiento, formando profesionales creativos en el campo de la arquitectura y el diseño visual. Sus estudiantes son formados con principios éticos, comprometidos y competentes, con especialidades que les permiten proponer soluciones a los problemas de la sociedad actual en el ámbito nacional y regional.

Visión

Somos una institución líder en la formación de profesionales creativos en los campos de la arquitectura y el Diseño Visual, así como a través de los programas de especialidades acordes a las demandas de la sociedad guatemalteca. Contamos con programas académicos acreditados, regional e internacionalmente por su actualización, calidad y excelencia, respaldados con personal docente y administrativo de calidad. La facultad de Arquitectura está en capacidad de proponer soluciones a los problemas nacionales dentro de su ámbito y brindar respuestas a los requerimientos del mercado laboral.

Objetivos:

La Facultad de Arquitectura, es la unidad académica a la que corresponde: la formación integral de profesionales de la Arquitectura y el Diseño Gráfico, de acuerdo con las necesidades y condiciones del país, la promoción de la investigación científica de problemas relacionados con la práctica de la arquitectura y prestar servicio a las comunidades rurales en sus necesidades relacionadas con dicha práctica.

2.1.3 Escuela de Diseño Gráfico

En el año de 1985 en función de lo establecido en el reglamento del congreso de evolución de la facultad de Arquitectura CONEVAL-84, se nombró una comisión para que realice un estudio, a través del cual se asientan las bases para la creación y el desarrollo de la carrera de Diseño Gráfico.

La propuesta luego de ser revisada por la junta directiva de la facultad de Arquitectura y por el Instituto de Investigación de Mejoramiento Educativo (IIME), fue aprobada en el mes de noviembre de 1986 por el Consejo Superior Universitario. Ubicado en los edificios T1 y T2 de la facultad de Arquitectura. Actualmente el director de la Escuela de Diseño Gráfico es el Licenciado Francisco Chang.

Luego en el año 2004 fue creada la Licenciatura en Diseño Gráfico, haciendo énfasis en tres especialidades, Creativo Publicitario, Informático Visual, Editorial Didáctico.

2.2 Grupo Objetivo

Actualmente la observación del comportamiento del usuario es fundamental en el diseño y lanzamiento de nuevos productos de diseño. A medida que se conocen más a fondo las características y hábitos del público objetivo, se darán respuestas más adecuadas a sus necesidades y demandas.

El grupo objetivo principalmente está formado por estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala de la Facultad de Arquitectura, que estudian la carrera de Diseño Gráfico, de la asignatura de Análisis Histórico del Arte y del Diseño II.

Y nuestro grupo objetivo indirecto son los estudiantes que cursan Historia o que les interese dicho tema.

2.2.1 Perfil Demográfico y Psicográfico

En el portal del INE nos dice, Instituto Nacional de Estadística (2003 al 2011) Guatemala: Estimaciones de la Población total por municipio. Extraído el 15 de junio del 2011 desde <http://www.ine.gob.gt/np/>

Los Estudiantes oscilan entre 18 y 25 años de edad como promedio, la población estudiantil está compuesta por un 40% género masculino y 60% género femenino su nivel socioeconómico es de medio bajo y medio.

El nivel de educación corresponde a nivel diversificado y nivel universitario, usualmente residen en zona de la siguiente manera: zona 1-8 zona 11-13 zona 17-21, municipios de la ciudad de Guatemala como lo son Mixco, San José Villa Nueva, Santa Catarina Pinula, San José Pinula, Chinautla, San Pedro Ayampuc, Villa Canales, Amatitlán, San Pedro Sacatepéquez, San Juan Sacatepéquez, Fraijanes. También algunos departamentos cercano como por ejemplo: Sacatepéquez, Chimaltenango, Escuintla. En su ocupación se menciona que algunos estudiantes no trabajan, pero en su gran mayoría trabaja y estudia.

En cuanto a ingreso, se analizan aspectos de gasto en material que utiliza en dicho ciclo y se encuentran en un promedio de Q.1, 500.00 a Q. 3,000.00 mensuales. Entre los estudiantes un 85 % de las personas es ladino y el 15% restante de las personas pertenecen a la raza maya.

Conducta sociocultural, se inclinan por el diseño, lo novedoso, el arte, la pintura, técnicas digitales y en general a las actividades que los lleven a las artes gráficas, expresiones corporales, tanto para instruirse como de superación.

Sus hábitos de consumo y entretenimiento se menciona de lo básico a lo innecesario, pintan, diseñan, hacen deporte, visitan centros comerciales, asisten a eventos de carácter cultural y social, les gusta vestir a la moda e ir a la vanguardia de la tecnología.

Entre sus formas de expresión se puede apreciar: el arte, la pintura, los conceptos de digitalización, grafiti, ven el mundo desde otro punto de vista. Se puede mencionar que son extrovertidos en su formas de vestir.



Capítulo III

3.1. Conceptos Fundamentales

3.1.1 Música

3.1.2 Cine

3.1.3 Danza

3.1.4 Teatro

3.1.5 Londres y París Capitales del Diseño
Gráfico, comercial del siglo XIX

3.1.6 La Industrialización de las Artes
Gráficas siglo XX

3.2 Conceptos de Diseño

3.2.1 Layout

3.2.2 ¿Qué es un Folleto?

3.3.3 Diagramación

3.3.4 Presentación Interactiva

3.3.5 Medios Audiovisuales

3.3.6 Definición de los Medios Audiovisuales

3.3 Ejercicios Conceptuales

3.3.1 Propuesta No.1/Lluvia de Ideas

3.3.2 Propuesta No.2/Linea de Tiempo

3.3.3 Propuesta No.3/Mapa Conceptual

3.4 Concepto Creativo

3.5 Proceso de Desarrollo de Bocetos y Decisiones de Diseño

3.5.1 Prebocetos

3.5.2 Bocetos

3.6 Codigos de Diseño

3.6.1 Códgios Lingüísticos

3.6.2 Códgios Icónicos

3.6.3 Códgios Tipográficos

3.6.4 Códgios Cromaticos

3.6.5 Formatos

3.6.6 Piezas de Diseño

3.6.6.1 Folleto

3.6.6.2 CD Presentación Interactiva

●Capítulo III

3.1 Conceptos Fundamentales

3.1.1 Música

Música procede del latín Música, derivada a la vez del griego Mousike.

Toda persona es influenciada por alguna corriente sonora que sea agradable al oído, durante años las diferentes formas de entretener, eran a través de la música, con instrumentos de viento agregando también de cuerda elaborados de piel y madera, interpretaban armoniosas melodías. Al transcurrir los años tuvo diferentes cambios de instrumentos interpretando nuevos sonidos.

La dificultad para definir la música ha sido siempre proverbial. Ya Aristóteles llegó a la conclusión de que, aunque la noción de Música era comprendida por todo el mundo, resultaba extremadamente difícil llevar a cabo una definición. No obstante, podemos definir la música como el arte que se ocupa del material sonoro y de su distribución en el tiempo. La unidad mínima de la organización musical es la nota, un sonido con un tono y una duración específicos, de cuya combinación surgen melodías y acordes. La organización de la música implica por lo general la presentación de un material básico que podrá luego repetirse con precisión o con cambios (variaciones), alternarse con otros materiales o seguir actuando continuamente para presentar nuevo material.

Tenemos, por lo tanto, dos componentes básicos dentro de la música: el sonoro y el temporal que se presentan unidos de forma inseparable, tanto en la creación como en la ejecución y en la audición. Junto con ellos, es preciso tener también en cuenta el componente intelectual, es decir, cómo influye la música sobre el estado de ánimo de los oyentes. Héctor A. García, fundación Educativa, Extraído el 10 de agosto del 2011 desde http://www.salonhogar.net/Enciclopedia/NE_Musica2.htm

3.1.2 Cine

Durante el transcurrir de los años esto se ha ido cambiando, la tecnología avanza a pasos enormes y el cine lo hace también, no se trata de una simple cinta magnética, animaciones elaboradas a mano, o serie de fotografías secuenciales. Toda animación o efecto que antes era difícil de crear ahora con el simple hecho de utilizar una herramienta en un programa específico se crean infinidad de efectos y secuencias que hubieran tomado semanas en crearlo y ahora solo toma minutos.

La cinematografía consiste en una serie de imágenes que llevan una secuencia al colocarlas todas juntas de una manera rápida, crea movimiento, ya que en ellas solo se puede observar una imagen o situación estática al no tener movimiento alguno.

La cinematografía es a la vez una cuestión artística en tanto y en cuanto hace referencia a la visión o al estilo que un director puede darle a la película que está creando. Así, una película es retratada de determinada manera, con planos particulares, movimientos e interpretaciones de los actores especiales que dan un conjunto de elementos específicos a esa obra y no a otras. La cinematografía es particular de cada director y muchos tienen estilos o temáticas reconocibles mientras otros cambian de forma y modelo de película en película. La cinematografía podría ser descrita como el espíritu o el alma que se le intenta dar a una película para representar determinada historia. Cecilia. (n.d) Extraída el 26 de agosto del 2011 desde <http://www.definicionabc.com/general/cinematografia.php>

3.1.3 Danza

Forma de expresar sentimientos, algunos la utilizan para comunicarse, cada movimiento expresa el sentir de la persona que lo realiza, siendo una melodía alegre o triste así son los movimientos, es una de las más representativas por cada cultura por eso en ella expresan el dolor, alegría manifiesta el sentir de cada uno de los pueblos.

La danza es la acción o manera de bailar. Se trata de la ejecución de movimientos al ritmo de la música que permite expresar sentimientos y emociones. Se estima que la danza fue una de las primeras manifestaciones artísticas de la historia de la humanidad.

La danza implica la interacción de diversos elementos. El movimiento del cuerpo requiere de un adecuado manejo del espacio y de nociones rítmicas. La intención del bailarín es que sus movimientos acompañen a la música. Por ejemplo: la música de ritmo lento y tranquilo requiere de pasos de danza pausados y poco estridentes. La expresión corporal también se apoya en la vestimenta utilizada durante la danza.

Otros factores que exceden a la danza en sí, como la mímica y el canto, también forman parte del baile. Definición de danza (n.d.) extraído el 30 de agosto del 2011 desde, (<http://definicion.de/danza/>)

3.1.4 Teatro

Del griego theatrón, (lugar para contemplar) que al mismo tiempo servía para entretenimiento, realizando actuaciones de escenas históricas frente a una audiencia, con una gran combinación de sonidos, movimientos, gestos, música y diálogos.

Por otra parte, el teatro es también el género literario que comprende las obras concebidas en un escenario y el edificio donde se representan las piezas teatrales.

Los orígenes históricos del teatro aparecen con la evolución de los rituales relacionados con la caza y con la recolección agrícola, que desembocaron

enceremonias dramáticas a través de las cuales se rendía culto a los dioses y se manifestaban los principios espirituales de la comunidad.

En el Antiguo Egipto (a mediados del segundo milenio antes de Cristo), por ejemplo, solían representarse dramas con la muerte y la resurrección en Osiris. Por esa época comenzaron a utilizarse las máscaras y las dramatizaciones con ellas.

3.1.5 LONDRES Y PARÍS, CAPITALES DEL DISEÑO GRÁFICO COMERCIAL DEL SIGLO XIX

En 1814 se inaugura oficialmente la era de la mecanización de la industria de la impresión al incorporar máquina semiautomática proyectada por el alemán Friedrich Koenig, posteriormente surge la linotipia.

El uso de este nuevo proceso condujo a un cambio conceptual notable, ya que la sustitución de las arcaicas prensas permitió la ampliación de los formatos de papel a imprimir, en donde papel y las letras pudieron superar los límites de los anteriores pequeños y estrechos formatos.

En este siglo se crean las tipologías Finas, Negras y Súper negras (según el grueso del palo), y las Estrechas o finamente delgadas, Anchas (según el ojo de la letra), así se distinguen tres familias genuinas: las Egipcias, las Antiguas, grotescas o góticas y la escritura Inglesa.

3.1.6 LA INDUSTRIALIZACIÓN DE LAS ARTES GRÁFICAS. SIGLO XX

El desarrollo de la nueva tecnología de composición y prensa en las últimas décadas del siglo XIX, luego de muchos años de impresión manual, produjo muchos cambios importantes en los esquemas de trabajo dentro de las artes gráficas debido a la Automatización y a la Especialización. Aparecieron especialistas en cada Fase del proceso, reduciendo las funciones de los tipógrafos, así comenzaron a surgir diseñadores de tipos, fundidores, compositores, fabricantes de papel, encuadernadores, editores, impresores, etc.

La tecnología pasó de lo manual a lo mecánico y a lo automático, y de un mercado limitado a uno masivo. Creció la demanda del material impreso y el desarrollo de la publicidad fomentó el crecimiento de las ventas de diarios y revistas, recuperando a su vez el uso del Cartel Publicitario.

