



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

**DIFUSION DE LA ARTESANIA MASCARERA
EN LA ANTIGUA GUATEMALA**

Proyecto de graduación presentado por

VICTOR MANUEL PACHECO PALMA

Técnico Profesional en Diseño Gráfico



Guatemala, Mayo de 1999

Junta Directiva

Decano	Arq. Rodolfo Alberto Portillo Arriola
Vocal I	Arq. Edgar Armando López Pazos.
Vocal II	Vacante
Vocal III	Arq. Silvia Evangelina Morales C.
Vocal IV	Bachiller Edin Augusto González Yax
Vocal V	Bachiller Carlos Noe Díaz Romero
Secretario	Arq. Julio Roberto Zuchini Guzmán

Tribunal Examinador

D.G.	Betzaida González Molina
Arq.	María Eugenia Palomo
Arq.	Salvador Gálvez

Asesores

D.G.	Julieta Molina Lanuza
Arq.	Brenda María Penados Baldizón

Agradecimientos

Al salvador de mi vida, Cristo Jesús,
a Él sea la gloria, la honra y el honor.

A mi madre, fuente de mi inspiración,
Te Amo.

A mis hermanos:
Mario, Fito, Elida, Luis y Marisol,
son el mejor tesoro que el Señor me regalo.

A Julieta, por su tremendo profesionalismo y
su gran sentido del humor.

A Brenda Penados, por su entrega.

A mis pastores y hermanos de
Asamblea de Dios Sinai.

A mis amigos y compañeros,
Si pudiera mencionarlos a todos,
tendría que escribir otro libro.

En especial a mi única Amiga en diseño, ella se dará
por aludida.

Porque en Él vivimos,
y nos movemos, y somos... Hechos 17:28

INDICE

Introducción	6
Capítulo I	
Planteamiento del Problema	7
Objetivos	8
Capítulo 2	
Marco Teórico	
Conceptual y Contextual	9
Marco Conceptual	10
Artesanía	10
Artesano	10
Máscara	10
Clasificación de las Máscaras según su Significado	10
Materiales que se utilizan en la Elaboración de Máscaras	11
Proceso de Elaboración de las Máscaras	12
Piezas de Diseño	13
Metodología de Diseño	14
Marco Contextual	14
Grupo Objetivo	14
Sacatepéquez	15
Aspecto Social	15

Máscaras y Bailes en Guatemala	15
Origen de las Máscaras	16
Significado de las Máscaras	16
Principales Centros de Elaboración de Máscaras en Sacatepéquez	16

Capítulo 3

Propuesta Gráfica Justificada	17
Plan Creativo	18
Plan Creativo del Afiche	18
Plan Creativo del Trifoliar	19
Plan Creativo de la Etiqueta Descriptiva	20
Etapas de Prebocetaje	20
Etapas de Bocetaje	21
Boceto Final	21
Prebocetos Afiche	22
Bocetos Afiche	24
Justificación del Afiche	25
Boceto Final	27
Preboceto Trifoliar	28
Boceto Trifoliar	30
Justificación del Trifoliar	32
Boceto Final	34
Prebocetos Etiqueta Descriptiva	36
Boceto Etiqueta Descriptiva	38

Justificación Etiqueta Descriptiva	39
Boceto Final	40
Capítulo 4	
Comprobación de la Eficacia de la Pieza	42
Técnicas de Recolección de Datos	43
Análisis de Datos	43
Conclusiones	45
Recomendaciones	45
Anexos	46
Encuesta	47
Gráficas	48
Glosario	49
Bibliografía	50

INTRODUCCION

Desde la antigüedad los mayas han realizado múltiples ritos; el uso de las máscaras en las danzas era uno de ellos, lo que hacían para comunicarse con las diferentes deidades. Los españoles utilizaron este rito para la catequización cristiana y así facilitarse la conquista de los pueblos mayas.

En la actualidad el artesano elabora las diferentes máscaras, sin olvidar que en ellas se encierran muchos elementos culturales los cuales los identifican con sus pueblos. El danzante que usa la máscara debe entrar en un trance, abstención sexual, ayunos y otros ritos más.

Lamentablemente, la falta de difusión de la artesanía mascarera, ha ocasionado pérdida de los elementos culturales y baja demanda en la venta de estos productos.

Por esa razón este trabajo presenta las piezas de diseño, resultado de la metodología, que ayudarán a difundir esta artesanía, logrando que el turista nacional y extranjero, conozca y valore los elementos culturales que la rodean y que se interesen por adquirir una de ellas.

Se presenta pues su historia, su elaboración, su significado...

"Un misterio a su alcance"

Difusión de la Artesanía Mascarera



Difusión de la Artesanía Mascarera

CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

OBJETIVOS

- I. Crear material Gráfico de Diseño que le dé difusión a la Artesanía Mascarera de la Antigua Guatemala.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Lamentablemente, el artesano mascarero de la Antigua Guatemala enfrenta un grave problema que consiste en la falta de Material Gráfico de Diseño que le dé difusión a la artesanía *mascarera*. Esto ocasiona lo siguiente:

- Pérdida de los elementos culturales que se relacionan con la *mascarería*.
- Falta de conocimientos de los sectores populares y del turista.
- Baja demanda de estos productos.

A la fecha se han efectuado estudios en los principales centros de producción, que han sido realizados por historiadores y antropólogos del Centro de Estudios Folklóricos (Cefol). Sin embargo nadie ha hecho una propuesta eficaz para la difusión de la *mascarería*.

La *mascarería*, como le llaman los artesanos, en la época prehispánica tenía un carácter sagrado, pues estaba estrechamente vinculada a los ritos mágicos-religiosos y a través de ella, se establecía comunicación con las deidades y se obtenían favores.

Con la creación de las piezas de diseño se logrará contrarrestar la falta de conocimiento de esta artesanía en el sector popular y turístico, se valorarán los elementos culturales que la componen y traerá como consecuencia el aumento en la demanda artesanal.



Difusión de la Artesanía Mascarera

CAPITULO 2
MARCO TEORICO CONCEPTUAL
Y CONTEXTUAL

MARCO CONCEPTUAL

2.1 ARTESANIA :

Es el arte de producción manual que se elabora con instrumentos rudimentarios, por una persona o su familia. En cuanto a lo que son artesanías populares Liliana Morales señala que para Celso Lara, éstas, "también pertenecen al campo de la cultura ergológica o material, y tienen atributos estéticos... éstos deben su existencia al taller colectivo, organizado jerárquicamente, (maestro, oficiales y aprendices) en donde el salario fijo y el trabajo sujeto a tiempo determinado constituyen rasgos económico-sociales característicos" (2:7)

2.2 ARTESANO :

Es también conocido en la Antigua Guatemala como *obrero*, esta es la persona que elabora su arte de forma manual. El artesano con sus instrumentos rudimentarios, es fiel guardador de las tradiciones y costumbres de su pueblo.

Según Fernando Juárez y Aragón, el artesano es " El obrero que procede de acuerdo con sus propias convicciones, celoso siempre de resguardar su fe y sus tradiciones" (7:70).

2.3 MASCARA :

Objeto con el que se cubre la cara para disfrazarse, ocultarse, protegerse, etc. (diccionario Larousse).

2.4 CLASIFICACION DE LAS MASCARAS SEGUN SU SIGNIFICADO:

A pesar del número tan extenso de máscaras se presenta una clasificación de ellas, la cual se divide en 3 tipos:

A. Antropomorfas:

Que atribuyen a la divinidad la figura del hombre. Se usa sólo en actividades especiales. Considerandose dentro de esta clasificación a:

Moros

Cristianos

Malinche

Vaqueros
Chico Mudo
Gigantes
El Viejo
Varón Quiche
Varón de Rabinal
Pedro de Alvarado
Zagales

Mexicanos
Aj- Itz
Hob- Toj
La Vieja
Caporales
Gracejos
San Miguel

Tecún Umán
Campesinos
Ixoc Muy
Patrón
Negros
Cazador
Teposcar

B. Zoomorfas:

Es decir, en forma de animal. Entre las cuales se cuenta con:

Venado	Mico	Torito
Culebra	Tigre	León
Jaguar	Danta	Ardilla
Coche de monte	Coyote	

C. Mítico-Religioso:

Las cuales se utilizan en conmemoración de actos religiosos. Pudiendo mencionar algunos de ellos como:

Diablo Mayor	Luzbel	Diablo
Demonio	Dragón	Calavera
Diablo Viejo	Lujuria	Muerte
Avaricia	Ira	Envidia
Soberbia	Pereza	Sierpe

2.5 MATERIALES QUE SE UTILIZAN EN LA ELABORACION DE MASCARAS:

Los materiales no varían en lo fundamental de comunidad en comunidad, aunque en el presente trabajo, hablaremos de los utilizados por los *mascareros* de la Antigua Guatemala.

2.5.1 Madera:

Principal elemento, algunos artesanos la compran a intermediarios o en un aserradero, muchos acuden a las montañas cercanas a la población a cortar únicamente los árboles "muertos o viejos".

Los tipos de madera preferido son:

Pino Blanco

El ciprés

Cedro

Pinabete

Matilisguate

Tzic

2.5.2 Materiales utilizados para darles color:

Acrílicas

Pintura en Polvo

Fijador

Blanco España

Thinner

Aguarrás

Albayalde

Aceite de Linaza

Barniz

2.5.3 Ojos, orejas, cuernos y cabellos:

Se obtienen de hilos de maguey, crines de caballos, lazos e hilos hechos de bolsas, polvo dorado, vidrio y mosaico. Según Lujan Muñoz "los materiales son innumerables: corteza de árboles, madera, mosaico, piedra, cuero, textiles, metal, cerámica, hueso, cartón, caparazones de ciertos animales entre otros" (10:32). Aunque la madera, desde sus orígenes ha sido el material preferido.

En la actualidad existen además algunas máscaras que son elaboradas con caparazón de tortuga y otros materiales. Estas no pertenecen al folklore nacional ni a ningún baile, sino que debido a la necesidad de buscar diseños innovadores se han utilizado. Estos diseños han resultado atractivos al turista por lo cual tienen gran demanda.


2.6 PROCESO DE ELABORACION DE LAS MASCARAS:

En las diferentes *mascarenías* de Antigua Guatemala, la forma de elaborar las máscaras es similar, siendo éste, un trabajo calificado.

El proceso de elaboración inicia con el secado, para después empezar a trabajar en el tallado, en caso contrario, la madera se cuarteo, agrieta y deforma.

2.6.1 Secado: puede llevar hasta 8 días; muchas veces se utilizan procesos artificiales, para agilizar este proceso.

2.6.2 Tallado: cuando la madera está seca, el artesano ya sabe qué personaje va a tallar, por lo tanto, sabe cuál es el tamaño de la máscara, el que se le da con el hacha, la sierra o el machete.



2.6.3 Vaciado: se empieza en el dorso de la pieza, se coloca oblicuamente a la superficie que se quiere rebajar, esto se hace con un formón. En esta parte del proceso se hacen las cavidades de los ojos, las cuales se hacen en la parte posterior hasta dejar una cavidad que se adapta al tamaño del rostro. Luego se hace el cálculo o se mide con compás; primero la frente, ojos, nariz, boca y barbilla

2.6.4 Pulido y lijado: se tiene que hacer en todas las máscaras, se pinten o no, para darles el acabado correcto. Este proceso sirve para dejar las superficies lisas y libres de vetas y nudos visibles. Esta fase es de suma importancia para pintar la máscara.

2.6.5 Pintura: los rostros después de ser pulidos y lijados son pintados de varios tonos rosados; además, los *mascareros* las pintan de acuerdo con la figura que representan. Si es un ser humano, preferirán los tonos color carne, si es venado, sera café, si es un diablo enfatizarán las facciones pintadas de rojo, verde o azul, con líneas negras.

Para lograr el color carne, el artesano va cambiando varias pinturas: roja, blanca, un poco de amarillo y unas gotas de verde. Se puede observar que los tonos de la piel cambian dependiendo del gusto del artesano.