3.2 Conceptos de Diseño

3.2.1 Layout

Cuando nos referimos a la forma que está estructurada ya sea una revista un libro, Folleto o documento escrito nos estamos refiriendo a la composición colocación de imágenes y textos para crear una armonía entre cada una de las páginas o secciones que la integran. En un lenguaje técnico utilizado entre los diseñadores gráficos podemos escuchar decir el layout “Layout o maqueta hace referencia a la disposición de los elementos de texto e imagen en un diseño. La relación de estos elementos, tanto entre ellos como con el esquema general del diseño, repercutirá en el modo en que los lectores verán y recibirán el contenido, así como en su reacción emocional. La maquetación puede potenciar o perjudicar la recepción de la información que se presenta en una obra. Asimismo, las maquetas creativas pueden añadir valor y belleza a una obra, mientras que una maqueta modesta puede ayudar a resaltar el contenido”(Ambrose, Gavin / Harris, Paul/ Layout 2005 Parramón, Pág. 6) indicando que es necesario siempre un estudio para llevar a cabo un trabajo exitoso y preciarlo por la disposición del espacio de la tipografía y fotografía.

3.2.2 ¿Qué es un folleto?

En algunas partes el Folleto es conocido como ” la carta de presentación de toda empresa seria y por ello es fundamental que cuente con un diseño y una impresión de máximo nivel: Diseño Web por Log Technology extraído el 24 de junio del 2011 desde (<http://www.thebrochure.org/tipos-de-Folletos.aspx>).

Día a día nos encontramos con la expansión de las tecnologías y telecomunicaciones virtuales y por eso muchos creen que hay que orientarse solo hacia ellas y se han dado a la tarea de descubrir diferentes formas para colocarlas como un medio de consulta en donde estarán a la disposición de todos, tanto en forma impresa como digital.

Muchas personas creen que un libro o documento impreso inspira confianza credibilidad a lo escrito, ya que son piezas gráficas de gran utilidad para el estudio y conocimiento de instituciones, es importante contar con uno de ellos, porque se da a conocer las instituciones o investigaciones de mucha importancia, para enriquecer el conocimiento de todo ser humano.

3.2.3 Diagramación

Forma de colocar el texto para una mejor lectura creando un interés al lector, es importante una buena diagramación ya que en ella se colocarán datos relevantes, tanto de estudios realizados como de información de consulta para una gran variedad de personas. También podemos decir que diagramación es “la distribución de los elementos ya sean imágenes o textos, todo esto se realiza para una mejor lectura o para que una imagen cause impacto al verla, depende de la diagramación o posición en que coloquemos los elementos en algún material gráfico así será percibido por los alumnos y alumnas, de esa forma captará el mensaje, también se podía decir que de eso depende si el material resulta aburrido o entretenido.” (Aguirre, 199, Pág. 17).

3.2.4 Presentación Interactiva

Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto e informarnos sobre él.

La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio, y la investigación científica. En la educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado (popularmente llamados CBT) y los libros de consulta como enciclopedia y almanaques. Multimedia. Extraído el 20 de junio del 2011 desde http://www.masterstation.net/site/?page_id=13#

3.2.5 Medios Audiovisuales

Son todos aquellos que utilizamos para dar animación no solo en la pantalla de un computador, también en la pantalla de un cine o en algún otro medio de tecnología que sirva para comunicar, ya que últimamente podemos ver que el mundo se rodea de medios electrónicos que están a la disposición de todos para comunicarse, recrearse, cocinar, iluminar, informar, también para realizar trabajos con mayor rapidez.

3.2.6 Definición de los Medios Audiovisuales

Existen muchas definiciones de este término y otras tantas hipótesis al respecto, que según las diversas opiniones abarca: a) las imágenes en movimiento, tanto cinematográficas como electrónicas; b) los diaporamas; c) las imágenes en movimiento y/o sonidos grabados en distintos formatos; d) los programas de radio y televisión; e) las fotografías fijas y los gráficos; f) los juegos de vídeo; g) los CD ROM multimedia; h) todo lo que se proyecte en una pantalla; i) todos estos elementos juntos. UNESCO (n.d.) Extraído el 07 de agosto del 2011 desde <http://www.unesco.org/webworld/publications/philos/philos3.htm>

3.3 Ejercicio Conceptuales

3.3.1 Propuesta No.1 Lluvia de ideas

Arte

Belleza, simple, color, forma, claroscuro, transparencia, oscuridad, luminosidad, techo, lamina, arquitectura, líneas, música, danza, cine, teatro, adobe, broche, ropa, plumas, brillo, pincel, caballete, dimensión, tracería, aguja, antiguo, moderno, técnica, combinación, textura, asfalto, dientes, escultura, barro, mármol, marfil, cincel, martillo, adoquín, rustico, fino, tamaño, bordado, tallado, tiempo, barro,, porta papel, dedo, tiempo.

Diseño

Color, forma, equilibrio, contraste, imagen, cartel, invitación, paso, rótulos, prensa, litografía, etiquetas, madera, dinámico, composición, estructura, jerarquía, cuaderno, lápiz, teclado, mouse, chip, alambre, llaves, cofre, sonido, tijera, pintura, perfume, vaso, taza, ropa, vestido, pantalón, control, gomitas, angelitos, reciclado, monedas, billetes, cámara, pincel, pastillas, colchón, sabana, globo, estrella, botella, cojín, calendario, cronograma, folder, cincho, metro, cinta, muñeco, botones, interactividad, modernismo, simples, trazo, dinamismo, posición, funcionalidad, formato, escalas, futurista.

De lo sutil a lo grotesco
De lo simple a lo complicado
Tiempo de cambios
Paso de lo rustico a lo fino
Paso por el tiempo
Un tiempo de cambios
Un paso por el tiempo
Dinámico con dimensión
De lo feo a lo bonito
De poco a mucho
Pasó a paso

Concepto elegido

“Un paso por el tiempo”

Realizar una línea simple extrayendo pequeños detalles que serán aplicados con dinamismo en diferentes dimensiones del formato para no obstruir el contenido del proyecto.

3.3.2 Propuesta No.2

Linea de Tiempo

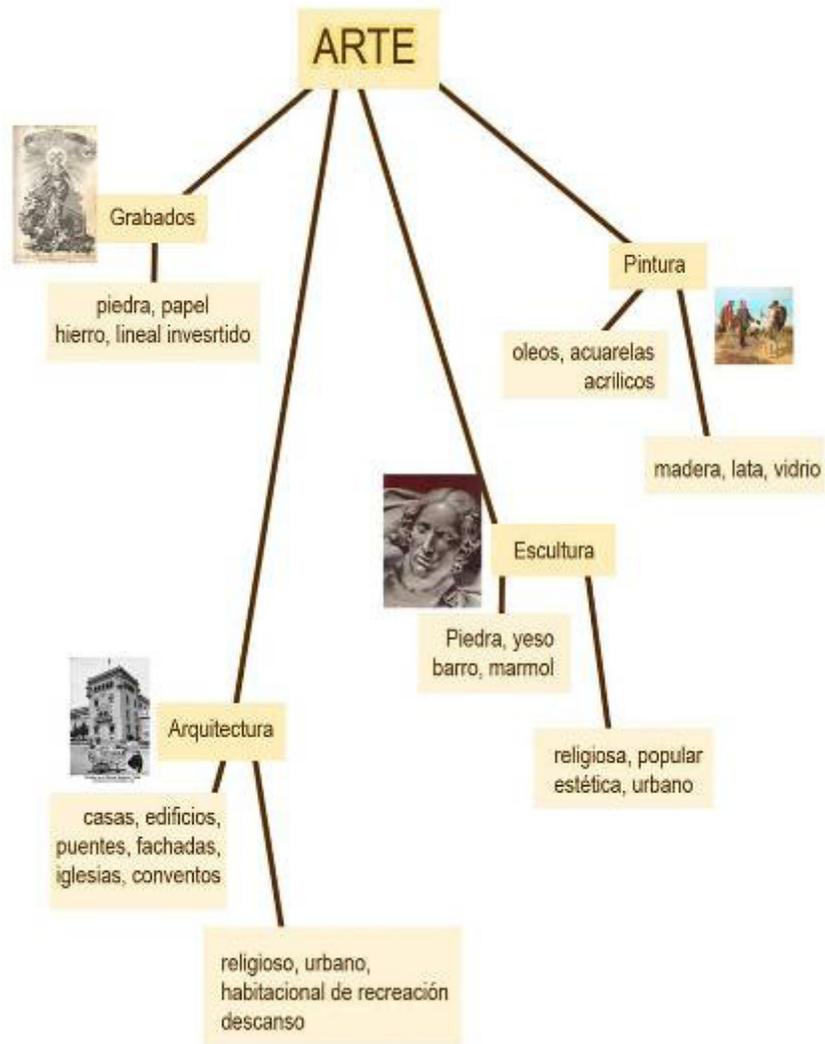


Concepto Elegido

Mediante una línea de tiempo se puede observar que el arte durante los años cambia y evoluciona, es versatil, llamativo, es punto de contradicción para muchos. Al llegar a un concepto creativo “un paso por el tiempo”, la línea de tiempo nos muestra claramente cómo que se puede realizar un diseño rico en formas, color, texturas, utilizándolo como punto de atracción.

Al utilizar este esquema nos damos cuenta que el diseño ha marcado facetas, como una huella que se deja al caminar sobre un terreno húmedo, para apreciar el detalle que marca y diferencia de los demas.

3.3.3 Propuesta No.3 Mapa Conceptual



Concepto Elegido

El mapa mental nos da a conocer detalles, que en algún momento nos ayudan a crear y fundamentar nuestra pieza de diseño.

“Un arte hecho Diseño”

Término que llamará la atención del grupo objetivo, en donde demostraremos que un diseño también está considerado un arte, pero un arte que lleva un fundamento, estudio, para una mejor comprensión, en él se extraerá algo simple y sencillo que destaque por sus cualidades que haga resaltar el contenido del Folleto y la presentación, ya que será rico en fotografías, por tal razón no puede ser un diseño cargado para no perder la atención del contenido.

3.4 Concepto Creativo

Concepto final

El concepto creativo para el Folleto y presentación interactiva: “Un paso por el tiempo”, tomando en cuenta que será un material de consulta el cual servirá de apoyo al estudiante como al docente para estudio del arte.

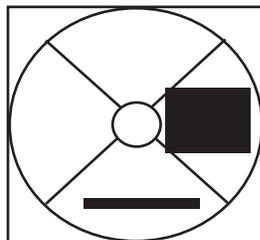
3.5 Proceso de Desarrollo de Bocetos y decisiones de diseño

3.5.1 Pre-bocetos

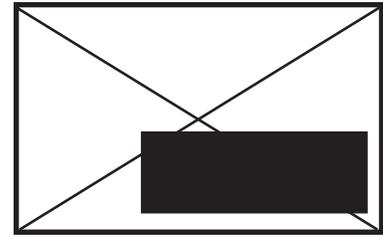
Se inició con lluvia de ideas y realización de pequeños cuadros para definir posición del formato, y la posible ubicación de imágenes y textos. La primera Fase de ideas es posición horizontal formato 11”x 8.5” en el cual nos da la opción de colocación de más texto.

Fase 1

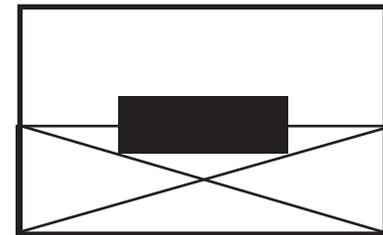
Propuesta No. 1



Portada de CD



Portada



portadas internas



páginas internas

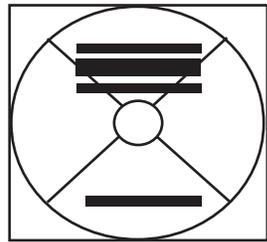
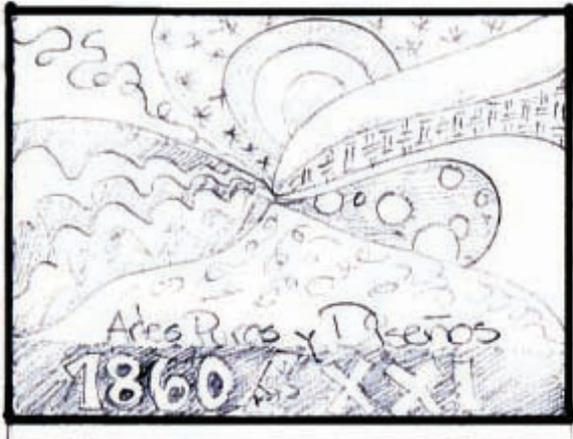
Fundamentación propuesta No.1

Al realizar este diseño, se pensó en los planos seriados: uno sobre otro creando una superficie de plataformas, en donde cada una de ellas llevará un color en degradé, para dar realce y volumen al formar una imagen. Al mismo tiempo, se realizaron trazos más fuertes de líneas, dando la sensación de movimiento o rotación, con esto queremos decir que el diseño es dinámico y no es estático.

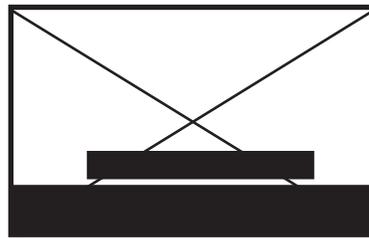
En cuanto a la tipografía, se realiza un juego de letras en distintos tamaños para crear el mismo efecto de los planos como por ejemplo Arial e ITC avant Garden Gothic.

El arte no se basa en una sola tendencia, es influencia de varias, pop art, ilustraciones surrealistas, art deco.

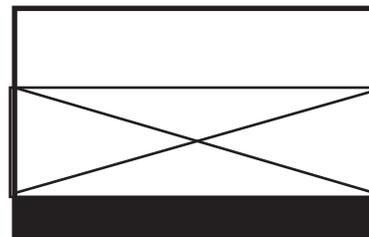
Propuesta No. 2



Portada de CD



Portada



portadas internas



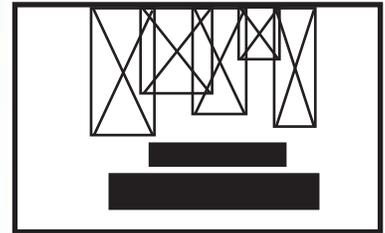
páginas internas

Fundamentación Propuesta No. 2

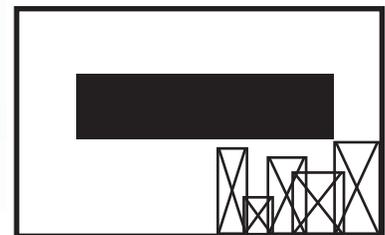
El diseño es más dinámico (radial), dando la sensación que es un paso que se da al diseñar, al mismo tiempo mostramos diferentes texturas que representarán a cada una de las tendencias, ya que nuestro concepto creativo, es un paso en el tiempo, cada una de las diferentes texturas representa cada paso que dio el arte para llegar a nuestros días.

NO se quiere mostrar un diseño tradicional, que es lo característico del arte como aburrido, al contrario si quiere dar a conocer que es un mundo lleno de conocimiento, que enriquece nuestra mente, en donde se puede diseñar con mayor eficiencia y buscar un propio estilo.

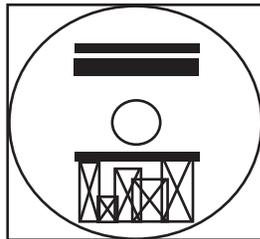
Propuesta No. 3



Portada



portadas internas



Portada de CD



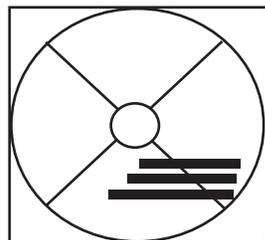
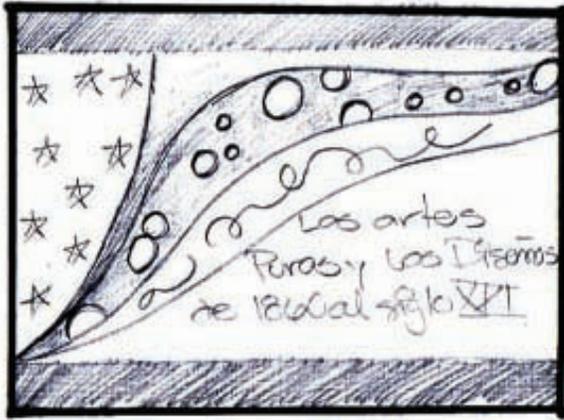
páginas internas

Fundamentación Propuesta No. 3

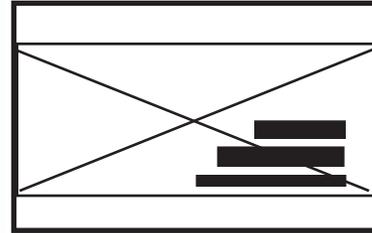
La repetición de módulos en diferentes tamaños da la sensación de los cambios que tuvo el arte durante muchos años, esto nos muestra supermódulos, que nos dice que fue un gran acontecimiento durante cada época y módulo que en esta época fue corta pero no menos importante, ya que también se crearon grandes obras que actualmente están para poder apreciar.

Por tal razón, colocamos módulos grandes, estos nos dirán que es una época grande y se colocará su nombre para identificarla; los módulos pequeños también serán identificados por nombre, al fondo se aplicará un degradé en color, esto representa la transición que hubo entre cada época o año.

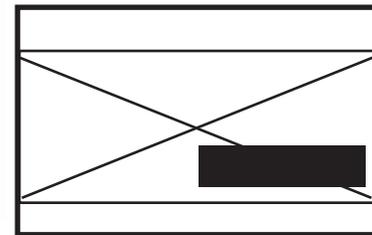
Propuesta No. 4



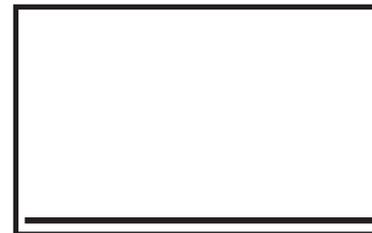
Portada de CD



Portada



portadas internas



páginas internas

Fundamentación Propuesta No. 4

A veces vemos imágenes, tipografía en un diseño pero nunca nos percatamos de la colocación. En este diseño decidimos crear un equilibrio de ambos lados: se colocan líneas que representan cada época, en donde tendrán diseño acorde a una época o tendencia; para que no se vea el peso solo del lado izquierdo se colocará el título del proyecto en el lado derecho esquina inferior, ya que en el lado izquierdo el diseño comienza de la esquina inferior izquierda, para ir en crecimiento a la esquina superior izquierda, esto nos dará un equilibrio en el formato, y al mismo tiempo para crear algo de peso se colocará una cinta en la parte superior como inferior del formato para indicar que no sobrepasó los límites, al contrario tuvo un principio y un final en su estilo.

Índice

páginas internas

En las páginas internas como en el índice, se colocará el mismo diseño, con menos detalles.

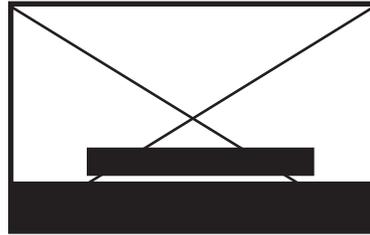
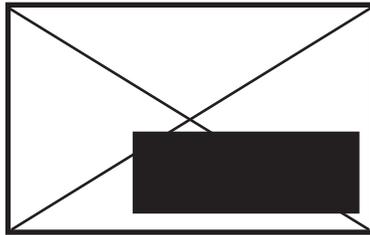
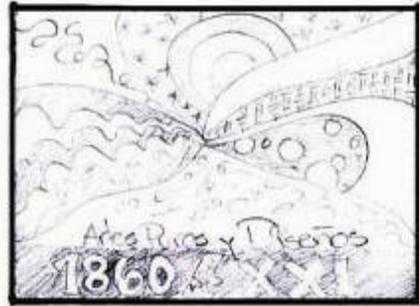
Herramienta de recolección de datos

Mediante una crítica y observación, se analizan cada una de las propuestas, en donde se pueda ver detalles y características que sean apropiadas según al concepto creativo, realizando anotaciones para hacer comparaciones y llevar a un mejor resultado, En la segunda Fase se pretende detallar cada uno de los elementos que lo conformarán.

Autoevaluar

Al observar cada una de las propuestas, se decidió por dos de ellas, la propuesta No.1 en ella se encuentra trazos lineales en las cuales denotan movimiento, libertad, armonía y degradados; dado que el arte no solo es pintura, también lo es música, danza, teatro, cine etc. Y esta propuesta representa variedad y expresión. La Propuesta No.2 nos muestra formas, diseños y texturas de las cuales también representan la diversidad de técnicas. La propuesta No. 3 y No.4 poseen dinamismo, también en ellas se puede observar que el degradé se muestra como el paso del tiempo o la transición que hubo entre cada año.

Selección de propuesta



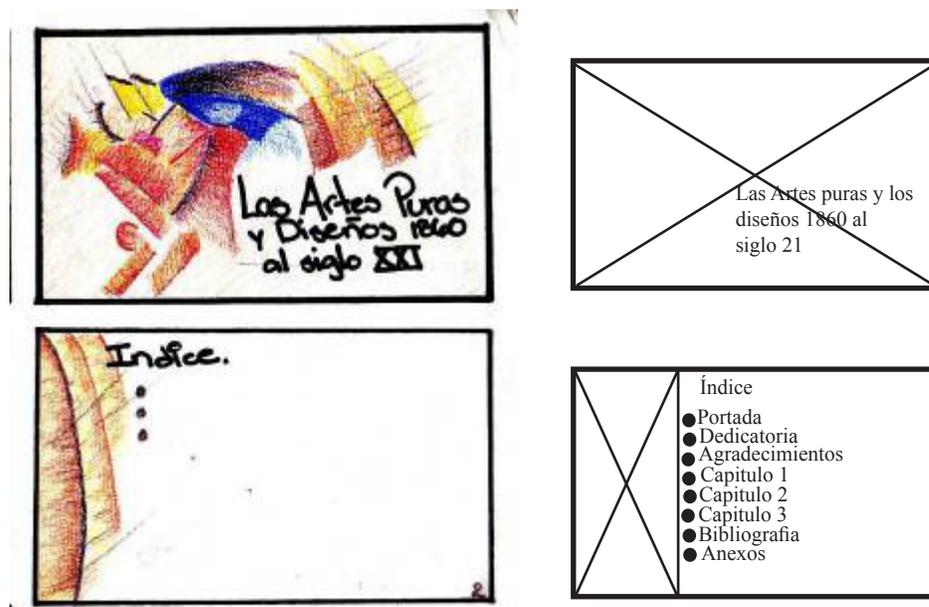
Fundamentación

Se cree conveniente que estos dos bocetos al fusionarse o individualmente dará un buen resultado y se podrá realizar una técnica muy buena para su presentación, tomando en cuenta elementos de uno y de otro, al fusionarse podremos notar que habrá un equilibrio y jugaremos con los planos para presentar una propuesta llamativa; la tipografía será futura, para que con los distintos tamaños nos muestre también diferentes planos.

3.5.2 Bocetos

Fase 2

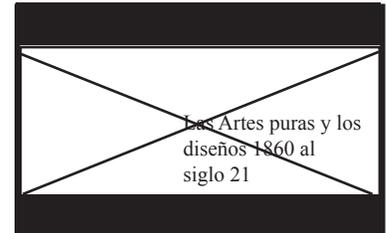
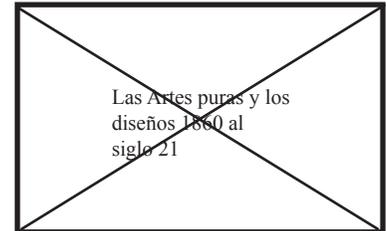
La diagramación cuenta con ilustraciones en forma dinámica, ya que el arte es versátil, el cual se expresa de distintas formas, transmitiendo sentimientos. Las distintas texturas darán más realce y distinción a los detalles para su mejor apreciación. Colocando en todo el formato horizontal la ilustración para mejor observación de detalles.



Pieza 1

Esta portada es sencilla, se utilizará ilustración con efectos difuminados para crear la sensación de tiempo en donde el texto con tipografía legible y en color café realzará sobre las distintas tonalidades. Se utilizarán pequeños detalles para la realización de las páginas internas.

La diagramación romperá el esquema de un texto corrido con imagen, se diagramará a dos columnas utilizando fotografías en las cuales se les colocará pie de fotografía con explicación sencilla de la misma.



Pieza 2

Aquí la composición nos da la apariencia que el formato de la hoja es más pequeño y los colores más llamativos, con dinamismo y equilibrio para dar sensación que el tiempo continúa como un reloj en donde el momento pasó y quedó plasmado ahí para su apreciación y deleite de la vista del espectador. Con un juego de tipos de letras para dar una mejor composición y equilibrio de la pieza, se utilizarán altas y bajas donde se abarcará gran parte del formato.

El uso de cintillos y una ilustración indicando el tema y la asignatura en donde será utilizado el Folleto, este mismo diseño se utilizará en la contra portada y se colocarán los créditos respectivos.