Los cabellos de seres humanos son pintados con polvo dorado, o pinturas plateadas o negras, las barbas, cejas y patillas se pintan del mismo color del pelo. Algunas máscaras llevan orejas y arrugas las cuales se sombream con pintura negra, para resaltarlas. En algunos casos los dientes se pintan simulando coronas de oro.

2.7 PIEZAS DE DISEÑO:

Son todas aquellas piezas que tienen como finalidad mostrar el producto del Diseño Gráfico. Utilizando un proceso creativo y las diferentes técnicas de diseño que existen. (Chang 1998). Entre las que mencionamos: Volante, Afiche, Trifoliar, Folleto, Etiquetas, etc.

2.7.1 Afiche: Es el más conocido y utilizado a nivel general por ser un medio de comunicación masivo que se utiliza para transmitir mensajes visuales. Es una combinación de imagen y texto en papel de gran dimensión, se debe pegar en una superficie lisa y en un lugar clave para que esté expuesto a la mirada del grupo objetivo. Existen varios tamaños de afiches entre los que podemos mencionar el 11" X 17" y el 18" X 24", además existen afiche para exterior y para interior; en este trabajo se utilizará el de 18" X 24", además se usara para exterior.

2.7.2 Trifoliar: es una hoja con tres dobleces en forma de caracol, diseñado en forma horizontal o vertical e impreso en ambas caras (tiro y retiro) con información específica, combinando gráficas y textos para hacer más perceptible el mensaje a transmitirse. Es un medio de comunicación personal.

2.7.3 Etiqueta Descriptiva: Se le llama así porque desempeña las 2 funciones. La primera función es para que el producto sea identificado y la segunda para proporcionar información acerca del producto ofrecido, siendo esta de corta extensión.

2.8 METODOLOGÍA DE DISEÑO

La metodología a utilizar es el Plan Creativo, éste se realizará para cada una de las piezas, para tener un proceso bien definido que se describe en el capítulo número tres: Propuesta Gráfica Justificada.

MARCO CONTEXTU

2.9 GRUPO OBJETIVO

A continuación se da a conocer los dos grupos objetivos, a quienes específicamente van dirigidas las piezas de diseño propuestas.

2.9.1 Grupo Objetivo Primario: sector popular, compuesto por las personas que residen en la Antigua Guatemala y turistas nacionales que visitan esa ciudad. Pertenecientes a la clase trabajadora, hombres y mujeres, edades comprendidas entre los 15 a los 60 años de edad.

2.9.2 Grupo Objetivo Secundario: éste lo componen los turistas extranjeros de diferentes nacionalidades. Estos pertenecen a diferentes nacionalidades, pero la mayoría de ellos hablan español, hombres y mujeres, de edades comprendidas entre los 15 a los 60 años.

2.10 SACATEPEQUEZ:

Datos Generales:

Este departamento está situado en el Valle de Panchoy, el cual pertenece a la región central de la República. Tiene 14°33'30" de latitud y 90°43'55" de longitud y una altura de 1,530 m. sobre el nivel del mar. A este departamento lo rodea los cerros del Manchén y Candelaria en el norte, al sur, el Volcán de Agua, al este, el Manzanillo y de la Cruz y al oeste los volcanes Acatenango y Fuego. Su cabecera departamental es la ciudad de Santiago de los Caballeros, Antigua Guatemala.

2.11 ASPECTO SOCIAL:

La gran mayoría de la población es ladina mestiza, su idioma oficial es el español, aunque algunas regiones del departamento hablan distintos idiomas.

2.12 MASCARAS Y BAILES EN GUATEMALA:

En Guatemala, las máscaras tienen gran trascendencia histórica, la que permanece en las diferentes festividades del país.

En la Antigua Guatemala se puede ver a una infinidad de turistas que les agrada observar las tradiciones de nuestros pueblos. Este atractivo turístico se ve principalmente en los diferentes bailes rituales, portadores de misteriosas, y hermosas máscaras, los que se realizan en las diferentes fiestas patronales de cada región.

Para Mariana Anguiano "La danza tradicional, en la gran mayoría de las ocasiones, constituye en sí una ofrenda dada a las deidades. Así, las máscaras, los trajes y los adornos de los danzantes, se convierten en objetos rituales..." (2:11).

Debido a la gran cantidad de elementos culturales y tradiciones que se relacionan con la *masquería*, es importante crear piezas de Diseño que ayuden a su difusión.

Con esto, se contribuirá a dar a conocer al sector popular y al turista, la importancia de valorar los elementos culturales y con esto colaborar con el artesano y el aumento en la demanda de los productos *mascareros*.

2.13 ORIGEN DE LAS MÁSCARAS:

Como todo pueblo primitivo, los primeros habitantes del área maya debieron utilizar la máscara para lograr una metamorfosis y convertirse en otro, que permitiera la comunicación con el otro mundo, donde se alcanzará el contacto del mundo profano con el mundo sagrado.

En el período prehispánico, representando el vehículo por medio del cual los sumos sacerdotes mayas se comunicaban con las máximas deidades y obtenían favores de ellas, además la utilizaban en una mezcla de teatro y danza. Con la llegada de los españoles, según Luján "cambia el sentido del uso de las máscaras, así como su realidad estética. Deja de ser un elemento mágico para transformarse y convertirse en representación de las facciones españolas" (10:373)

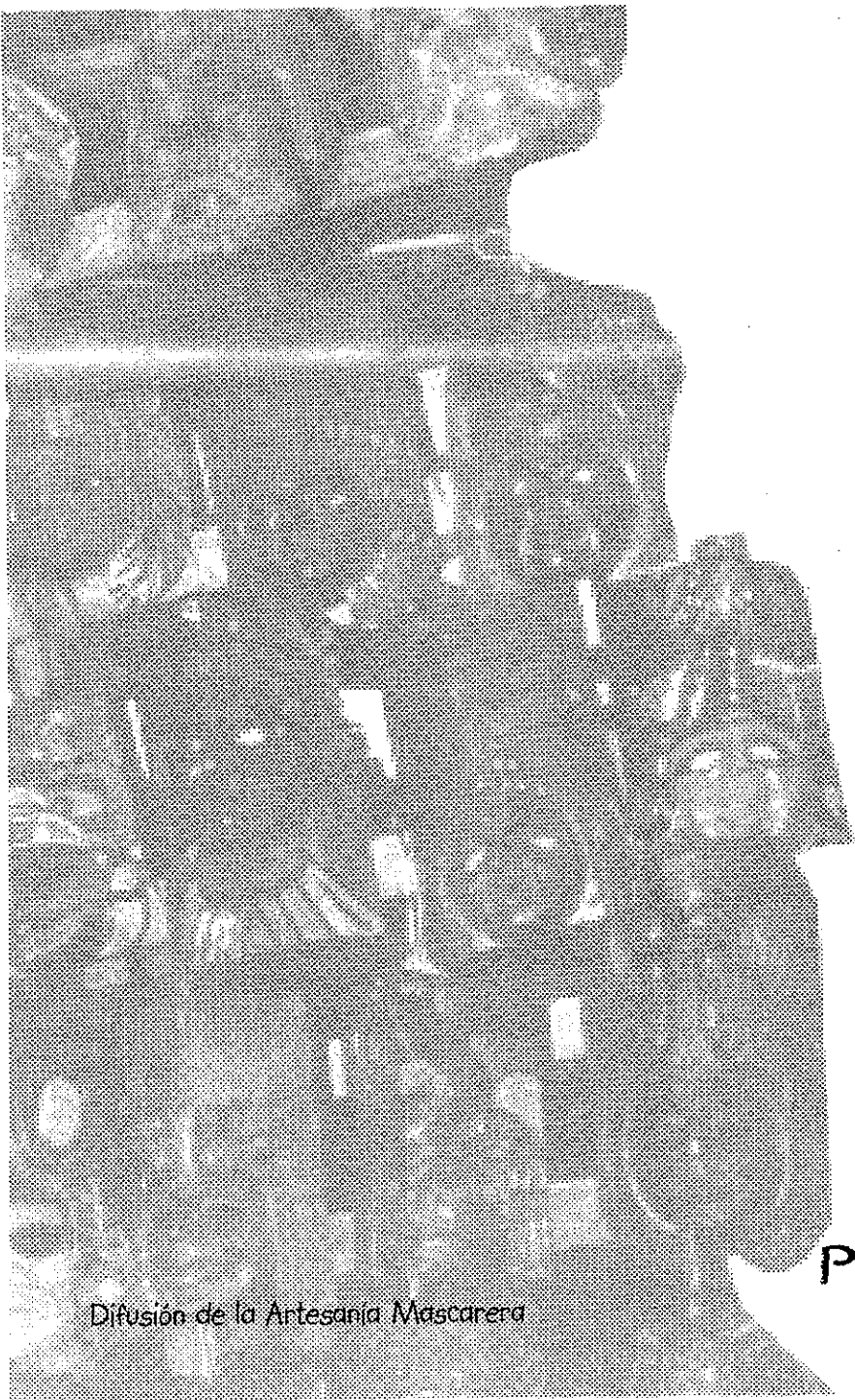
Este rito fue utilizado por los españoles para ayudar a la conquista, ya que sabían que tales ritos podían ser un medio eficaz para la catequización cristiana

2.13.1 SIGNIFICADO DE LAS MASCARAS:

Podemos generalizar su significado, en mágico-religioso. Al hablar de mágico, el Diccionario Larousse dice que "es una ciencia oculta por la cual se alcanza cierto dominio por medio de gestos y acciones que pertenecen a un ritual" (16:215).

2.13.2 PRINCIPALES CENTROS DE ELABORACION DE MASCARAS EN SACATEPEQUEZ:

- Antigua Guatemala
- Sumpango
- Ciudad Vieja
- San Miguel Dueñas
- San Antonio Aguas Calientes



Difusión de la Artesanía Mascarera

CAPITULO 3 PROPUESTA GRAFICA JUSTIFICADA



3.1 PLAN CREATIVO:

Este se realizará para cada una de las piezas, con la finalidad de tener un proceso bien planificado.

- a.) **Descripción del Tema:** se definen que tipo de piezas de diseño se elaborarán.
- b.) **Objetivo:** debe estar claro lo que se quiere lograr con la pieza en relación con el Grupo objetivo.
- c.) **Estudio de Difusión:** se establecerá en que forma se distribuirá al grupo objetivo.
- d.) **Grupo Objetivo:** son las personas a quien va dirigido el contenido de la pieza.
- e.) **Bocetaje:** se realiza el bocetaje exhaustivo de la pieza diseñada.

f.) **Dimensiones y Características:** se describe detalladamente cada uno de los elementos de la pieza de diseño, gráficas, ilustraciones, fotografías y dimensiones.


g.) **Color:** se especifica cuáles son los colores a utilizar para la impresión, dependiendo del presupuesto.

h.) **Procedimiento de Reproducción Recomendado:** se hace dependiendo del material en que se imprimirá de acuerdo al presupuesto disponible.

3.2 PLAN CREATIVO DEL AFICHE:

a.) **Definición:** es una hoja de 18" X 24". Es uno de los medios de comunicación más utilizado, por ser de alcance global. Consta de texto y fotografía o ilustración.

b.) **Objetivo:** darle a conocer al grupo objetivo primario y secundario de una forma más general que el trífolio, el valor de la artesanía *mascarera*.



c.) Medio de Difusión: la campaña se lanzará por medio de un afiche y trifoliar conjuntamente. Se colocarán en lugares estratégicos de la Antigua Guatemala. (restaurantes, centros comerciales, hoteles, agencias de viajes, etc.).

d.) Grupo Objetivo: éste lo componen el sector que reside en la Antigua Guatemala y los turistas extranjeros que la visitan. f.iche mide 18" x 24" de largo.

Forma: afiche de tamaño 18" x 24", en posición vertical.