Indice

Capitulo 1

Capitulo 2

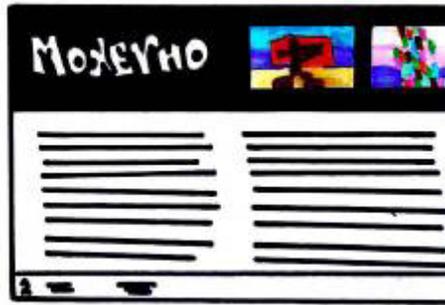
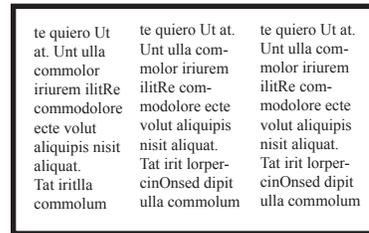
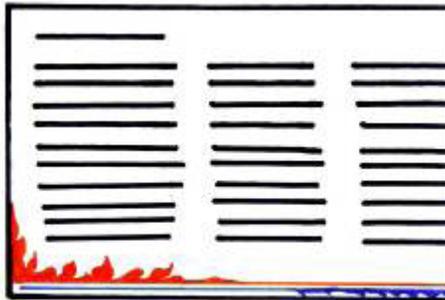
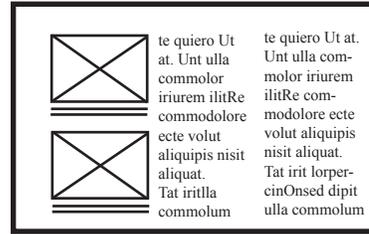
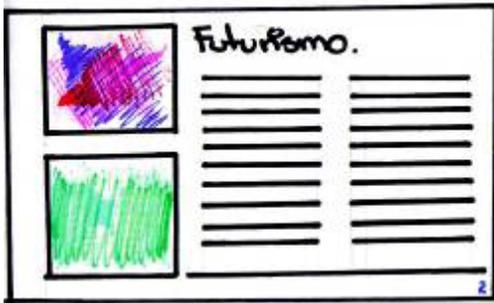
Capitulo 3

Capitulo 4

Capitulo 5

Índice

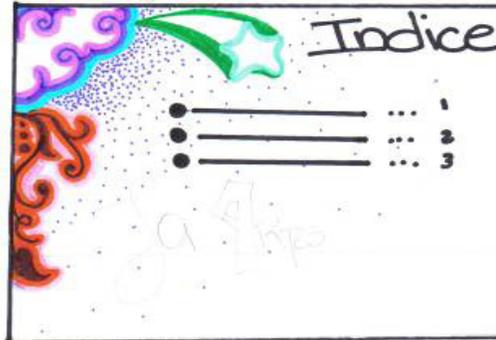
- Portada
- Dedicatoria
- Agradecimientos
- Capitulo 1
- Capitulo 2
- Capitulo 3
- Bibliografía
- Anexos



Pieza 3

En las páginas interiores se darán varios aspectos, el texto en dos columnas jugando con la simetría de fotografías en bloques. El texto se diagramará en dos o tres columnas dependiendo la cantidad y la fotografías en una columna para continuar con el mismo formato; habrá hojas en las cuales se maneja solo una columna al centro.

También se manejará el uso de dos columnas una completa de texto y la otra que se divide en fotografías con sus respectivas especificaciones.



●	Índice
●	Portada
●	Dedicatoria
●	Agradecimientos
●	Capítulo 1
●	Capítulo 2
●	Capítulo 3
●	Bibliografía
●	Anexos



Las Artes puras y los diseños 1860 al siglo 21	
--	--

Pieza 4

En esta portada se jugó con distintos elementos creando algo más actual. No se utilizaron ilustraciones e imágenes, sino elementos gráficos, lo cual refleja juventud, por lo que resultará ser un diseño muy lineal.

En la diagramación se mostrará un formato más ejemplificado de las fotografías que ayudarán a dar realce al mismo en formato horizontal; se mostrará el texto a dos columnas con texto corto y en otra columna fotografía.

Herramienta de recolección de datos

Por medio de la herramienta de pregunta efectuada mediante un cuestionario enviado por mail, a compañeros de diseño gráfico, se presentaron diferentes propuestas elaboradas a crayón, marcador, corte y pegado. De acuerdo con los bocetos a lápiz se les preguntó cuál de las propuestas cree que se identifica más al concepto UN PASO POR EL TIEMPO.

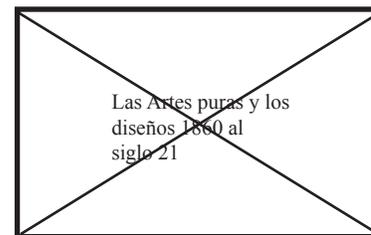
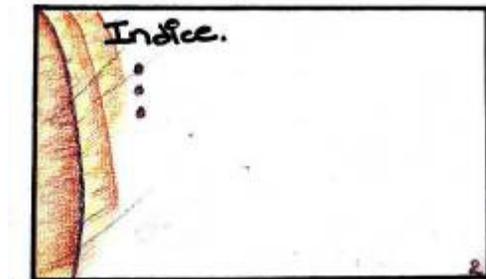
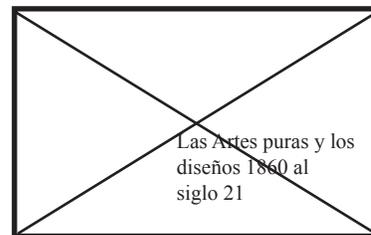
Validación entre Iguales

Mediante las diversas críticas, en donde se nos hacía saber que cada una de las propuestas presentaban elementos de acuerdo con la pregunta que se planteó, mostraron interés en dos, ya que en ellas lo principal que resaltaban eran los colores, formas y texturas.

También se nos hizo saber que al colocar color y formas, era una manera distinta de ver una portada para un Folleto de arte, ya que están acostumbrados a observar piezas sobre fondos negros o terrosos.

Algunos de ellos comentaron, utilizar una línea de diseño diferente para llamar la atención del grupo objetivo, mediante algo innovador y actual.

Propuestas Seleccionadas



Fundamentación propuestas Seleccionadas

Todo diseño posee detalles de acuerdo con un concepto creativo, en donde el color, forma y texturas son elementos que hacen destacar la propuesta, de lo simple a lo cargado pero adecuando los elementos para crear una armonía. Al cuidar cada pieza para su comprensión, es necesario fundamentar que los colores, las líneas y formas crea un diseño atractivo. La tipografía refleja el estilo del gusto y atención de las personas.

3.6 Códigos de Diseño

3.6.1 Códigos Lingüísticos

Se quiere llegar con propuestas gráficas, visuales e interactivas, ya que el unificar tecnología e historia lleva un contraste interesante.

En el arte y el diseño, se incluyen términos palabras o frases, diagramación, Folleto, color, abstracción, historia, futurismo, todo para crear una portada de Folleto y que complemente el proyecto.

Los códigos lingüísticos nos acentúan los conceptos de arte y diseño, a través del tiempo, su forma de actuar, sus pensamientos.

Titular de Portada:

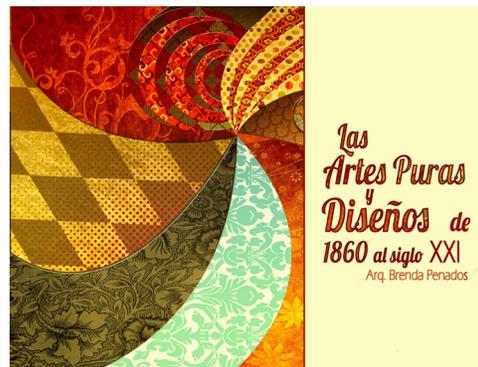
Lobster 1,4

Es de la familia de las Misceláneas por la combinación de líneas rectas y curvas.

Secundaria de Portada:

Futura

Es de la familia de las Palo Seco o Grotescas, por ser más simple.



3.6.2 Códigos Icónicos

Aquí encontramos fotografías en blanco y negro, a color, ilustraciones, anuncios.

Gran parte de las fotografías serán en blanco y negro para reducir costos de reproducción, las de color refuerzan los conceptos y ejemplifican más dinámicamente los estilos.



3.6.3 Códigos Tipográficos

Arial, fuerza, legibilidad y peso. Cada una de las características anteriores denota fuerza que ha tenido el arte para conseguir sus objetivos y sobresalir ante cualquier obstáculo. Legibilidad: en donde se muestran las diferentes ideas que nos presentan cada una de las tendencias. Peso: en donde pueden apreciar arquitectura el cual se pudo acentuar durante la historia. Arial Bold sencilla y fácil: el estudiante necesita de una lectura más rápida, sin perder tiempo en colocar demasiado adorno y pueda entorpecer su lectura. Fácil, porque la tecnología es rápida e implica la facilidad de entendimientos.

Mayúsculas: A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

Minúscula: a b c d f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Título de portada 24pts.

Mayúsculas: A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V

W X Y Z

Minúscula: a b c d f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Texto 12pts.

Mayúsculas: A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V

W X Y Z

Minúscula: a b c d f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

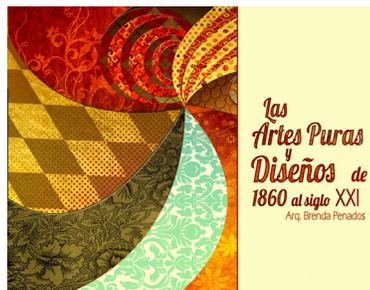
Tipografías a utilizar:

Folleto

En la portada se utilizará en el titular Lobster 1.4, posee dinamismo mostrando líneas curvas, el cual nos indica las altas y bajas que el arte ha sufrido, pero prevalece durante los años y ha seguido con cambios que hacen que sea único.

En la parte inferior se utilizará Eras Light de 24pts. Porque es simple de líneas rectas, el cual nos muestra modernismo.

Los títulos y Subtítulos Futura Bold de 18pts y 14pts. Y en el texto futura de 12pts. Se eligió por simple y fácil de leer.



Mayúsculas: A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V
W X Y Z

Minúscula: a b c d f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

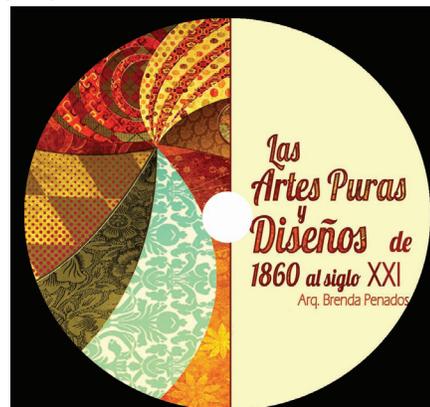
Texto 12pts.

Mayúsculas: A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V
W X Y Z

Minúscula: a b c d f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

CD Interactivo

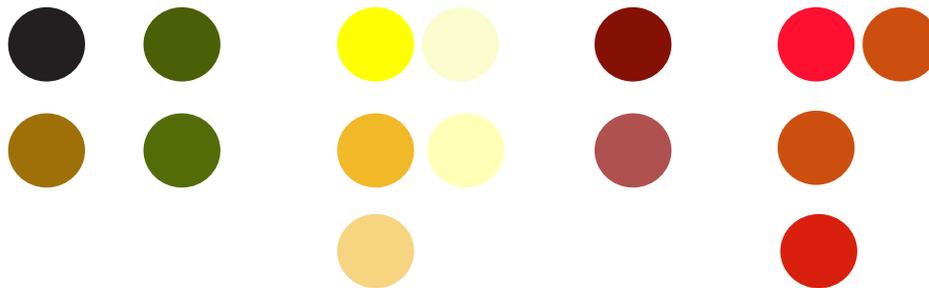
Los títulos y Subtítulos Futura Bold de 18pts y 14pts. Y en el texto futura de 12pts. Se eligió por simple y fácil de leer. En el pie de fotografías se utilizará Arial por ser simple y legible, ya que pretendemos dar un estilo futurista, lo futurista es simple y abstracto.



3.6.4 Códigos Cromáticos

Los códigos cromáticos a utilizar en el Folleto son el negro en la tipografía para dar facilidad a la reproducción. En la Presentación Interactiva se agregará color, se utilizará así para que los estudiantes tengan una mejor captación de detalles en las imágenes.

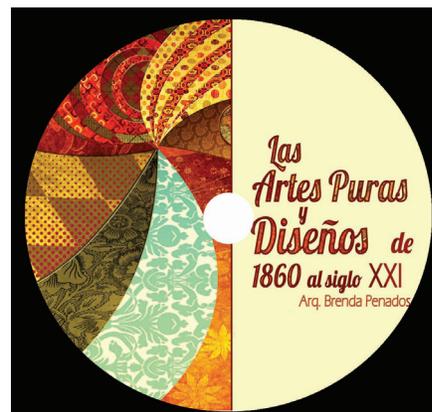
La portada posee una gama de colores naranjas, amarillos, terrosos, rojos, al unirlos nos transmiten lo del concepto creativo que es un paso por el tiempo, los terrosos denotan antigüedad y los naranjas juventud, los rojos fuerza, y los amarillos brillo, luz.



3.6.5 Formatos

Horizontal: permite acentuar la direccionalidad de la historia, mostrando movimiento de los ojos del lector, provocando tranquilidad y dirige la mirada al centro.

Cuadro: es una figura estable de carácter permanente lleno de conocimientos e imágenes de arte y diseño. CD liviano y compacto.



3.6.6 Piezas de Diseño

3.6.6.1 Folleto

Tamaño: 11" x 8.5"
Material: Papel Bond
Medio Reproducción Fotocopia
Color: Blanco y Negro

El Folleto posee contenido de las artes puras y los diseños de 1860 al siglo XXI en donde se mostrará por medio de fotografías, algunas a color y la mayoría en blanco y negro, detalles importantes para diferenciar cada una de las tendencias y diseños, para apreciar la evolución que ha mantenido y sigue en constantes cambios para mejorar.

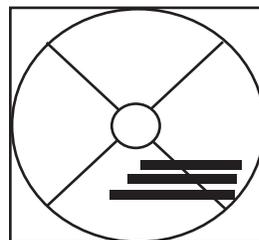


Folleto

3.6.6.2 CD de presentación Interactiva

Tamaño 12cm. x 12cm.
Material: CD
Medio: Computadora
Color: Full Color

Posee información importante, sobre cada unas las tendencias y la evolución de las mismas por medio de imágenes en donde incluye también: el uso de aplicación de botones, ya que estos hacen más dinámica la propuesta y permiten el fácil acceso a los contenidos del material.



Portada de CD



Capítulo IV

4.1. Tercera Fase de validación

4.2 Fundamentación de las Piezas Finales
4.2.1 Folleto y CD Interactivo

4.3 Conclusiones

4.4 Recomendaciones

4.5 Lineamientos

4.6 Bibliografía

4.7 Glosario

4.8 Anexos

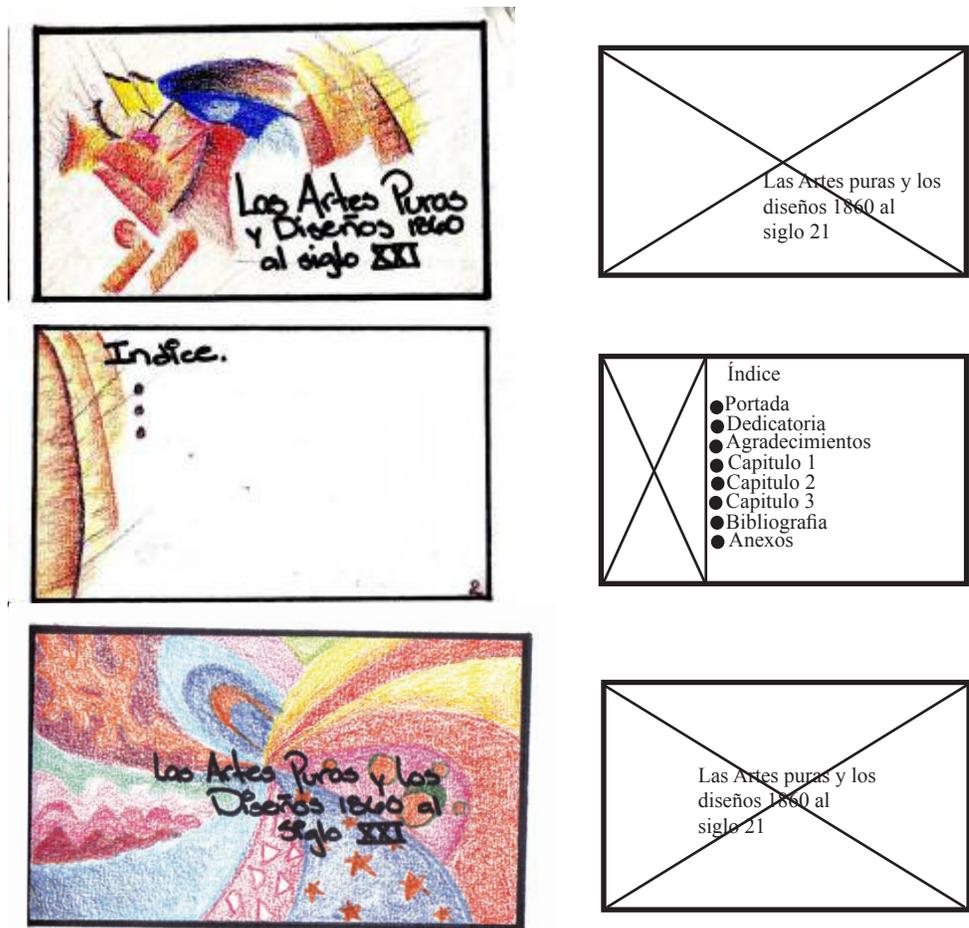
●Capítulo IV

Comprobación y eficacia de la propuesta gráfica final

4.1 Tercera Fase Validación

Propuesta de Boceto Final y Piezas Claves

En la Fase No.2 las piezas que se llevaron a validar y del resultado de la misma salieron seleccionadas las siguientes:



Ambas propuestas se fusionaron para que de ellas resultara la pieza final que lleva a la Fase No. 3 para su respectiva validación, de las cuales salieron las siguientes:



Indice	
Unidad No.1 1860 / 1900 El Auge de las Vanguardias	Unidad No.2 1900 / 1918 El Mundo Moderno
1.1 La Revolución Industrial..... 4	2.1 El Realismo..... 2
1.2 El Impresionismo..... 6	2.2 El Expresionismo..... 3
1.3 Arts and Crafts..... 8	2.3 El Dadaísmo..... 4
1.4 Escuela de Chicago..... 10	2.4 Surrealismo..... 5
1.5 Grupo Les Vingt..... 12	2.4.1 El Dadaísmo..... 5
1.6 El Placemaking..... 14	2.4.2 El Surrealismo..... 5
1.7 El Decadentismo..... 16	
1.8 El Art Nouveau..... 18	
1.9 El Modernismo..... 20	
1.10 El Simbolismo..... 22	
1.11 El Placemaking..... 24	
1.12 El Círculo..... 26	
1.13 Los Habits..... 27	
1.14 El Simbolismo..... 29	
1.15 Salón de la Belle Époque..... 31	
1.16 Judgment..... 32	
1.17 La Escuela de París..... 33	
1.18 El Mundo del Arte..... 34	



Unidad 1
1860-1900
El auge de las vanguardias

1.1 Revolución Industrial

El hombre desde sus inicios, ha tratado de plantear un orden que le permita vivir en la ciudad, desde la más sencilla hasta las más complejas y sofisticadas. Este proceso, que siempre ha estado en el espíritu de la humanidad, se ha manifestado en forma de revolución industrial, dando lugar a nuestra época. Solo así se pudo imaginar.

Con la llegada de la tecnología y el consumo, provocado por la revolución industrial, el ser humano se ha visto obligado a vivir en la ciudad, lo que ha provocado un crecimiento urbano sin precedentes, en la medida que las masas, se han ido desplazando hacia las zonas urbanas.

Una de las grandes obras de la revolución industrial fue el desarrollo de la máquina de vapor, que permitió la producción de energía eléctrica y la fabricación de productos de gran escala.

El desarrollo industrial del XIX fue posible gracias al descubrimiento del carbón y la invención de la máquina de vapor, que permitió la producción de energía eléctrica y la fabricación de productos de gran escala.

Desde finales del siglo XIX se construyeron una variedad de edificios que reflejaban la nueva mentalidad, en términos de funcionalidad y utilidad. El movimiento de estos edificios reflejaba la nueva mentalidad.

1.4 Escuela de Chicago

Constituyó un grupo informal de arquitectos e ingenieros que trabajaron en Chicago desde 1875 a 1915, aproximadamente. Sus miembros destacaron del movimiento. Entre ellos: Daniel Burnham, William LeBaron, William Jenney, Martin Roche, John Wellborn Root, y especialmente Louis Sullivan.

La aparición más importante de la arquitectura fue la construcción de los rascacielos. Posteriormente de la guerra de Secesión, el costo del acero era muy elevado y se comenzó a usar el acero lo que llevó a la invención del elevador y, por lo tanto, a la construcción de los rascacielos.

Los edificios que construyeron la arquitectura elevada de edificios se construyeron de la siguiente manera: se usó una estructura interna de metal, un tipo de marco de soporte concreto, pero que permitía soporte concreto, lo que permitía la construcción de edificios más altos (Sullivan y Jenney, 1908, 1226).

También se renovó el interés de los edificios con el uso de un revestimiento externo que incluía la estructura, una característica que se vio reflejada en los edificios de Chicago, gracias a la invención de los edificios con un panel central tipo y.



Fig. 1.24: Marshall Field's Building, Chicago, 1891-1893. El edificio de 14 pisos, construido originalmente con acero, fue diseñado por el arquitecto Daniel Burnham y el ingeniero de estructuras J. C. Marshall y construido por el arquitecto y constructor de edificios de Chicago, John Wellborn Root. El edificio es un ejemplo de la arquitectura de la Escuela de Chicago.



Para llegar a obtener estas piezas para la validación final, se tomó en cuenta la validación No.2, en ellas nos explicaban que sería llamativo, jugar con las formas, por lo que se realizaron cambios, pero mínimos, para obtener así, la misma respuesta y seguir con la línea de diseño que se trabaja desde el principio; ya que también tenemos que tener en cuenta que el material que se realiza es un Folleto de arte y diseño, no podemos sobrecargar mucho las páginas internas para la apreciación de las fotografías e imágenes que acompañan el documento.

Herramienta y recopilación de Datos

Estrategia de comunicación

Para realizar la validación respectiva de las piezas, se tomará en cuenta que los jóvenes están siempre a la vanguardia de la tecnología, el uso de Internet para comunicarse, comenzó a formar parte esencial en el estudiante.

Correo electrónico
(Estrategia de comunicación)

La Facultad de Arquitectura instaló un campus virtual en donde los docentes hacen uso de él para comunicar calendarios de actividades, que se realizan durante el semestre como: entrega de trabajos, fechas de evaluaciones, fechas de asesorías y algunos colocan el documento de la clase que se impartió, se cree que nuestra mejor estrategia para llegar al grupo objetivo, siendo una forma para ellos más fácil y práctica de responder a distancia.

Un Pdf fue la forma más práctica para poder enviar las muestras de diseño para su respectiva validación, en donde acompañada de dos formatos diferente, uno de ellos un Pdf que contenía un cuestionario para ser respondido y de igual forma se envió el cuestionario en formato Word.

Validación del Grupo Objetivo

Con fecha 19 de octubre de 2011, se envió un correo, que contenía 2 archivos en formato Pdf y un archivo en formato Word explicando qué contenía cada archivo y agradeciendo el tiempo de realizar dicha encuesta.

Número de personas encuestas por correo 12

Hora de envío 21:30 hrs.

Personas que respondieron 8

Mujeres 5 Hombres 3

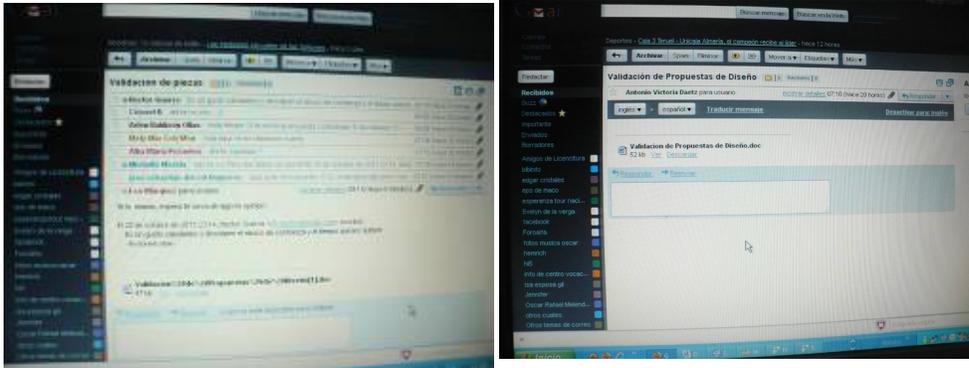
Comprendidos entre las edades de 20 a 30 años y una persona de 19 años

Guatemaltecos, solteros



Resultados de la Validación

Al observar las distintas respuestas del grupo objetivo, nos damos cuenta que es necesario consultar y ver las distintas reacciones de las personas, ya que expresan lo que observan, y quién mejor que ellos para dar una clara explicación, porque conocen del tema, saben de diseño, y de los diferentes tipos de maquetación que existen para la realización de estos documentos.



Informe de la validación

En las distintas respuestas que pudimos leer, nos dimos cuenta que la mayoría de las personas coincide en que: es llamativa al ojo del espectador, pero por ser un documento más formal, el diseño y la forma en que se colocaron los elementos en la portada hace que sea agradable invitando a la lectura. Uno de los pequeños detalles en lo que cierto número de personas coincidió fue: que sería bueno aplicar un poco de color en la tipografía, ya que como el resto de la portada posee color y el texto se encuentra en color café, hace que se pierda esa armonía con la que se trabajaron las diferentes formas y texturas; también cambiar el tipo de letra y buscar una más fuera de la formalidad, seriedad; esto en lo que respecta a la portada.

Aquí mismo en la portada se preguntó: si sería bueno colocar alguna fotografía, y la respuesta fue, que no era necesario porque gran parte de las personas recordaban la portada; las fotografías son necesarias en las páginas en donde se haya mucho texto y es demasiado cansado y al mismo tiempo aburrido, donde una imagen serviría de punto de atracción y de descanso para vista.

El índice limpio y diagramación sencilla y utilización de jerarquía de letras, en donde se aplicó un toque de color que hacía resaltar la página y al mismo tiempo, continuábamos con la misma línea de diseño.

Portadillas o separación de capítulos, dinámicas y con color, para el cual no había ninguna sugerencia o cambio.

Páginas internas con texto y texto con fotografías, la observación aquí al ver que era demasiado el texto no insistió a la lectura salvo solo los títulos; en lo que se refiere al cuerpo, nadie hizo comentario; en cambio, la persona de 19 años nos comentó que al ver el texto que era demasiado al principio no le dio interés de leerlo salvo los títulos, y considerando que la mayoría de las personas no lo iba a leer antes de contestar la encuesta, revisaría todo el documento, lo leería todo para poder dar su opinión, en su conclusión nos dijo que era interesante el tema, pero que sí era necesario colocar unas imágenes, para crear interés de lectura, porque en donde se podían apreciar imágenes atraía más. No era difícil su lectura, pero sí era conveniente corregir ese pequeño detalle. Otra persona nos hizo el comentario de colocar rompe párrafos para crear un descanso visual; otros, que si pudiéramos realizar un poco de espacio entre letras.