Proporción: mide 18" de ancho x 24" de alto.

Unidad: con el trifoliar, etiqueta descriptiva en color, fotos y texto.

Contraste: en forma, tamaño, movimiento y color.

f.) Técnicas por usar: fotografía y diagramación, todo realizado en computadora.

3.2 PLAN CREATIVO DEL TRIFOLIAR:

a.) Definición: es una hoja carta que contiene información variada, con ilustraciones o fotografías. Es un medio de comunicación personal, impreso en las dos caras, (tiro y retiro).

b.) Objetivo: darle a conocer al grupo objetivo el valor de la artesanía mascarera, y facilitar la adquisición del trifoliar.

c.) Medio de Difusión: en la campaña se lanzará afiche y trifoliar conjuntamente. Se distribuirá en lugares estratégicos de la Antigua Guatemala. (colocados en un display en restaurantes, locales comerciales, hoteles, agencias de viajes, etc.).

d.) Dimensiones y Características: el trifoliar mide 8.5" X 11" de largo (tamaño carta) éste es el de uso común. Para su elaboración se tomaron en cuenta los siguientes conceptos de diseño:

Forma: trifoliar de 1 folio con 2 dobleces y 3 cuerpos.

Proporción: tamaño carta 8.5 x 11".



Unidad: entre trifoliar, afiche y etiqueta descriptiva en color, fotos y texto.

Contraste: en forma, tamaño, movimiento y color.

Técnicas por usar: diagramación y fotografía realizados en la computadora.

3.4 PLAN CREATIVO DE LA ETIQUETA DESCRIPTIVA:

a.) Definición: Se le llama así porque desempeña 2 funciones. La primera función es para que el producto sea identificado y la segunda para proporcionar información acerca del producto ofrecido, siendo ésta de corta extensión.

b.) Medio de Difusión: Las etiquetas irán colocadas en las máscaras.

c.) Objetivo: Identificar la artesanía mascarera y darle a conocer al grupo objetivo de una forma corta el valor de esta artesanía.

d.) Dimensiones y Características: la etiqueta mide 6" X 2.5 de largo y doblada 3 x 2.5.

Forma: Es horizontal, con 2 folios, 1 dobles y 2 cuerpos.

Proporción: 2.5" x 6" de largo y doblada es de 3" x 2.5.

Unidad: con el afiche y el trifoliar en color, fotos y texto.

Contraste: en forma, tamaño, movimiento y color.

e.) Técnicas por usar: diagramación y fotografía, todo hecho en la computadora.

3.5 ETAPA DE PREBOCETAJE:

a.) El primer paso fue elaborar prebocetos a lápiz, conteniendo las principales ideas de la diagramación de las piezas propuestas, elaborados en dimensiones pequeñas y tipo roof.

b.) Seguidamente se trasladaron los prebocetos a la computadora para una mejor apreciación y presentación.

c.) Finalmente se eligieron los 3 prebocetos que cumplen los conceptos de diseño como forma, proporción, unidad y contraste.

3.6 ETAPA DE BOCETAJE:

Sirve para definir los elementos del diseño a utilizarse para cada uno de los prebocetos anteriores.

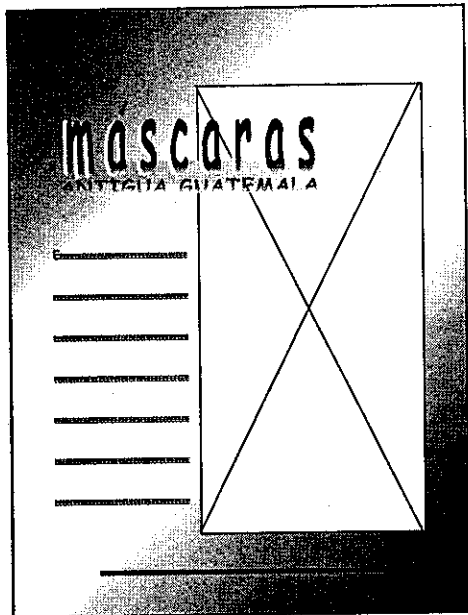
a.) El primer paso del bocetaje, consistió en retomar lo investigado en el Marco Teórico, depurando la información, eligiendo la más indispensable y apropiada para nuestros fines de difusión; a la vez recopilando la información gráficamente.

b.) El segundo paso fue elegir el material gráfico a utilizar, seleccionando las fotografías que servirán de mejor manera para reforzar el texto de cada una de las piezas de diseño propuestas.

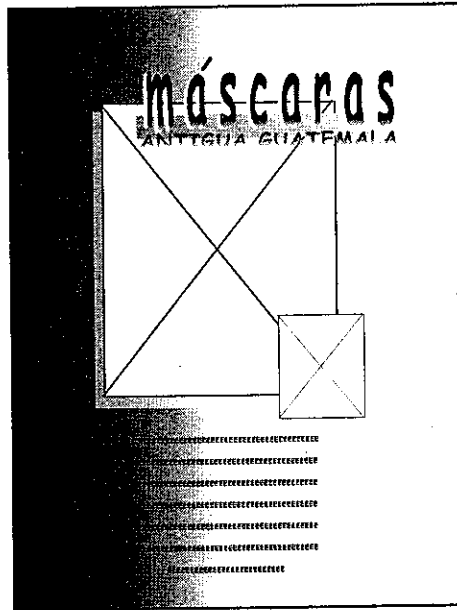
c.) Como tercer paso, se eligió el diseño más apropiado para elaborar el boceto final.

3.6 BOCETO FINAL:

Este es el resultado final del proceso de selección, narrado en los dos primeros pasos. Fue seleccionado cumpliendo los requisitos propuestos al inicio de nuestro plan creativo.



1



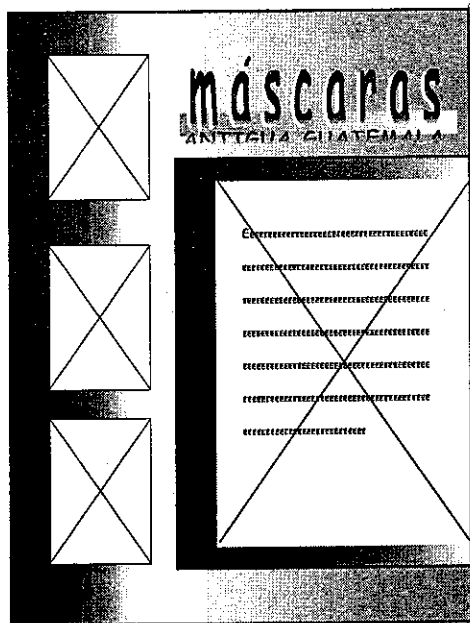
2



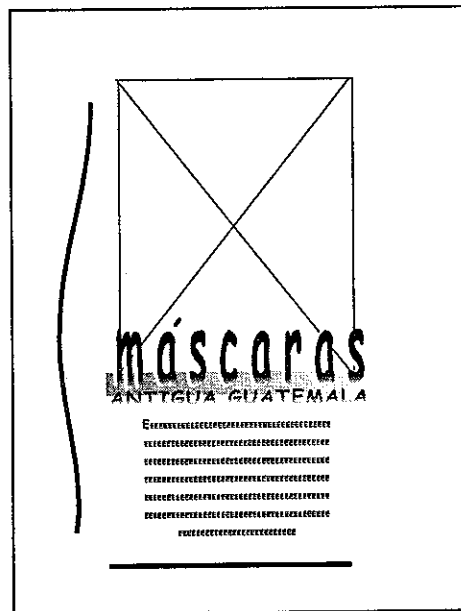
3

Los Prebocetos 1,2 y 3 no llenaban los requisitos descritos por el Plan Creativo: unidad, contraste y equilibrio, por lo tanto no se tomaron en cuenta en la etapa de bocetaje.

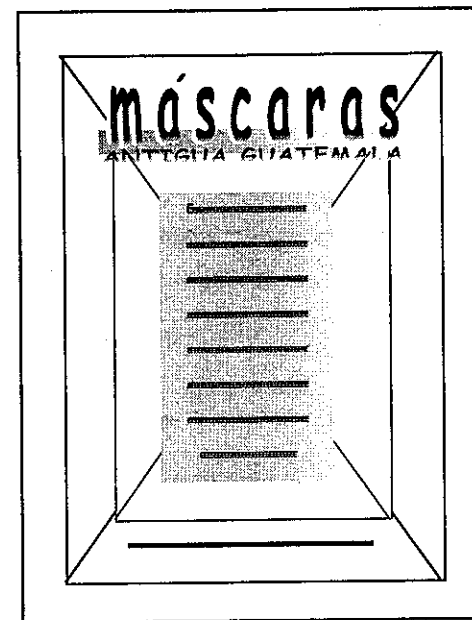
Prebocetos Afiche



4



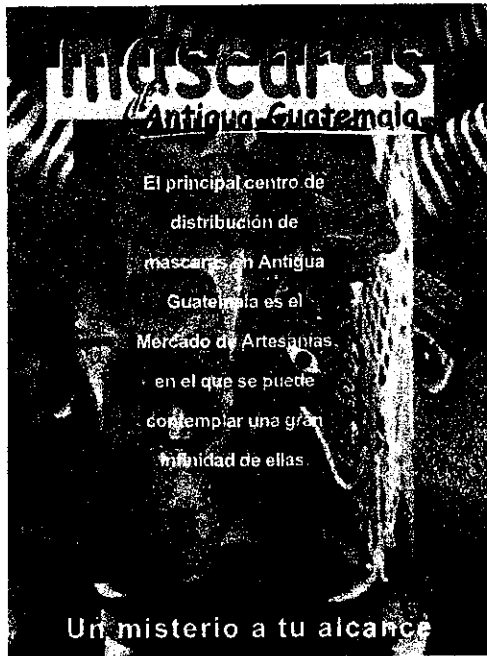
5



6

Los Prebocetos 3,4 y 5 fueron los diseños que llenaron los requisitos del Plan Creativo: unidad, contraste, equilibrio, por lo que fueron utilizadas estas diagramaciones en la etapa de Bocetaje.

Prebocetos Afiche



1

m a s c a r a s



Un misterio a tu alcance

2



3

El Boceto 1 y 2 no llenaron los requisitos de unidad, equilibrio, contraste, los cuales se mencionaron en el proceso del Plan Creativo, por lo que no fueron utilizados.
 El Boceto No. 3 fue elegido por su diagramación, la cual mantiene equilibrio, contraste y unidad. El que sufrió ciertos cambios para llegar a ser el boceto final.

Bocetos

JUSTIFICACION DEL AFICHE

Retrícula:

Se utilizó a 2 columnas, de distinto tamaño cada una, la columna pequeña se manejó así con el objetivo de colocar 3 fotos pequeñas, las que servirán para darle equilibrio al diseño. En la columna grande se colocó una foto de dimensiones grandes, para que ésta sirva de punto focal.

Fotografías:

Se usaron 4 fotografías, una grande la que es el punto focal del afiche, y las 3 pequeñas que sirven como equilibrio al mismo; todas las fotografías a full color ya que llaman más la atención y se le ofrece al grupo objetivo una mejor calidad visual.

Tipografía:

En el titular, se usa la ComicSan de la familia de los Misceláneos. En la palabra "máscaras" se usó bajas, para crear agilidad y movimiento, el tamaño de la letra es de 300 puntos.

El color de la palabra "máscaras" es verde, debido a que este color es relajante, y una de las características que debe alcanzar el danzante antes de colocarse la máscara es el relajamiento que lo lleva a la abstención del mundo profano que lo rodea.

En la palabra "Antigua Guatemala", se usan altas y bajas para contrastar la informalidad de "máscaras" con un poco de seriedad, sin perder de vista el movimiento y la agilidad.

El color azul se usó para formar una analogía con el verde de la palabra "máscara".

La palabra "de" aparece en tipo Belwe, perteneciente a la familia de las Cursivas, su color es fusia el que se utilizó para lograr un contraste con el azul y el verde anteriormente mencionados; el tamaño de la letra es de 72 puntos.