La contraportada no tuvo ningún comentario, salvo que seguía la misma línea de diseño.

Uno de los comentarios es, que las páginas están limpias es bueno para lectura y hace atractivo el documento, porque es estético, pero que colocáramos alineados los párrafos y un texto más dinámico, para que agregue frescura al documento, no monótono por la seriedad del tema, ya que está dirigido a jóvenes y también el nombre que se encuentra a los lados sería bueno colocarlo, ya sea arriba o abajo, para una mejor presentación.

Cada una de las piezas presentadas cumplió su cometido: que es un documento en el cual encontraríamos temas de arte y diseño. Las críticas fueron constructivas, pero buenas para llegar a construir un mejor trabajo y presentar más propuestas adecuadas para el tema.

Una de las preguntas que se formuló, fue qué más recordaba de las piezas mostradas, la respuesta fue: la portada, por la armonía de colores y formas; también hubo algunos que comentaron los temas, pero fueron los que contenía imágenes.

Se tomarán en cuenta todos estos cambios, para presentar una mejor propuesta.

Forma de Evaluar No.1

Observación

Mediante las diferentes expresiones que realicen los del grupo objetivo al presentar las piezas de diseño, se hará un análisis descriptivo de las diferentes expresiones gestuales o corporales que realizarán entre ellos.

Forma de Evaluar No.2

Encuesta

Es un estudio en el cual el observador, busca recabar datos de información por medio de un cuestionario.

4.2 Fundamentación de las piezas Finales

4.2.1 Folleto y CD Interactivo

Se empleó en blanco y negro, para su reproducción legible por medio de fotocopias, en donde con una diagramación y la utilización adecuada de elementos se obtengan buenos resultados.

La Portada se realizó a color para llamar la atención del grupo, con la utilización de texturas en distintas tonalidades se crea un efecto de atracción. La tipografía utilizada fue Lobster 1.4 -con ella se logra movimiento y con las distintas líneas curvas y rectas se crea un efecto de ilustración.

Mayúsculas: *A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z*

Minúscula: *a b c d f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z*

Título de portada 24pts.

Mayúsculas: A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V
W X Y Z

Minúscula: a b c d f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Texto 12pts.

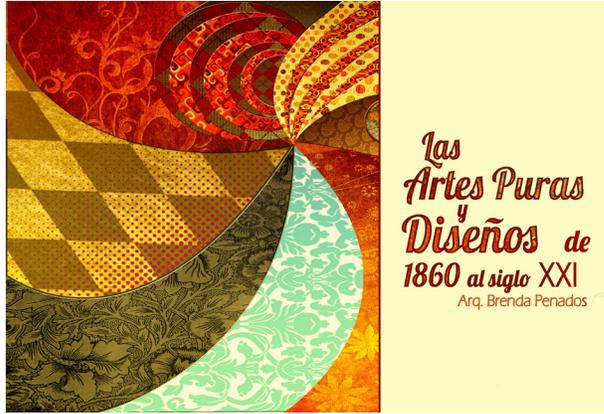
Mayúsculas: A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V
W X Y Z

Minúscula: a b c d f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

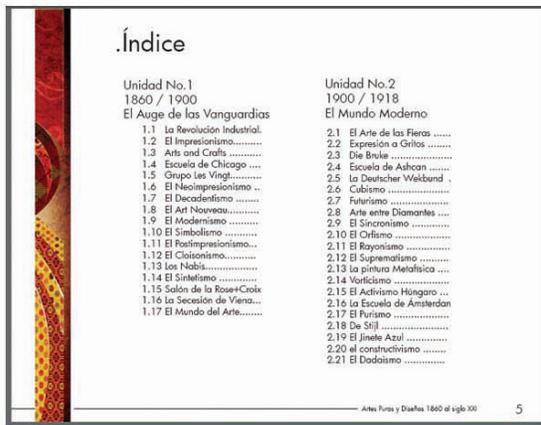
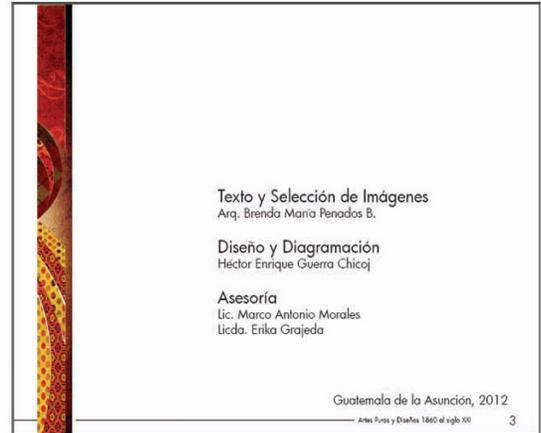
Se eligieron estas tipografías porque son simples y fáciles de leer. El proyecto es factible, porque el estudiante podrá reproducir el material elaborado a menos costo, por medio de fotocopias.

El uso de un CD Interactivo facilita su reproducción a un bajo costo, y por medio de imágenes, tipografía adecuada y la aplicación de botones se dinamiza la propuesta y permiten el fácil acceso a los contenidos del material

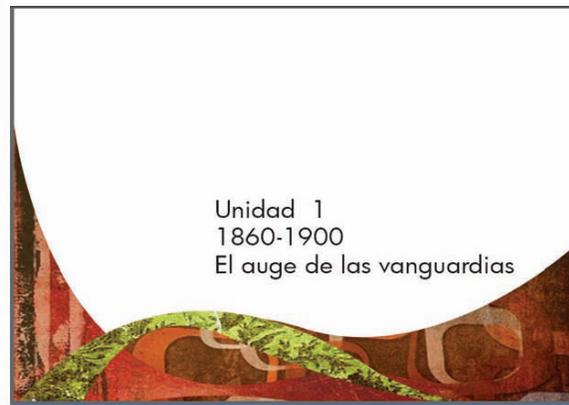
Pieza Final Folleto



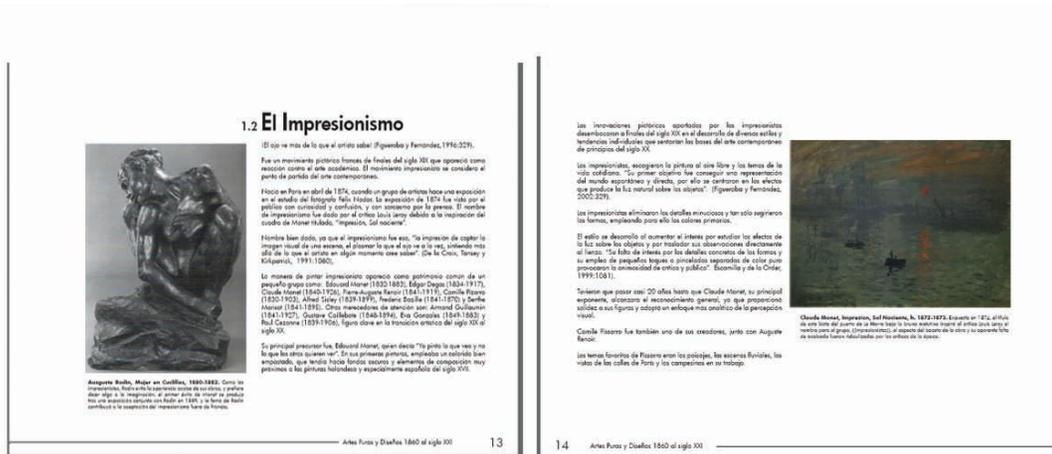
Portada de Folleto



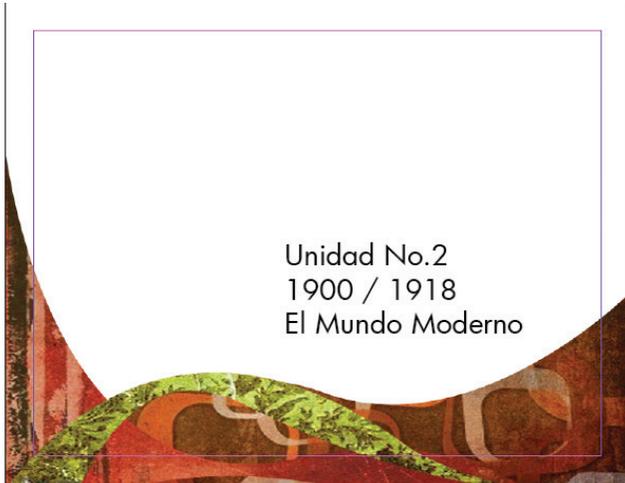
Página de Índice



Página de Unidad

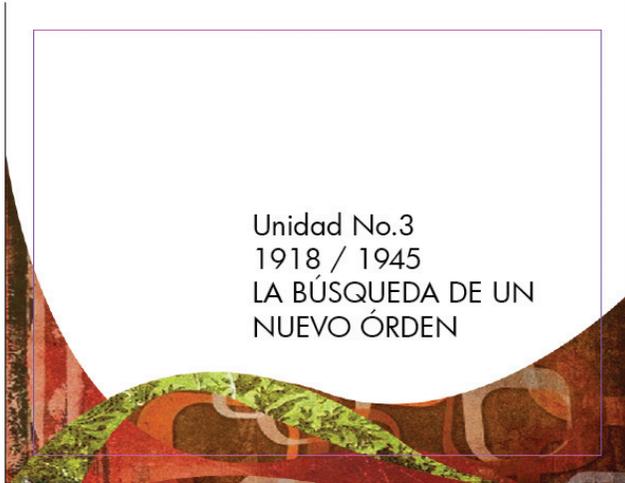


Páginas Internas



Unidad No.2
1900 / 1918
El Mundo Moderno

Página de Unidad



Unidad No.3
1918 / 1945
LA BÚSQUEDA DE UN
NUEVO ÓRDEN

Página de Unidad

George Markkio, Markkio de Abney va a la Ramsey Abbey en el pueblo del castro de la iglesia (Vikingsen Church) / (Vikingsen Church) de 1951. Markkio deposita los árboles que conforman la silueta en el fondo del cuadro en un punto (La pintura está en una parte en azul).

Patrick Heron, Cuadrado con violeta, amarillo, verde y blanco, 1959. La pintura usa el color de Heron, aunque se sabe si fue heredado de él. El color no es una principal y se reusa frecuentemente. En 1962, Heron escribió: «La pintura que muestra un gran cuadrado por encima, en la dirección del color y en ninguna otra dirección».

2.7 Futurismo

"El gusto que queremos reproducir en el lienzo, no debería seguir siendo un instante fijo en medio del dinamismo eterno, simplemente debería ser la sensación dinámica en sí misma." (Dempsey, 2002:88).

Este movimiento nació en Italia, surgió de la voluntad de un hombre, el poeta Marinetti que publicó en el año 1909 en el diario la Figaro, de París, un manifiesto llamado EL FUTURISMO. Enfatiza en él, la vida moderna, la acción, la violencia, la fuerza y fundamentalmente a la belleza del movimiento y la velocidad. "Un automóvil es más bello que la Victoria de Samotracia" (Figueras y Fernández, 1996:265), dice. Se ha calificado a este movimiento como una reacción contra la falta de los museos. Más bien fue un todo sentido una rebelión concreta contra todo lo anticuado y tradicional. Criticaron todo academicismo, hablaban de un arte pasado y un arte del futuro, pretendieron la destrucción de los museos, academias y bibliotecas.

Umberto Boccioni era el máximo representante de este movimiento, la máquina y el estilo de vida ruidoso y agitado de la vida urbana. En 1901 se trasladó a Roma y conoció a otros pintores que también pertenecían a este mismo movimiento. Vivió unos años en París, Rusia, Padua y Venecia. En 1910 firmó junto a Carrà, Russolo y Marinetti, el "Manifiesto Técnico del pintor Futurista". Una

Carlo Carrà, Carretera y puente de El Gran Viaje, 1912. En el manifiesto futurista de 1911, se dijo que el arte debía ser una forma de expresar el movimiento y debía ser una influencia de las artes plásticas, que se manifestaba representando una sucesión de imágenes, todas las tendencias que nos van hacia el futuro.

Giacomo Balla, Roma de un viaducto, 1912. Solo experimentó con nuevas formas de representar el movimiento y recibió una gran influencia de las artes plásticas, que se manifestó representando una sucesión de imágenes, todas las tendencias que nos van hacia el futuro.

3.1 Arbeitsrat für kunst

Fundadores: Arquitecto Bruno Taut y el Crítico de Arquitectura Adolf Behrens, Berlín en 1918.

Fue creado con el fin de ejercer presión política en el nuevo gobierno de Alemania y producir en el ámbito de la arquitectura un arte idealizado tras la destrucción causada por la Primera Guerra Mundial. Su objetivo a largo plazo era producir una arquitectura utópica para la nueva sociedad emergente, tras la destrucción causada por el primer mundo.

Muchos de sus miembros eran artistas arquitectos, críticos que pertenecían a la Deutscher Werkbund. Die Brücke y seguidores del expresionismo.

Se caracterizó por el empleo del vidrio y el acero. Creación de formas casi de ciencia ficción y un intenso sentimiento religioso que expresaba la conexión utópica y futurista de la necesidad de una nueva arquitectura capaz de transformar la cultura; obra que se materializó en Casa de Vidrio de Taut, obra para la exposición de 1914 de la Deutscher Werkbund, un Coliseo, Griegos salvados como labor del grupo hacia 1919 y la nueva visión del grupo se resumen así:

Pintores, escultores, rompieron los límites de la arquitectura y convirtieron en participes y comandados de obras del objetivo último del arte: la idea central de la "ciudad del futuro", la cual abarcaba la totalidad del arte en una forma única (la arquitectura, la escultura y la pintura). (Dempsey, 2002:128)

El objetivo principal del Arbeitsrat für kunst fue ejercer, un tipo de presión política en torno al arte y la arquitectura, he idealizó el concepto de sociedad. El grupo se disolvió el 30 de mayo de 1921, más tarde muchos de los artistas y arquitectos formaron parte de la Bauhaus, y el Neuberger Gruppe.

Bruno Taut, (Glasbau - Casa de vidrio), exposición de la Deutscher Werkbund, Colonia, 1914. El pabellón de vidrio de Taut fue uno de los principales ejemplos de la exposición, y se muestra en gris solo durante una parte exponer dentro el centro de 1914 para ser dinamizado el futuro la exposición.

4.6 Expresionismo Abstracto

"Existe o necesidad de sentir la experiencia: intensa, inmediata, directa, sutil, única, cálida, vivida y rítmica" Robert Motherwell, 1951.

Aunque el término expresionismo abstracto se utilizaba ya en los años veinte para describir los primeros abstractos, desde entonces ha pasado a describir a un grupo de expresionistas, que destacan en los años cuarenta y cincuenta, entre los que se encuentran: William de Kooning, William Siciotus, Adolph Gottlieb, Philip Guston, Hans Hofmann, Franz Kline, Robert Motherwell, Lee Krasner, Barnett Newman, Ad Reinhardt, Mark Rothko, Clyfford Still, Archie Gorky, Mark Tobey y Jackson Pollock.

Al igual que los expresionistas, estos artistas sentían que la verdadera esencia del arte eran las emociones del hombre, su torbellino interior y con esto fue exploraron los aspectos fundamentales del proceso de la pintura (gesto, color, forma, textura) para extraer todo su potencial expresivo y simbólico. Compartían con sus contemporáneos europeos, una visión romántica del arte como un ser ligado de las grandes corrientes de la sociedad, una figura melancólicamente con la creación de un nuevo tipo de arte que pudiera enfrentarse a un mundo emocional absoluto. A pesar de la diversidad de sus estilos, los artistas compartían muchas experiencias y conexiones. El haber crecido durante la depresión y el segundo mundo, condujo a una pérdida de confianza en los ideólogos predominantes y los artistas asociados a ellos, ya se trataba del realismo socialista y social. Estas experiencias visuales se complementan con la visión de una generación de profesores como Hoffmann que había adquirido experiencia de primera mano de la vanguardia europea antes de trasladarse a New York y crear la escuela Hans Hoffmann de Bellas Artes entre 1924.

Egon Schiele, Muchacha desnuda con las brazos cruzados, 1918. Los dibujos de Schiele expresan con gran intensidad la desesperación, la pasión, la soledad y el anhelo. La desnudez absoluta de su figura femenina le permite el uso de colores que se desdibujan hasta convertirse en manchas de color, que en 1912 fue considerado durante un breve período.

Páginas Internas

Pieza Final Presentación

Índice

- Unidad No.1
1860 / 1900
El Auge de las Vanguardias
- Unidad No.2
1900 / 1918
El Mundo Moderno
- Unidad No.3
1918 / 1945
La Búsqueda de un Nuevo Orden
- Unidad No.4
1945 / 1965
Un Nuevo Desorden
- Unidad No.5

Artes Puras y Diseños 1860 al siglo XXI 5

Página de Índice con Botones

Unidad 1
1860-1900
El auge de las vanguardias

Índice

- 1.1 La Revolución Industrial.
- 1.2 El Impresionismo.....
- 1.3 Arts and Crafts
- 1.4 Escuela de Chicago
- 1.5 Grupo Les Vingl.....
- 1.6 El Neopresionismo ..
- 1.7 El Decadentismo
- 1.8 El Art Nouveau.....
- 1.9 El Modernismo
- 1.10 El Simbolismo
- 1.11 El Postimpresionismo...
- 1.12 El Cloisonismo.....
- 1.13 Los Nabis.....
- 1.14 El Sintetismo
- 1.15 Salón de la Roset-Croix
- 1.16 Judgenstil
- 1.17 La Secesión de Viena...
- 1.18 El Mundo del Arte.....

Página de Unidad con Botones

Unidad No.2
1900 / 1918
El Mundo Moderno

Índice

- 2.1 El Arte de las Fieras 49
- 2.2 Expresión a Gritos 51
- 2.3 Die Brücke 53
- 2.4 Escuela de Ashcan 56
- 2.5 La Deutscher Werkbund. 58
- 2.6 Cubismo 59
- 2.7 Futurismo 60
- 2.8 Arte entre Diamantes 63
- 2.9 El Sincronismo 65
- 2.10 El Orfismo 66
- 2.11 El Rayonismo 69
- 2.12 El Suprematismo 70
- 2.13 La pintura Metafísica 72
- 2.14 Vorticismo 73
- 2.15 El Activismo Húngaro ... 74
- 2.16 La Escuela de Ámsterdam 75
- 2.17 El Purismo 76
- 2.18 De Stijl 78
- 2.19 El Jinete Azul 79
- 2.20 El constructivismo 80
- 2.21 El Dadaísmo 82

Página de Unidad con Botones

5.19 El Arte en Internet

"Arte interactivo, contenido artístico implementado en la acción o actividad masiva de un agente (hombres/máquina) sobre o con otro (también hombre/máquina), que implica a ambos en un proceso de ida y vuelta. Desde sus inicios, y a un nivel muy básico ha constituido un medio de acercamiento entre el público y el artista." (Dempey, 2002:286)

Con la llegada de la revolución industrial, el final del siglo XIX y la irrupción de las vanguardias históricas, se incorporó la utilización de dispositivos y elementos tecnológicos a los diferentes artes. Dos ejemplos de esto los encontramos en el futurismo, donde tenemos un claro exponente del concepto de máquina como objeto preferente de representación y en los constructivistas, con la utilización de métodos industriales que incluyen máquinas (Kobayashi, 1997). Asimismo, el acercamiento del arte a los métodos artesanales e industriales propugnando el trabajo colectivo frente al individual, en el cual conviven arte y tecnología, será la filosofía de la Bauhaus.

El arte en internet constituye la forma más novedosa de arte digital, al punto y final de los estilos artísticos. El arte en internet es, arte todo, democrático y la interactividad es su signo de fecho. Las imágenes, los textos, los movimientos y los sonidos puestos en común por los artistas están al alcance del espectador, quien puede crear sus propios montajes multimedia, de los cuales la autoría final queda como una cuestión abierta. Desde este modo, son los mismos espectadores los que se convierten en usuarios. (Rothberg, Shteynberg, Pikey y Hornet, 2000:617)



Artes Puras y Diseños 1860 al siglo XXI 229

Página Interna

Cine Difuso. Mi novia regresó de la guerra, 1936 (www.kalgoria.com) **web 1991** (www.kalgoria.com) **web 1991** (www.kalgoria.com) **web 1991** (www.kalgoria.com) **web 1991** (www.kalgoria.com)

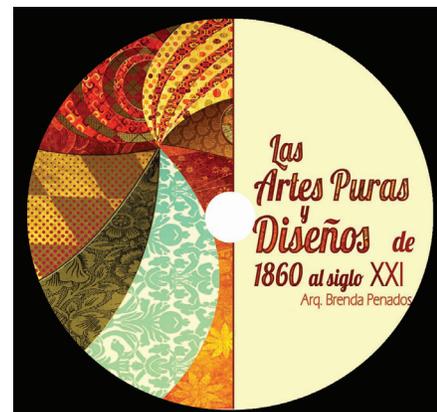
El mundo video web, lanzado en 1997 por el científico Timothy Simons (1955) para ayudar a los físicos que trabajan en el laboratorio Europeo de Física de partículas, se convirtió en un foro para la creación de arte a mediados de los años noventa; cuando todavía había solo cinco mil usuarios con página web propia. No obstante, en los últimos años del siglo XX, un extraordinario crecimiento en el número de usuarios facilitó el rápido crecimiento del arte en internet. Su desarrollo ha sido global, lo cual resulta muy adecuado para un medio que se caracteriza por ser accesible universalmente.

Para los nuevos artistas internet ofrece un nuevo modo de distribución y un nuevo medio con características propias y únicas. Una de sus características es la propia tecnología, que conforma los materiales para el artista. El hacer visibles los códigos que normalmente se encuentran ocultos. La utilización de herramientas basadas en un vector de orientación de la red (como motor-media flash).

El arte en internet sigue evolucionando, e indudablemente se producirán muchos cambios en el futuro, muchos de los cuales vendrán de la mano del progreso tecnológico: así pues, los artistas están obligados, o al menos capacitados, para cambiar su enfoque o método que cambie el medio. Dado que internet se ha integrado en la televisión y puede visionarse en pantalla de mayor tamaño y en un ambiente más cómodo, uno de los desafíos del arte en la red será su nueva relación con la televisión, el vídeo y los espectáculos.

230 Artes Puras y Diseños 1860 al siglo XXI

Página Interna



Portada CD

Unidad No.3 1918 / 1945

LA BÚSQUEDA DE UN NUEVO ÓRDEN

Indice

3.1 Arbeitsrat Für Kunst 87	3.11 El Surrealismo 110
3.2 El Novembergruppe 89	3.12 El Elementarismo 113
3.3 La Bauhaus 90	3.13 El Grupo 7 115
3.4 El Precisionismo 94	3.14 El M.I.A.R 116
3.5 El Art Deco 95	3.15 El Arte Concreto 117
3.6 La Escuela de París 99	3.16 El Realismo Mágico 119
3.7 El Estilo Internacional 101	3.17 La American Scene 121
3.8 El Novocento Italiano 105	3.18 El Realismo Social 124
3.9 Der Ring 107	3.19 El Realismo Socialista 126
3.10 Neue sachlichkeit 108	3.20 El Neorromanticismo 128



Josef Schulz, cartel para la exposición de la Bauhaus, julio-agosto de 1923. Fue la primera exposición pública de la Bauhaus, el cartel (diseñado por Schulz) usó como elemento de la Bauhaus se ensambla a una lista de la siguiente expresión del movimiento original. La exposición fue un éxito, con más de 18.000 visitantes.

enfrentados de cualquier modo clásico preconcebido sobre la enseñanza del arte y para abrir su potencial creativo. Por ser una escuela con bases ideológicas con respecto de la aplicación del arte, en lo esencial se instruyó de manera exhaustiva en las siguientes áreas: Estudio artesanal, teoría del color, el color y la forma, Escultura, tallado, pintura mural, trabajo del metal, tejido, tipografía, teatro.

Hacia 1922 la Bauhaus fue criticada por la revista holandesa de Stijl, por no avanzar en sus objetivos y porque algunos de sus profesores, en especial Van Doesburg, se iban del arte como actividad apartada del mundo exterior; y creía que la Bauhaus tendría éxito, debía fusionarse con la industria y pasar al constructivismo y al ingenierismo técnico. Estos problemas provocaron que la influencia de El Lissitzky y Theo van Doesburg, provocaron la limitación en 1923 de Muth y fue substituido por László Moholy-Nagy (1895-1966), orientado a la tecnología y acompañado por Josef Albers (1888-1976). Le dieron un enfoque más práctico, argumentado con nuevos métodos y nuevos medios.

"Este nuevo etapa se hizo pública mediante una importante exposición de la Bauhaus organizada por Gropius en 1923. El cambio de política quedó claro con el título del discurso público de Gropius: "Arte y tecnología: una nueva unidad". Una de las estrellas de la exposición fue la Casa Experimental diseñada por Muth y Meyer, un prototipo de vivienda funcional, económica y de producción en serie, construido mediante la utilización de los materiales más modernos (acero y hormigón) y equipado con alfombras, radiadores, escaleras, luces, cocina y muebles, todos ellos diseñados o hechos y producidos en los talleres de la Bauhaus. (De la Cruz, Tomsey y Kikpatric; 1967: 1005)

Artes Puras y Diseños 1860 el siglo XXI 91

Página de Unidad con Botones

Página Interna

3.5 El Art Deco

La simplicidad de la forma contrasta en nuestros tiempos con la riqueza de los materiales. La simplicidad moderna es rica y sencilla. Aldova Husien, 1930.

Se da a conocer en la exposición Internacional de Artes Decorativas e Industrias Modernas en Francia 1925, que tenía como objetivo promover los mercados de exportación para los artes aplicados en Francia. Durante mucho tiempo fue considerada la cuna del Art Nouveau y el Modernismo. El Art Deco se origina en Francia como un estilo lujoso y muy decorativo, cuyas características son:

Utilización de líneas definidas, formas elegantes y simétricas, utilización de colores primarios, diseño de inspiración egipcia y griega, y apone al diseño gráfico, las formas simplificadas y colores intensos que eran muy adecuados para los artes gráficos.