El texto sobre la fotografía es helvética, de la familia palo seco, de fácil lectura, ya que nuestro grupo objetivo es extranjero con dificultad para leer el español y locales de baja escolaridad.

Justificado al centro, con color blanco, que se utiliza para que sea legible sobre la foto que tiene de fondo. El tamaño de la letra es de 72 puntos.

El Eslogan es de tipo helvética, palo seco, con mayor espacio entre cada letra; color amarillo para que resalte sobre el café de fondo.



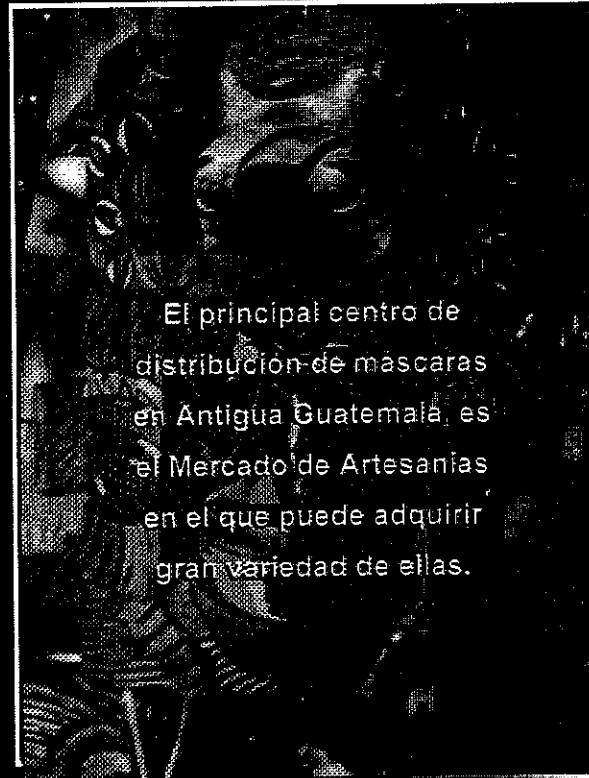
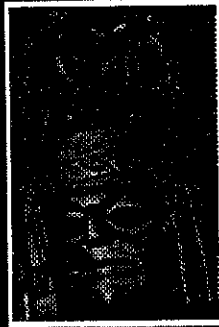
Color:

Se utilizó el café ya que éste es un color histórico, además es el color de la corteza de los árboles, de la tierra, de la madera, identifica a los pueblos primitivos y también es el color de los productos exclusivos, como lo es la mascarería. (Galvez, Salvador 1999)

El tamaño de la pieza es de 18" X 24" en posición vertical.

MASCARAS

Antigua Guatemala



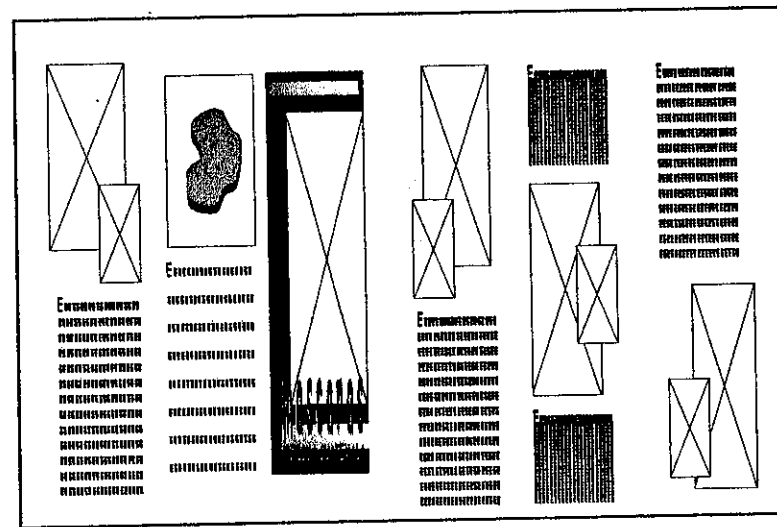
El principal centro de distribución de mascararas en Antigua Guatemala es el Mercado de Artesanias en el que puede adquirir gran variedad de ellas.

Un misterio a tu alcance

Boceto Final

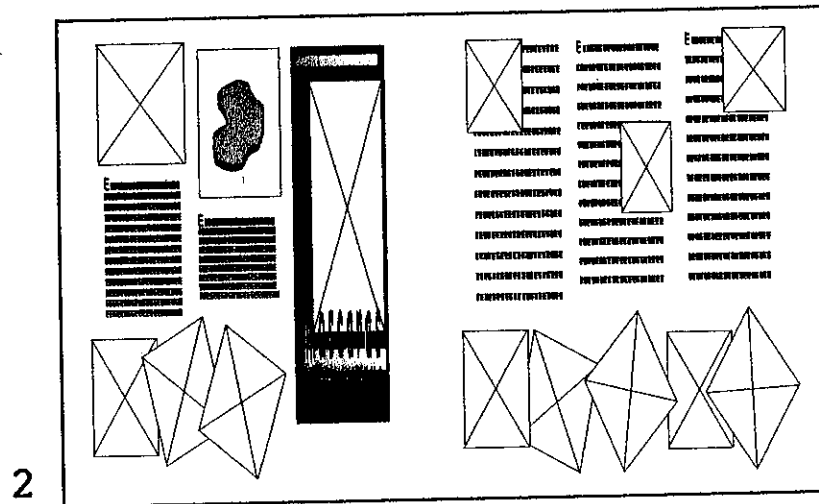
Los 8 bocetos forman parte de la etapa del bocetaje exhaustivo, aunque 5 de estos diseños presentados no llenaban los requerimientos de diseño propuestos por el Plan Creativo, es por ello que fueron rechazados.

Los 3 bocetos elegidos fueron el 2, 6 y el 8 puesto que cumplían los conceptos de diseño necesarios para poder pasar a la etapa de bocetaje.



Tiro

Retiro

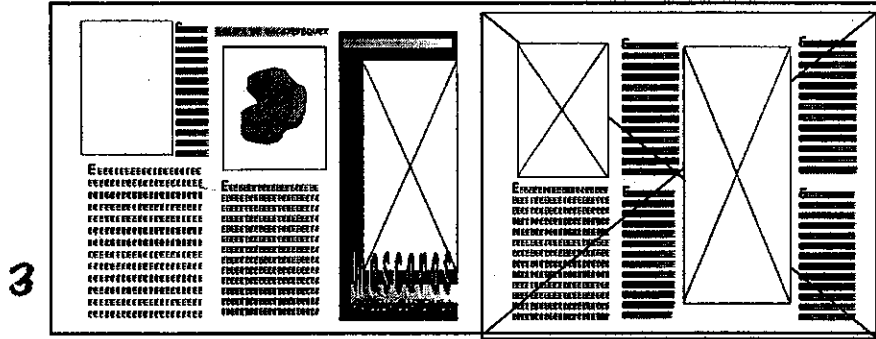


2

Tiro

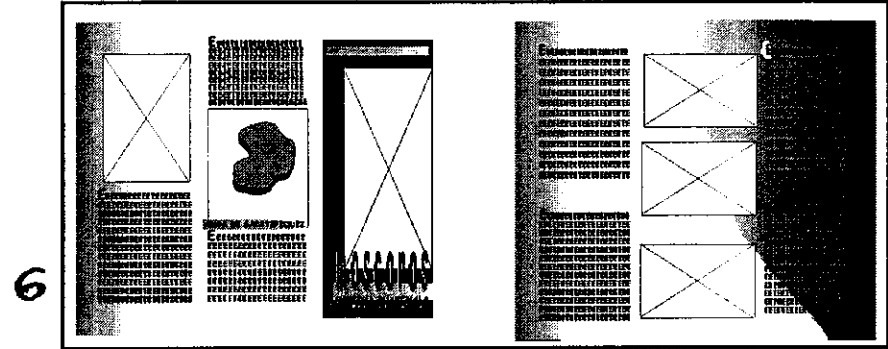
Retiro

Prebocetos Trifoliar



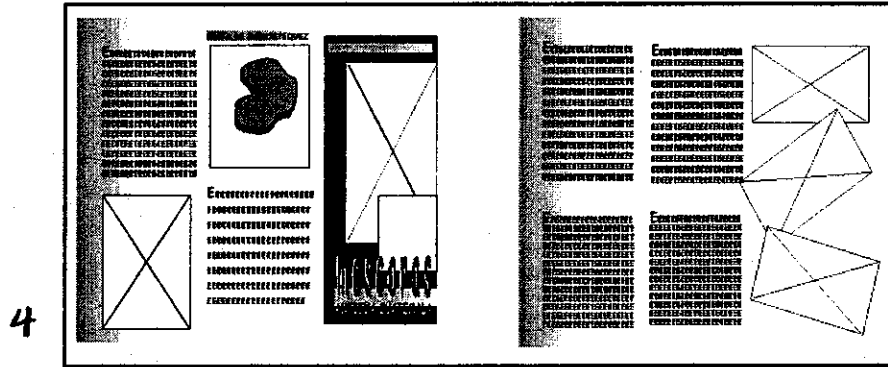
Tiro

Retiro



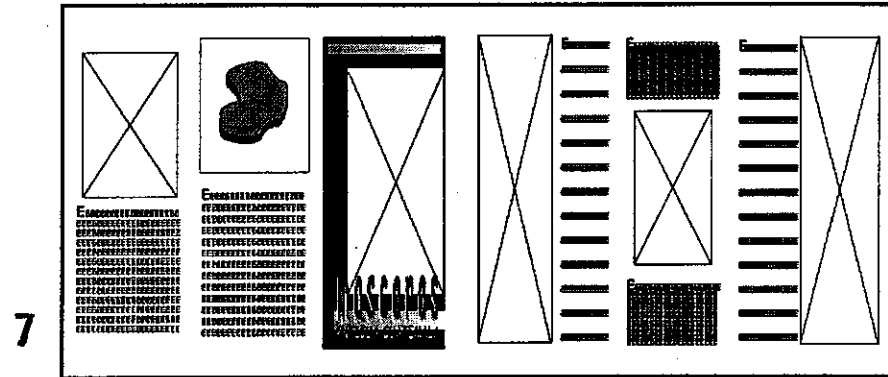
Tiro

Retiro



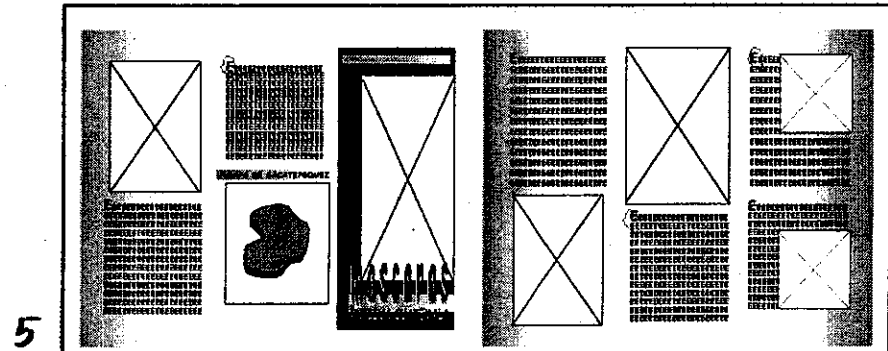
Tiro

Retiro



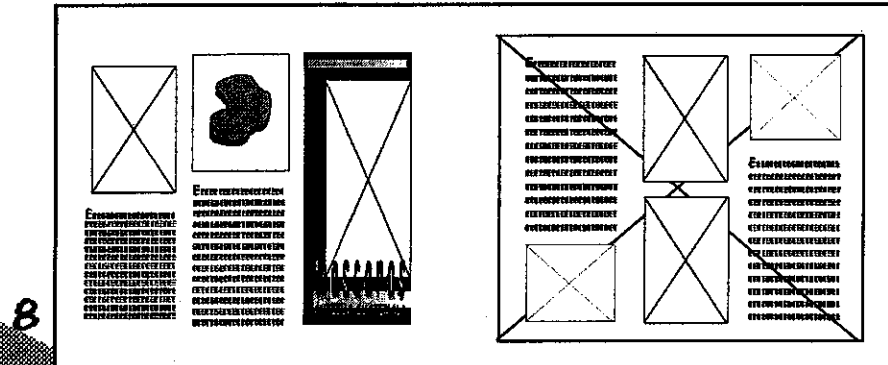
Tiro

Retiro



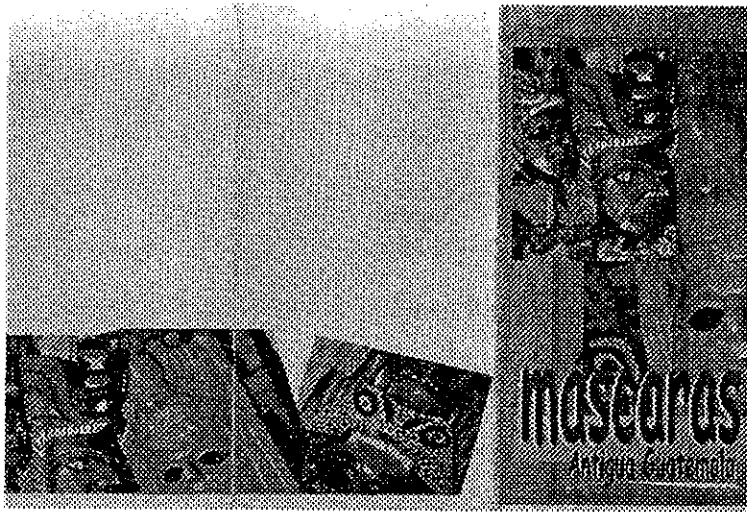
Tiro

Retiro

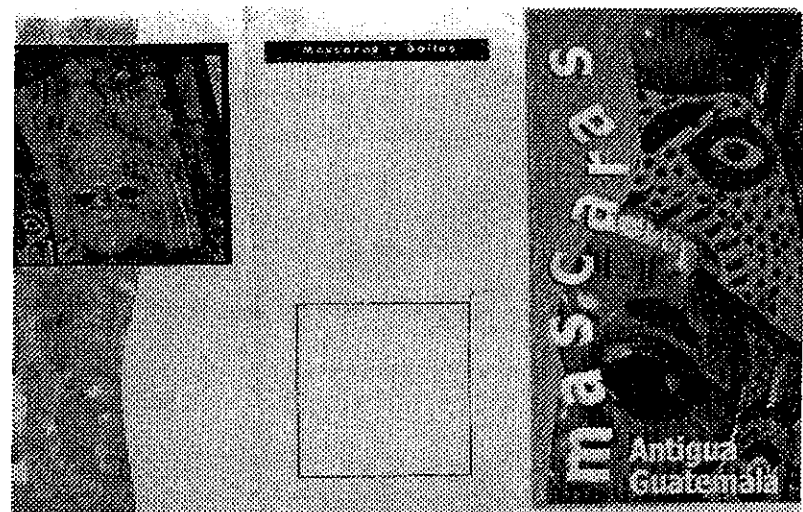


Tiro

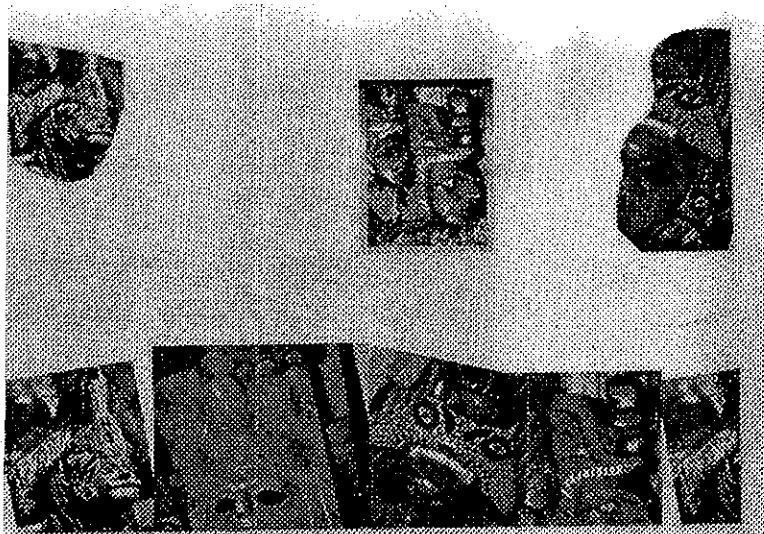
Retiro



Tiro



Tiro



Retiro



Retiro

Bocetos

Los 3 bocetos que se presentan son el resultado de la etapa de prebocetaje. Al finalizar esta etapa los bocetos 1 y 3 no llenaban las características de diseño planteadas, ya que su diagramación no cumplía con la creatividad necesaria. El boceto No. 2 es el que se escogió para seguirlo trabajando y así llegar al boceto final, este boceto cumplió las características de equilibrio, unidad, contraste, planteadas en el Plan Creativo mencionado en el inicio de este capítulo.



Tiro



Retiro

Bocetos

JUSTIFICACION DEL TRIFOLIAR

Retícula:

Se utilizaron 3 columnas, del mismo tamaño, para poder así crear equilibrio y unidad en el diseño de esta pieza.

Fotografías:

En la portada del trifoliar se utilizaron 2 fotografías, una grande y una pequeña, la pequeña se encuentra insertada en la grande, debido a que esta máscara es de más importancia entre el artesano mascarero que la otra.

En la contraportada se encuentra una fotografía del mapa de Sacatepéquez, esto se debe a que el tema es "Principales centros de Elaboración en Sacatepéquez"; con lo que se logra unidad entre la imagen y el texto.

En el retiro se utilizaron tres fotos distribuidas así: Una foto por columna, dos de ellas cortadas en uno de sus lados, para darle asimetría al diseño. La tercera de ellas esta de forma vertical la cual proporciona equilibrio a la pieza.

Así también se usaron fotografías en la parte inferior del retiro, las que se encuentran cortadas y montadas una sobre la otra para proporcionar dinamismo y movimiento.

Tipografía:

En la portada se utilizó el título "máscaras de Antigua Guatemala" con el objetivo de crear unidad con las demás piezas, este título se repite en cada uno de los subtítulos del trifoliar para crear el concepto de repetición con que se busca el posicionamiento en el grupo objetivo.

En cada subtítulo se utilizó la letra Comichavy que pertenece a la familia de los Misceláneos, ésta se usó por su dinamismo y movimiento, además es de color azul dando unidad al diseño y tratando de dar una identificación visual; el tamaño de la letra es de 20 puntos.

El resto del texto es helvética, de la familia palo seco, de fácil lectura, esto se debe a las características de nuestro grupo objetivo explicadas anteriormente.

En 3 de los cuerpos del trifoliar se encuentran al lado izquierdo el subtítulo de fondo; en letra Fajita a 70 puntos, esta letra pertenece a los Misceláneos. Esto sirve como un elemento de diseño que atrapa la atención del lector.



Color:

Se utilizó el café por las mismas características mencionadas anteriormente, además de crear unidad entre las piezas.

Tamaño:

Carta 8.5 X 11", posición vertical.

mascaras

Antigua Guatemala

ANTROPOMORFAS:

Que atribuyen a la divinidad la figura del hombre. Se usa solo en actividades especiales.

Moros	Cristianos
Malinche	Tecún Umán
Pedro de Alvarado	Caporales
Vaqueros	entre otros.

ZOOMORFAS:

Es decir, en forma de animal. A continuación se presentan unos ejemplos:

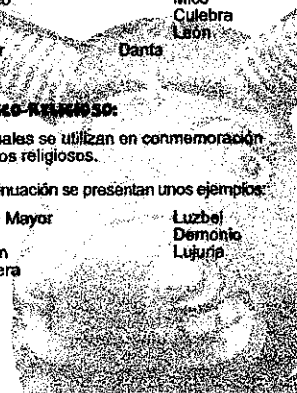
Venado	Mico
Tortuga	Culebra
Tigre	León
Jaguar	Danta
Ardilla	

Mitico-religioso:

Las cuales se utilizan en conmemoración de actos religiosos.

A continuación se presentan unos ejemplos:

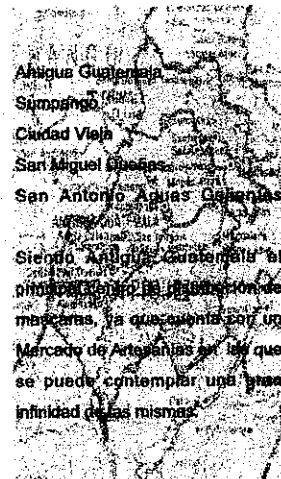
Diablo Mayor	Luzbel
Diablo	Demonio
Dragón	Lujuria
Calavera	



mascaras

Antigua Guatemala

PRINCIPALES CENTROS DE ELABORACIÓN EN SACATEPEQUEZ:



Antigua Guatemala
 Simojote
 Ciudad Vieja
 San Miguel Escobedo
 San Antonio Aguas Calientes
 Siendo Antigua Guatemala el principal centro de elaboración de mascarás, ya que cuenta con un Mercado de Artesanías en las que se puede contemplar una gran infinidad de las mismas.



tiro

Boceto Final



maskaras Antigua Guatemala

Los artesanos comúnmente le llaman mascarera, a la artesanía que se dedica a la elaboración de maskaras.

En la Guatemala prehispánica tenía un carácter sagrado, pues estaba estrechamente vinculada a los ritos mágicos-religiosos, y a través de ella, se establecía comunicación con las deidades y se obtenían favores.

Este rito fue utilizado por los españoles para ayudar a la conquista, ya que sabían que tales ritos podían ser un medio eficaz para la catequización cristiana.

SIGNIFICADO DE LAS maskaras

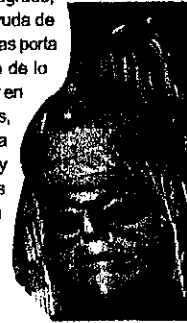
Lo podemos generalizar en mágico-religioso.

Desde las culturas primitivas hasta nuestras fechas, la máscara proyecta algo sobre el individuo que la lleva, y sobre el espectador que la contempla, eso es lo que realmente la hace mágica.

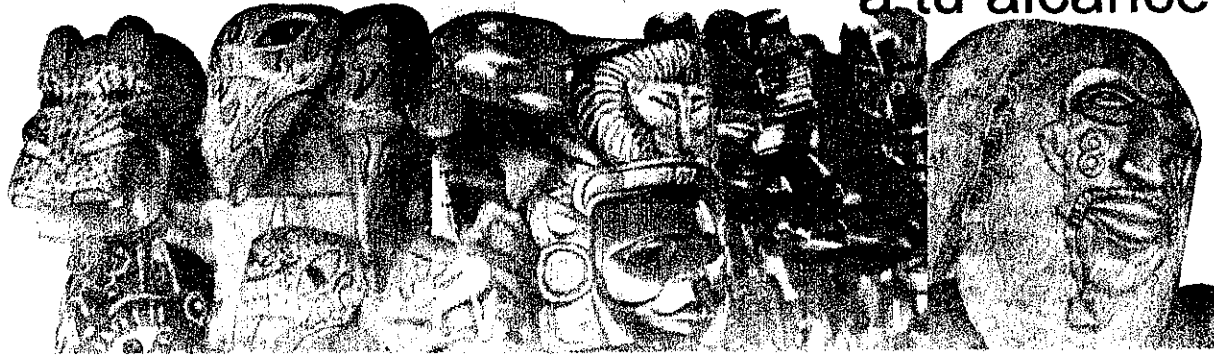
En lo religioso los sacerdotes las utilizaban para simular a los dioses que encarnaban, ya que ellos así se comunicaban con las diferentes deidades.



Según el Cefol, las maskaras no sólo revelan las modalidades de lo sagrado, sino también, con ayuda de ellas, el hombre que las porta escapa de la esfera de lo profano y al participar en ceremonias y danzas, el hombre se esfuerza en ir más allá, y transformar sus actos mágicos y danzas en un ritual, otorgándoles así un valor espiritual.



Un misterio a tu alcance

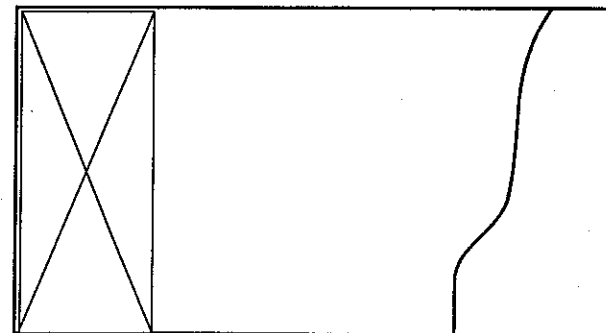
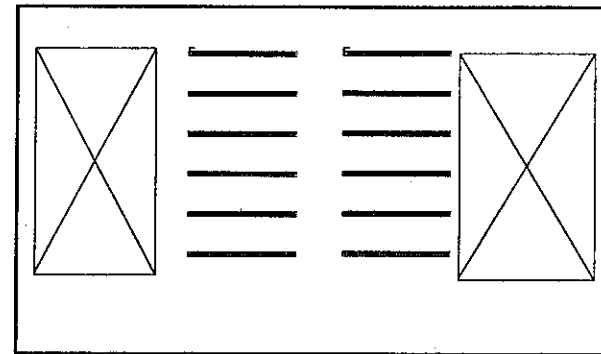
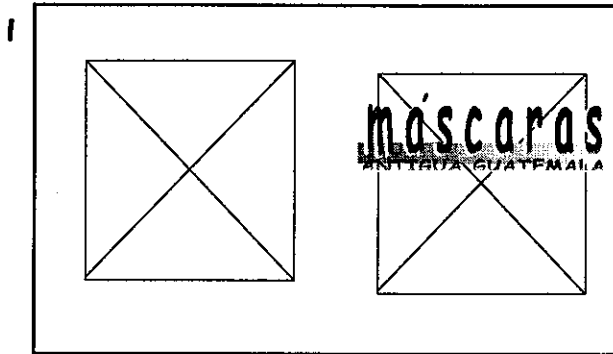


Retiro

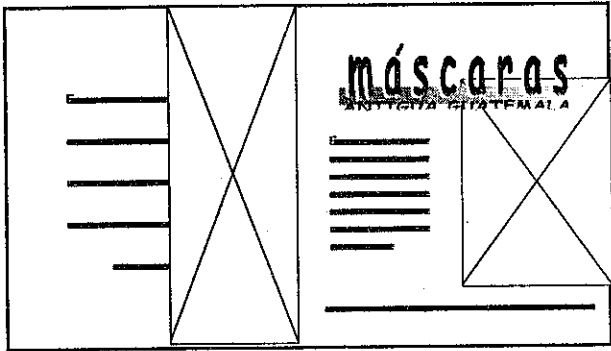
Boceto Final

Los 3 prebocetos de la etiqueta descriptiva, son fruto del bocetaje exhaustivo, los cuales se hicieron con el objetivo de escoger 2 de los presentados, para utilizarlos en la etapa de bocetaje.

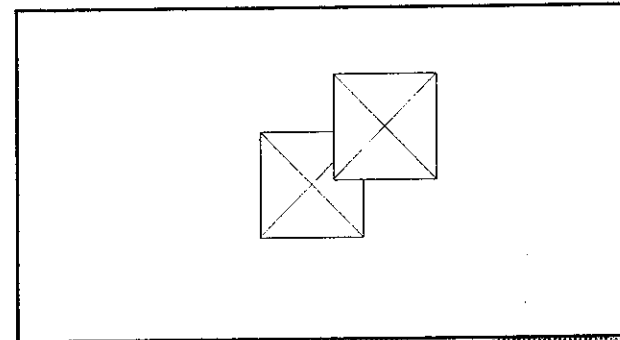
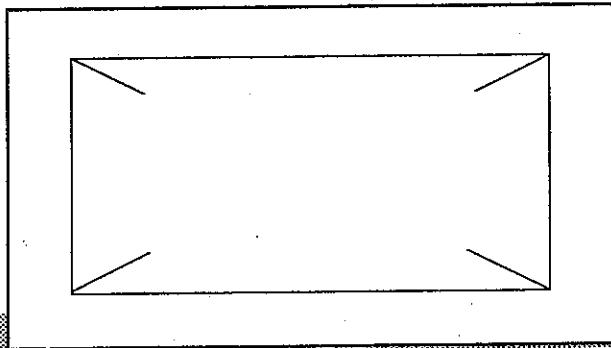
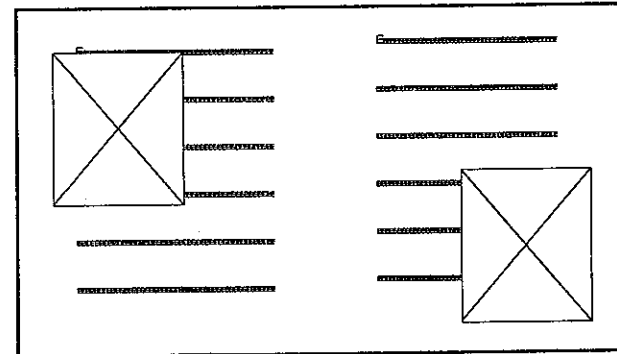
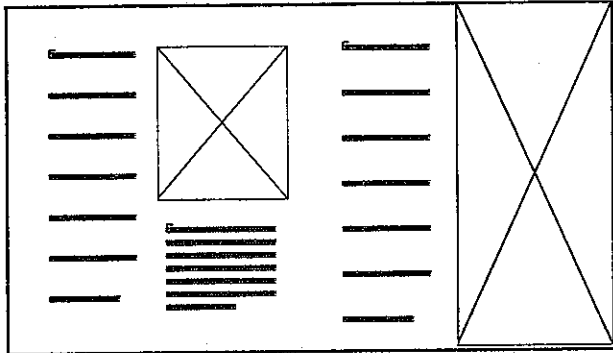
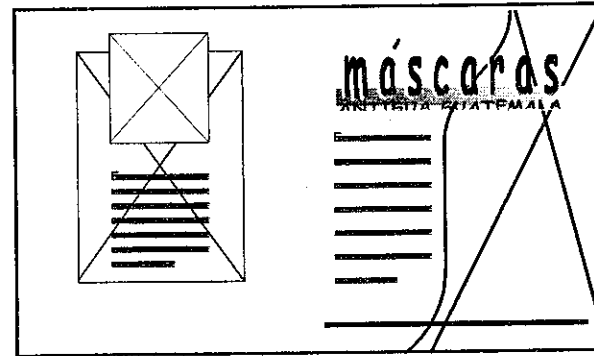
Los 2 escogidos, llenaron los requisitos de diseño, mencionados en las otras dos etapas anteriores.



2



3



Prebocetos Etiqueta Descriptiva

máscaras

Antigua Guatemala

PRINCIPALES CENTROS DE ELABORACIÓN DE MASCARAS:

- Antigua Guatemala
- Quetzaltenango
- San Miguel Uspulután
- San Miguel Escobedo
- San Antonio Aguas Calientes



2

PRINCIPALES CENTROS DE ELABORACIÓN DE MASCARAS:

- Antigua Guatemala
- Quetzaltenango
- San Miguel Uspulután
- San Miguel Escobedo
- San Antonio Aguas Calientes

máscaras

Antigua Guatemala



Antropomorfos:

Que atribuyen a la deidad la figura del hombre.

Zoomorfos:

Es decir, en forma de animal.

Máscara-religiosa:

Las cuales se utilizan en conmemoración de actos religiosos.

Los indígenas comúnmente le llaman mascarada, a la artesanía que se dedica a la elaboración de máscaras.

En la Guatemala prehispanica tenía un carácter sagrado, pues estaba estrechamente vinculada a los ritos mágico-religiosos, y a través de ella se establecía comunicación con las deidades y se obtenían favores.

espectador que la contempla, dan a lo que realmente la hace mágica.

En lo religioso los sacerdotes las utilizaban para simular a los dioses que encarnaban, ya que ellos así se comunicaban con las diferentes deidades.

máscaras

Antigua Guatemala

DE SIGNIFICADO

Lo podemos generalizar en mágico-religioso. Desde las culturas primitivas hasta nuestras fechas, la máscara proyecta algo sobre el individuo que la lleva y sobre el

Antropomorfos:

Que atribuyen a la deidad la figura del hombre.

Zoomorfos:

Es decir, en forma de animal.

Máscara-Religiosa:

Las cuales se utilizan en conmemoración de actos religiosos.

Antropomorfos:

Que atribuyen a la deidad la figura del hombre.

Zoomorfos:

Es decir, en forma de animal. En la Guatemala prehispanica tenía un carácter sagrado, pues estaba estrechamente vinculada a los ritos mágico-religiosos, y a través de ella se establecía comunicación con las deidades y se obtenían favores.

máscaras

SIGNIFICADO DE LA

Lo podemos generalizar en mágico-religioso. Desde las culturas primitivas hasta nuestras fechas, la máscara proyecta algo sobre el individuo que la lleva, y sobre el espectador que la contempla, eso es lo que realmente la hace mágica. En lo religioso los sacerdotes las utilizaban para simular a los dioses que encarnaban, ya que ellos así se comunicaban con las diferentes deidades.

BOCetos

JUSTIFICACION ETIQUETA DESCRIPTIVA

Retícula:

En la portada se utilizó una retícula a 2 columnas, una grande y una pequeña, cada una de diferente tamaño. Esto permitió colocar en la primera columna 2 fotografías de dimensiones pequeñas y en la segunda columna 1 fotografía de dimensiones mayores, para que esta última sirva de punto focal.

En la contraportada se usó una sola columna porque se colocó 1 sola fotografía.

En el interior se utiliza una retícula a 4 columnas, para poder colocar 4 fotos (2 en el tiro y 2 en el retiro), las 4 fotografías son del mismo tamaño.

Fotografías:

En la portada se usó una fotografía de dimensiones grandes y dos pequeñas; sirviendo la fotografía más grande como punto focal y las pequeñas para lograr equilibrio.

En la contraportada se colocó una foto de fondo para llamar la atención de nuestro grupo objetivo y para que presente unidad con el trifoliar.

En la página interior se colocaron 4 fotografías (2 en el tiro y 2 en el retiro) del mismo tamaño las que dan simetría y además proporcionan unidad y equilibrio.

Tipografía:

Se usa el mismo titular, creando unidad con las demás piezas; el título se repite 2 veces más en el resto del diseño para proporcionar repetición, concepto que sirve para posicionarse del grupo objetivo.

En los titulares al igual que en el trifoliar se utiliza la letra ComicHeavy de los Misceláneos; el color azul es utilizado para dar unidad y armonía con las otras piezas de diseño.

El tamaño de la letra es de 9 puntos.

El resto del texto es helvética, y se usó por las mismas características mencionadas anteriormente; el tamaño de la letra es de 7 puntos.

Color:

Al igual que en las otras piezas se usa el café por las características mencionadas con anterioridad.

Tamaño:

6" X 2.5" desplegada y de 3" X 2.5" doblada.

máscaras

Antigua Guatemala

PRINCIPALES CENTROS DE ELABORACIÓN EN SACATEPEQUEZ:

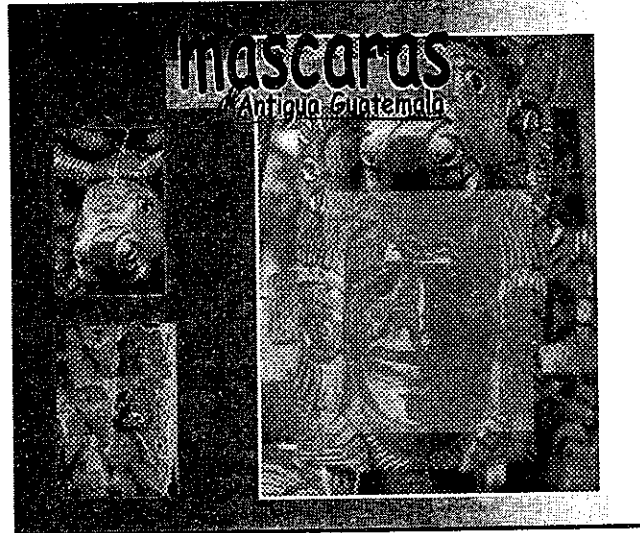
Antigua Guatemala

Sumpango

Ciudad Vieja

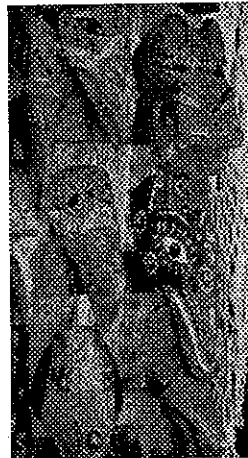
San Miguel Dueñas

San Antonio Aguas Calientes



Contraportada

portada



ANTROPOMORFAS:

Que atribuyen a la divinidad la figura del hombre.

ZOOMORFAS:

Es decir, en forma de animal.

MÍTICO -RELIGIOSO:

Las cuales se utilizan en conmemoración de actos religiosos.

pagina 4

máscaras

Antigua Guatemala

Los artesanos comúnmente le llaman mascarería, a la artesanía que se dedica a la elaboración de máscaras.

En la Guatemala prehispánica tenía un carácter sagrado, pues estaba estrechamente vinculada a los ritos mágicos-religiosos pues a través de ella, se establecía comunicación con las deidades y se obtenían favores.



pagina 1



máscaras

Antigua Guatemala

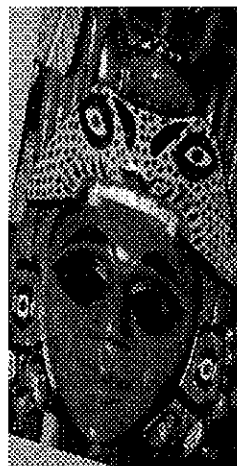
SU SIGNIFICADO

Lo podemos generalizar en mágico-religioso. Desde las culturas primitivas hasta nuestras fechas, la máscara proyecta algo sobre el individuo que la lleva, y sobre el espectador que la contempla, eso es lo

que realmente la hace mágica.

En lo religioso los sacerdotes mayas las utilizaban para simular a los dioses que encarnaban, ya que ellos así se comunicaban con las diferentes deidades.

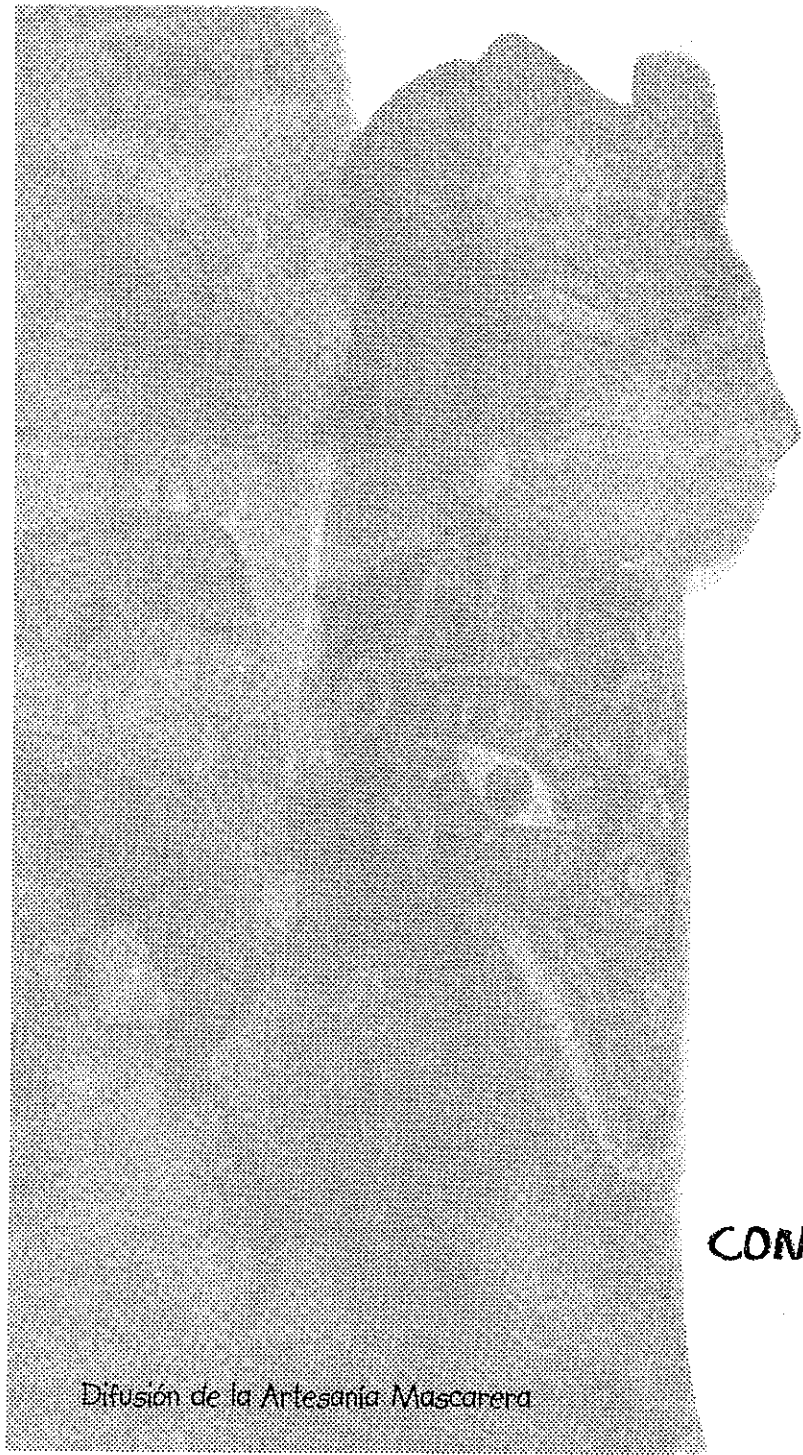
Los españoles las utilizaron para la catequización cristiana en los indígenas.



pagina 2

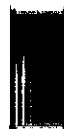
pagina 3

Boceto Final



Difusión de la Artesanía Mascarera

CAPITULO 4 COMPROBACION DE LA EFICACIA DE LA PIEZA



4.1 Técnicas de Recolección de Datos:

La aplicación práctica de las técnicas para la recolección de datos servirá precisamente para recabar datos pertinentes en forma objetiva.

En este proyecto se utiliza específicamente la técnica de la encuesta. La encuesta es una técnica de investigación que se encarga de recabar información acerca de opiniones y actitudes específicas en forma escrita.

4.2 Análisis de Datos:

Para dar a conocer los datos surgidos posteriormente a la recolección de resultados, se debe hacer



mención que la técnica por utilizar fue gráfica de pie, las cuales aparecen en el apartado de anexos.

La encuesta fue resuelta por el grupo objetivo primario y el grupo objetivo secundario.

Resultado No. 1

¿Había leído o escuchado anteriormente acerca de esta artesanía? El 80% contestó que sí, para que el 20% su respuesta fuera no.

Resultado No. 2

¿Le parece de interés el tema que se le presenta? El 90% consideró que sí y el 10% consideró que no.

Resultado No. 3

¿Es clara la información que leyó? El 96% consideró que Sí, para que el 4% consideró que No.

Resultado No. 4

¿Los colores que se utilizaron en las diferentes piezas de diseño le son agradables a la vista? El 100% consideró que los colores sí eran agradables a la vista.

Resultado No. 5

¿La letra utilizada se lee fácilmente? El 100% consintió en que la letra utilizada se lee fácilmente.

Resultado No. 6

¿La composición fotográfica de las diferentes piezas de diseño le atraen? El 96% de las personas consistieron en que sí y el 4% consideró en que no.

Resultado No. 7

¿Considera que las piezas presentadas poseen una diagramación adecuada? El 100% de las personas encuestadas consideraron que sí.

Resultado No. 8

¿El afiche se logra leer a distancia? El 96% de las personas encuestadas considero que sí y el 4% consideró que no.

Resultado No. 9

¿La composición del trifoliar le parece atractiva? El 100% de los encuestados opinó que sí.

Resultado No. 10

¿Le parece que la etiqueta descriptiva identifica apropiadamente a la mascarería? El 96% de las respuestas fueron afirmativas y el 4% de éstas negativas.

CONCLUSIONES

Creación de las piezas de Diseño como propuesta de medios de comunicación visual.

Afiche, de 18"X24", posición vertical, para exterior. Con fotografías y a full color.

Se utilizó por ser una forma de comunicación masiva.

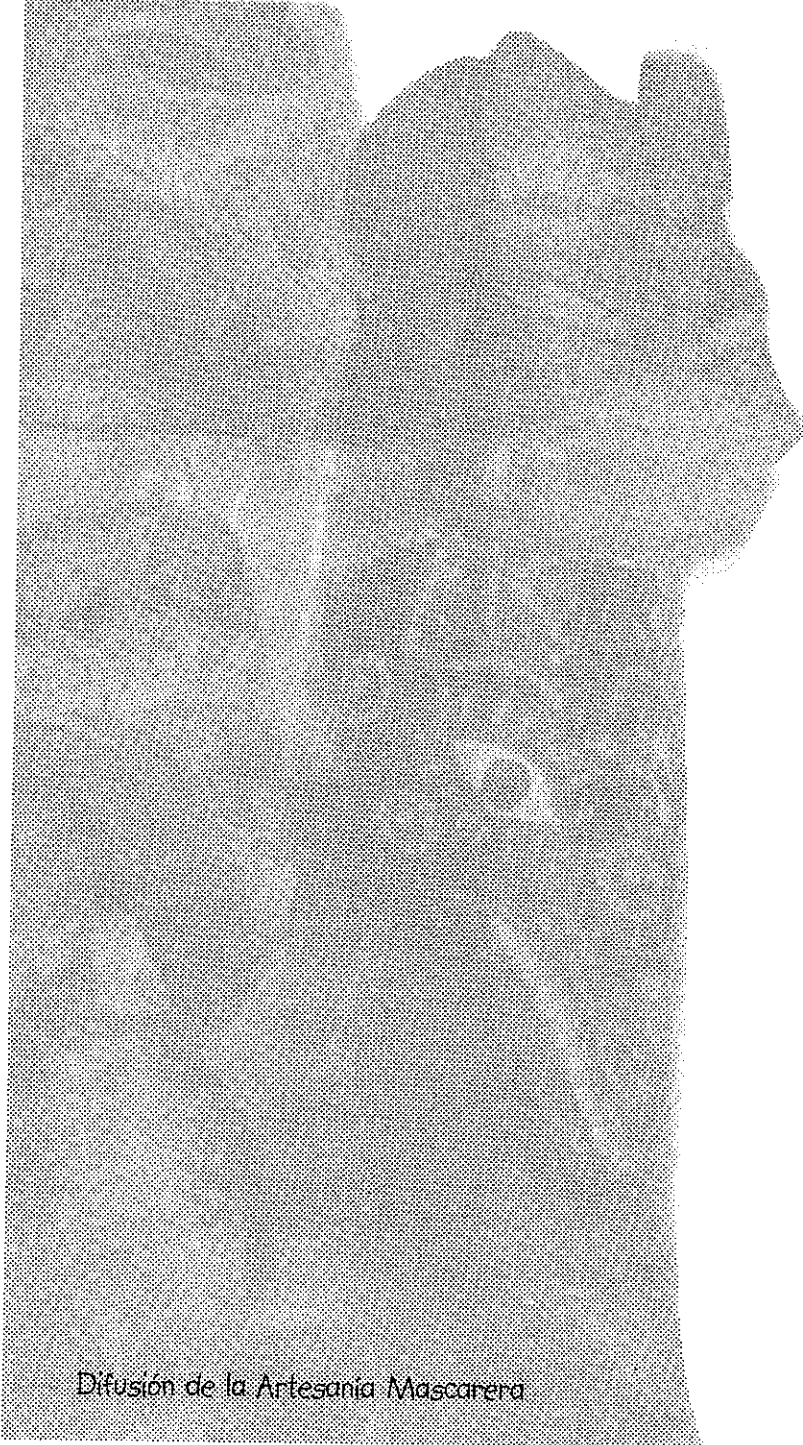
Tritilar, tamaño carta (11"X8.5") con fotografías y a full color. Se usó por ser una forma de comunicación personal.

Etiqueta Descriptiva, de 3"X2.5" doblada, con fotografías y a full color. Se usó para identificar el producto y describirlo.

RECOMENDACIONES

Que el Inguat, Ministerio de Cultura y Deportes o alguna ONG, reproduzca este material gráfico, el cual fue creado para la difusión de la artesanía mascarera de la Antigua Guatemala.

Que la Universidad de San Carlos de Guatemala brinde el apoyo necesario para la elaboración de estos proyectos.



Difusión de la Artesanía Mascarera

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO
FACULTAD DE ARQUITECTURA



Datos Generales:

1. Sexo: Masculino

Femenino

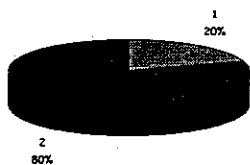
2. Edad: _____ Años

Evaluación de la eficacia de las diferentes piezas de diseño

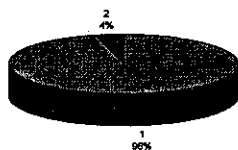
1. Había leído o escuchado anteriormente acerca de esta artesanía?
Si No
2. Le parece de interés el tema que se le presenta?
Si No
3. Es clara la información que leyó?
Si No
4. Los colores que se utilizaron en las diferentes piezas de diseño le son agradables a la vista?
Si No
5. La letra utilizada se lee fácilmente?
Si No
6. La composición fotográfica de las diferentes piezas de diseño le atraen?
Si No
7. Considera que las piezas presentadas poseen una diagramación adecuada?
Si No
8. El afiche se logra leer a distancia?
Si No
9. La composición del trifoliar le parece atractiva?
Si No
10. Le parece que la etiqueta descriptiva identificara apropiadamente a la mascarería?
Si No

ENCUESTA

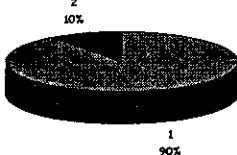
PREGUNTA No. 1 He leído o escuchado anteriormente...



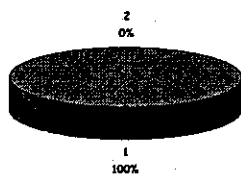
PREGUNTA No. 3 Es clara la información que leyó.



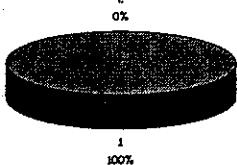
PREGUNTA No. 2 Le parece de interés el tema.....



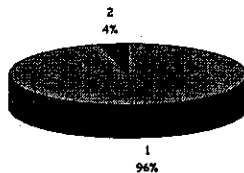
PREGUNTA No. 5 La letra utilizada se lee fácilmente.



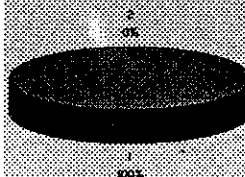
PREGUNTA No. 4 Las colores que se utilizaron.....



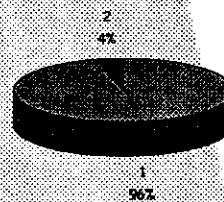
PREGUNTA No. 6 La composición fotográfica.....



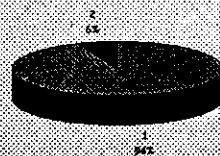
PREGUNTA No. 7 ¿Comprende que los piezas presentadas.....



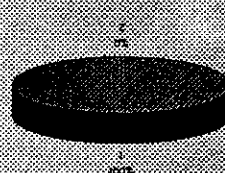
PREGUNTA No. 10 Le parece que la etiqueta/folleto.....



PREGUNTA No. 8 El oficio se logra leer a distancia.



PREGUNTA No. 9 La composición del montaje.....



Difusión de la Artesanía Mascarera

GLOSARIO

DIFUSIÓN: Acción y efecto de difundir. Número total de ejemplares de una publicación que ha llegado al público.

DIFUNDIR: Divulgar, propagar.

METAMORFOSIS: Transformación de una cosa en otra.

DEIDAD: Ser divino o esencia divina. Divinidad mitológica.

CATEQUIZACIÓN: Instruir a uno, especialmente en la religión católica.

PROFANO: Que no es sagrado. Inexperto en determinada materia.

PARAFERNALIA: Conjunto de cosas generalmente ostentosas que rodean a una persona o cosa.

SIERPE: Serpiente

OBLICUO: Que no es perpendicular ni paralelo a un plano o línea.

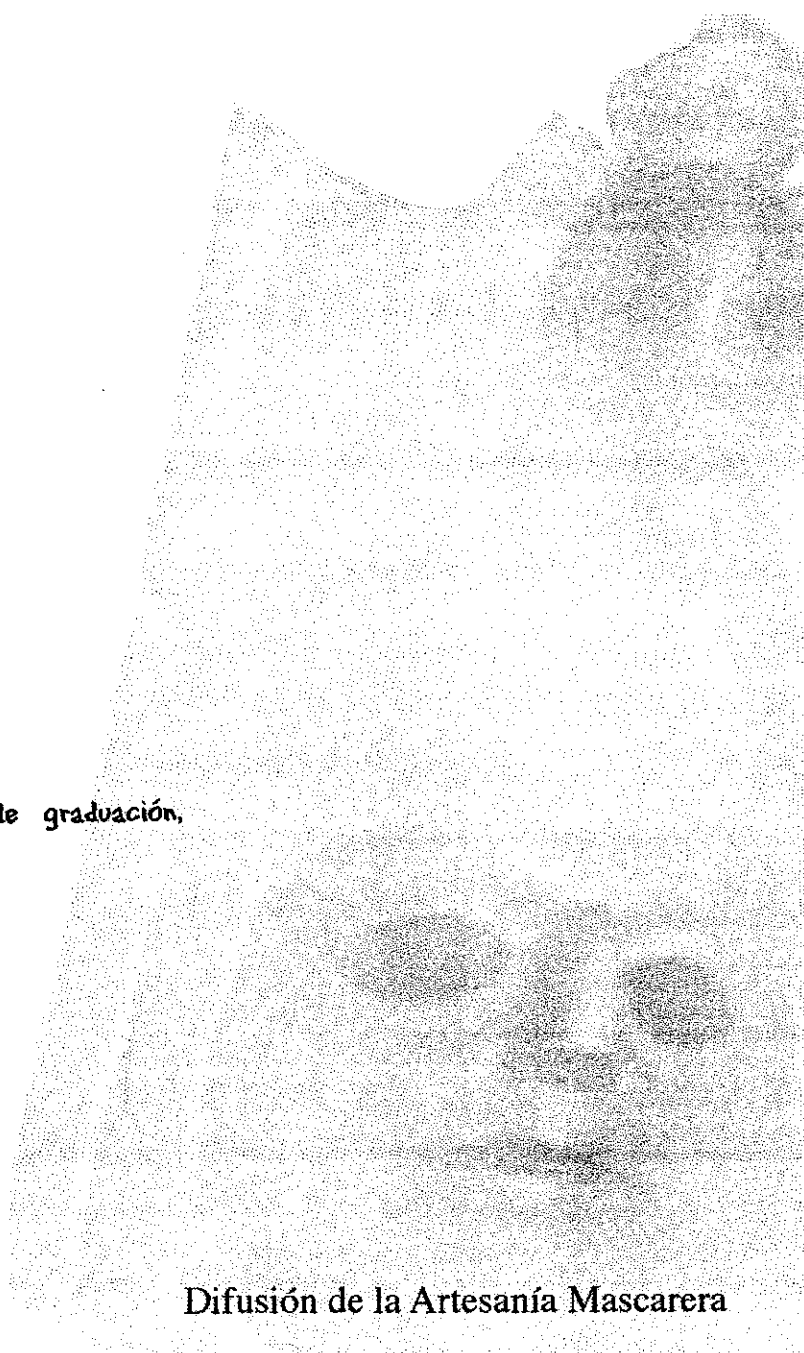
FORMÓN: Herramienta de carpintero, parecida al escoplo.

BIBLIOGRAFIA

1. Acosta Tobón, Alberto
1980 **La publicidad a su alcance, Guatemala;** Editorial Norma.
2. Centros de Estudios Folclórico
Tradiciones de Guatemala, Revista 9-10, USAC.
3. Diario de Centro América
1988 **Conociendo Guatemala,** Guatemala.
4. García Escobar, Carlos Ene
1995 **Danzas y Nahuales en Guatemala,** la tradición popular, CEFOL.
5. 1997 **Guía General del Proceso de Graduación,** Programa de Diseño Grafico; USAC, Guatemala.
6. INGUAT
Ingreso de Turistas extranjeros al País.
7. INE
1994 **Depto. de Sacatepequez, características generales de Población y Habitación,** Guatemala.
8. Juárez y Aragón, Fernando
1990 **Esta es mi Guatemala, Guatemala, C.A. USAC.**
9. Jurado Duarte, Luis Gustavo
1994 **Folleto el Diseñador frente al Lenguaje Visual y sus elementos constitutivos,** Guatemala.
10. Letona D. S. Moreno, M. Cayax
1995 **Suplemento Cultura,** Diario la República, Guatemala.
11. Lujan Muñoz, Luis, et. al.
1970 **Guatemala Indígena,** Guatemala, Edit. "José Pineda Ibarra"

Difusión de la Artesanía Mascarera

12. Matilde Montoya
1970 **Estudio sobre el Baile de la Conquista**, Edit. USAC, Guatemala.
13. Monteforte Toledo, Mario
Mascaras Guatemaltecas
14. Nauta S.A.
1977 **Enciclopedia Básica**, España.
15. Prensa Libre
1996 **Artículo Dominical**, Guatemala.
16. Ramón García, Pelayo y Gross
1988 **Diccionario Larousse**, México.
17. Revista ABOARD
1996 **Mascaras de Guatemala**, Guatemala
18. Santizo, Américo
1996 **Documento Guía, para la presentación del proyecto de graduación**,
Guatemala, USAC.
19. Serviprensa Centroamericana
1977 **Historial del Arte Guatemalteco**, Guatemala, Edit. Serviprensa



Difusión de la Artesanía Mascarera

IMPRIMASE



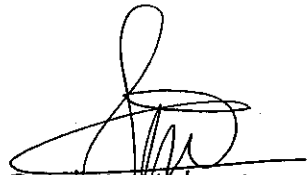
Arq. Rodolfo Alberto Portillo Arriola
Decano



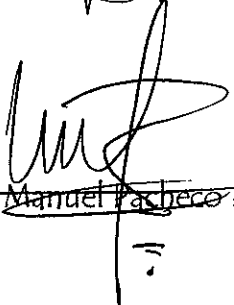
Arq. Julio Roberto Zuchini Guzman
Secretario



Arq. Brenda Penados
Asesora



D.G. Julietta Molina Lanuza
Asesora



Victor Manuel Pacheco Palma