"La era del jazz" de la novela El gran Gatsby, de F. Scott Fitzgerald (1925), evoca una época de juventud, chateaux y tangos; un tiempo en el que la gente deseaba olvidar los traumas de la "Gran Guerra", divertirse y mirar hacia el futuro. Velocidad, viajes, lujo, ocio y modernidad eran las cosas más anheladas por esta cultura tan consciente de la moda, y el Art Deco le ofreció las indumentarias y objetos que reflejaban sus deseos." (Escamilla y de la Orden, 1996: 126)

El nuevo arte del Futurismo, el Cubismo, el Futurismo y el Arte Abstracto se vio reflejado en las líneas, las formas y los colores del Art Deco, con gran influencia de las sagradas del Art Nouveau, Charles Rennie Mackintosh y Josef Hoffmann. Así también la influencia de las escenografías y vestuarios de los ballets rusos de Diaghilev.

Tamara de Lempicka, Autorretrato (Tamara en un Bugatti verde), 1925. Las curvas de simetría de la imagen se convierten por sus curvas formas orgánicas y colores metálicos, que capturan la perfección del arte Art Deco, el cual era el tiempo en la vida más armoniosa, un mundo de hombres y mujeres de formas juveniles y curvas expresamente estilizadas.

Artes Puras y Diseños 1860 el siglo XXI 95



OTTO DIX, Mutilados de guerra jugando a las cartas, 1921. De un cartel con arte lo popular de "Dix". El tema de guerra era una figura bestial en Alemania después de la primera guerra mundial, pero aquí se había transformado solamente en el símbolo de una sociedad rota, deshumanizada y corrupta.

JOHN HEARTFIELD, Adolf, el superhombre, luego vino y realizó la guerra, 1932. Heartfield tuvo éxito al elegir su contenido gráfico. Heartfield, en un gran cartel, fue uno de los artistas más involucrados políticamente de su tiempo. Sin embargo, fue aplaudido y repudiado por cada bando poco después de que el nacionalsocialismo estallara y juró de sangrar la mayoría en el Reichstag.

Artes Puras y Diseños 1860 el siglo XXI 109

Páginas Internas

Unidad No.4 1945 / 1965

UN NUEVO DESORDEN

Indice

4.1 Art Brut 133	4.13 Combines 159
4.2 El Arte Existencial 135	4.14 El Nuevo Brutalismo 161
4.3 El Outsider Art 138	4.15 El Funk Art 163
4.4 Arte Abstracto Orgánico 139	4.16 El Nouveau Réalisme 165
4.5 Arte Informal 142	4.17 La Internacional Situacionista 168
4.6 Expresionismo Abstracto 145	4.18 El Ensamblaje 170
4.7 El Letrismo 149	4.19 El Arte Pop 172
4.8 Cobra 150	4.20 El Arte de la Performance 175
4.9 El Beat Art 152	4.21 Grav 177
4.10 El Cinético 153	4.22 Fluxus 179
4.11 La Kitchen Sink School 155	4.23 El Op Art 181
4.12 El Neodadaísmo 156	4.24 El Arte Abstracto Pospictórico 183



Henry Moore, figura recostada, 1936. Un arte después de acabar que para Moore usaba en un estilo de combinación de que (tienen formas diferentes desde las curvas más al punto donde de modo imperfecto y las cuales pueden responder a la carne concorde no se traspasa)

Artes Puras y Diseños 1860 el siglo XXI 141

Página de Unidad con Botones

Página Interna

4.3 Conclusiones

1o. Para que los estudiantes aprendan o apliquen en sus trabajos de Diseño el contenido de Análisis Histórico del Arte y del Diseño II, se elaboró un Folleto impreso que utilizó retícula basada en columnas, para mayor facilidad de lectura y orden visual.

2o. Para mostrar las diferencias entre cada una de las tendencias artísticas del período de 1860 al siglo XXI, se diseñó una Presentación Interactiva con una retícula que nos permitió un diseño más estudiado y una mayor apreciación de los elementos en cada una de los páginas, en donde las imágenes le dan vida al diseño.

4.4 Recomendaciones

1o. Al realizar un documento de un contenido muy denso, se necesita una retícula flexible que permita ordenar los contenidos gráficos y textuales haciendo énfasis en lo relevante.

2o. Se recomienda para contenidos demasiados densos el uso de aplicación de botones, ya que estos hacen más dinámica e interactiva la propuesta y permiten el fácil acceso a los contenidos, propiciando la participación activa del lector del material.

4.5 Lineamientos

Las piezas de diseño constan de: un Folleto y una presentación interactiva. El Folleto es en blanco y negro para mejor legibilidad a la hora de reproducir en fotocopias, se entrega al docente y los estudiantes podrán reproducirlo en fotocopias, que tendrá un bajo costo de 15cts. de quetzal por página, costo estimado en la fotocopidora que se encuentra entre el T-1 y T-2 y en las afueras de la universidad con un costo de 0.25 o 0.50 centavos de quetzal.

Contará también con CD Room que tendrá una Presentación Interactiva, el cual se entregará uno al docente para que pueda utilizarlo en el momento que lo desee. El CD Room tiene un costo aproximado de Q5.00. Posee una carátula la cual podrá ser identificado por el diseño llamativo que se encuentra en la portada del Folleto.

4.6 Bibliografía

Fuentes Electrónicas

Ambrose, Gavin / Harris, Paúl/ Layout 2005 Parramón, Pág. 6

Cecilia. (s.f) Extraída el 26 de agosto del 2011 desde <http://www.definicionabc.com/general/cinematografia.php>

Definición de danza (s.f) extraído el 30 de agosto del 2011 desde, (<http://definicion.de/danza/>)

Diseño Web por Log Technology extraído el 24 de junio del 2011 desde (<http://www.thebrochure.org/tipos-de-Folletos.aspx>)

Educativa, Extraído el 10 de agosto del 2011 desde http://www.salonhogar.net/Enciclopedia/NE_Musica2.htm

Estimaciones de la Población total por municipio. Extraído el 15 de junio del 2011 desde <http://www.ine.gob.gt/np/>

Multimedia. Extraído el 20 de junio del 2011 desde http://www.masterstation.net/site/?page_id=13# .”

UNESCO. (n.d.) Extraído el 07 de agosto del 2011 desde <http://www.unesco.org/webworld/publications/philos/philos3.htm>

USAC (2011) información general. Extraída el 05 de junio del 2011 desde <http://www.usac.edu.gt/index.php>.

4.7 Glosario

A

Académico: Que se atiene a normas consideradas como clásicas. Se dice asimismo de un trabajo correcto y canónico, pero falto de inspiración o que repite con fidelidad pedantesca temas y formas tradicionales.

Auge: Período o momento de mayor elevación o intensidad de un proceso o estado de cosas. De una civilización.

Arte Conceptual: Este tipo de arte en el que la idea o ideas que una obra representan se consideran su componente esencial, y el producto o acabado, si existe, se considera antes que nada como una forma de documentación más que como un objeto. El arte conceptual surge, principalmente, a finales de los años sesenta y principios de los setenta, aunque sus orígenes se remontan a Marcel Duchamp, que, como Roberta Smith escribe en su artículo Conceptual Art, “sorprendentemente redujo el acto creativo a un nivel rudimentario: a la decisión individual e intelectual, y en gran medida aleatoria, de llamar arte, a tal o cual objeto o actividad..., un urinario (1917) mínimamente modificado se puede considerar como la obra conceptual por excelencia.

Arte abstracto: Arte que no representa escenas reconocibles u objetos, está compuesto por formas y colores, que existen por su propia fuerza expresiva. El término, habitualmente, hace referencia a la pintura y escultura del Siglo XX, que abandonaron la tradicional concepción europea del arte como imitación de la naturaleza. Hebert Read, en 1948 da la siguiente definición: “En la práctica llamamos abstractas a todas aquéllas obras que, aunque su punto de partida sea, la percepción real por parte del artista de un objeto en el mundo exterior, forma una unidad estética, coherente en sí misma e independiente, que no se basa en ninguna equivalencia objetiva”. (Chilvers, 2001, p.4)

En este sentido, el arte abstracto nació y alcanzó una entidad diferenciada, en la década de 1910-1920; y actualmente está considerada como la expresión más característica del arte de todo el Siglo XX.

C

Cinematografía: Consiste en una serie de imágenes que llevan una secuencia al colocarlas todas juntas de una manera rápida crea movimiento.

L

Linotipia: El operador, pulsando una tecla de un aparato similar a una máquina de escribir seleccionaba un carácter tipográfico determinado, y automáticamente la matriz o molde de la letra particular quedaba libre y salía de un depósito que se situaba en lo alto de la máquina. Dicho molde descendía a un centro común, en donde dicha letra, seguida de otras, formaban las palabras y espaciados del texto.

M

Mecanización: consiste en proveer a operadores humanos con maquinaria para ayudarles con los requerimientos físicos del trabajo. También puede referirse al uso de máquinas para reemplazar la labor manual o el uso de animales. El siguiente paso de la mecanización es la automatización. El término es principalmente usado en el ámbito industrial.

Movimientos: Bloque sobresaliente en el sófite de una cornisa dórica, con ligera pendiente y de la misma anchura que el triglifo sobre el que está situado.

R

Realismo: Término que se ha utilizado con distintas significaciones en la historia y crítica de las artes. En su acepción más amplia, la palabra se utiliza con el significado de ajustarse a la realidad, que implica un deseo de describir lo vivido con precisión y objetividad.

A menudo, el término conlleva el rechazo de temas considerados tradicionalmente bellos, o de la idealización a favor de un enfoque realista, con especial atención a la vida de los bajos fondos o de las actividades de la gente corriente.

En un sentido más restringido, el término designa el movimiento artístico del Siglo XIX (sobre todo en Francia), que se caracteriza por la rebelión contra los temas históricos, mitológicos y religiosos. Y la tendencia hacia las escenas desmitificadas, de la vida moderna.

P

Proverbial: Pertenciente al proverbio, o que lo incluye. Muy notorio o sabido.

V

Vanguardia: esignar a una serie de inquietudes artísticas que se sitúan en la “avanzadilla” cultural del momento. El vanguardismo significó uno de los momentos de mayor unidad entre los artistas europeos que se proyectaron hacia la construcción de una nueva cultura y, por tanto, de una nueva sociedad.

4.8 Anexos

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

Nombre: _____

Estamos realizando un estudio de factibilidad, para lo cual necesitamos de su ayuda para responder el siguiente cuestionario.

1. Sexo

Masculino

Femenino

2. Estado Civil

Soltero (a)

Casado (a)

3. Edad

15 – 19

20 – 30

31 – 40

40 - más

4. ¿Nacionalidad?

Guatemalteca

Otros

5. ¿Posee conocimiento en algún tipo de tendencia artística que tiene que ver con el diseño gráfico?

Sí

No

¿Cuál? _____

6. ¿Considera que el diseño gráfico es un medio por el cual las personas ven el arte como una expresión artística o innovadora?

Sí

No

¿Por qué? _____

7. ¿Cómo influyen las tendencias artísticas en el diseño gráfico?

Fácil comprensión

Original

Otro _____

Moderno Que sea innovador

A continuación se mostraran unas piezas de diseño para responder las siguientes preguntas:

8. ¿Son atractivas? 0 Sí 0No

¿Por qué? -----

9. ¿Existe algo que no esta suficientemente claro?

0 Sí 0No

¿Por qué? -----

10. ¿Alguna sugerencia con relación al diseño de la portada?

¿Por qué? -----

11. ¿Si tuviera que realizar una portada para un folleto de la Historia del Arte y del Diseño cual de los elementos utilizaría de las propuestas presentadas?

Especifique -----

12. ¿El espacio que se encuentra entre cada línea dificulta la lectura?

0 Sí 0No

¿Por qué?

13. ¿El diseño de la portada y portadillas expresan algo que no es aceptable?

0 Sí 0No

¿Por qué? -----

14. ¿Se le facilita la lectura con el tipo de letra utilizado en el material?

0 Sí 0No

¿Por qué? -----

15. ¿Qué parte de la propuesta recuerda más y por qué?

16. ¿Considera adecuado los colores que se utilizaron para crear el diseño del folleto de arte o preferiría otros?

0 Sí 0No

¿Por qué? -----

17. ¿Preferiría más una fotografía a una ilustración, o le parece bien la forma en que está ilustrado?

Sí No

¿Por qué? -----

18. ¿Considera que esta información presentada en esta pieza es útil para usted?

Sí No

¿Por qué? -----

19. ¿Hay alguna parte que le fue difícil de comprender?

Sí No

¿Cuál? -----

¿Por qué? -----

20. ¿Qué le atrae de cada una de las piezas?

¿Por qué? -----

Para finalizar ¿Tiene alguna duda o sugerencia acerca de la pieza o contenido de la misma?

¡¡MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!!



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura

*“FOLLETO Y PRESENTACIÓN INTERACTIVA,
DE LAS ARTES PURAS Y LOS DISEÑOS DE 1860 AL SIGLO XXI”*

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Lic. Marco Antonio Morales
ASESOR

Héctor Enrique Guerra Chicoj
SUSTENTANTE



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Facultad de
Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala