



ARQUITECTURA  
Diseño Gráfico



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

# MURAL INFOGRÁFICO PARA LA ODHAG CON RESPECTO AL ESCLARECIMIENTO DE LA VERDAD OCURRIDA EN LOS ATAQUES CONTRA GRUPOS SOCIALES REALIZADOS DESDE LOS AÑOS DE 1960



Proyecto de graduación presentado por:  
Julio Miguel Lago Marsicovetere  
200821679

Previo a optar al título de:  
Licenciado en Diseño Gráfico  
con énfasis Editorial Interactivo



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

# MURAL INFOGRÁFICO PARA LA ODHAG CON RESPECTO AL ESCLARECIMIENTO DE LA VERDAD OCURRIDA EN LOS ATAQUES CONTRA GRUPOS SOCIALES REALIZADOS DESDE LOS AÑOS DE 1960



Proyecto de graduación presentado por:  
Julio Miguel Lago Marsicovetere  
200821679

Previo a optar al título de:  
Licenciado en Diseño Gráfico  
con énfasis Editorial Interactivo

Guatemala, mayo 2015

“El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala”





## JUNTA DIRECTIVA

Msc. Arq. Byron Rabe Rendón  
**Decano**

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea  
**Vocal I**

Arq. Edgar Armando López Pazos  
**Vocal II**

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras  
**Vocal III**

Tec. D.G. Wilian Josué Pérez Sazo  
**Vocal IV**

Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga  
**Vocal V**

Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos  
**Secretario**

## TRIBUNAL EXAMINADOR

Carlos Enrique Valladares Cerezo

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Lic. Marco Antonio Morales Tomas  
**Asesor Metodológico**

Lic. Miriam Isabel Meléndez S. de Villalta  
**Asesora Gráfica**

Lic. Francisco Javier Urizar Perez  
**Tercer asesor**



# ÍNDICE

Dedicatoria y agradecimientos .....	3
Presentación del proyecto .....	5
<b>Capítulo I <i>Introducción</i></b> .....	
1.1 Antecedentes de la institución .....	7
1.2 Planteamiento del problema .....	8
1.3 Justificación .....	9
1.4 Objetivos .....	11
<b>Capítulo II <i>Perfiles</i></b> .....	
2.1 Perfil del cliente .....	13
2.2 Identidad Visual .....	16
2.3 Grupo Objetivo .....	18
<b>Capítulo III <i>Definición Creativa</i></b> .....	
3.1 Descripción de la estrategia .....	21
3.2 Concepto creativo .....	24
3.3 Definición de códigos visuales .....	31
<b>Capítulo IV <i>Planeación operativa</i></b> .....	
4.1 Flujograma .....	35
4.2 Cronograma .....	38
<b>Capítulo V <i>Marco teórico</i></b> .....	
5.1 Conocer la verdad duele... .....	41
5.2 Cambio de conducta .....	44
5.3 Infografía, una plataforma perfecta de transmisión de información .....	45
<b>Capítulo VI <i>Producción gráfica y validación</i></b> .....	
6.1 Preparación inicial .....	49
6.2 Primer nivel de visualización y auto evaluación .....	50
6.3 Segundo nivel de visualización y coevaluación .....	59
6.4 Tercer nivel de visualización y validación .....	62
6.5 Propuesta final y su justificación .....	63
6.6 Fundamentación .....	80
6.7 Costos y presupuestos .....	82
<b>Capítulo VII <i>Lecciones Aprendidas</i></b> .....	
7.1 En la gestión y producción gráfica .....	85
<b>Capítulo VIII <i>Conclusiones</i></b> .....	
8.1 Se lograron los objetivos .....	87
<b>Capítulo IX <i>Recomendaciones</i></b> .....	
9.1 A la institución .....	89
9.2 A futuros estudiantes de Diseño Gráfico .....	89
9.3 A la Escuela de Diseño Gráfico .....	90
Fuentes Consultadas .....	93
Anexos .....	96





# DEDICATORIA

## Y AGRADECIMIENTOS

**A Dios** por darme la fuerza para no rendirme en este largo camino, por demostrarme que no estoy solo en este andar.

**A mis padres** que me apoyaron incondicionalmente, aunque a veces sin entender mis ambiciones, confiaron en mí, en mis decisiones, en mis derrotas y éxitos.

**A mi familia** por siempre estar en la víspera de mi éxito, apoyando y dándome ánimos para seguir alcanzando mis sueños.

**A mis maestros del colegio**, especialmente a Silvia Valde-ramos y Mary Jane de Quiñones que sin darme cuenta en su momento, durante mis estudios básicos moldearon en mí principios, conocimientos y valores que durante esta carrera como diseñador gráfico salieron a flote.

**A mis amigos que me acompañaron en esta carrera** por tantos años y me tendieron la mano: Lucía Orellana, Diego Burgos, Edna Coyoy, Luis Javier Martínez, Lester Cajas, Pini Rivadeneira, Jossie Prado y Max Penados.

**A mis amigos del Grupo Aventura**, por enseñarme que no estoy solo en el mundo y que puedo ser un instrumento de Dios a mi manera, por ser parte de mi formación como persona íntegra.

**A Jocelyn Trujillo**, que de no ser por ella, su compañía, su amistad y su cariño, no habría alcanzado mis metas y sueños.

**A Billy Melgar, Ivan von Ahn Bonilla, Alejandro Azurdia y a Luis Villacinda** por ser parte de mi desarrollo como diseñador gráfico, pero más aún como ilustrador e infografista.

**Al Lic. Marco Morales -Maco-** por darnos su conocimiento y guía a lo largo de este camino. Porque a pesar de nuestros flaqueos nos seguía dando oportunidades para no rendirnos.

**A la Lic. Isabel Meléndez** ya que su guía fue valiosa para formar criterios geniales de diseño además de su apoyo incondicional.

**A esta casa de estudios**, que me ha convencido que debo salir con los conocimientos adquiridos en dicha casa y hacer de este país un mejor lugar.

Dedico este trabajo y todo mi esfuerzo **a mi abuelita Dina**, mi más grande fan.





# PRESENTACIÓN

## DEL PROYECTO

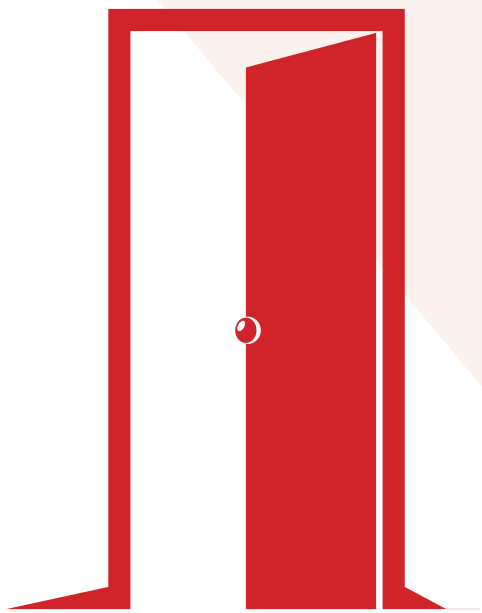
Este informe es un reporte de los pasos que se realizaron para la gestión y producción de un proyecto de divulgación por medio del cual se busca el apoyo de un diseñador gráfico profesional. El proyecto se basa primero en la investigación y estudio de la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala (ODHAG), la localización de un problema de comunicación y la propuesta de una pieza como solución del mismo.

Guatemala es un país que ha sufrido grandes eventos a través de su historia, en este caso a través de sus habitantes. Historias llenas de gloria como la misma Revolución de 44 hasta eventos como la Firma de la Paz en 1996, entre otras. Sin embargo, existe también otra cara donde se encuentran sucesos como un Jueves Negro en el 2003 o lo acontecido años atrás, como Tierras arrasadas. Paralelo a esto, es reconocible que para la humanidad es preciso que la verdad sea compartida, transparente y accesible para todos. Esto último, es de suma importancia para distintas organizaciones alrededor del mundo y dentro de Guatemala. Existen varias con el mismo afán, La Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala es una de ellas. La ODHAG esta dedicada a defender la justicia y la verdad de los habitantes de Guatemala.

Dentro de la ODHAG existen distintos departamentos con diferentes funciones pero todos conjugan un mismo objetivo que es la protección de la dignidad humana de todos los habitantes del país. Uno de los departamentos es el Área de Defensa de la Dignidad Humana que por medio de la búsqueda, aclaración y divulgación de la verdad, esclarecer y brindar el derecho del conocimiento de la verdad, procura devolver a muchos sectores del país la tranquilidad y una prueba de justicia para las personas afectadas directa e indirectamente.

Dicho departamento cree tenazmente que la verdad, es decir la información, debe ser compartida y divulgada. Es en este punto donde la labor, la calidad, las destrezas y las habilidades de un Diseñador gráfico con énfasis en editorial debe ser convocado ya que es una pieza clave para el manejo de información y su correcta presentación.







# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

*Conocer el problema,  
para encontrar la solución*

## 1.1 Antecedentes de la institución

En 1988, la Conferencia Episcopal de Guatemala nombró a Monseñor Rodolfo Quezada Toruño y a Monseñor Juan Gerardi para participar en la Comisión Nacional de Reconciliación, esto llevaría a la creación de la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala (ODHAG), para ocuparse de las víctimas del terrorismo del Estado y de cualquier violación a los Derechos Humanos.

En consecuencia, Gerardi inició el proyecto interdiocesano Recuperación de la Memoria Histórica (REMHI) que dirigió personal y comprometidamente, con intención de registrar por medio de testimonios y documentación la historia reciente de Guatemala, con el argumento de que conocer la verdad sobre los crímenes cometidos durante el conflicto armado, debía ser indispensable para la paz social en el país. Con motivos conciliadores, organizó encuentros entre la insurgencia, el Gobierno y los sectores civiles. En ese contexto, Gerardi tomó como responsabilidad personal la compilación de investigaciones y entrevistas para la elaboración de los reportes para la recuperación de la memoria histórica durante el período de la represión militar, tras el final de la guerra civil y la firma de los Acuerdos de Paz en 1996.

El día 24 de abril de 1998, el proyecto REMHI fue presentado, titulado “Guatemala: Nunca más”, en cuatro tomos. Gerardi diría: “Pero entre las expectativas y nuestro compromiso también se encuentra la devolución de la memoria. El trabajo de búsqueda de la verdad no termina aquí, tiene que regresar a donde nació y apoyar mediante la producción de materiales, ceremonias, monumentos, etcétera, el papel de la memoria como un instrumento de reconstrucción social”.

Este reporte exponía a miles de testigos y víctimas de la represión estatal y culpaba de la mayoría de crímenes al Ejército de Guatemala. En las investigaciones se documentaron más de 54,000 violaciones a los Derechos Humanos, durante la dictadura militar (1960-1996). La autoría de la mayoría de brutalidades, según pruebas fehacientes, incluidas masacres, torturas, violaciones masivas, desapariciones forzadas, mutilaciones y otros crímenes, se le atribuyó al ejército y fuerzas de represión estatal.

En el reporte retrospectivo se presentaron miles de testimonios recogidos en todo el país, que fueron relatando cuarenta años de memoria de represión: 150 mil guatemaltecos muertos, 50 mil desaparecidos, un millón de exiliados y refugiados, doscientos mil huérfanos, cuarenta mil viudas. Nueve de cada diez víctimas eran civiles desarmados, en su mayoría indígenas. En el 90% de los crímenes, la responsabilidad era del Ejército o de bandas paramilitares que se relacionaban con él.

La Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado en Guatemala -también conocida como ODHAG- es una institución del Arzobispado de Guatemala que tiene como objetivo generar y fortalecer los procesos ligados a la promoción y defensa de los Derechos Humanos en Guatemala.



## 1.2 Planteamiento del problema

El objetivo estratégico del Área de Defensa de la Dignidad Humana dentro de la ODHAG es: Generar procesos de denuncia, litigio estratégico, incidencia y participación en redes, contribuyendo al empoderamiento de los actores con quienes se accione; para la defensa de los derechos humanos en un país que construya relaciones sociales menos excluyentes. Por tanto, se puede concluir que uno de los casos más importantes para este departamento es el caso Gerardi y todo lo que él simboliza.

Gerardi dijo al presentar los tomos de “Guatemala Nunca Más” en abril de 1994: “Pero entre las expectativas y nuestro compromiso también se encuentra la devolución de la memoria”. El obispo en ese momento se puso al frente como un representante que creía que la verdad debía ser revelada y que este era el único camino para que los habitantes de Guatemala pudiesen desarrollarse de la mejor manera.

Dos días después de la publicación del informe “Guatemala: Nunca más” (1998), el obispo guatemalteco Juan José Gerardi fue brutalmente asesinado en el garaje de la casa parroquial de San Sebastián, zona 1 de la ciudad de Guatemala. Los criminales usaron aparentemente un bloque de cemento para destrozarle el cráneo, desfigurándole al punto que el rostro del obispo quedó irreconocible y la identificación se logró sólo luego del reconocimiento del anillo episcopal en su mano. El asesinato de Gerardi es considerado por muchos, especialmente por la ODHAG, como punto de partida en la historia de Guatemala para reconocer la verdad histórica y cómo todos los sucesos ocurridos desde los años 60 tienen consecuencias y repercusiones en el presente. Este caso no deriva de una sola per-

sona sino de la historia de un país, términos como el de tierras arrasadas, entre los más famosos, vienen a partir desde las décadas de los 60’s.

A la fecha, el esclarecimiento y sus esfuerzos para hacerlo, han sido obstaculizados por muchos factores, especialmente, intereses políticos. Desde las resoluciones de Orantes (1998) hasta la del caso Ríos-Mont (2014) la verdad sigue siendo dispersa y controlada por fuerzas mayores. De aquí la importancia del proyecto de Diseño Gráfico, el reconocer que será solo parte de un proceso mayor de esclarecimiento de la verdad, verdad que es reconocida como un derecho de la población entera de Guatemala.

Sin embargo, la ODHAG ha publicado una cantidad considerable de documentos además de los tomos de “Guatemala Nunca Más” (1998), el informe “Memoria, Verdad y Esperanza” es una versión popularizada del mismo, por ejemplo, hasta el apoyo de un largometraje resaltando los puntos más importantes de la vida del obispo, Gerardi (2012). La ODHAG, no obstante, evaluó que a pesar de ser trabajos excelentes, ya no son reconocidos como piezas claves de enseñanza en la educación del país, ni mucho menos como referenciales para fortalecer la transmisión de la verdad histórica del mismo.

Teniendo toda esta información como antecedente se puede identificar lo siguiente:

### Problema

La Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala cuenta únicamente con profesionales humanistas como abogados, sociólogos, antropólogos, etc., la manera de solucionar desde dentro de la oficina su necesidad de comunicar información

es con informes y reconocen que los resultados no son lo suficientemente satisfactorios. Tienen como objetivo específico la divulgación de la información verdadera de la historia del país, lo cual es profundamente necesario y beneficioso para todas las comunidades, afectadas o no, dentro del territorio del país, así como un aporte incalculable para la educación del país.

### **Necesidad de comunicación visual**

Transmitir información investigada con respecto al esclarecimiento de la verdad ocurrida en los ataques contra grupos sociales realizados desde los años 60.

### **Delimitación del problema**

La transmisión de información, aunque es parte y columna vital de la ODHAG, es una de sus debilidades

ya que utilizan como recurso principal plataformas donde manejan cantidades considerables de información de documentos e informes realizados con productos de Microsoft Office. Se maneja así porque los profesionales contratados en la organización son expertos en sus respectivas áreas mas no tienen un profesional del diseño gráfico con énfasis en editorial.

Una de sus necesidades es la de una presentación accesible y agradable, sobre resultados de varias de sus investigaciones más extensas, sobre parte de la historia acontecida en el país. Buscan con esta serie infográfica, ser una pieza clave para la educación guatemalteca, además, de hacer un aporte que haga presión en contra de entidades que buscan esconder y modificar la verdad histórica del país a su conveniencia.

## **1.3** *Justificación*

### **Trascendencia del proyecto**

La elaboración de un proyecto como el diseño de una serie infográfica puede llegar a colocarse al alcance de todo el país, es decir, colocarse como herramienta eficaz de aporte de contenido vital para la educación de Guatemala. La serie infográfica proporcionaría no solo información de la verdad histórica, funcionaría como plataforma para transmitir información que se quedaría de forma gráfica grabada en los lectores. La serie podría ser retomada y actualizada cada vez que fuese necesario.

Por otro lado la serie infográfica tendrá un objetivo más, ya que podría ser tomado como presión pacífica en contra de aquellos intereses que buscan esconder la verdad.

### **Incidencia del diseño gráfico editorial en el proyecto**

El problema radica en que existe infor-

mación obtenida a base de investigaciones realizadas por la ODHAG; pero su forma de transmitir las no llega a todos los destinatarios por diferentes razones. En el caso específico de las infografías, que presentarán una síntesis del caso raíz de forma cronológica, pueden llegar a ser una herramienta para que más y más personas busquen entender la verdad y la magnitud de esta realidad, a veces mal presentada y al final perdida.

Si más personas se enteran y se educan sobre la verdad, más presionadas se verán las autoridades a encarar la verdad. Este proyecto puede llegar a convertirse en una pieza clave de enseñanza y aprendizaje para la educación y la historia del país.

### **Factibilidad del proyecto**

El proyecto es factible porque tiene todos los elementos para lograr solucionar la necesidad de la transmisión



de información. Se cuenta con una institución capaz y que tiene toda la información ya investigada, además la disponibilidad del encargado del Área de Defensa de la Dignidad Humana el Lic. Francisco Urizar, para resumir y delimitar la información para luego ser codificada por el infografista.

La infografía es una herramienta editorial capaz de codificar cantidades extensas de información de forma gráfica. Con la experiencia y conocimiento de más de cuatro años (Siglo XXI 2010-2011, Prensa Libre 2012 a la fecha) el autor puede definir a la infografía, como la plataforma perfecta para la transmisión efectiva de información de forma masiva.

Luis Villacinda (2010) argumentó que la infografía es la plataforma ideal donde se combinan técnicas contenidas dentro de un diseñador editorial completo. La infografía puede ser una herramienta que puede aportar grandes resultados a la hora de ser utilizada para la transmisión de información de forma seria, concisa y certera. La infografía es ideal para comunicar de forma masiva.





## 1.4 *Objetivos*

El planteamiento de objetivos en un proyecto es parte clave para la realización del mismo. Este proceso marca la directriz del rumbo que llevará a la toma de decisiones hacia el éxito del mismo proyecto. Al final los objetivos planteados serán evaluados para medir si fueron alcanzados.

### **General**

Diseñar una herramienta de comunicación visual, que facilite a la ODHAG transmitir los resultados de sus investigaciones y logre ser un aporte al proceso de esclarecimiento de la verdad histórica de Guatemala.

### **Específicos**

Realizar una pieza gráfica de alta calidad y estética, que contenga las características que satisfagan las necesidades de la organización demandante y cumpla con los estándares requeridos en la carrera de la Licenciatura de Diseño Gráfico.

### **De comunicación visual institucional**

1. Lograr que la información presentada de forma gráfica llegue y se quede grabada en la mente de todos los lectores posibles dentro del territorio guatemalteco.
2. Que el material sea utilizado como un soporte de enseñanza aprendizaje para la educación del país.

### **De diseño gráfico editorial**

1. Diseño y gestión de una serie infográfica como una de las mejores soluciones para la transmisión de grandes cantidades de información que busca llegar a la población letrada del país.
2. Evaluar su alcance y desarrollo así como demostrar lo valioso que puede ser una infografía para la comunicación visual.





# CAPÍTULO II

## PERFILES

*Conocer al cliente y localizar  
al grupo objetivo*



Foto cortesía de la ODAHG. La oficina se encuentra a un costado de la Catedral Metropolitana sobre la 6a. calle.

## 2.1 Perfil del cliente

La Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala tiene como objetivo quinquenal generar y fortalecer procesos de empoderamiento, promoción y defensa de los DDHH, para contribuir a la construcción de una sociedad menos excluyente. El papel de la ODAHG en el contexto guatemalteco es el de ser acompañantes, promotores y defensores de los derechos humanos.

### Visión

Ser una instancia eclesial, referente nacional e internacional en el tema de los Derechos Humanos, basada en la Doctrina Social de la Iglesia que participa en acciones de incidencia política, social y jurídica; que acompaña procesos de empoderamiento desde la opción preferencial por los pobres, valorando la dignidad humana, promoviendo la igualdad, equidad, justicia, verdad, reconciliación y paz, dentro de una sociedad intercultural, con re-

laciones sociales menos excluyentes, expresadas en un Estado de derecho respetuoso de los derechos humanos.

### Misión

Acompañar, promover y defender el cumplimiento de la vigencia de los derechos humanos, entendidos de manera integral, desde la opción preferencial por los pobres, para contribuir a la vivencia y valoración de la dignidad humana y los valores del reino de Dios en una sociedad solidaria, equitativa y justa, respetuosa de su naturaleza multiétnica, multilingüe y pluricultural.

### Principios institucionales:

Solidaridad, reconciliación, integralidad y cultura de paz.

### Valores institucionales:

Vida, paz, fe, igualdad, verdad, libertad y amor

**Actitudes personales de convivencia laboral:**

Tolerancia, honestidad, empatía, liderazgo, y coherencia.

**Cobertura y sus campos de intervención**

La ODHAG trabaja preferentemente la Arquidiócesis de Guatemala es decir, en toda la República de Guatemala. Si la demandas lo ameritan se atienden

necesidades fuera del área geográfica si estas implican afectados guatemaltecos. La oficina se dedica especialmente a personas, familias, grupos, comunidades y sociedad en general, afectadas directa e indirectamente por el Conflicto Armado Interno; y a la población en general, cuyos derechos humanos son violados actualmente.

**La Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado cuenta con tres áreas de trabajo y un departamento administrativo y financiero.**



**ÁREA DE CULTURA DE PAZ**

Impulsa la generación de procesos de reflexión comunitaria que contribuyen en la formulación de nuevas actitudes pacíficas de convivencia, mediante la facilitación de insumos humanos, técnicos y didácticos a los diferentes actores sociales, a través de la investigación, educación y promoción de procesos de abordaje en los campos de la recuperación de la memoria histórica, derechos humanos, derechos de la niñez y juventud, y la transformación pacífica de los conflictos, así como otros temas relacionados a la educación para la paz.

**Componentes:**

- Memoria Histórica
- Promoción de los Derechos Humanos
- Poder Local y empoderamiento



**ÁREA DE RECONCILIACIÓN**

Trabaja en concordancia con el mandato eclesial y universal de los Derechos Humanos, facilitando procesos de reconciliación individual, familiar y grupal que, unidos al resto de propuestas colectivas existentes en Guatemala, que construyen y fortalecen procesos de atención a los daños ocasionados a la población por el conflicto armado interno y/o por otras violaciones a los derechos humanos en Guatemala, dentro del marco de la exclusión social.

**Componentes:**

- Salud Mental
- Exhumaciones
- Búsqueda de niñez desaparecidos
- Mediación de Conflictos

**El proyecto del Mural infográfico con respecto al esclarecimiento de la verdad ocurrida en los ataques contra grupos sociales realizados desde los años de 1960 se forma dentro del Área de defensa de la dignidad humana**





### ÁREA DE DEFENSA DE LA DIGNIDAD HUMANA

Genera procesos de denuncia, litigio estratégico, incidencia y participación en redes, contribuyendo al empoderamiento de los actores con quienes se accione; para la defensa de los derechos humanos en un país con relaciones sociales menos excluyentes.

- **Objetivo de trabajo 1**

Promover acciones en pro del respeto a los derechos civiles y políticos y los económicos, sociales y culturales, a través de investigaciones teóricas, denuncia y acciones jurídicas.

- **Objetivo de trabajo 2**

Iniciar procesos judiciales derivados de los casos de procesos de exhumaciones, para incidir en el acceso de justicia y consolidar el Estado de Derecho en Guatemala.

#### **Campos de Acción**

El Área de Defensa de la Dignidad Humana desarrolla litigios estratégicos en materia de Derechos Civiles y Políticos y de Derechos Económicos Sociales y Culturales, en casos de violaciones a los mismos que se susciten dentro de la jurisdicción de la Arquidiócesis de Guatemala, como primer campo de acción; también se toman casos en las jurisdicciones de las demás diócesis de Guatemala, siempre que medie la autorización del obispo a cargo de la diócesis que posea jurisdicción del territorio en donde se sitúe la violación.



## 2.2 Identidad Visual

Inicialmente se puede ver el logotipo, que hace hincapié en sus siglas, pero al lado derecho de un ícono a manera de escudo con muchos significados.

### Logotipo



**ODHAG**

OFICINA DE DERECHOS  
HUMANOS DEL ARZOBISPADO  
DE GUATEMALA



Un sombrero que representa el valor del esfuerzo del trabajo de un pueblo campesino.

Dos orlas separadas que representan a un pueblo libre.

Un mosquete y un sable en representación de la defensa y la búsqueda de la justicia para la historia del pueblo guatemalteco.

Todos los símbolos están encerrados en escudo con detalles característicos arquitectónicos de la época de inicios del siglo XX, el cual representa una identidad de respeto y de prestigio como el que debe tener la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala.

**ODHAG**  
OFICINA DE DERECHOS  
HUMANOS DEL ARZOBISPADO  
DE GUATEMALA

**4: XVI aniversario de la muerte de monseñor Juan José Gerardi Conedera**

Caso Gerardi Sobre Nosotros Áreas de trabajo Publicaciones Actividades Biografías Videos Galería

6a. calle 7-70, zona 1, puerta No. 2  
PBX: (502) 2285-0456  
Fax: 2232-8384  
Guatemala, Guatemala, C.A.  
Código postal: 01001  
Correo electrónico institucional:  
ddhh@odhag.org.gt

Observatorio de la situación de la niñez y adolescencia  
en Guatemala, publicado por  
el Área de Cultura de Paz.  
[www.odhag.org.gt/observatorio](http://www.odhag.org.gt/observatorio)

BIENVENIDO WELCOME

Vea los avances de la película GERARDI; haga clic sobre este vínculo.

Descargar video gráfico sobre la situación de la niñez

**Página de internet:** [www.odhag.org.gt](http://www.odhag.org.gt)

Sin embargo la organización no cuenta con una cuenta en redes sociales

**Producción visual por parte de la institución. La ODHAG se comunica de distintas formas:**



**Interna**

Por medio de correos electrónicos, memos e informes escritos. Además producen a manera de subcontratación de diseñadores externos para realizar materiales para los empleados en la organización como calendarios, agendas, planificadores, etc..



**Externa**

El público en general se puede acercar a la oficina por medio de la página de internet: [www.odhag.org.gt](http://www.odhag.org.gt), libros y documentos impresos, la película “Gerardi”, el Informe del Proyecto Interdiocesano de Recuperación de la Memoria Histórica “Guatemala: Nunca Más”, etc..



Foto cortesía de la ODAHG. La población guatemalteca en general se plantea como grupo objetivo de la ODAHG.

## 2.3 Grupo objetivo

El proyecto está dirigido directamente a todas las personas letradas de la República, con estudios mínimos de nivel diversificado, generalmente comprendidos desde la edad de 16 años en adelante.

### Relación con la institución

Los campos de intervención son:

- Preferentemente la Arquidiócesis de Guatemala
- Toda la República de Guatemala
- Fuera de Guatemala, de acuerdo con las demandas que se planteen
- Personas, familias, grupos, comunidades y sociedad en general, afectadas directa e indirectamente por el Conflicto Armado Interno
- Población en general, cuyos derechos humanos son violados actualmente

### Desde el punto de vista del diseñador gráfico editorial:

#### • Características socio-demográficas

Hombres y mujeres, jóvenes y adultos con un nivel de escolaridad mínimo de nivel básico. Comprendidos desde la edad de 16 años hasta su vida adulta. Responsables y atentos a la realidad de su país, Habitantes de toda la República.

#### • Características socio-económicas

El grupo objetivo pertenece a las capas sociales media baja hasta la alta. Tienen acceso a una educación por lo menos pública y a fuentes de información como periódicos, revistas, etc. Sus ingresos son de alguna manera irrelevantes, ya que la información pretende ser gratuita y compartida a nivel nacional.



- **Características psicográficas**

El grupo objetivo es extenso ya que abarca el nivel nacional. Los caracteriza que eventualmente reconocen que la educación y la información de la verdad histórica será beneficioso para su desarrollo. Gente que reconoce que en Guatemala existe cierta incertidumbre acerca de sucesos que marcaron la historia y buscan, intencionalmente o no, conocer la verdad. Principalmente a todos los afectados luego de los ataques en contra de sus derechos humanos.

Personas que por lo menos tienen la tendencia de hojear la prensa o alguna revista al tener acceso a alguna. Es decir, que son personas que son expuestas principalmente a diseños editoriales publicados dentro del país, que generalmente son producidos por guatemaltecos.







# CAPÍTULO III

## DEFINICIÓN CREATIVA

*Definir un concepto para  
poder diseñar*



## 3.1 Descripción de la estrategia

Para dar inicio al proceso de producción del proyecto, inicialmente se realizó un ejercicio respondiendo las siguientes preguntas de una forma ágil.

### ¿Qué?

Importancia de hacer retroalimentación de la verdad histórica del país, ocurrida a partir de los años 60.

### ¿Para qué?

La historia del país debe ser compartida y absorbida por todos los afectados e involucrados para que sanen las heridas de un pueblo.

### ¿Con qué?

Con una pieza gráfica / documento donde de forma cronológica se sintetice y se presente todos los hechos ocurridos, sus causas, sus afectados, y sus consecuencias de lo acontecido desde los años 60.

### ¿Con quiénes?

Con toda la República con un nivel básico de lectura, a aquellos grupos sociales, de alta y baja escala. En segundo grado, se busca alcanzar especialmente a los grupos de personas más afectados y que no han sanado su historia.

### ¿Cuándo?

La pieza sería utilizada a partir del año 2015, como parte de una campaña por parte del Área de la Defensa de la Dignidad Humana de la ODHAG.

### ¿Cómo?

Por medio de publicaciones y su venta a instituciones educativas del país,

además de presentaciones calendarizadas y organizadas por la ODHAG.

### ¿Dónde?

Se busca empezar con una cobertura a nivel metropolitano para luego una expansión a todo el país.

Estas preguntas se hacen a manera que el diseñador aterrice o focalice sus pensamientos en posibles ideas y plantiamentos para realizar como proyecto de graduación.

En entrevista con el coordinador del Área de Defensa de la Dignidad Humana salió a la luz, que para la ODHAG, es difícil gestionar cómo hacer llegar la información presentada en el informe del Proyecto Interdiocesano de Recuperación de la Memoria Histórica “Guatemala: Nunca Más”, ya que al analizar el alcance que tuvo cuando se publicó en 1998, se determinó que fue considerable; sin embargo, a más de 10 años, su contenido queda prácticamente sin uso por las instituciones dedicadas a la formación académica. Pocos, incluido el autor, apenas recuerdan haber estudiado algo referente a la historia guatemalteca entre los años 1960 hasta la firma de los acuerdos de paz en 1996.

Se ve la necesidad de algún tipo de documento o pieza gráfica que logre hacer llegar esta información de forma eficaz para que sea empleada por instituciones educativas del país.

La pieza gráfica es el elemento central

del proyecto, por lo que es necesario en un principio evaluar sus posibles presentaciones para poder solucionar el problema propuesto con anterioridad. Para esto se creó una tabla que muestra: descripción de la pieza, desventajas y ventajas. Cada uno de estos puntos se desarrolla según la experiencia pro-

fesional adquirida a lo largo de toda la carrera de diseño gráfico. Se compara a medida de escoger la mejor opción.

Tipo de pieza	Ventajas	Desventajas
<p><b>1. Libro ilustrado impreso</b>                      Libro impreso de 7x7" full color                      Una actualización de la versión ilustrada del REH-MI detallando por medio de ilustraciones más maduras y sobrias.</p>	<p>Información útil y estructurada.                      La información sería breve.                      Ejemplos visuales para crear percepciones unificadas alrededor de los lectores.</p>	<p>Alto costo de impresión.                      Su producción sería compleja ya que la cantidad de ilustraciones además de que su validación estaría atada a muchas percepciones diferentes y subjetivas.                      No es tan factible que estudiantes alrededor del país adquieran un libro así.                      Probablemente no llegue a causar el interés que se espera.</p>
<p><b>2. Libro digital</b>                      Libro ilustrado interactivo carta horizontal                      Full color                      Hipervínculos, vídeos, y ejemplos ilustrados.                      Los documentos ejemplificados serían vinculados con paginas web y fuentes de la organización.</p>	<p>Información útil y estructurada para el lector.                      Más fuentes de información para consultar.                      Formato versátil para cualquier tipo de pantalla digital</p>	<p>No todos los que están considerados como grupo objetivo tienen acceso a una computadora, tablet o Smartphone                      Correcto funcionamiento y plataformas poco accesibles.</p>
<p><b>3. Documentos de apoyo para el informe</b>                      Presentaciones                      Guías de trabajo                      Documentos de apoyo como foliares y bifoliares                      Todos con una línea gráfica acorde al tema y unificada de concepto creativo.</p>	<p>Información estructurada para el aprendizaje y la introducción para el tema del conflicto armado.                      Apoyo para imagen de la institución.                      Mediación de diferentes aspectos claves de los resultados del informe "Guatemala: Nunca Más".                      Cambio de imagen en la presentación de los contenidos.</p>	<p>Reproducción del material costosa por su extensa cobertura.                      Puede no ser tomado como proyecto tipo A.                      Poco creativo atado</p>

Tipo de pieza	Ventajas	Desventajas
<p><b>4. Mural Infográfico</b>            Una infografía completa presentada en folios donde cada folio abarque un tema en específico alrededor del tema del conflicto armado.            Presentación de contenido de una forma gráfica, por medio de ilustraciones, fotografías, textos, gráficas estadísticas.            Full color y de gran formato.</p>	<p>Información mediada a través de gráficos para mejorar el aprendizaje y su transmisión.            Visualmente agradable            Fácil reproducción            Presentación altamente creativa            Material impreso para exposición pero se puede compartir digitalmente.            Por su contenido y formato presentado es considerado un proyecto tipo A</p>	<p>Mucho contenido con mucha información para ser resumida            Complejo para el diseño de producir            Poco valorizada en el mundo del diseño gráfico</p>

**Toma de desición**

Como profesionales del diseño gráfico se debe considerar al grupo como principal personaje a atender, porque es a ellos a quienes está dirigida la pieza gráfica. El problema del grupo objetivo es primero su extensión, y en segundo plano esa constante falta de interés para tomarse un tiempo y dedicarse a la lectura de nueva información. Es por esto que la elección es realizar como proyecto tipo A, un mural infográfico.

Las otras opciones no se presentaban como opciones que cumplirían con la necesidad de la organización. Los libros ilustrados no podían abarcar más que los hechos pero la ODHAG buscaba también dar información más allá de esto. Los documentos de apoyo podían ser considerados poco originales y no llamarían la atención y se perdería el alcance que quieren tener. Así como los libros digitales no alcanzarían a todos los lectores que se busca ya que se reconoce que no todos tienen el acceso a dichos dis-

positivos.

Por otro lado un mural infográfico fue la mejor opción a realizar. Su presentación en folios es creativa y ayuda para su fácil distribución. Cada folio tiene un tema en específico que aporta a la información central del contenido histórico así como un aporte valioso para la educación del país.

Amar un mural infográfico como los presentados por Prensa Libre “Guatemala, Libre crezca y fecunda” (2010) y “Guatemala Paraíso Vivo” y “Héroes Olímpicos” (2012) son prueba de que un mural infográfico tienen un gran alcance así como un aporte para convertirse en una pieza de colección.

El mural infográfico es un soporte completo, creativo, llamativo y de gran cobertura para que ayuda a transmitir información importante que se ha quedado casi en el olvido de la historia de Guatemala.

## 3.2 Concepto Creativo

El concepto creativo es la base para desarrollar la línea gráfica de las piezas, esto es conocido como conceptualización. Para llegar a este proceso es necesario realizar distintas metodologías o formas para generar un concepto. El concepto creativo es el que pretende dirigir todas las futuras decisiones de diseño hacia un mismo objetivo.

Como bien se menciona es importante tomar en cuenta qué es un proceso, un “conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial”, RAE (2013).

Entonces se puede tener presente que un proceso creativo inicia de un estudio (grupo objetivo), una caracterización, seguido de la conceptuali-

zación y a partir de esto el desarrollo y producción de las piezas gráficas.

Para desarrollar dicho concepto creativo se recurrió a tres técnicas para generar ideas: Ojos limpios, Tormenta de ideas para un mapa mental y Galería de famosos. Las técnicas giran al rededor de un tema a discutir: Mural infográfico donde se explique la historia y los afectados por el Conflicto Armado Interno ocurrido desde los años 60 a la actualidad, tomando en cuenta el grupo social afectado, los hechos históricos de forma cronológica, y los delitos cometidos. Dichas técnicas generan ideas, es decir conceptos, las cuales se ponen en común para generar, así, a manera de conclusión, un concepto creativo final.

### 3.2.1 Ojos limpios



Técnica de generación de ideas que consiste en buscar a personas externas al objetivo creativo para producir ideas.

#### Pasos

1. Se describe el objetivo creativo (tema del proyecto) por escrito.
2. Se presenta a personas que no tienen ninguna o poca relación con él y se les pide que escriban ideas acerca del mismo.
3. Se reúnen esas ideas, se comentan con los participantes para aclararlas y se pasan a la persona o grupo de personas que sí están relacionadas con

dicho objetivo creativo para que las puedan evaluar.

Cuando se está inmersos en un problema se tiene “una mente condicionada” ya sea por formación, origen, creencias u otras causas.

Esta técnica ayuda a generar ideas creativas introduciendo una mente “no condicionada” que pueda tener ideas “frescas”, limpias y puras cuya perspectiva sea diferente, es más bien un principio.

#### Proceso

##### Tema del proyecto de investigación:

Mural infográfico donde se explique la historia y los afectados por el conflicto armado interno ocurrido desde los años 60 a la actualidad, tomando en cuenta el grupo social afectado, los hechos históricos de forma cronológica, y los delitos cometidos.

### ■ Personas entrevistadas que no tienen relación con el tema

- Lic. José Andrés Escobar (23) / Ingeniero eléctrico:  
*Personalmente, no sé nada del tema, o lo poco que sé ha de estar influenciado por otros intereses mayores. Creo que una fuente de información completa puede ayudar a descubrir y entender que pasó. Mucha gente tiene una idea pero creo que es prudente generalizarla de forma pública.*
- Luis Carlos Velez (22) / Técnico audiovisual:  
*“Sé que el tema es delicado, y que sí hubo una cantidad enorme de afectados mortales y otros que aun están con vida pero, que, a pesar de todo, se percibe esa presencia de dolor y de pesar el cual no se le encuentra un sentido. Creo que me gustaría saber qué pasó en realidad”.*
- José Barrera (23) / Ingeniero mecatrónico  
*“La verdad pienso que ver ilustraciones sobrias de lo que en realidad pasó puede ser de verdad educativo para todos”.*
- Jocelyn Trujillo (24) / Psicóloga  
*“Como dijo Gerardi, también creo que saber la verdad puede ser dolorosa pero sanador a la vez. Sin buscar culpables pero es prudente que todos como pueblo unido, que decimos ser, sepamos que, como tal, cometimos errores y admitir la verdad es parte de un desarrollo para el mismo”.*
- Sara Quiñonez (20) / estudiante de Antropología  
*“He visto las infografías que salen en los periódicos y creo que además de bonitas sí dan una información completa y fácil de digerir. Somos perezosos a la hora de leer grandes textos y una infografía es agradable de leer”.*

### ■ Personas expertas en el tema

- Billy Melgar (35) / Infografista:  
*La infografía, especialmente muralista, siempre tiene un carácter que iconiza su lugar de origen. Guatemala es un país lleno de sucesos históricos que hacen de su historia, no solo una interesante sino una compleja y merecedora del interés de los mismos habitantes. Murales infográficos en los que participé como “Guatemala Paraíso Vivo” dieron un panorama a nivel nacional de lo extenso y genial que es la fauna, flora y la geografía del territorio guatemalteco. Dicho mural llegó a muchas escuelas del país, educándolos y formándolos para que aprecien y valoren el lugar donde viven. Incluso vimos cómo niños aprendieron a dibujar animales que nunca habían visto. La infografía de tipo muralista puede llegar a ser un recurso educativo y formativo de gran valor para una sociedad. La infografía es genial gracias a su integridad entre técnicas ilustrativas y diseño gráfico de diagramación de texto.*
- Francisco Urizar (32) / Coordinador del Área de Defensa de la Dignidad Humana:  
*Como parte del equipo de la ODHAG es uno de nuestros objetivos esclarecer la verdad para un pueblo que, claramente ve afectado su desarrollo social por intereses de acontecer político u otros.*

*Hemos hecho muchos esfuerzos para ayudar a hacer circular verdadera información histórica, sin embargo luego de ver el alcance de una infografía con un tema así de histórico y de controversial de la misma historia de la vida de los habitantes de este país. Nuestro interés de que la verdad salga de donde la mantienen escondida es de gran importancia. Queremos tener un gran alcance y creo que el recurso de la infografía es un medio para llegar a un grupo mayor que cualquier publicación normal.*

#### ■ Ideas principales obtenidas de las entrevista

- Historia perdida de un pueblo
- Alcance para todos
- País con una historia perdida
- No valoran la historia del pueblo
- Historia incomprensible
- Gráficas para que el valor llegue a todos
- Gráficas para que comprendan la historia

Gracias a los “Ojos Limpios” se concluyó en este primer concepto creativo.

#### ■ Concepto 1: **Gráficamente la historia que debe llegar a todos para que la valoren**

## 3.2.2 Tormenta de ideas para un mapa mental

Ver Anexos 1



Técnica que permite la recopilación de ideas para concensuar una idea general. Según Lupton (2011) la lluvia de ideas genera conceptos improbables que suelen dar resultados intrigantes.

#### Pasos

**1.** Reunir un grupo de personas y generar una “sesión de creati-

vidad” para encontrar una gran cantidad de ideas, producto de la interacción.

**2.** Promover discusiones entre los participantes para ayudar a la creación de nuevas y más extensas ideas.

**3.** Tomar nota detalladamente de los resultados.

#### ■ Sujetos de investigación

- Lic. Francisco Javier Urizar (32) / abogado
- Lic. José Andrés Escobar (23) / Ingeniero eléctrico
- Garda Ere Marsicovetere (49) / Madre de familia
- Jocelyn Trujillo (24) / Psicóloga
- Luis Carlos Velez (22) / Técnico audiovisual
- Sara Quiñonez (20) / estudiante de Antropología
- José Barrera (23) / Ingeniero mecánico
- Pedro García (22) / Estudiante de mercadotecnia
- Lucía Orellana (24) / Diseñadora Gráfica



■ Se presenta el resultado de la “lluvia de ideas” haciendo un gráfico donde las ideas más recurrentes se presentan de mayor tamaño.

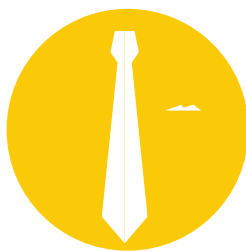
### ■ Ideas principales

- Estadística de gran alcance
- Gran alcance para la información
- Creatividad de alto impacto visual
- Materia didáctica ordenada y creativa
- Recurso para manejo de grandes cantidades de información
- Muchos temas de un tema general
- Recurso educativo que llama la atención
- Ritmo de ilustraciones, fotografías y textos con gran cantidad de información

Gracias a la “Tormenta de ideas para un mapa mental” concluimos en este segundo concepto creativo.

■ **Concepto 2:** *Recurso gráfico didáctico que maneja información de forma creativa que tiene un gran alcance*

## 3.2.3 Galería de famosos



Técnica que hace que se personifiquen personajes del mundo quienes en realidad no hay posibilidad que aborden el tema, sin embargo esta técnica permite hacer un estudio de como dichos personajes abordarían el tema, si ese fuera el caso.

### Pasos

Hacer un listado de personalidades, reales o de ficción, que admires por diversos motivos

(Einstein, Steve Jobs, Los Beatles, etc.) y responder las siguientes preguntas.

*¿Cómo verían el problema?, ¿Qué harían frente a esta situación?, ¿Qué te aconsejarían?*

Buscar frases inspiradoras, leer sus biografías o simplemente usar su imaginación para lograr personificarse y encontrar nuevos puntos de vista.

### ■ Sujetos de investigación

- Pedro Almodóvar Caballero
- Salvador Dalí
- Hideo Kojima

### ■ Pedro Almodóvar Caballero

Director de cine, guionista y productor español, el que mayor aclamación y resonancia ha logrado fuera de España en los últimos años.

Almodóvar se caracteriza por presentar sus ideas y sus conceptualizaciones de una forma extremadamente realista, pero con la idea que el humano es un ser grotesco, morboso sin caer en conceptualizaciones vulgares. No sigue los cánones populares del cine como tal, es decir que no teme grabar sobre temas controversiales o algo por el estilo, es decir es una persona que presenta sus ideas de forma directa y sin escrúpulos.

Creo que si Almodóvar tuviese que realizar una infografía sobre un hecho histórico de su país, probablemente la realizaría de una forma impactante, llena de detalles pero controversiales siempre. Sin tacto alguno y sin tratar de ablandar la verdad de dicha realidad. Mostraría los hechos, a las personas involucradas quizás con fotografías de alto detalle para que la gente no solo se identifique, sino que realmente se crea que lo expuesto pasó en realidad, abogando siempre al morbo que puede tener el lector.

### ■ Salvador Dalí

Salvador Felipe Jacinto Dalí, marqués de Dalí de Púbol, fue un pintor, escultor, grabador, escenógrafo y escritor español, considerado uno de los máximos representantes del surrealismo.

Como artista extremadamente imaginativo, manifestó una notable tendencia al narcisismo y la megalomanía, cuyo objeto era atraer la atención pública. Esta conducta irritaba a quienes apreciaban su arte y justificaba a sus críticos, que rechazaban sus conductas excéntricas como un reclamo publicitario ocasionalmente más llamativo que su producción artística. Dalí pretendía con su percepción grotesca de lo que lo rodeaba llamar la atención. Dalí causaría desagrado de la verdad y la falsedad de una historia tan compleja como la de Guatemala. Manejaba grandes ironías entre luces y sombras, tiempo y realidad. Dalí haría ilustraciones seguramente en escala de grises solo enfatizando quizás colores como el rojo pero que seguramente la crítica no aceptaría.

### ■ Hideo Kojima

Hideo Kojima es un popular diseñador y director de videojuegos que actualmente trabaja en la compañía japonesa Konami y es reconocido como un genio alrededor del mundo.

Kojima es reconocido a nivel mundial por su franquicia más grande y más famosa, Metal Gear Solid (MGS). Una franquicia con más de 15 presentaciones desde la primera en 1984. MGS Trata de una misión espía, una aventura de sigilo que trata temas de realidad militar y problemas mundiales como la guerra fría y la respuesta nuclear entre las grandes potencias mundiales. Las historias contadas a través de los diferentes videos juegos son manejadas de tal manera que a pesar de saltos a través del tiempo, saltando de año en año explican una historia general paralela y basada en la historia real de la humanidad.

Creo que Kojima tiene la capacidad de explicar una historia con hechos reales de forma atractiva e interesante con su característica técnica de largas y completas escenas donde personajes controver-



siales tienen largos diálogos pero que gracias a ellos estos explican las partes importantes de una gran historia.

#### ■ Ideas principales

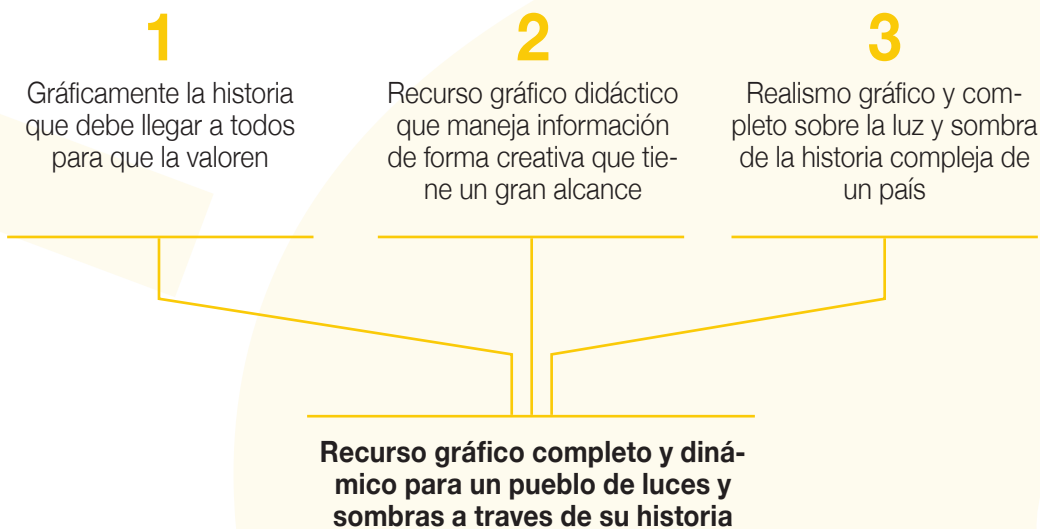
- Características salvajes
- Realismo extremo
- Contrastes entre la luz y la oscuridad
- Humanidad grotesca
- Extremidades
- Diálogo para contar una historia

Gracias a la “Galería de famosos” se concluye en este tercer concepto creativo.

#### ■ Concepto 3: *Realismo gráfico y completo sobre la luz y sombra de la historia compleja de un país*

## 3.2.4 Cierre y conclusión

Se generaron tres conceptos distintos y se combinan para generar uno en común.



Sin embargo el concepto creativo debe ser dedicado a la toma de decisiones para la producción gráfica, entonces debe ser conciso y hasta cierto punto literal y elocuente; por ello el concepto creativo final es:

---

***Grafismo histórico de un pueblo de luces y sombras***













---

### 3.3 Definición de códigos visuales

Luego de definir un concepto creativo como el de “Grafismo histórico de un pueblo de luces y sombras” se puede decir previamente ciertos códigos identificando dicho concepto. A partir de estas decisiones se desarrollará la línea gráfica.

#### Código cromático

Este código regula el carácter y el ritmo de la pieza causando percepciones y sensaciones a través de estímulos de colores, los cuales se mantienen siempre en la línea de la sobriedad y seriedad que el tema del mural amerita.

	C: 00 M: 00 Y: 00 K: 100		C: 00 M: 00 Y: 00 K: 70		C: 00 M: 00 Y: 00 K: 30		C: 00 M: 00 Y: 00 K: 15
	C: 00 M: 00 Y: 00 K: 00		C: 00 M: 100 Y: 100 K: 00		C: 00 M: 40 Y: 100 K: 100		C: 00 M: 15 Y: 90 K: 100
	C: 100 M: 30 Y: 100 K: 00		C: 30 M: 00 Y: 50 K: 00		C: 10 M: 00 Y: 50 K: 00		C: 00 M: 00 Y: 25 K: 00

El color blanco y las escalas de grises serán dedicados al texto y a las ilustraciones. Se consideró el uso de un fondo negro para que dichos elementos se utilizaran en negativo. Los colores cálidos se utilizarán en gráficos, estadísticas y en elementos de mayor importancia. Los colores derivados del verde están destinados a elementos de tercera categoría como mapas y gráficos de ubicación.

#### Código tipográfico

La jerarquía de textos es de suma importancia para que el mural sea apreciado de forma correcta y ordenada.

#### Títulos

Big Caslon Medium (25 pts)

#### Sub entradas

Helvetica NEUE italic (15 pts)

#### Subtítulos

Helvetica NEUE medium (10 pts)

Cuerpos de textos  
Cuerpos de textos, Cuerpos de textos, Cuerpos de textos, Cuerpos de textos, Cuerpos de textos, Cuerpos

Helvetica NEUE light (9 pts)

Creditos y fuentes

Helvetica NEUE light (7 pts)

40%  
(Numeralías)

Big Caslon bold (35 pts)

### Código icónico

La legibilidad del mural es importante, pero su atractivo visual lo es aún más. Los íconos, el titular y las ilustraciones deben tener un carácter simple pero elegante sin llegar a ser ofensivo de ninguna manera.



Ilustración de alto contraste



Iconografía

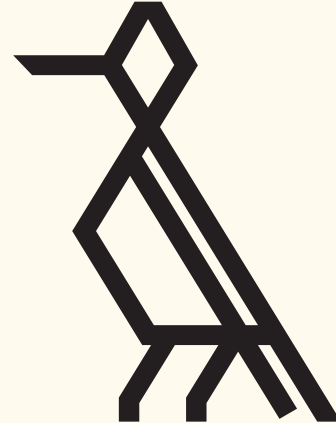


Ilustración vectorial

### Linea Gráfica

La línea gráfica es contemplada desde las características principales de una infografía. Su diseño se desarrolla desde la jerarquía que inicia un centro focal y luego su diseño integrado hace que la dirección de la lectura tenga un inicio y un final para el lector.

**Cultura Ixil**  
El concepto Ixil nace en la cordillera de los Cuchumatanes, donde la cultura Ixil perdura, integrada por los municipios de Cotzal, Chajul y Nebaj, a sus alrededores más de 30 comunidades con grandes potenciales en textiles, agricultura, madera. Aunque los ixiles son una población pequeña, son personas con deseos de superación y una constante visión empresarial.

**Procedencia**  
Antes del año 100 no se encuentran datos de procedencia humana en el actual territorio.  
Existe una teoría en que los primeros habitantes proceden de la zona que ahora es Huehuetenango y Ajucatán. Otra hipótesis que relaciona con el mar, para la migración por el mar, para la migración por el mar, para la migración por el mar, para la migración por el mar.

**Mapa de Guatemala**  
388 km²

**Mapa de Ixil**  
85,272 habitantes en 125 grupos o comunidades

**Mapa de Guatemala**  
53,617 habitantes en 110 grupos o comunidades

**Mapa de Guatemala**  
27,937 habitantes en 10 grupos o comunidades

**Iconos**  
- **Sombrero**: Usar rojo en la cabeza es un símbolo de humildad y de cortesía.  
- **Un fuerte carácter**: El Ixil es característico por sus altísimos territorios.  
- **Bibliografía Ixil**: Se mencionan algunos autores, obras, editoriales, etc. gráficos que representan la combinación de ese pueblo.  
- **Animales**: Añor por los seres vivos, plantas, animales y humanos.  
- **El pájaro**: Todos los pájaros que se ven en alto. Representa uno de los días del calendario maya y de relación con la fuerza interior y espiritual.  
- **Caballo**: El caballo como animal principal y guía del pueblo. Simboliza las rutas planeadas y puritas cardinales.  
- **El río**: Los ríos como columnas del universo. Simboliza la relación del hombre de maíz y su energía, la perfección y esperanza.  
- **Yajaj K'umatz**: Los animales, ríos, purificación y tiempo circular.  
- **Tránsito**: El tránsito de los montes y los volcanes.  
- **Lineas surtidas**: Representan al sol.

Titular  
Entradilla

Gráficos

Elementos gráficos que sirven para unir los diferentes folios que componen el mural

Íconos

Ilustraciones / fotografías como focos de atención para el lector

\*El diseño de cada folio es único ya que depende directamente del contenido del mismo.









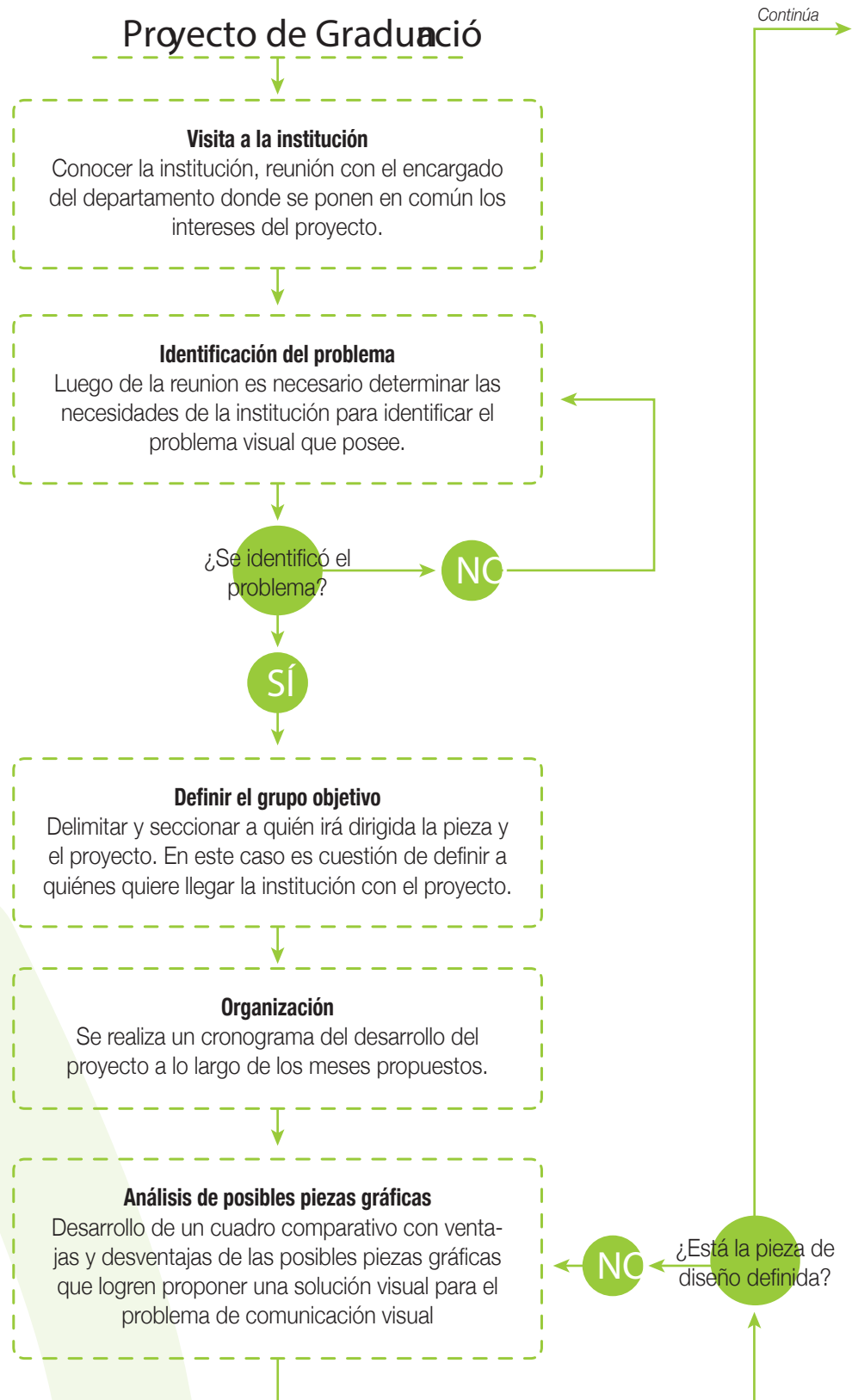
# CAPÍTULO IV

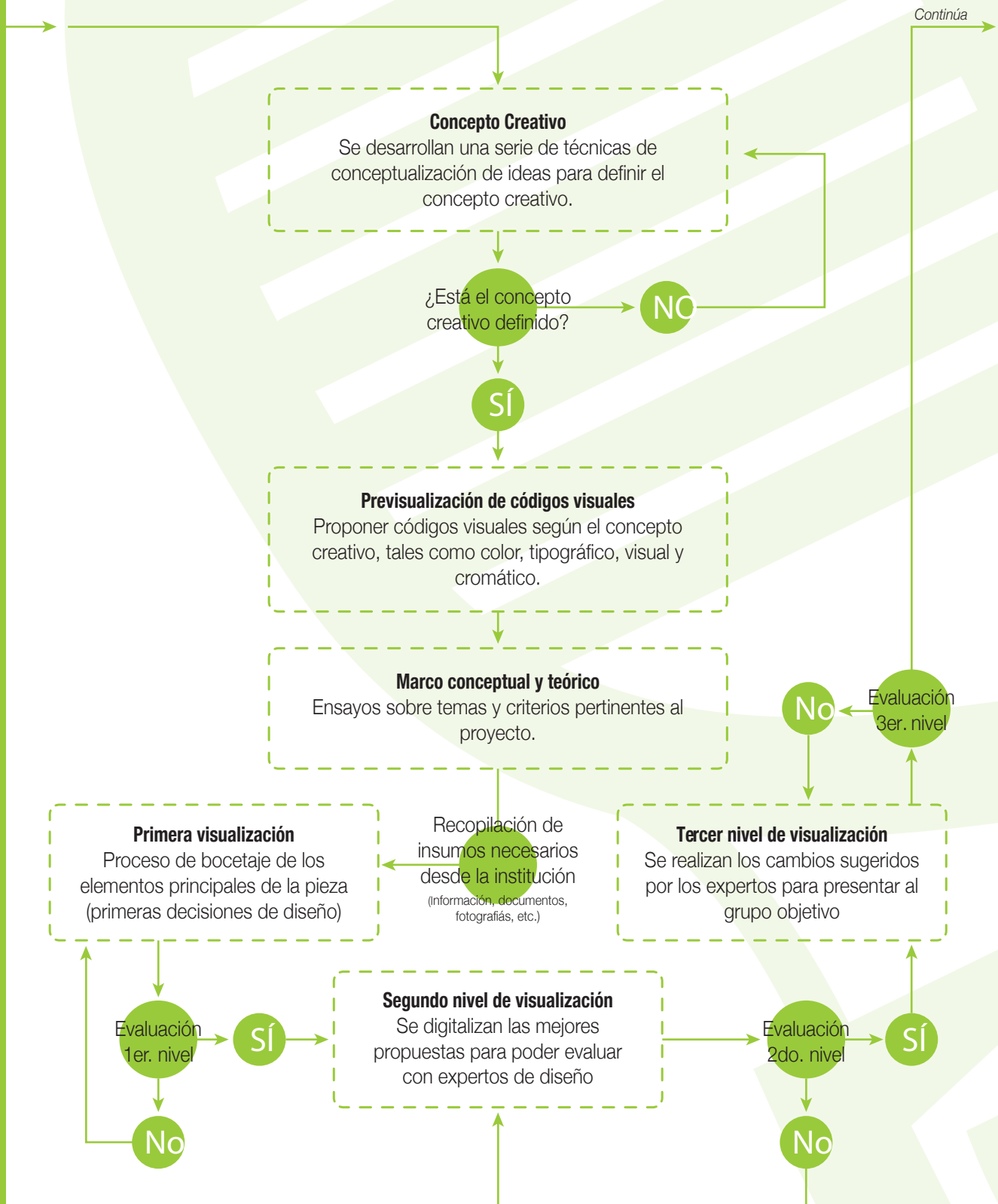
## PLANEACIÓN OPERATIVA

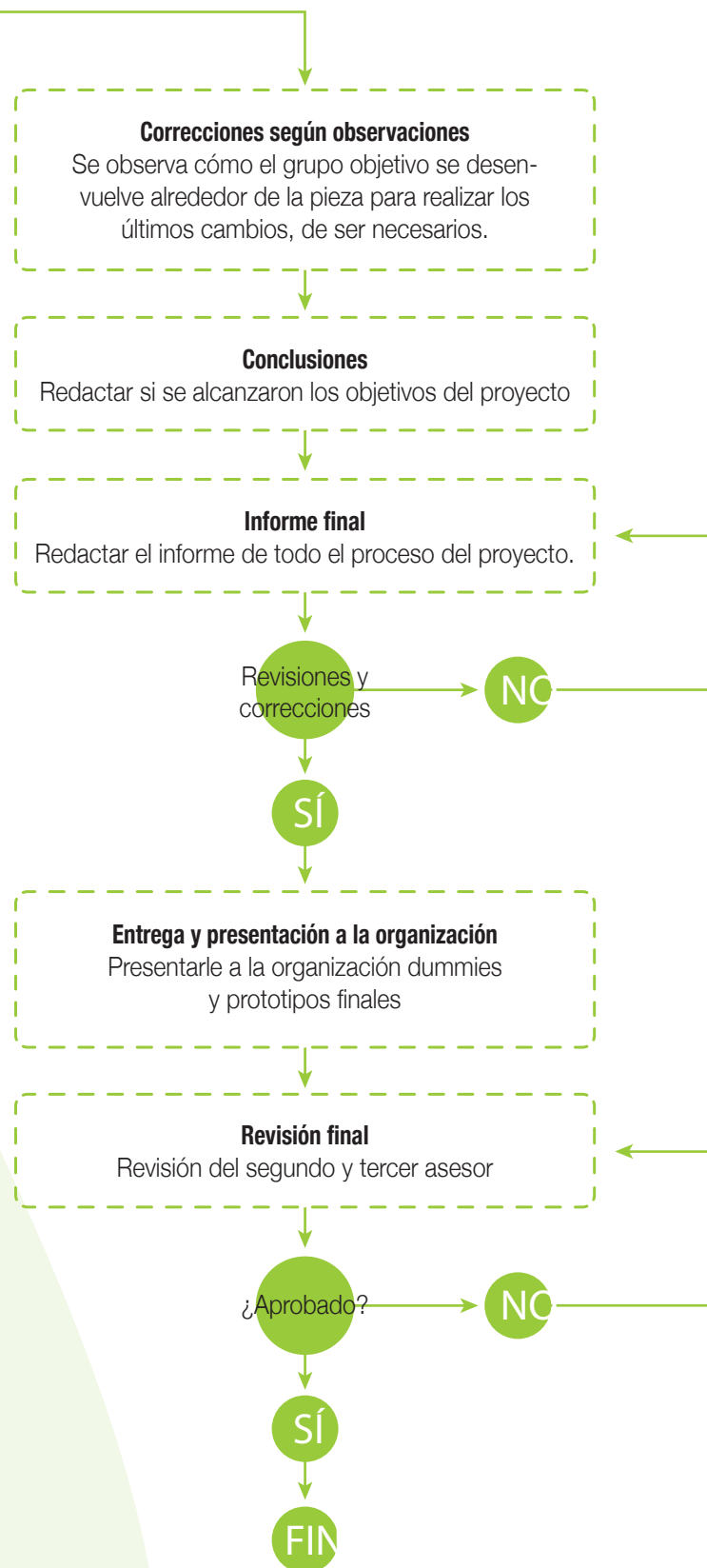
*Planear una estrategia  
para seguir pasos correctos*

# 1.1 Flujograma

A continuación se presenta de forma gráfica el proceso y la secuencia de actividades para realizar el proyecto.



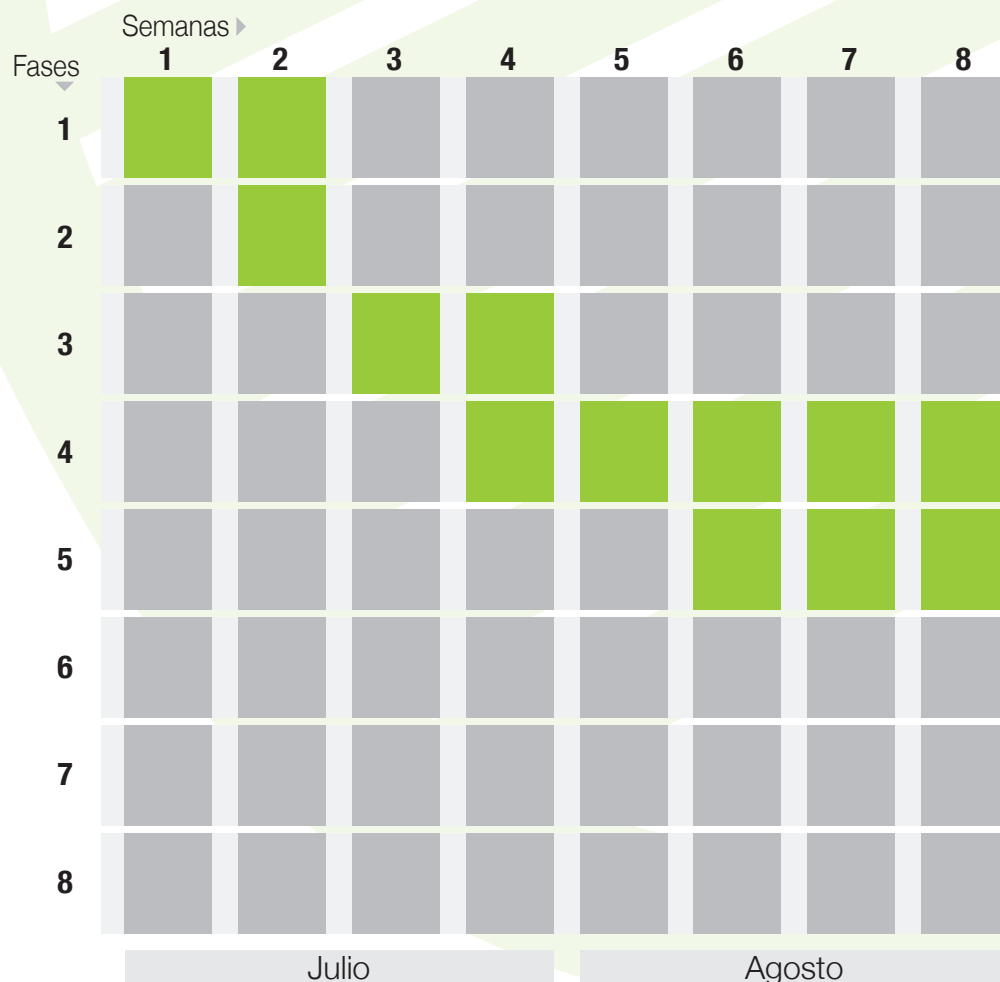






## 4.2 Cronograma de actividades

El cronograma demuestra gráficamente cómo se realizaron todas las fases del proyecto a través de tres meses.



### Fases

#### 1. Planeación operativa

- A. Revisión y ajuste del protocolo de PG
- B. Definición de ruta crítica con la institución

#### 2. Definición creativa

- A. Análisis y selección de piezas a diseñar
- B. Concepto creativo de diseño
- C. Definición de códigos visuales

#### 3. Marco teórico

- A. Relevancia social de contenido a comunicar
- B. Funcionalidad, ventajas y desventajas de las piezas a diseñar
- C. Incidencia del diseño gráfico editorial en el contexto del Proyecto de graduación

#### 4. Producción Gráfica

- A. Nivel 1 de visualización (bocetaje a mano)
- B. Nivel 2 de visualización (bocetaje digital)
- C. Nivel 3 de visualización (prototipos a escala)
- D. Presentación, entrega y recomendaciones a la institución.







# CAPÍTULO V

## MARCO TEÓRICO

*Proceso de investigación para  
conocer el tema*

## 5.1 Conocer la verdad duele...

Guatemala es un país que ha vivido, por “vivido” puedo decir “sufrido”, una serie de hechos a través de su historia, historia que se ha marcado por sucesos exitosos como quizás la Revolución del 20 de octubre de 1944 o hasta la Firma de la Paz de 1996. Pero siempre hay otra cara de la moneda, la historia de Guatemala esta manchada y para algunas percepciones bastante “roja”. El problema que yo percibo es entonces que a pesar de todo existen quienes tenemos una percepción de que la historia de Guatemala no está manchada como dicen y crea cierta indiferencia hacia la misma.

Desde mis estudios primarios he oído vagamente el término “Tierras arrasadas” y más complejo aún, Conflicto Armado Interno. Dicho conflicto fue de tal manera tan controversial para la historia del pueblo de Guatemala, pero irónicamente, casi nadie habla de ello. Obviamente se percibe que hablar de ello a favor o en contra puede ser peligroso, (caso Gerardi, 26 de abril de 1998). Y hasta allí luego de ese suceso pues se creó cierto ambiente de temor a decir y hablar del tema y obvio temor a buscar respuestas que se tradujo en indiferencia. Indiferencia que se reconoce que ha de favorecer a intereses mayores, y pues aunque reconocemos que algo pasó sin embargo nadie de mi edad, es decir de mi generación, busca y pone interés sobre el tema. Conozco a muchos jóvenes, como yo, que estudiaron en colegios privados abalados por países como Austria, Francia y Estados Unidos. Es verdaderamente irónico que como jóvenes, conozcamos más la historia de otros países, lo peor del caso es que eso que sabemos, lo defendemos.

Personalmente soy parte de la generación “Y”, como todas las personas que nacimos entre los años 80 al 2000. La generación “Y” somos un grupo de personas que aceptamos el cambio como una obligación. Fonseca (2003) detalló que *el joven que*

*está entre los 20s a partir de 2010 y 2015, viene siendo formado por un carácter que puede conllevar a una indiferencia casi natural al pasado donde nuestros padres fueron influenciados.* Tomando en cuenta esto recuerdo claramente a mis 16 años como parte de la clase de Estudios Sociales “estudiamos” el Memoria, Verdad y Esperanza (2003). Este informe es una versión popularizada del mismo Informe Proyecto Interdiocesano de Recuperación Histórica. En dicha versión se aprecian testimonios ilustrados con una técnica que simula la de un niño de 10 años. Los testimonios dan un vistazo a las atrocidades que les causaron durante este conflicto. No obstante su estudio fue escaso y muy superficial.

Según la ODAGH (1998) *Guatemala: Nunca Más es el informe del Proyecto Interdiocesano “Recuperación de la Memoria Histórica” que analiza varios miles de testimonios sobre violaciones de derechos humanos ocurridos durante el conflicto armado interno. Este trabajo está sustentado en la convicción de que, además de su impacto individual y colectivo, la violencia política le quitó a los guatemaltecos su derecho a la palabra. Cada historia es un recorrido de mucho sufrimiento, pero también de grandes deseos de vivir. Mucha gente se acercó para contar su caso y decir: “créame”. Esta demanda implícita está ligada al reconocimiento de la injusticia de los hechos y a la reivindicación de las víctimas y sus familiares como personas, cuya dignidad trató de ser arrebatada. Aclarar y explicar –dentro de lo posible- lo ocurrido, sin focalizar el daño ni estigmatizar a las víctimas, constituyen las bases para un proceso de reconstrucción social. Sólo así la memoria cumple su papel como instrumento para rescatar la identidad colectiva. El “REMHI”, como bien se conoce, es un conjunto de cuatro tomos donde esta condensada la trágica historia de un grupo de personas. Dicho informe es pieza*





clave para demostrar lo importante que es reconocer la historia guatemalteca y sus consecuencias en la actualidad.

*“Doña Candelaria y su esposo se quedaron tristes y adolecidos del corazón por la muerte de su hijo, matado por las patrullas. Ellos sienten mucho, como son hijos de ellos, es su propia sangre que fue masacrada, por eso sienten el dolor. Ojalá que fuera una enfermedad, tiene razón, siempre uno lo ve cuando sufre. Pero este fue matado por los hombres no fue voluntad de Dios”. Este es el testimonio del Caso 0717, San Sebastián Copón, Samacoeh, Usantán,*

Quiché, 1998. Este es solo un ejemplo de algo que nosotros solo podemos imaginar. Recuperado del tomo I Impactos de la violencia del Informe del proyecto Interdiocesano de recuperación de la memoria histórica “Guatemala: Nunca Más”.

*“Ahora, finalizado el conflicto armado que nos agobió por tanto tiempo, en el que la pérdida de valores morales y éticos nos llevó a fracasar como sociedad, es tiempo de encontrarnos con la Verdad para reconstruir moralmente nuestra sociedad lacerada y desgarrada por la guerra injusta que nos heredó un costo social muy alto en vidas humanas; muchas de ellas fueron víctimas de la guerra sucia que*

*aterroizó a la población y cuyas secuelas aun persisten”. Según +Mons. Prospero Penados del Barrio, Arzobispo Primado de Guatemala, 1998.*

Recuperado del prólogo del Informe del proyecto Interdiocesano de recuperación de la memoria histórica Guatemala: Nunca Más. Personalmente siempre el término de la “Verdad”

ha llamado mi atención. *“Y la verdad os hará libres”, Juan, 8, 31-38. Pero si esta verdad no se busca, o peor aún se esconde para un pueblo, entonces este pueblo aún no es libre, aún con todo y “Firma de la paz”. Considero que es justo no solo para los afectados directamente de la historia y nosotros los, en teoría, no afectados saber y hacer conciencia de esto, no con el afán de*



Ilustración de Gerardi realizada por el autor.





buscar culpables, sino de reconocer que nos caímos como sociedad pero, como mi papá dice, caernos solo nos recuerda que podemos levantarnos.

*La ausencia de información oficial, pero sí de mucha desinformación, se debió a una política concebida con el afán de ocultar las acciones del gobierno, que iban dirigidas hacia la supresión del movimiento social que se estaba gestando dentro del seno de la población tradicionalmente explotada y cuyo fin era tomar el poder por la vía armada.* Recuperado de [saladerecuperacion.com](http://saladerecuperacion.com)

Como parte de esta generación sí quisiera extrañamente buscar información lo primero que haría será buscar en Google, y esta es la primera síntesis que se revela. *“Este Conflicto que un largo conflicto bélico librado entre 1960 y 1996, el cual causó un gran impacto en este país en términos económicos y políticos y que dejó profundamente dividida a la sociedad guatemalteca. El inicio de este conflicto se dio a principios de la década de los sesenta, cuando el 13 de noviembre de 1960 se*

*realizó un fallido golpe de Estado con el fin de derrocar a Miguel Ydígoras Fuentes. En 1962 se crea el primer grupo guerrillero del país, el Movimiento Revolucionario 13 de Noviembre (MR13), el cual se organizó y estuvo activo en el oriente del país hasta su disolución en 1971. La guerra civil finalizó el 29 de diciembre de 1996, durante la presidencia de Álvaro Arzú con la firma del Acuerdo de Paz Firme y Duradera entre el Gobierno de Guatemala y la Unidad Revolucionaria Nacional Guatemalteca, poniendo fin a una guerra que duró más de 36 años.”* Recuperado de [wikiguate.com](http://wikiguate.com) Sé que este argumento se queda corto con la verdad de la historia. Es por eso y por el afán obvio de otras fuerzas mayores en ocultarlo, que creo que se debe hacer algo para comunicar la verdad, para sacarla a la luz. Citando a Monseñor Juan José Gerardi (1998) “Conocer la verdad duele, pero es sin duda una acción altamente saludable y liberadora”. Creo ferozmente que mis habilidades pueden ser de gran ayuda para que esa verdad sea transmitida y llegue a todos los que la merecen.

#### Fuentes:

FONSECA (2003) Conferencia Conociendo la Generación “Y”, Colombia, Págs. 5, 18 y 80

ODHAG, (1998) Informe Proyecto Interdiocesano de Recuperación de la Memoria Histórica, Tomo 1, Impactos de la Violencia. Págs. Prologo, 66, 78, 140.

ODHAG, Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado en Guatemala. (2010). Recuperado el 27 de septiembre de 2010 de <http://www.odhag.org.gt/01nostros.htm>

METZ, B. (2006). Ch'orti'-Maya survival in eastern Guatemala: indigeneity in transition. Estados Unidos: UNM Press.

HAYES, M. y TOMBS, D. (2001). Truth and memory: the church and human rights in El Salvador and Guatemala. Estados Unidos: Gracewing Publishing

WIKIPEDIA (2014) Revolución en Guatemala recuperado el 20 de agosto de 2014 de [http://es.wikipedia.org/wiki/Revoluci3n\\_de\\_1944\\_en\\_Guatemala](http://es.wikipedia.org/wiki/Revoluci3n_de_1944_en_Guatemala)

WIKIPEDIA (2014) Conflicto armado interno Guatemala recuperado el 20 de agosto de 2014 de <http://oprla.collegeboard.com/ptorico/academia/diciembre03/conociendo.html>



## 5.2 Cambio de conducta

A lo largo de estos años dentro de la carrera de diseño gráfico, he podido definir cómo ser diseñador no es tarea simple. No estoy seguro pero podría decir que gracias a los criterios y retos propuestos por el hecho de ser estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala puedo concluir en: ser diseñador es una gran responsabilidad ya que como diseñador se tiene las habilidades capaces de influenciar en la mente de un grupo considerable de personas, y sobre todo, estimulándolas para que cambien su conducta conforme a algo.

*“La verdad es que podemos ser genialmente o terroríficamente titiriteros de masas de gente”* explicaba en la conferencia *Copyright* de uno de los más grandes expositores del medio del diseño gráfico en Guatemala, Luis Villacinda (2013). Explicaba la relación que puede tener con el medio, con el lector, haciendo referencia que si uno es capaz de diseñar, por ejemplo (y uno cómico), una campaña que cuestione el uso del tenedor, es probable que la gente reconsidere comer de una forma diferente. Con un ejemplo así de simple y tal vez sin sentido, Villacinda trataba de hacer conciencia en este hecho. Ésa es la incidencia que un diseñador puede tener, en la conducta de la gente.

Esta además decir que la información y, más comúnmente, la educación si es completa puede afectar de una manera positiva no solo a la sociedad sino a la vida de todos los habitantes de un país. Teniendo en cuenta la capacidad que puede tener un diseñador para que grandes cantidades de información lleguen a la mente de la gente, es importante considerar que el aporte que puede tener uno en facilitar ese acceso de comunicación es enorme.

Según un estudio que se realizó como una autoevaluación donde se analizaron aspectos de el alcance que tiene la Prensa Libre (2009) no solo en ejemplares sino

en las conductas de los lectores, uno de los resultados en el área de diseño y estilo reveló que el 90% de los encuestados prefería leer las paginas y reportajes donde se utilizara un recurso de diseño como ilustraciones e infografías. En el periódico Siglo21 tomaron en cuenta la importancia de esto y crearon un departamento dedicado únicamente a esta necesidad en el año 2000, el departamento de infografía e ilustración. *“Si no tiene algo más que texto, no lo leo”*, explicaba Alejandro Azurdia (2010). El aporte de la creatividad de un diseñador a algo que su contenido es pura información es indispensable. Desde la simple diagramación hasta una ilustración, son recursos los cuales aportan una gran ayuda a cualquier tipo de publicación escrita.

Durante la carrera de diseño gráfico, en mi caso en la Universidad de San Carlos de Guatemala, siempre se ha percibido un criterio, a veces tácito, de la cualidad principal de un profesional del Diseño Gráfico. Tenemos la capacidad de cambiar conductas. Admito que ese argumento está muy atado al énfasis publicitario, sin embargo en contexto real, podemos decir que cualquier tipo de publicación escrita y digital, necesita de una mano para que ésta llegue al lector. Los lectores son personajes que no tienen tiempo, menos en esta época, no van a dedicar más de 10 segundos a una página que no cautive su atención, lo cual no es tarea simple. El lector vive en un tiempo donde es bombardeado por información de todos lados, de los medios, del teléfono, en la calle, por el vecino, etc. Este debe elegir a qué ponerle atención porque reconoce que su capacidad de absorción de dicha información es limitada. El diseñador gráfico editorial tiene la responsabilidad de que el lector decida que puede ofrecerle más de 30 segundos a una página que usualmente solo le da casi menos que tres. ¿De qué manera un



diseñador podría hacer esto? El diseñador tiene que estar capacitado solucionar el problema del lector de mantener su atención y cambiar esa conducta.

El tema que tiene este proyecto es delicado para muchos sectores del país. Es por eso y tomando en cuenta la incidencia que puede alcanzar, el aporte de un diseñador, además de creativo tiene que estar atado fuertemente a una moralidad real, sobre todo, a favor de un bien común. En el caso personal, los criterios están atados a un sentido común regido por: la educación que se me dio por mis padres, los criterios en mi formación académica, y mi afinidad por mi religión católica. Por ello mi afán de hacer un buen trabajo porque es en mi trabajo donde se ve reflejado en lo que creo

y lo que sé que es correcto.

El diseñador gráfico según la Licda. Isabel Meléndez (2012), *“es un ser creativo, y la creatividad se define como la capacidad de dar soluciones. La creatividad es, por excelencia, nuestra mejor herramienta”*. Es por eso que creo ferozmente que como diseñador tenemos la capacidad de moldear mentes y conductas y, sobre eso, tenemos la responsabilidad profesional, moral y ética de hacer de la mejor manera nuestro trabajo. Como profesional del diseño buscaré siempre hacer mi trabajo de una forma excelente porque entiendo que al final el influenciado por mi trabajo serán personas que merecen respeto y valoración.

**Fuentes:**

CAIRO Alberto, 2008, Infografía 2.0 Visualización interactiva de información en prensa, visualopolis.com, Madrid, España, p. 8, 20, 83

BANSKY, 2009, Banksy, Wall and Piece, Inglaterra, p. 4

VILLACINDA Luis , 2013 Conferencia Copyright realizada en el estudio Nook z.10 Guatemala

## 5.3 *Infografía, una plataforma perfecta de transmisión de información*

Como diseñadores gráficos logramos apreciar el medio escrito de la prensa como uno de los más grandes medios para propagación de información. Tengo, personalmente de incurrir en este medio desde el 2010 como infografista y aprendí según Ivan Bonilla (2010), *“la infografía es una plataforma perfecta para que un diseñador logre llevar información importante a un público que no le gusta leer”*.

Irónicamente según un estudio realizado por Prensa Libre (2009) *3 de cada 10 estudiantes de la carrera de diseño gráfico en las universidades de Rafael Landívar y San Carlos de Guatemala conoce que es*

*realmente que es una infografía*. Esto gracias a que, a pesar de su fuerte presencia en todos los medios de comunicación digitales e impresos en la actualidad, no es valorizada de forma correcta como en otros países como Estados Unidos, México, Costa Rica y España que son casa de los mejores infografistas del mundo. Tengo casi 5 años de experiencia trabajando como infografista dentro de medios escritos y es una pena que nuestro trabajo no es valorado correctamente; no hablo solo de una remuneración correcta sino de una apreciación del esfuerzo y más aún de su aporte como plataforma de diseño gráfico



para la correcta y directa absorción de información. Este ensayo pretende no solo ser una denuncia para el esfuerzo de un infografista en Guatemala sea apreciado y demostrar la capacidad de esta plataforma.

El término de “infografía”, aunque si se desglosa se podría definir en información gráfica, es un término que en Guatemala se desconoce casi por completo, no obstante su presencia en el medio escrito guatemalteco desde inicios del siglo pasado. *Importaciones prohibidas de cargueros españoles en los años de 1910 trajo a Centroamérica textos y documentos donde seguramente ya se utilizaba infografías, en enciclopedias, Biblias, libros de texto de medicina, etc.* según un reportaje en la Revista D (2007) del historiador y maestro de literatura precolombina Luis Hernández. Sin embargo fue hasta la década de los 70s y 80s donde la infografía tomó fuerza y se dio su auge a través de grandes medios de comunicación masiva, es decir la prensa escrita.

*Un infográfico (o infografía) es una representación diagramática de datos, Valero Sancho (2000). El hecho de un diagrama diferencia y aparta a la infografía del común error de confundirla con una ilustración. La ilustración como tal es la abstracción de objetos físicos, por otro lado un diagrama es una representación gráfica de la abstracción de una realidad. Realidad que se busca que llegue a los lectores como información que sea digerible y de fácil acceso para los mismos.*

Como bien mencione antes existen excelentes ejemplos de infografistas alrededor del mundo como Juan Bautista, en Costa Rica trabajando para la prensa escrita La Nación o Javier Chumpitazi en España trabajando para National Geographic. El equipo del New York Times incluso ha sido reconocido más de cien premios Pulitzer de los cuales más de 70% de los reportajes premiados contienen una infografía, (Malofiej 21, 2010).

La universidad de Navarra, España tiene

a su cargo el certamen anual Malofiej. El certamen representa una olimpiada para los medios de comunicación informativa alrededor del mundo. Desde el 2012 tengo la oportunidad de ser parte del equipo de infografistas de Prensa Libre, al lado de grandes representantes de la infografía Guatemalteca como Billy Melgar y Nelson Xuya, junto a los cuales preparamos y realizamos uno de los más grandes proyectos infográficos de Guatemala hasta el momento. Un mural infográfico conformado por doce ejemplares que pretendían hacer que los lectores alrededor del país coleccionara los doce y los armara un mural donde podían conocer con gran extensión la riqueza en fauna y flora del territorio completo de Guatemala. Prensa Libre tuvo su representación en el certamen con un antiguo mural, Guatemala, libre y fecunda (2010) galardonado con una medalla de plata. Sin embargo en 2012 Con el mural de la fauna y flora llamado Guatemala, Paraíso Vivo, que fuimos acreedores de una medalla de oro superando a grandes de la categoría muralista como el New York Times y a la Natgeo, incluso a Costa Rica con el mural similar con la biodiversidad del mismo país. Hacer murales, como grafismos es un tipo de arte urbano que ocurre alrededor del mundo. Y puedo decir con alta franqueza, recientemente trate de realizar uno y sé ahora que no es tarea fácil. Sin embargo siempre ha sido un arte criticado por algunos y alabado por otros, al final siempre llama la atención. Es un arte visto y apreciado por todos, ya sea por su lugar de presentación, por su tamaño, y por, como yo lo veo, un arte que trata siempre algo social.

Tal es el ejemplo de Banksy, es el seudónimo de un prolífico artista del street art británico. Criticado por muchos pero cree y defiende el grafiti diciendo que no es como popularmente se conoce como el tipo de arte más bajo. Las personas que gobiernan las ciudades no lo entienden porque si no hace ganancias no merece ser publicado. (Banksy, Wall and piece, 2006).







*“Hacer un tipo de arte en tamaño de mural puede llegar a ser escandaloso pero ese es el punto, causar controversia”.*

Con esto solo pretendo hacer presencia de que la infografía si es un recurso utilizado para transmitir información alrededor del mundo, ya que sus ventajas son bastante extensas.

No solo su plataforma idónea de la prensa, hace que dicha información gráfica llegue a miles de lectores, además la infografía es el recurso por excelencia que hace que los lectores dediquen su atención y su tiempo a absorber toda la información representada. Su única desventaja, por su parte, es que preferible ser utilizado en formatos de gran tamaño lo cual puede traducirse en mayores cantidades de dinero para su publicación, en algunos casos. Por otro lado realizar una infografía no es tarea simple y requiere de grandes procesos investigativos, recopilación de datos y su manejo así como una estética de diseño que sea de alto nivel.

Alberto Cairo (2005), experto en el tema, catedrático de Harvard y creador de visualópolis.com define a la a infografía como *“la plataforma perfecta para la transmisión de información de la realidad donde un diseñador grafico puede usar todas sus habilidades ilustrativas, de diagramación y de conceptualización”*. Personalmente, opino lo mismo. Con el proyecto de graduación pretendo hacer un aporte para la justa valorización de la realidad guatemalteca y más aún de la apreciación de la infografía.

**Fuentes:**

BANSKY, 2009, Banksy, Wall and Piece, Inglaterra, p. 4 y 58.

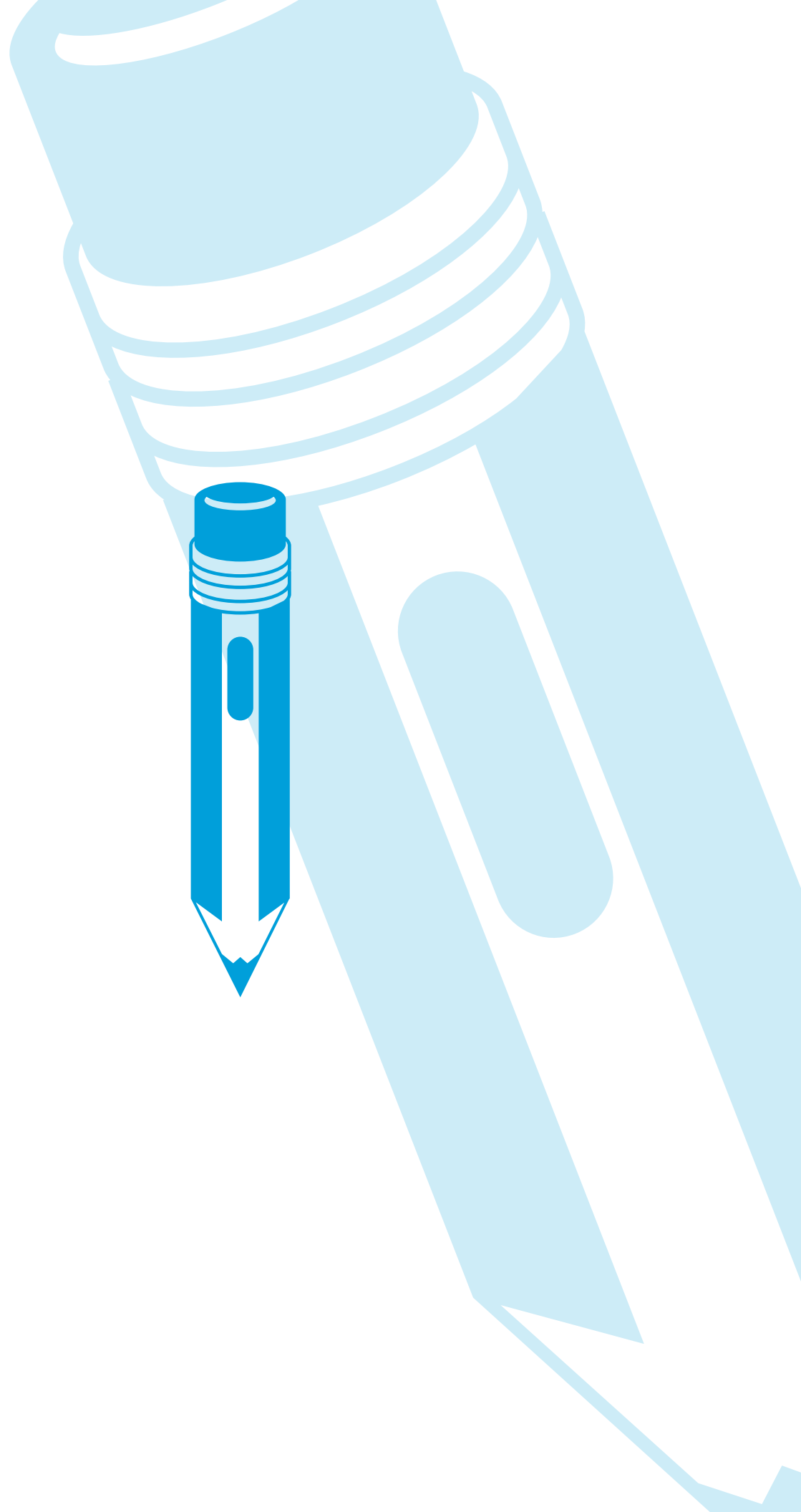
CAIRO Alberto, 2008, Infografía 2.0 Visualización interactiva de información en prensa, visualopolis.com, Madrid, España, p. 8, 20, 83

CAIRO Alberto, 2004 “Como la infografía interactiva cambió nuestras vidas” En V.V.A (2004) Malofiej 11: Premios internacionales de infografía. Pamplona, SND-E/Index Book.

VALERO Sancho, Jose Luis (2001) “Visualidad del producto gráfico”. Tenerife, Revista Latina de comunicación social, p.51

HERNANDEZ, Luis. Historia del grafismo, Revista D Prensa Libre, p. 5









# CAPÍTULO VI

## PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

*Un proyecto profesional de  
diseño gráfico en marcha*



## 6.1 Preparación inicial

Para el proyecto en especial es necesario realizar una serie de decisiones junto a la organización para poder realizar el mural de una forma ordenada. Se puso en común con el experto del tema los espacios para asignar temas específicos dentro de los doce folios del mural.

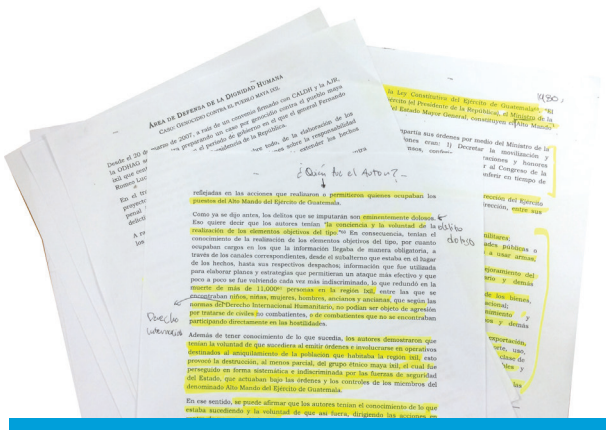
Primero se decidió trabajar sobre tres ejes:

- A. La cultura Ixil
- B. La historia y el conflicto armado
- C. Los delitos y autores principales

A	B	C
---	---	---

El mural se dividió en tres partes pero gracias a la cantidad de temas que la ODHAG busca abarcar, cada eje se separo en 4 para hacer un total 12 folios.

1	2	5	6	9	10
3	4	7	8	11	12



Todo infografista sabe que no depende únicamente de recibir el documento y diagramarlo, es necesario que el infografista investigue, lea y resuma toda la información posible. De esta manera el infografista está enterado y comprende el tema a diseñar.

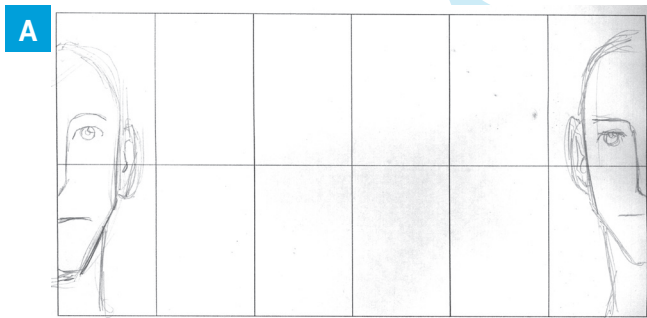
Para este proyecto fue necesario leer documentos que la ODHAG otorgó así como los cuatro tomos del Informe Interdiocesano del Proyecto de Recuperación Histórica, Guatemala: Nunca Más.

## 6.2 Primer nivel de visualización y autoevaluación

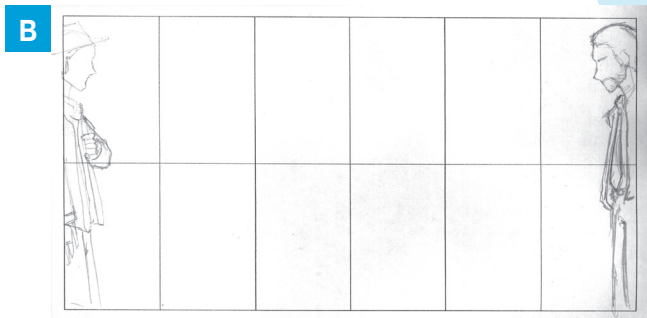
Un mural infográfico conlleva un proceso íntegro y para la particularidad del mismo se inicia con un proceso de bocetaje de la pieza completa ya que hay que dividirlo en 12.

### Selección de fondo

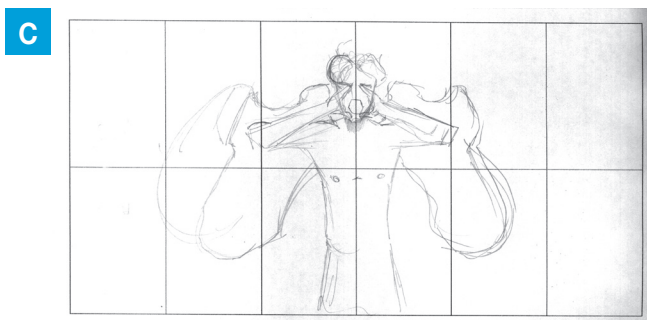
Se elige y se decide entre varias propuestas del fondo (fotoarte) el cual unirá todo el mural.



Fondo de dos rostros (dos caras de la moneda)



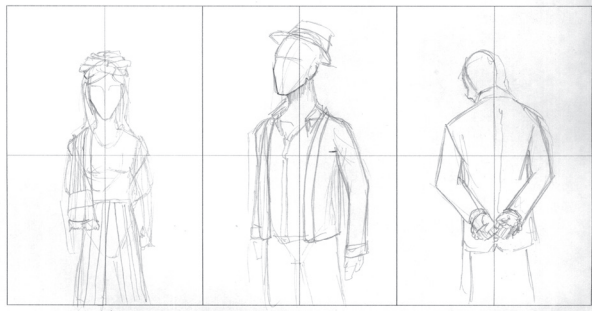
Fondo de dos personas de perfil (dos caras de la moneda)



Fondo blanco con el "angel de Guatemala: Nunca más"

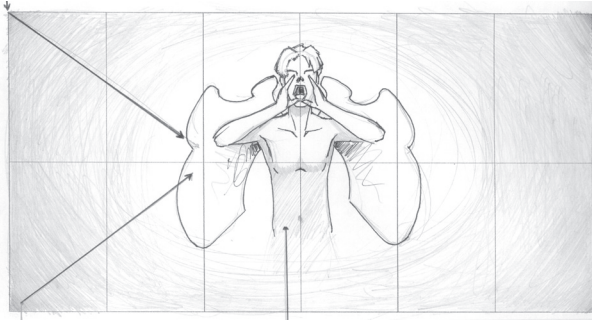


D



Fondo de personajes involucrados

E



Fondo negro con el "angel de Guatemala: Nunca más"

### Proceso de evaluación de los bocetos

Se utilizó un instrumento donde se autoevaluaron los siguientes aspectos: Pertenencia, memorabilidad, fijación, legibilidad, composición, abstracción, estabilización, diagramación, tipografía y uso de color.

### AUTOEVALUACIÓN (instrumento de validación)

Versión	Principios a evaluar en el diseño 10 pts c/u										
	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	TOTAL <small>promedio</small>
<b>A</b>	6	7	7	7	7	7	7	6	-	9	<b>7</b>
<b>B</b>	7	7	6	6	7	6	6	6	-	8	<b>6</b>
<b>C</b>	8	8	8	8	8	7	8	7	-	7	<b>8</b>
<b>D</b>	6	6	7	6	7	7	7	6	-	7	<b>7</b>
<b>E</b>	8	9	9	9	8	9	8	8	-	10	<b>9</b>

◀ Mejor versión





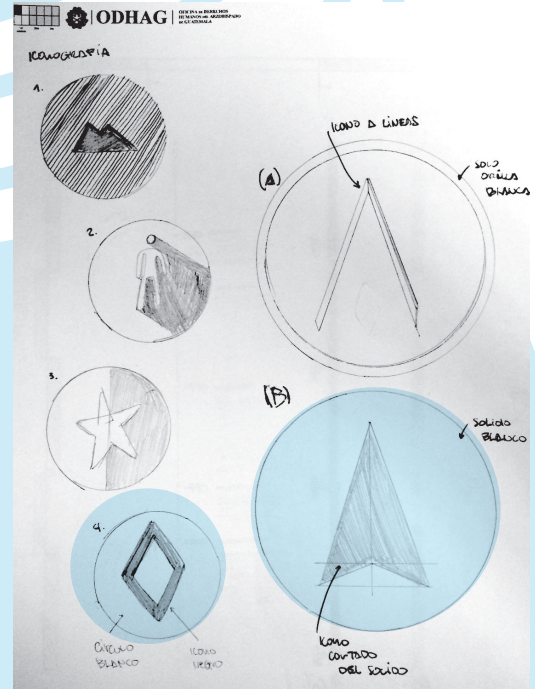
### Otros elementos importantes

Se bocetaron otros elementos que eran necesarios para el segundo nivel de producción gráfica.

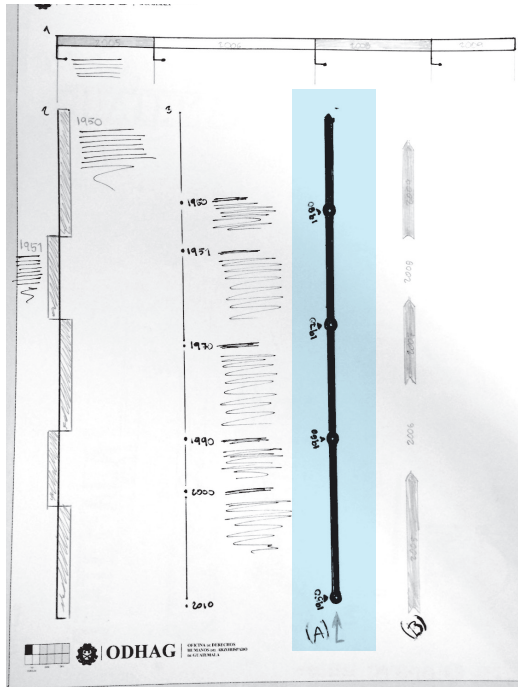
#### Titular general



#### Estilo de íconos



#### Línea de tiempo



#### Elección

Los elementos se eligieron por su funcionalidad y estética. Su funcionalidad era medida a manera de cómo funcionaría a través de todo el mural.



### **Bocetaje por Folio**

Luego de definir la idea para el fondo y los elementos del mural, se trabaja una serie de bocetos para cada folio con los temas específicos de cada eje.

#### **Temas a trabajar:**

##### **■ A. Cultura Ixil**

- **1.** Territorio Ixil y características de su cultura
- **2.** Territorio Ixil afectado por el conflicto
- **3.** Cosmovisión
- **4.** Víctimas y cifras de recuento de daños

##### **■ B. La historia y el conflicto armado**

- **5.** 1970 - 1980
- **6.** 1980 – 1990
- **7.** 1960 – 1970
- **8.** 1990 – 1996

##### **■ C. Los delitos y autores principales**

- **9.** Lo que dice la Ley acerca del caso
- **10.** Los implicados
- **11.** El delito de genocidio a través de la historia de la humanidad
- **12.** Caso Gerardi

**A continuación se presentan resultados de la evaluación del primer nivel de validación del diseño de diagramación de cada uno de los folios.**



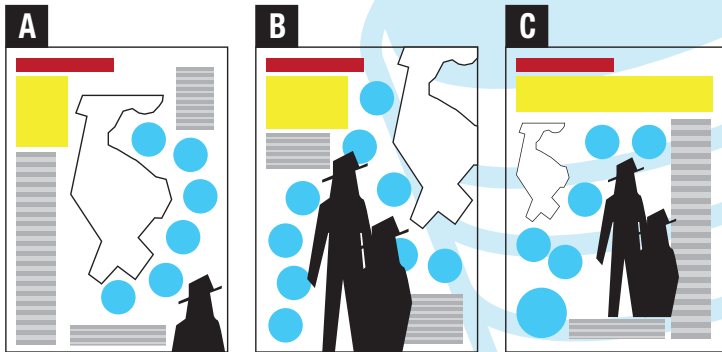




**Folio 1**

Territorio Ixil y características de su cultura

- Titular
- Entradilla
- Cuerpo de texto
- Datos
- Mapa / ubicación
- Ilustraciones
- Fotografías



**AUTOEVALUACIÓN (instrumento de validación)**

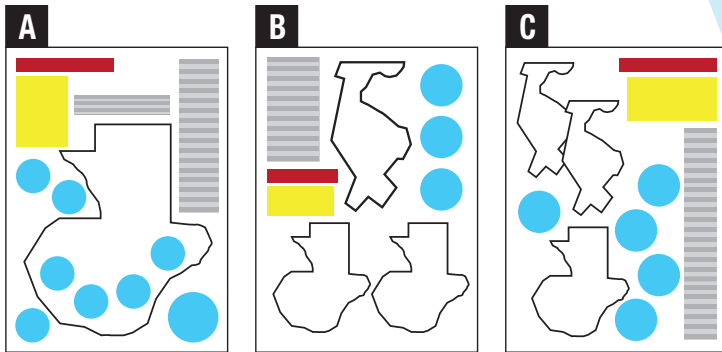
Principios a evaluar en el diseño 10 pts c/u											
Versión	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	TOTAL promedio
<b>A</b>	6	7	7	7	4	-	7	6	8	9	<b>7</b>
<b>B</b>	8	9	7	7	7	-	9	8	8	9	<b>9</b>
<b>C</b>	5	8	7	8	8	-	8	7	8	9	<b>8</b>

◀ Mejor versión

**Folio 2**

Territorio Ixil afectado por el conflicto

- Titular
- Entradilla
- Cuerpo de texto
- Datos
- Mapa / ubicación
- Ilustraciones
- Fotografías



**AUTOEVALUACIÓN (instrumento de validación)**

Principios a evaluar en el diseño 10 pts c/u											
Versión	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	TOTAL promedio
<b>A</b>	6	7	7	6	6	-	7	6	8	6	□
<b>B</b>	8	9	7	7	7	-	6	8	5	7	<b>7</b>
<b>C</b>	8	8	6	7	7	-	8	7	8	8	<b>8</b>

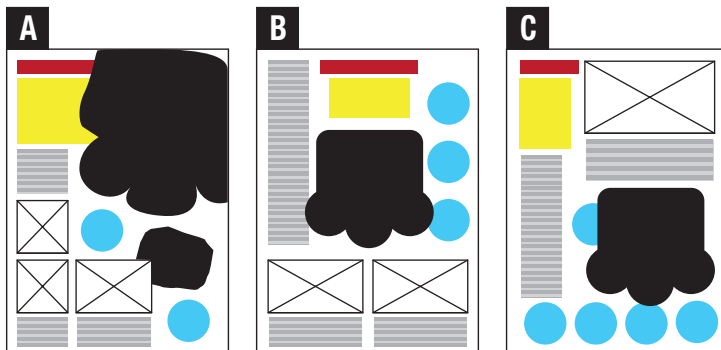
◀ Mejor versión



Folio 3

Cosmovisión Ixil

- Titular
- Entradilla
- Cuerpo de texto
- Datos
- Mapa / ubicación
- Ilustraciones
- X Fotografías



000000 00000000 i 000000000 o 00 00li 00 i 000

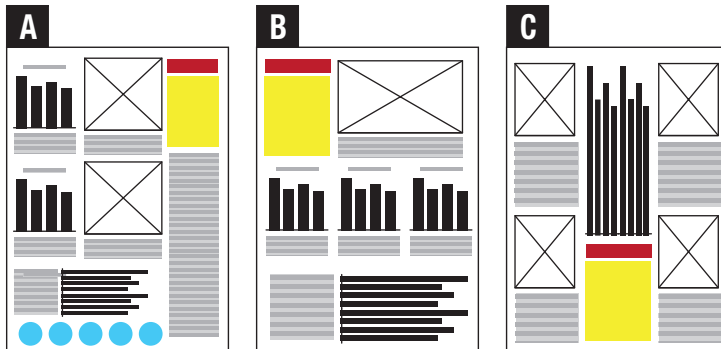
	i i i o	l 000 00	l i 000 o	000 00
0000 i 000	000000	000000	000000	000000
000000	000000	000000	000000	000000
000000	000000	000000	000000	000000
000000	000000	000000	000000	000000
000000	000000	000000	000000	000000

Mejor versión

Folio 4

Tctimas cifras de recuento de datos

- Titular
- Entradilla
- Cuerpo de texto
- Datos
- Mapa / ubicación
- Ilustraciones
- X Fotografías



000000 00000000 i 000000000 o 00 00li 00 i 000

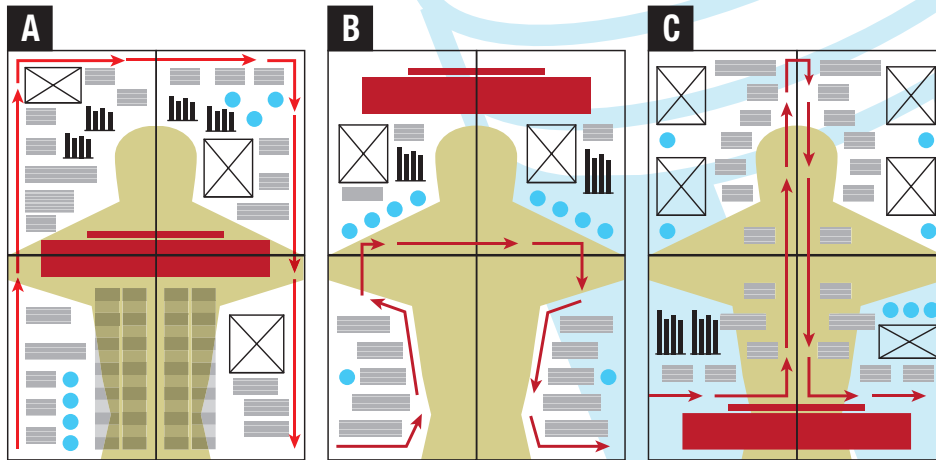
	i i i o	l 000 00	l i 000 o	000 00
0000 i 000	000000	000000	000000	000000
000000	000000	000000	000000	000000
000000	000000	000000	000000	000000
000000	000000	000000	000000	000000
000000	000000	000000	000000	000000

Mejor versión

El eje central de la historia del conflicto armado debe ser bocetado por completo a que lleva una línea de tiempo que cursa alrededor de todos los folios.

**Folio 5, 6, 7 y 8 (1960-1996)**

- Titular central de todo el mural
- Ilustración de fondo del mural
- Fotografías
- Línea de tiempo
- Cuerpo de texto
- Datos



**AUTOEVALUACIÓN (instrumento de validación)**

		Criterios a evaluar en el diseño 10 puntos cada uno									
Versión	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	TOTAL (promedio)
<b>A</b>	9	8	8	9	9	-	8	10	8	9	<b>9</b>
<b>B</b>	6	6	8	6	6	-	7	7	7	9	<b>7</b>
<b>C</b>	6	6	7	7	6	-	7	6	6	6	<b>6</b>

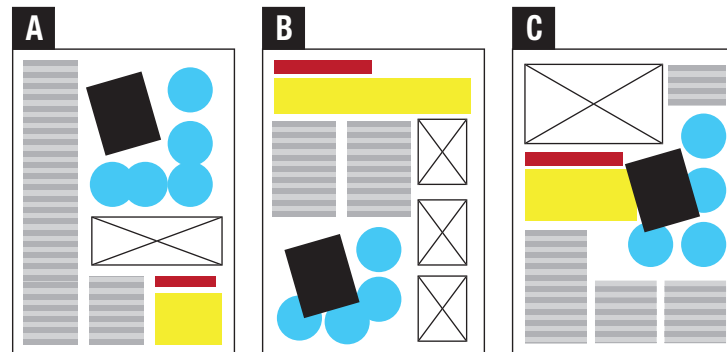
← Mejor versión



**Folio 9**

Lo que dice la ley del caso

- Titular
- Entradilla
- Cuerpo de texto
- Datos
- Mapa de ubicación
- Ilustraciones
- Fotografías



**AUTOEVALUACIÓN (instrumento de validación)**

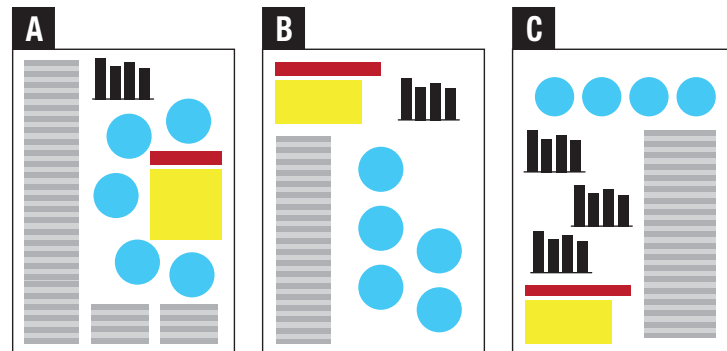
Criterios a evaluar en el diseño gráfico											
Versión	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	TOTAL promedio
A	7	6	6	6	7	-	8	8	7	6	7
B	8	9	8	9	8	-	9	8	8	9	8
C	8	8	8	8	8	-	8	7	8	8	8

◀ Mejor versión

**Folio 10**

Los implicados

- Titular
- Entradilla
- Cuerpo de texto
- Datos
- Mapa de ubicación
- Ilustraciones
- Fotografías



**AUTOEVALUACIÓN (instrumento de validación)**

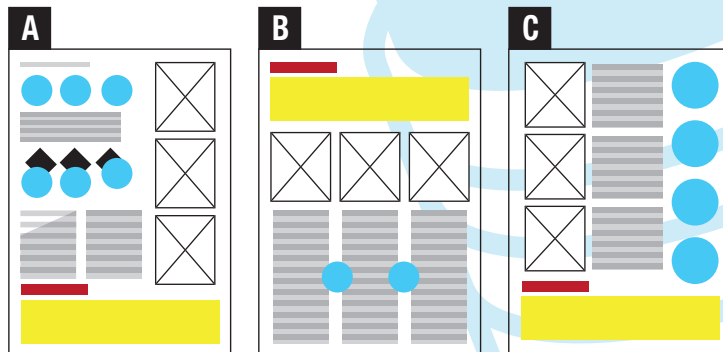
Criterios a evaluar en el diseño gráfico											
Versión	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	TOTAL promedio
A	8	7	7	8	8	-	7	8	8	8	8
B	6	6	6	6	6	-	7	6	7	7	6
C	7	7	6	7	7	-	6	7	7	8	7

◀ Mejor versión

Folio 11

El delito de genocidio a través de la humanidad

- Titular
- Entradilla
- Cuerpo de texto
- Datos
- Mapa / ubicación
- Ilustraciones
- Fotografías



AUTOEVALUACIÓN (instrumento de validación)

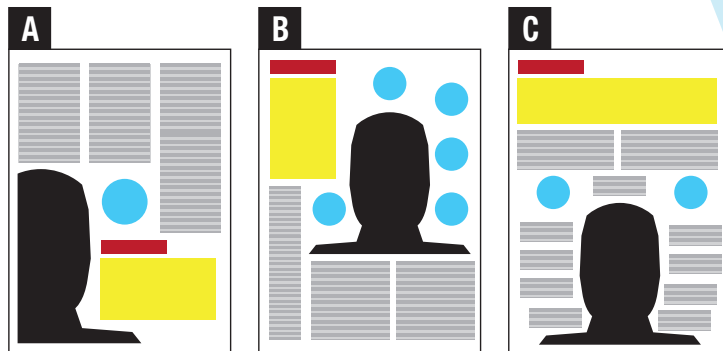
Principios a evaluar en el diseño 10 pts c/u											
Versión	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	TOTAL promedio
<b>A</b>	8	9	8	7	7	-	8	10	9	9	<b>9</b>
<b>B</b>	7	7	6	6	7	-	7	5	7	7	<b>6</b>
<b>C</b>	7	7	6	6	6	-	6	7	7	6	<b>6</b>

◀ Mejor versión

Folio 12

Caso Lera rdi

- Titular
- Entradilla
- Cuerpo de texto
- Datos
- Mapa / ubicación
- Ilustraciones
- Fotografías



AUTOEVALUACIÓN (instrumento de validación)

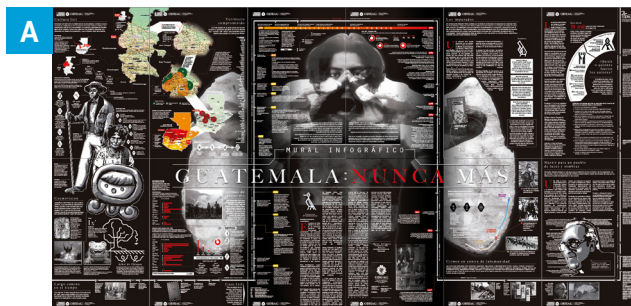
Principios a evaluar en el diseño 10 pts c/u											
Versión	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	TOTAL promedio
<b>A</b>	7	8	7	7	7	-	8	8	7	8	□
<b>B</b>	7	7	7	7	6	-	5	7	7	7	□
<b>C</b>	8	8	8	8	8	-	7	7	8	8	□

◀ Mejor versión

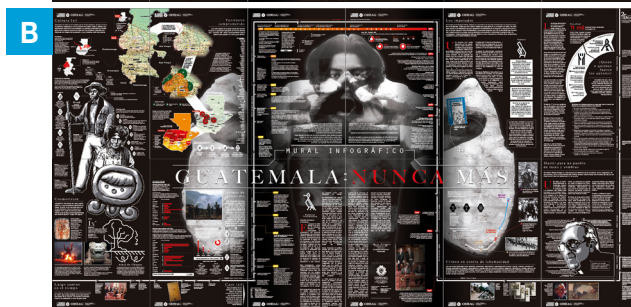
## 6.3 Segundo nivel de visualización y coevaluación

El objetivo del segundo nivel es el de presentar una propuesta ya procesada es decir una propuesta ya digitalizada y gráfica a profesionales del diseño que tengan experiencia en el tema. Es una validación que busca hacer modificaciones antes de hacer la tercera validación con el grupo objetivo.

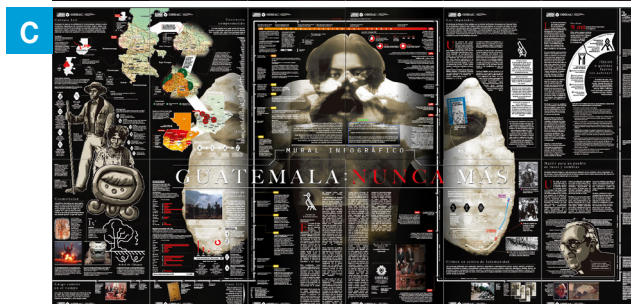
### Las piezas para evaluar son:



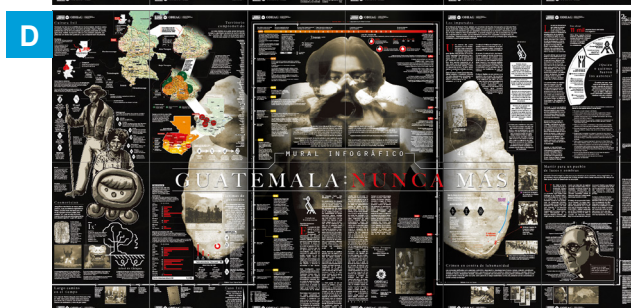
La primera versión armada del mural presenta el uso del todo los elementos de fotografía e ilustraciones en escala de grises. Esto pretende darle el mismo peso al texto, además le da al mural ese ambiente serio que busca atender.



De igual forma que la versión anterior sin embargo con esta, las fotografías fueron utilizadas a color para dejar el foco de atención, la seriedad y la sobriedad del mural al centro.



Prácticamente igual que la versión B sin embargo en esta, el fondo es uno tratado manera de un filtro en sepia con las fotografías a colores.



Por último, esta versión utilizó todos los elementos en sepia, ilustraciones, fotos y el foto arte de fondo.



### **Coevaluación** (Anexo 2)

Para validar se utilizó una encuesta donde se evaluaron aspectos de diseño. El instrumento consta en una simple de encuesta donde se cuestionan puntos pertinentes de las piezas a validar. Las preguntas son directamente acerca de diseño gráfico, diagramación, legibilidad, códigos de color, orden y limpieza, etc.

El objetivo de la encuesta es confirmar que las decisiones tomadas por el diseñador, desde el concepto creativo fueron acertadas y de lo contrario pues es una herramienta para realizar correcciones respecto al diseño de la pieza.

Al hacer la encuesta, el encuestado es exhortado en argumentar sus respuestas para que el diseñador justifique sus siguientes pasos.

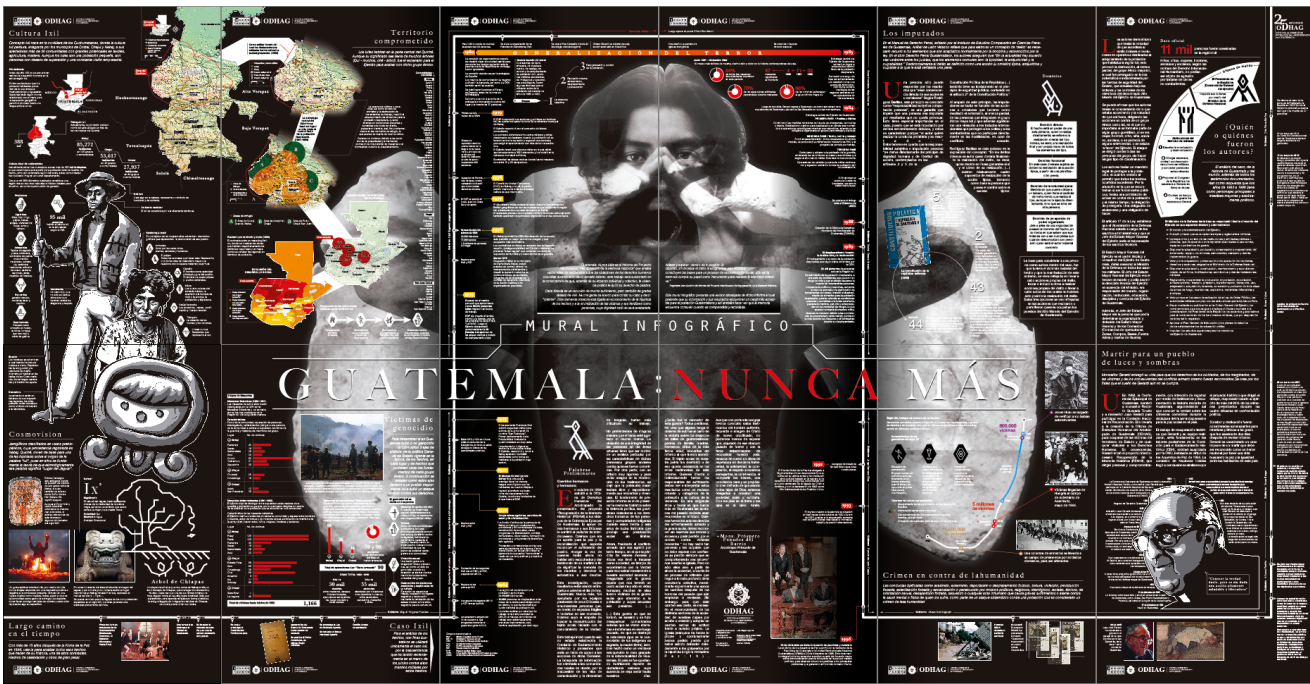
#### ■ **Se encuestaron a tres profesionales del medio:**

- **1. Guillermo Melgar / billymelgar777@gmail.com**  
Diseñador Gráfico que por más de 10 años ha trabajado en el medio escrito como infografista. Su experiencia como infógrafo es un gran aporte para mi proyecto de graduación.
- **2. Jordy Joshua Pérez / creativojoshua@gmail.com**  
Diseñador Gráfico que maneja su cargo como creativo de revistas del avanico de Prensa Libre. Su criterio se basa en un alto impacto visual.
- **3. José Luis Escobar / jlescobarperiodista@gmail.com**  
Periodista que incursionó como director del Magazine en Siglo 21. Un personaje con alto criterio y conceptualización visual.

#### ■ **Las preguntas de la encuesta fueron las siguientes:**

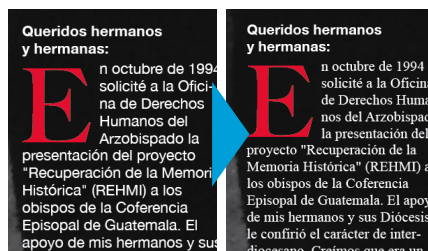
(Anexo 2)

- ¿Puede encontrar una jerarquía tipográfica?
- En general ¿considera que el diseño de la pieza es: sobrio, serio y/o aburrido?
- ¿Considera que la retícula para las columnas de texto es adecuada?
- ¿Reconoce el fotoarte que se utilizó de fondo?
- ¿Considera que el color rojo puede hacer referencia a: sangre, dolor, olvido, u otro?
- ¿Puede comprender que el mural está comprendido por 12 folios?
- ¿Le agrada la idea de los 12 folios?
- ¿Cree que la pieza tiene un contexto: histórico, político o cultural?
- ¿Cree que manejar los textos en invertidos fue buena idea?
- ¿Puede encontrar una jerarquía tipográfica?
- En la pieza completa, ¿le agrada la idea de la combinación de diferentes diagramaciones para cada folio?
- En la pieza completa, ¿le agrada la idea de la combinación de diferentes estilos entre el fotoarte y la ilustración?
- ¿Cambiaría los colores utilizados?
- ¿Las tipografías elegidas son legibles?
- ¿Cambiaría las tipografías o su puntaje?
- ¿Dónde encuentra el punto focal de la pieza completa?
- ¿Cuál de las piezas le parece mejor?



### Resultados (Anexo 3)

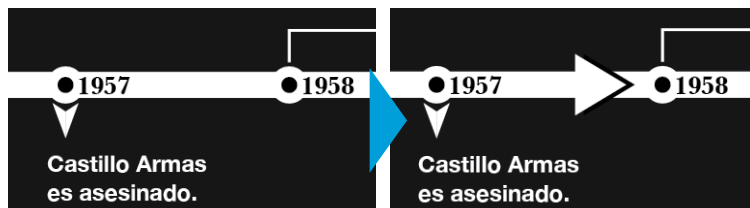
La versión elegida luego de la encuesta a los profesionales fue la **versión B** (fondo e ilustraciones en escala de grises y las fotografías a color).



El infografista me recomendó de cambiar la tipografía de las columnas de texto para que no fueran cansadas para el lector a la hora de leerlas. Se cambió de una palo seco (helvética) a una con serif para agilizar la vista del lector (Times new roman).



El título principal de la pieza se cambió a su versión en forma en bold para darle un mayor peso al mismo. Los expertos denunciaron que aunque es muy visible se perdía entre tantos elementos.



Señalaron que la línea de tiempo aunque visible no tenía dirección y no se entendía dónde empezaba y dónde terminaba. Se agregó flechas para darle sentido y dirección.

## 6.4 Tercer nivel de visualización y validación

El objetivo de este nivel de visualización es el de presentar la pieza a una parte del grupo objetivo al cual está dirigido. El interés del presentador de la pieza es evaluar cómo las personas interactúan y reaccionan con dicha pieza.

El proyecto de graduación tiene como grupo objetivo abarcar la población letrada del país. Sin embargo ya que es un grupo innumerable, el diseñador decidió encuestar a tres grandes ramas ya que quería evaluar cómo dichas ramas se desenvuelven con el proyecto.

### 1. Familia que habita en la ciudad de Guatemala

Se encuestó una familia que vive en la Ciudad de Guatemala por ser parte del sector ladino de la población. Su opinión es importante ya que es la familia en si la que vive a pesar o a continuación (cronológicamente hablando) de los hechos que están detallados en el proyecto. La encuesta evidenciaría dos cosas, primero si los padres reconocen la historia ya que ellos fueron testigos de la misma, y segundo que si los hijos conocen la historia y de ser así, si fue por su educación de colegio o por relatos de los padres.

### 2. Estudiantes universitarios

Se encuestó a un grupo de estudiantes como parte del sector letrado y con por lo menos 2 años de carrera universitaria. Fue importante evaluar cómo ellos se desenvuelven con el proyecto para evidenciar que la educación general que recibieron es pobre y que el contenido del proyecto solo fue estudiado de una forma muy superficial (en el mejor de los casos).

### 3. Grupo de indígenas

Se encuestó a un grupo de indígenas ya que son personajes principales en los hechos ocurridos en la historia de Guatemala en los años 1960 hasta la actualidad. La percepción y los sentimientos causados al estudiar el mural por ellos son de gran interés para ver que éste no sea un proyecto con direcciones poco éticas y, en el peor de los casos, racistas o discriminadores.

### Validación (Anexo 4)

El instrumento consta en una simple encuesta donde se cuestionan puntos pertinentes de las piezas a validar. Las preguntas son directamente para validar si los objetivos de comunicación visual dirigido al grupo objetivo fueron alcanzados. Al hacer la encuesta, el encuestado es exhortado en argumentar sus respuestas para que el diseñador justifique sus siguientes pasos.

Las preguntas constaban de dos partes:

#### ■ Primera parte (el encuestado respondía y justificaba su respuesta)

- Al ver la pieza, ¿le llama la atención...?
- ¿Encuentra agradables o desagradables los colores para la lectura?
- ¿Le interesaría leerlo por completo?
- ¿Le agrada la idea que sea un mural que se arma?
- ¿Encuentra el mural ofensivo de alguna manera?
- ¿Conocía anteriormente la información de mural?
- ¿Cuál cree que es el mensaje u objetivo del material?

■ **Segunda parte** (el encuestado midió sus percepciones midiendo entre excelente, bueno, regular y debe mejorarse)

- Las ilustraciones las encuentra: ...
- Las cantidades de texto por folio es: ...
- El título general de la pieza es: ...
- El uso de fotografías es: ...
- En general, el mural lo encuentro: ...

### Resultados (Anexo 5)

Las 2 partes dan a conocer que los lectores fueron afectados de forma positiva. Los lectores tomaron la pieza y buscaron leerla y comprenderla.



### Conclusiones primera parte

Podemos concluir que el lector (encuestado) es un personaje que se guía por lo visual, y si este le atrapa la atención, encuentra el mural entretenido e interesante. Aunque se apreció que el lector se puede quejar al percibir mucho texto, su interés por leerlo es evidente. Su interés radica, en su mayoría, en dos aspectos, primero el aspecto que visualmente lo atrapa, y segundo su autocorrección de reconocer que la información del mural es prácticamente nueva para ellos.

### Conclusiones segunda parte

Las tres ramas coincidieron en que no les gusta leer tanto, aún así mostraron interés de leer los folios de forma individual. La percepción general del mural fue excelente, con la única observación de que se percibía mucho texto. Sin embargo, la cantidad de texto, ya resumida de una fuente aun mayor, está justificada ya que pretende dar información completa la cual es de suma importancia para la organización que ésta se dé a conocer.

## 6.5 Propuesta final y su justificación

La pieza final consiste en un mural armable por 12 folios que contienen información sintetizada de la historia ocurrida en Guatemala entre los años de 1960 hasta la actualidad, esto explicado alrededor de tres ejes centrales: Los afectados (La cultura Ixil), la historia y los hechos del conflicto, el delito y sus autores.

Luego de las validaciones presentadas anteriormente, se realizaron los cambios pertinentes según los profesionales del diseño y el grupo objetivo.



Folio 1 Territorio Ixil y características de su cultura

1 2 3 4 5 6  
7 8 9 10 11 12

**ODHAG**

OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DE ASESORADO DE GUATEMALA

## Cultura Ixil

*El concepto Ixil nace en la cordillera de los Cuchumatanes, donde la cultura Ixil perdura, integrada por los municipios de Cotzaj, Chajul y Nebaj, a sus alrededores más de 30 comunidades con grandes potenciales en textiles, agricultura, madera. Aunque los ixiles son una población pequeña, son personas con deseos de superación y una constante visión empresarial.*

**Procedencia**  
Antes del año 100 no se encuentran rastros de ocupación humana en la actual región Ixil.

Existió una teoría en que los primeros habitantes provenían de lo que ahora es Huehuetenango y Aguacatán. Quizá hablaban algún idioma relacionado con el mam, pero la separación geográfica generó el proceso hacia una lengua propia: el Ixil.

**Triángulo Ixil**  
Actualmente, la población sobreviviente Ixil está ubicada en tres de los municipios del Quiché.

**388 km<sup>2</sup>**

**Nebaj**  
85,272 habitantes en 125 grupos o comunidades

**Chajul**  
53,617 habitantes en 42 grupos o comunidades

**Cotzaj**  
27,937 habitantes en 44 grupos o comunidades

**Cultura ideal de cultivadores**  
Actualmente estos tres municipios suman más de 157 mil habitantes, lo que constituye la sexta parte de la población total de Quiché. De hecho, junto con la llamada región del Ixcán, estas comunidades han buscado integrar un nuevo departamento.

Con sus mil 388 kilómetros cuadrados constituye una región rica en recursos naturales e hídricos ideales para el cultivo así como la producción de ganado.

**Productos**

- Agrícolas**  
Maíz, frijol, trigo, papas, habas, arvejas, variedad de frutas, arroz y tabaco.
- Artesanías**  
Tejidos de algodón y lana, orfebrería, sombreros de palma, instrumentos musicales, cohetera, cerámica tradicional, artículos de cuero, esterita, candelas, jarcia, muebles de madera.
- Pecuarios**  
Ganado vacuno, caballo, lanar y caprino.
- Gastronomía**  
Pescado seco envuelto en huevo, cortidos, torreas, pan con miel y caldo de gallina.

**Sombrero**  
Usar algo en la cabeza es un símbolo de humildad y de cortesía.

**Un fuerte carácter**  
El Ixil se caracteriza por ser altamente territorial.

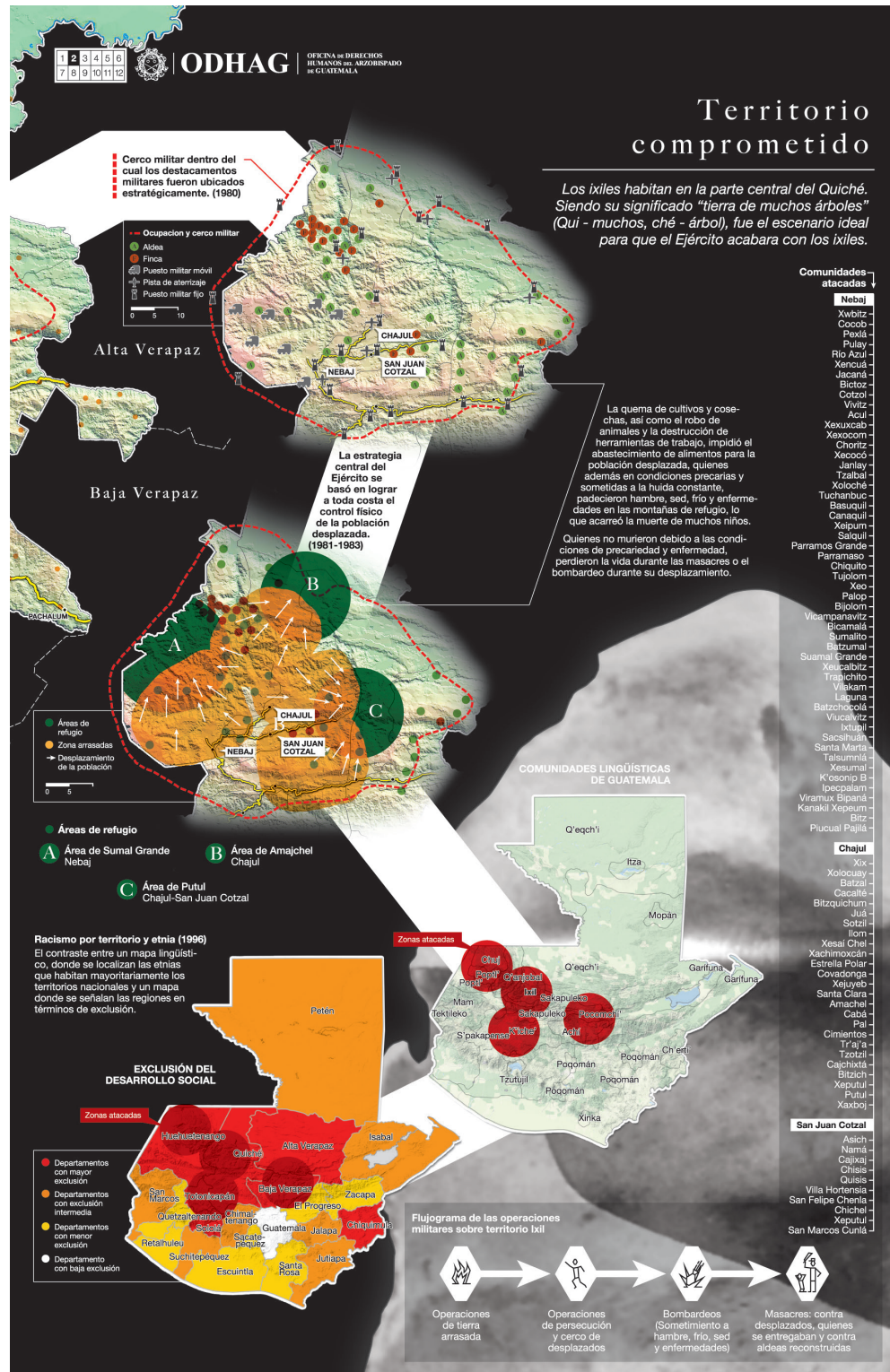
**Simbología textil**  
En los tejidos de las mujeres ixiles sobreviven elementos gráficos que representan la cosmovisión de ese pueblo.

- Animales**  
Amor por los seres vivos, plantas, animales y humanos.
- El pájaro**  
Todos los animales que tienen alas. Representa uno de los días del calendario maya y se relaciona con la riqueza material y espiritual.
- Caballo**  
El hombre como autoridad principal y guía del pueblo. Simboliza los cuatro pilares y puntos cardinales.
- Milpa**  
Los cuatro colores del alimento básico, la aparición del hombre de maíz y la energía, la protección y esperanza.
- Vasija funeraria**  
Los ancestros, raíces, purificación y tiempo circular.
- Triángulo**  
La creación de los montes y los volcanes.
- Líneas curvas**  
Serpientes que representan al sol.

**Vestimenta**  
Un saco rojo, que no solo es para el clima sino que también simboliza elegancia y respeto.

El primer folio da a conocer la cultura Ixil y todas sus características. Por medio de un mapa geográfico se presenta el territorio donde habitaba este grupo social. Una ilustración describe los detalles fisiológicos y culturales de los ixiles.

Folio 2 Territorio Ixil afectado por el conflicto



Este folio presenta un listado de los lugares geográficos afectados por el Conflicto Armado. Detalle y gráficos de mapas logran localizar al lector en el lugar de los hechos.



Folio 3 Cosmovisión Ixil

**Bastón**  
 Los hombres acostumbran a usar bastones de madera hechos a mano. Representan la antigüedad y la sabiduría del dueño. Además, por habitar en las faldas de los Cuchumatanes, tienen largas caminatas y el bastón los ayuda.

**Descalzos**  
 usualmente si están en terrenos de sus respectivas regiones, los ixiles prefieren andar descalzos como símbolo de respeto a la naturaleza.

**Cosmovisión**

*Jeroglíficos descifrados en vasos prehispánicos, cuya procedencia registrada es Nebaj, Quiché, sirven de base para una de las hipótesis sobre el origen de la palabra "ixil", pues en ellos se fundamenta la teoría de que etimológicamente esa palabra significa "Lugar del Jaguar".*



Existen hallazgos arqueológicos donde se pueden ver símbolos de un gobernante de Nebaj, a quien también se refieren como Señor de los Hix' Balam. Hix significa jaguar. Aunque el Popol Vuh y varios cronistas coloniales no mencionan a los ixiles, sí existen referencias de este idioma en algunos diccionarios del siglo XVII.



Un guía espiritual orienta el rito, por medio de tulle donde el ajaw responde con una respuesta positiva o negativa a la comunidad presente. Ofrecen en una fogata objetos como madera, frutas, papel y ropa de la comunidad como gesto de entrega. Los espectadores llevan consigo candelas de colores y cada color representa algo en específico.



**Nahual**

**Ix'**

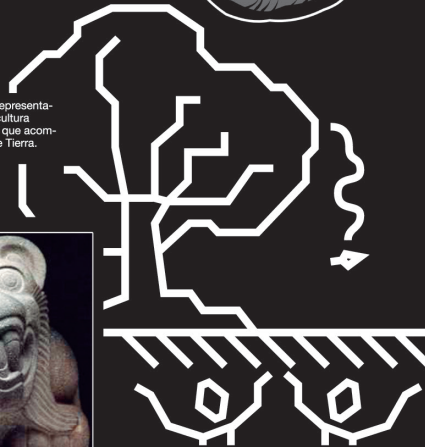
**Significado**

El nahual del Jaguar, hace representación de la misticidad de la cultura maya, así como un símbolo que acompaña a la mujer y a la madre Tierra.

**Polaridad:** Sur

**Elemento:** Agua

**Cuerpo:** Emocional



**Arbol de Chiapas**

Una leyenda ixil dice que muy cerca de Nebaj existía un árbol llamado de Chiapas, que era lugar de veneración y rituales. Cada vez que una de sus ramas botaba una hoja, alguien moría en aquella lejana localidad. Más que superstición, esta leyenda reflejaba en forma simbólica la antigua llegada de inmigrantes del área de Chiapas, de donde provendrían sus raíces.



En urnas funerarias del área ixil abunda la imagen del jaguar, y por si fuera poco, todavía existe un lugar ceremonial en Nebaj llamado Puk'xuk, dedicado al nahual del día Ix —Tigre—.

Se puede concluir que a la llegada de los conquistadores españoles en el siglo XVI, los ixiles ya tenían una identidad plenamente definida.

**Largo camino en el tiempo**

Con más de 15 años después de la Firma de la Paz en 1996, vale la pena analizar todos esos hechos que hacen de su historia, una de altos contrastes. Hechos de celebración y otros de gran pesar.

1821

Firma del Acta de Independencia de Centroamérica (Guatemala, Honduras, el Salvador, Nicaragua y Costa Rica)



1917-1918

Dos terremotos destruyen la Ciudad de Guatemala.

1924

Se impulsa la reforma monetaria y se crea la unidad monetaria del quetzal.



**ODHAG**

OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL ARZOBISPADO DE GUATEMALA

La cosmovisión de la cultura Ixil merece un espacio especial en el tercer folio del mural para que el lector logre comprender sus maneras de pensar y actuar.



# GUAT

### 3 tipos de Masacres

#### Masacres Selectivas (1980-1981)

Las masacres de estos años fueron catalogadas por la CEH como Masacres Selectivas y se cometieron en los tres municipios de la Región Ixil de la siguiente manera.

#### Características

Cercó de la comunidad, separación de personas, interrogatorio, señalamientos (obligar a una persona de la comunidad a señalar a supuestos miembros de la guerrilla) y matanza de miembros del grupo.

Lugar	No. de víctimas
① Nebaj	
Parramos	40
Xecax	18
Santa María	26
Acul	20
Cocob	90
Tuchanbuc	31
Xeucalbitz	35
② Chajul	
Chulutze	25
Covadonga	16
③ Cotzal	
Asich	12
San Francisco	35



Las operaciones militares denominadas por la CEH como de Tierra arrasada, buscaron primordialmente despejar el área de población, ya sea eliminando físicamente población y comunidad y/o sometendolas al desplazamiento forzado como resultado de las prácticas de terror.

## Víctimas de genocidio

Para determinar si en Guatemala hubo o no genocidio la CEH utilizó 3 ejes de análisis: de la política General de Estado vigente en la época, de los hechos, en cada lugar y de hechos que pudiesen violar los fundamentos de cada grupo étnico. A continuación se detallan como estos ejes llevaron a un pueblo mayormente Ixil a sufrir un ataque directo contra sus derechos.

#### Masacres indiscriminadas (1981-1982)

El ejército dejó de distinguir entre supuestos colaboradores de la guerrilla y población en general, por lo que fueron dirigidas en contra de la totalidad de la población que se encontró en una comunidad.

#### Características de las masacres selectivas

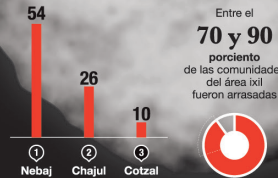
El Ejército mantuvo la técnica de cercar la comunidad y separar entre hombres y mujeres, actos de tortura y de violencia sexual, eliminación de miembros de la comunidad, fueran estos, niños, mujeres, hombres y ancianos.

Lugar	No. de víctimas
① Nebaj	
Pulay	125
Pexia	125
Parramos	40
Xecax	18
Santa María	26
Acul	20
② Chajul	
Estrella Polar	96
Ilim	85
Covadonga	89
Chel	95
Amachel	9
Xix	11
Xolcuay	89
③ Cotzal	
Sacsihuan	--
La Laguna	40

Total de víctimas hasta inicios de 1982 **1,166**

#### Masacres en operaciones "Tierra arrasada"

Eliminación de supuestos colaboradores de la guerrilla, quema de plantaciones, cosechas y viviendas, muerte de animales domésticos, destrucción de instrumentos de trabajo, ropa y elementos simbólicos de la cultura. Además incluyeron actos de violencia sexual y tortura, y causaron desplazamiento forzado de la población.



Total de operaciones tipo "Tierra arrasada" **90**

**GRAN TOTAL 1960 -1996**

Más de **30 mil** muertes entre masacres, desapariciones forzadas, ejecuciones extrajudiciales, fuego cruzado y otras causas.

Más de **55 mil** personas afectadas por violaciones a los derechos humanos, entre asesinatos, secuestros, masacres y otras.

#### El genocidio Ixil se divide en 4 aspectos

- Matanza de población civil**  
El ejército de Guatemala ejecutó deliberadamente a niños y niñas, no representando ninguna utilidad militar.
- Tortura**  
Actos de tortura individuales y colectivos, torturas psicológicas para la comunidad entera, se atentó contra la dignidad, debilitándola moralmente mediante el terror y desarticulando su organización. Cerraron toda posibilidad de que las personas pudieran reintegrarse a su comunidad.
- Violación sexual**  
Una lesión grave a la integridad física y psicológica, así como un acto de genocidio, cuando su intención es afectar directamente los fundamentos culturales del grupo.
- Destrucción de elementos materiales y espirituales de la cultura**  
Ejecución de sacerdotes mayas, ocupación de lugares sagrados y destrucción mediante la instalación de las aldeas modelo sobre sitios sagrados para la cultura Ixil.

Gobierno Miguel Ydígoras Fuentes

1945

Se crea y promulga la Constitución Política del país.

1946

Ignauración del Banco de Guatemala como emisor de moneda. Se publica El Señor Presidente, de Miguel Ángel Asturias.

1952

Se promulga la Ley de Reforma Agraria. Es fundado el Banco Nacional Agrario.

1957

Castillo Armas es asesinado.

**ODHAG** OFICINA DE DERECHOS HUMANOS del ALZORRIPADO de GUATEMALA

## Caso Ixil


Para el análisis de los hechos, con fines ilustrativos se utilizará únicamente el caso Ixil, por la trascendencia que ha tenido recientemente en el marco de los juicios contra altos mandos militares por estos hechos.

El cuarto folio busca dar datos estadísticos de todos los casos fatales y documentados a través de los años 60.



Folio 5 1970 - 1980

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12



**ODHAG**  
OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL AZULEJADOR DE GUATEMALA

Triunvirato militar / →

G E N E R A L I Z A C I O N

**1980**

Para 1980 la cuenta de víctimas alcanzaba las 400 personas.

Se inicia la organización de las Patrullas de Autodefensa Civil.

Se crea el Plan Campaña Victoria 82 (estrategia contrainsurgente)

Obispo Gerardi fue exiliado del país, encontrando asilo en Costa Rica

La comisión de organizaciones populares decidió viajar a la ciudad capital para denunciar los hechos de represión ante la presidencia de la República sin embargo fueron ignoradas.

La comisión decide ocupar la embajada de España.

Los medios de comunicación se negaron a difundir la denuncia, así como La OEA que también cerró las puertas.

Se trató de hacer funcionar el Estado de Derecho antes de la toma de la Embajada.

Gobierno puso fin a la toma de la embajada provocando la quema del lugar y la muerte de 37 personas.

**1979**

Primera acción militar de la ORPA

Oleada de represión selectiva contra líderes comunitarios llegó a durar hasta 1979 y principio de la década del ochenta, costando la vida de aproximadamente 350 personas.

**1978**

Masacres de Pinzón, Alta Verapaz, contra campesinos q'eqchi' que reivindicaban derechos de tierra.

El EGP se sienta en Ixcán, área Ixil, Costa Sur y la capital.

**1977**

Terremoto del 4 de febrero de 1976

23,000 fallecidos  
77,000 heridos  
1.2 millones de personas sin hogar

Ruptura entre FAR y PGT

**1975**

Escasez de alimentos provocó que aproximadamente 55,000 personas hiciesen migración en busca de trabajo.

EGP dio muerte al terrateniente Luis Arenas, uno de los propietarios de la Finca "La Perla". Luego el Ejército desapareció aproximadamente 40 jóvenes trabajadores de las aldeas vecinas e instaló destacamentos fijos.

**1982**

Generalización del terror

Operaciones de tierra arrasada, de desplazamiento, de castigo, de control y de aniquilamiento de población civil, acciones militares encubiertas, de inteligencia y operaciones psicológicas, fueron algunas técnicas que se utilizaron contra de la población Ixil durante los años de 1980 a 1983.

La violencia selectiva

Represión masiva: arrasamiento, desplazamiento y persecución

Reorganización y control de la población

M U R A L I N F

"Guatemala: Nunca Más es el Informe del Proyecto Interdiocesano "Recuperación de la Memoria Histórica" que analiza varios miles de testimonios sobre las violaciones de los derechos humanos ocurridas durante el conflicto armado interno. este trabajo está sustentado en la convocatoria de que, además de su impacto individual y colectivo, la violencia política le quitó su derecho de palabra.

Cada historia es un recorrido de mucho sufrimiento, pero también de grandes deseos de vivir. Mucha gente se acercó para contar su caso y decir: "créame". Esta demanda implícita está ligada al reconocimiento de la injusticia de los hechos y a la reivindicación de las víctimas y sus familiares como personas, cuya dignidad trató de ser arrebatada.

Los folios 5,6,7 y 8 son la matriz de todo el mural. En estos está contenida la información, presentada en orden cronológico, de todos los hechos ocurridos a través de una línea de tiempo que recorre todo el mural.

**ODHAG** OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL ARZOBISPADO DE GUATEMALA

→ Luego ejerce el poder Efraín Ríos Montt

---

Crecimiento y expansión de iglesias evangélicas

Se crean los tribunales de fuero especial.

D E L T E R R O R

**Junio 1981 - Diciembre 1982**  
19 meses más teñidos de muerte, destrucción y dolor en la historia contemporánea del país.

**64%**  
de todas las masacres documentadas ocurrieron en este período

**47** ← **4** ← **11** ← **32**  
masacres registradas al momento  
1980 1981 1982

**76%**  
de las ejecuciones arbitrarias fueron perpetradas durante masacres

**96%**  
de las víctimas pertenecen al grupo étnico maya ixil

Luego de dos años, Gerardi regresa a Guatemala y es nombrado obispo de la arquidiócesis de Guatemala y párroco de San Sebastián en la ciudad metropolitana.

**1983**

Estrategia central del Ejército de Guatemala, se basó en lograr a toda costa el control físico de la población desplazada.

Se marcó una segunda fase del enfrentamiento y lo redefinió como una guerra de reconstrucción física, social e ideológica de las regiones azotadas por las operaciones de tierra arrasada.

**1984**

Luego de dos años, Gerardi regresa a Guatemala y es nombrado obispo de la arquidiócesis de Guatemala y párroco de San Sebastián en la ciudad metropolitana.

Estrategia central del Ejército de Guatemala

**PRIMERA FASE / Fusiles y frijoles**

Combinaron las medidas represivas con ayuda de emergencia, con fusiles y frijoles. Establecieron centros para desplazados en donde eran sometidos a operaciones psicológicas mientras eran atendidos, además se les obligaba a organizarse en grupos para trabajar y patrullar.

**SEGUNDA FASE / Techo, tortilla y trabajo**

Forzó el resentimiento de los desplazados en aldeas modelo, se profundizó la militarización mediante las PAC y el proyecto de comida por trabajo.

**TERCERA FASE**

Controlaron y aislaron a la población de la guerrilla, eliminando las condiciones sociales y económicas que el alto mando militar consideraba peligrosas. Esta fase no fue concluida.

Operaciones de carácter puramente militar continuaron y siguieron costando la vida de población civil no combatiente.

El 25 de mayo se celebra la Cumbre de Esquipulas, que abre el camino hacia la paz.

Se comienza el diálogo entre el Gobierno y la URNG.

**1988**

Creación de la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala (ODHAG).

**1989**

El desplazamiento forzado, la reubicación y la reeducación.

El hostigamiento y el cerco de la población desplazada según datos obtenidos por la CEH.

**24 mil personas** desplazadas solo en la Región Ixil.

Sometimiento de la población desplazada, a una serie de condiciones que pusieron en riesgo su vida y que, en efecto, causaron la muerte de innumerables personas.

La quema de cultivos y cosechas, así como el robo de animales y la destrucción de herramientas de trabajo, impidió el abastecimiento de alimentos para la población desplazada, quienes además en condiciones precarias y sometidas a la huida constante padecieron hambre, sed, frío y enfermedades en las montañas de refugio, lo que acarrió la muerte de muchos niños.

Quienes no murieron debido a las condiciones de precariedad y enfermedad, perdieron la vida durante las masacres o el bombardeo durante su desplazamiento.

F O G R Á F I C O

*Aclarar y explicar –dentro de lo posible– lo ocurrido, sin focalizar el daño ni estigmatizar a las víctimas, constituyen las bases para un proceso de reconstrucción social, sólo así la memoria cumple su papel como instrumento para rescatar la identidad colectiva.*

Fragmento introductorio del Informe del Proyecto Interdiocesano de Recuperación de la Memoria Histórica.

*Este mural infográfico presenta una versión sintetizada de dicho informe el cual pretende que su información y sus resultados encuentren un canal más accesible para la población guatemalteca y así también hacer ver que la memoria encuentra consuelo cuando es comprendida y recordada.*



Folio 7 1960 – 1970

# EMMALA

**1973**  
El terrateniente Francisco Broil solicitó seguridad militar para la finca de su propiedad de nombre "San Francisco". Primer destacamento de la Policía Militar Ambulante quedó instalado en respuesta. Levantamiento indígena en contra de dicha fuerza militar. El Ejército, reaccionó y envió a Nebaj alrededor de **3,000 elementos** como forma de mantener a la población bajo control.

**1972**  
El Manual de Inteligencia Militar G-2, cita que el enemigo tiene los mismos rasgos sociológicos que los habitantes del Altiplano. Ingresó al territorio de Ixcán, norte del departamento de Quiché, la columna fundadora de lo que fuera el EGP.

**1970**  
Cooperativas agrícolas, servicios de salud y de alfabetización. La Acción Católica de la parroquia de Nebaj contaba con cuatrocientos promotores y 68 comunidades de base, construcción de escuelas, varios programas de alfabetización, comités comunitarios, dispensarios, formación de promotores y programas de diversificación agrícola. Principales y terratenientes envían una carta al presidente de la época, Carlos Arana Osorio, en la que denuncian la injerencia de supuestos "comunistas" a través de sus cooperativas y proyectos de desarrollo.

**1964**  
La región Ixil contaba con una población aproximada de **49,000 habitantes**. 10,000 personas se desplazaban a las fincas de la costa para trabajar como jornaleros, lo que representaba un quinto del total de población Ixil. Los ixiles recibían por este tipo de trabajo temporal la cantidad de Q50.00 al mes, las condiciones de trabajo eran extremadamente precarias: hacinamiento, sed, hambre, explotación, entre otras.

**1963**  
Ruptura de las primeras FAR.

**1962**  
Los grupos insurgentes MR-13 y PGT forman las FAR.

**1961**  
Levantamiento armado del 13 de noviembre. Sus integrantes formaban el grupo insurgente MR-13.

**1960**  
Formación de las segundas FAR con el FGEI y el PGT, alejados del MR-13.

**1965**  
Ruptura entre FAR y PGT.

**1970**  
Entre 1970 y 1974 se vio una crisis de dirección de la insurgencia, es decir, la salida de algunos líderes de las comunidades a México.

**Gobiernos:**  
1960-1961: Enrique Perálta Azurdia  
1961-1965: Julio César Méndez Montenegro  
1965-1970: Carlos Manuel Arana Osorio

**Grupos mencionados:**  
EGP: Ejército Guerrillero de los Pobres  
MR-13: Movimiento 13 de noviembre  
CRN: Comisión de Reconstrucción Nacional  
CUC: Comité de Unidad Campesina  
PGT: Partido Guatemalteco del Trabajo  
FAR: Fuerzas Armadas Rebeldes  
FGEI: Frente Guerrillero Edgar Ibarra  
ORPA: Organización Revolucionaria del Pueblo en Armas  
URNG: Unidad Revolucionaria Nacional Guatemalteca

**Palabras Preliminares**  
**Queridos hermanos y hermanas:**  
En octubre de 1994 solicité a la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado la presentación del proyecto "Recuperación de la Memoria Histórica" (REHMI) a los obispos de la Conferencia Episcopal de Guatemala. El apoyo de mis hermanos y sus Diócesis le confirió el carácter de interdiocesano. Creímos que era un aporte para la paz y la reconciliación que suponía reconocer el sufrimiento del pueblo, recoger la voz de quienes hasta ahora no habían sido escuchados y dar testimonio de su martirio a fin de dignificar la memoria de los muertos y devolver la autoestima a sus deudos.

Esta investigación, cuyos resultados están siendo entregados a ustedes el día de hoy, Guatemala: Nunca más, fue ejecutada por los equipos pastorales de once Diócesis e innumerables personas que, en medio de espacios frágiles e inciertos en ese momento, hicieron suyo el empeño de buscar la reconstrucción del tejido social iniciado con el conocimiento de la Verdad.

Este trabajo inició cuando aún no estaba establecida la Comisión de Esclarecimiento Histórico y pensamos que sería un inicio de apoyo a las acciones de dicha Comisión. La búsqueda de información fue orientada a las comunidades rurales en donde, por lo inaccesible de las vías de comunicación y la diversidad de lenguas, harían más dificultoso su trabajo.

No pretendemos de ninguna manera que el tema esté agotado ni mucho menos. La violación de la integridad de las personas en las áreas urbanas tiene que ser motivo de un análisis particular por las características de dichos grupos sociales contra quienes fueron cometidas. Por otra parte, con un criterio muy riguroso y para evitar sesgos en la recolección de los testimonios, se dejó que la población manifestara libre y espontáneamente sus recuerdos y vivencias. El fundamento de presente informe es el de preservar la memoria histórica sobre la violencia política, las gravísimas violaciones a los derechos humanos de las personas y comunidades indígenas durante estos treinta y seis años de lucha fratricida que produjo una polarización social sin límites.

Ahora, finalizado el conflicto armado que nos agobió por tanto tiempo, en el que la pérdida de valores morales y éticos nos llevó a fracasar como sociedad, es tiempo de encontrarnos con la Verdad para reconstruir moralmente a nuestra sociedad lacerada y desgarrada por la guerra injusta que nos heredó un costo social muy alto en vidas humanas; muchas de ellas fueron víctimas de la guerra sucia que aterrizó a la población y cuyas secuelas aún persisten. (...)

(...) Esta guerra en que se torturó, se asesinó y se hizo desaparecer comunidades enteras que se vieron aterradas e indefensas en ese fuego cruzado, en que se destruyó la naturaleza (que en la cosmovisión de los indígenas es sagra-

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12



**ODHAG**

OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL ARZOBISPADO DE GUATEMALA



# NUNCA

da, la madre tierra), también barrió como un vendaval enloquecido lo mas granado de la interlectualidad de Guatemala. El país se fue quedando huérfano de repente de ciudadanos valiosos cuya ausencia se deja sentir hasta nuestros días.

¿Quién fue el vencedor de esta guerra? Todos perdimos, No creo que alguien tenga el cinismo de subirse al carro de la victoria sobre los despojos de miles de guatemaltecos: padres de familia, madres, hermanos, niños de la más tierna edad, inocentes del infierno al que fueron sometidos, El tejido social de nuestra patria fue destruido u de eso queda constancia en los miles testimonios de este informe. Quienes directa o indirectamente fueron los responsables del sufrimiento deben leer e interpretar estos resultados como un rechazo rotundo y categórico de la población a la cultura de la violencia. Es una exigencia ética y moral en que nunca más en Guatemala las acciones del pasado reciente sean recurrentes en el futuro. Quienes fueron los actores directos del enfrentamiento armado y la guerra sucia, deben reconocer sin reservas sus errores y excesos y pedir perdón por el crimen contra víctimas inocentes " no hay nadie tan perverso y tan culpable, que no debe esperar con confianza su perdón siempre que su comportamiento sea sincero" nos enseña la Iglesia. Pero no sólo ellos sino a partir de ahora la sociedad, a través de un proceso de reflexión que llegue a lo más profundo de la conciencia colectiva, moralmente experimente una epoca de cambios después de los horrores del pasado que aún empiezan a revelarse. Sin embargo para que este cambio sea cierto, es necesario el reconocimiento de los distintos

sectores de la sociedad de nuestras culpas por acción u omisión y adoptar un cambio radical de actitud frente a nuestro prójimo. La Iglesia jerárquica ha hecho lo propio y oportunamente hemos pedido perdón por haber sabido defender debidamente a los golpeados por la injusticia (Urge la Verdadera Paz:18).

Aunque con profunda congoja hemos conocido estos testimonios del hombre sufriende, recuerdo e imagen de Cristo de nuevo crucificado, no podemos menos de esperar que, abjurado de ese oscuro pasado de horror y con la firme determinación de reconstruir nuestro país, renazca de nuevo un clima de esperanza en donde la fraternidad, la solidaridad, la comprensión, el respeto a nuestros semejantes, la convivencia, el compartir los bienes, una conciencia clara y un propósito bien definido de que siendo todos hijos de Dios estamos obligados a construir una sociedad justa y solidaria. Con los pies en la tierra y los ojos en el cielo. Amén.

+ P. Penados  
+ Mons. Próspero Penados del Barrio  
Arzobispo Primado de Guatemala



**ODHAG**  
OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL ARZOBISPADO DE GUATEMALA

Infografía, ilustración y diagramación: Julio Miguel Lago M.  
Investigación y documentación: Francisco Javier Uizar Pérez, Coordinador del Área de Defensa de la Dignidad Humana de la ODHAG  
Recopilación de Fotografías: Archivo ODHAG



**ODHAG**

OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL ARZOBISPADO DE GUATEMALA

**1992**

Autopulgo de Estado de Serrano Elias causa crisis constitucional.

El Premio Nobel de la Paz fue otorgado a Rigoberta Menchú en reconocimiento a su lucha por la justicia social y reconciliación etno-cultural basado en el respeto a los derechos de los indígenas, coincidiendo con el quinto centenario de la llegada de Colón a América, y con la declaración de 1993 como Año Internacional de los Pueblos Indios.

**1993**

El regreso masivo a Guatemala se organizó en tres meses entre octubre de 1992 y enero de 1993, gracias a la cooperación estrecha con las instituciones mexicanas e internacionales y la presión internacional.



**1996**

29 de diciembre se firma el Acuerdo de paz firme y duradero fue el último de los Acuerdos de Paz suscrito por el Gobierno de la República de Guatemala y la Unidad Revolucionaria Nacional Guatemalteca (URNG) el 29 de diciembre de 1996. Este documento integra todos los acuerdos suscritos a partir del Acuerdo como marco sobre democratización para la búsqueda de la paz por medios políticos, para alcanzar soluciones pacíficas a los principales problemas que generaron el Conflicto Armado Interno.

Gobierno Jorge Serrano Elias

Gobierno Ramiro de León Curió



Folio 9 Lo que dice la Ley acerca del caso



**ODHAG**

OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL MINISTERO DE GUATEMALA

## Los imputados

En el Manual de Derecho Penal, editado por el Instituto de Estudios Comparados en Ciencias Penales de Guatemala, Anibal de León Velasco refiere que para elaborar un concepto de 'delito' es necesario recurrir a los elementos que son aceptados normalmente por la doctrina y reconocidos por la ley. En el libro Derecho Penal Guatemalteco, los autores aseguran que "En la actualidad hay acuerdo casi unánime entre los juristas, que los elementos comunes son: la tipicidad, la antijuricidad y la culpabilidad." Tradicionalmente el delito es definido como una acción (u omisión) típica, antijurídica y culpable a la que le está señalada una pena.

Una persona sólo puede responder por los resultados que "sean consecuencia directa de sus acciones u omisiones" Según Rodríguez Barillas, este principio es conocido como "responsabilidad subjetiva o imputación personal", es una garantía que impide que una persona sea imputada por resultados que no quería provocar. Esto tiene especial importancia en el caso, puesto que se está imputando por delitos eminentemente dolosos, y estos se caracterizan porque "el autor quiere realizar la conducta prohibida y su resultado."

Debe tenerse en cuenta que la responsabilidad subjetiva o imputación personal "se deriva directamente del principio de dignidad humana y

de libertad de acción, contemplados en los artículos 2 y 5 de la Constitución Política de la República (...) también tiene su fundamento en el principio de seguridad jurídica, contenido en el artículo 2º de la Constitución Política."

Al amparo de este principio, las imputaciones se harán en función de las acciones u omisiones que tuvieron como resultado el exterminio, al menos parcial, de las personas que integraban el grupo étnico maya ixil y que además significaron una violación a los tratados internacionales que protegen a los civiles y a los combatientes que no participan directamente en las hostilidades, en caso de conflicto armado.

Rodríguez Barillas es más extenso en la exposición del concepto: "En los delitos dolosos es autor quien domina finalmente la realización del delito, es decir, quien decide en líneas generales el sí y el cómo de su realización, (...) existen básicamente cuatro supuestos de realización de la acción típica.

La Constitución de la República defiende (1965)

**Artículo 5**  
**Libertad de acción**  
"Toda persona tiene derecho a hacer lo que la ley no prohíbe; no está obligada a acatar órdenes que no están basadas en la ley y emitidas conforme a ella. Tampoco podrá ser perseguida ni molestada por sus opiniones o por actos que no impliquen infracción de la misma".

**Artículo 2**  
**Deberes del estado**  
"Es deber del Estado garantizarle a los habitantes de la República la vida, la libertad, la justicia, la seguridad, la paz y el desarrollo integral de la persona".

**Artículo 43**  
"En Guatemala todos los seres humanos son libres e iguales en dignidad y derechos. El Estado garantiza como derechos inherentes a la persona humana: la vida, la integridad corporal, la dignidad, la seguridad personal y la de sus bienes. Ninguna persona puede ser sometida a servidumbre ni a otra condición que menoscabe su dignidad y decoro. Se prohíbe cualquier discriminación por motivo de raza, color, sexo, religión, nacimiento, posición económica o social u opiniones políticas".

**Artículo 44**  
"Se garantiza el libre ejercicio de los derechos que establece la Constitución, sin más limitaciones que las que se derivan de la necesidad del mantenimiento del orden público y social".

### Dominios



**Dominio directo**  
El hecho está en poder de una sola persona, quien lo realiza directamente; se refiere a la realización directa del tipo doloso, es decir, a la realización final y por propia mano de todos los elementos del tipo.

**Dominio funcional**  
En este caso diversos sujetos se dividen la realización de la acción típica, a partir de una planificación previa.

**Dominio de la voluntad ajena**  
Medida en que puede utilizar a un tercero, quien tiene el carácter de instrumento que realiza el tipo, aunque no lo ejecuta directamente, sino que se sirve de otra persona.

**Dominio de un aparato de poder organizado**  
Jefe o jefes de una organización poseen el dominio del hecho, en la medida en que saben que sus órdenes van a ser cumplidas aun cuando desconozcan con precisión quien será el autor material concreto.

La base para considerar a una persona como autora dentro del caso, fue que tuviera el dominio material del hecho y que la manifestación de este extremo, se viera reflejada en llevar a cabo acciones propias del delito, forzar o inducir a otros a realizar acciones propias del delito o llevar a cabo actos sin los cuales no hubiera sido posible la realización del delito. Estas tres opciones se ven reflejadas en las acciones que realizaron o permitieron quienes ocupaban los puestos del **Alto Mando del Ejército de Guatemala**.

El noveno folio describe cómo se localiza a través de la ley guatemalteca a los implicados en el caso.



**ODHAG**

OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL ARZOBISPADO DE GUATEMALA

Los autores demostraron que tenían la voluntad de que sucediera al emitir órdenes e involucrarse en operativos destinados al aniquilamiento de la población que habitaba la región ixil, esto provocó la destrucción, al menos parcial, del grupo étnico maya ixil, el cual fue perseguido en forma sistemática e indiscriminada por las fuerzas de seguridad del Estado, que actuaban bajo las órdenes y los controles de los miembros del denominado Alto Mando del Ejército de Guatemala.

Se puede afirmar que los autores tenían el conocimiento de lo que estaba sucediendo y la voluntad de que así fuera, dirigiendo las acciones en contra de un grupo étnico como tal, en el que no importaba si se formaba parte de algún grupo guerrillero, si se era mujer, hombre, niño, niña, anciano, anciana, o se padecía de alguna enfermedad, o se estaba "a favor" del Ejército. El ataque se dirigió contra todas las personas sin hacer caso de ningún tipo de discriminación.

Los autores tenían un mandato legal de proteger a la población, el cual fue omitido al permitir que todos los hechos ocurridos sucedieran. Por la situación en la que se encontraban al ser funcionarios públicos, tenían una prohibición de actuar en contra de la población y al mismo tiempo, la obligación de abstenerse y una obligación de hacer.

El artículo 17, establece que el Viceministro de la Defensa Nacional estaría a cargo de los asuntos administrativos y que el Jefe del Estado Mayor General del Ejército sería el responsable de los asuntos técnicos.

El Estado Mayor General del Ejército es el centro técnico y consultivo del Ejército de Guatemala, debía asesorar al Ministro de la Defensa en todos los asuntos militares. El Jefe del Estado Mayor General del Ejército era el tercero al mando y podía asumir la dirección técnica del Ejército en ausencia del Ministro, era responsable del mando, organización, instrucción, educación, disciplina y conducta.

Además, el Jefe del Estado Mayor era la persona que podía determinar la organización y dotación del Estado Mayor General y de los Comandos (Operaciones, Zonas, Cuerpos, Bases, etc.).

Dato oficial

**11 mil** personas fueron asesinadas en la región Ixil

Niños, niñas, mujeres, hombres, ancianos y ancianas, según las normas del Derecho Internacional Humanitario, no podían ser objeto de agresión por tratarse de civiles no combatientes.



Atribuciones del Ministro de Defensa

- 1 Decretar la movilización y desmovilización
- 2 Otorgar ascensos, conferir condecoraciones y honores militares y conceder pensiones extraordinarias
- 3 Proponer al Congreso de la República los ascensos a General en tiempos de paz
- 4 Conferir en tiempo de guerra los ascensos a General

¿Quién o quiénes fueron los autores?

*El análisis del caso, de la historia de Guatemala y del mundo, además de todos los testimonios documentados, dan como respuesta que los años de 1960 a 1996 tiene como personajes principales a intereses mayores y estrictamente políticos.*

El Ministro de la Defensa tenía bajo su responsabilidad la dirección del Ejército en sus aspectos técnico y administrativo

- El mando y la administración del Ejército.
- Cumplir y hacer que se cumplan las leyes y reglamentos militares.
- La inspección y control de las instituciones y entidades públicas o privadas, que de acuerdo con la ley estén autorizadas a usar armas, equipos o pertrechos de guerra.
- Disponer la adquisición, producción, conservación y mejoramiento del armamento, equipo, municiones, semovientes, vestuario y demás implementos de guerra.
- Velar por la adquisición, conservación y recuperación de los bienes, derechos y acciones, asignados al Ministerio de la Defensa Nacional.
- Disponer la adquisición, construcción, mantenimiento y acondicionamiento de edificios, fortificaciones, aeródromos y demás instalaciones militares.
- Reglamentar y supervisar la producción, importación, exportación, almacenamiento, traslado, préstamo, transformación, transporte, uso, enajenación, adquisición, tenencia, conversión y portación de toda clase de armas de fuego, municiones, explosivos, materiales inflamables y similares.
- Velar porque en los casos de aplicación de la Ley de Orden Público, las autoridades militares cumplan con las atribuciones que la ley les confiere.
- Hacer mediante su publicación en la Orden General del Ejército, los nombramientos para los cargos y empleos militares y someter a la consideración del Presidente de la República los acuerdos gubernativos para el nombramiento de los funcionarios militares, que por disposición de la ley así lo requieran.
- Aprobar el Plan General de Instrucción y los planes de estudios de los establecimientos de educación militar.
- Impulsar los estudios superiores para los miembros del Ejército de Guatemala.

25 aniversario  
**ODHAG**  
OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL ARZOBISPADO DE GUATEMALA

Se retoma el caso de la toma de la Embajada de España en 1980 donde el Gobierno provocó la quema del lugar y la muerte de 37 personas.

22 de mayo de 2013  
La Corte de Constitucionalidad de Guatemala declaró ilegal la sentencia de genocidio.

10 de mayo de 2013  
El tribunal A de mayor riesgo, presidido por la jueza Jazmin Barrios condenó al general retirado José Efraín Ríos Montt a 80 años de cárcel, 50 años por crímenes contra la humanidad y 50 por genocidio, en un histórico y controvertido juicio en el que su jefe de inteligencia José Rodríguez Sánchez fue absuelto por falta de pruebas. El argumento de la condena se centró en que durante el gobierno de facto de Ríos Montt (entre 1982 y 1983) se cometieron crímenes de manera sistemática contra el pueblo maya ixil.

Agatha, la primera tormenta de la temporada de huracanes en el Pacífico causó la mayor cantidad de daños registrados en el país.

Gobierno Otto Pérez Molina

2013

2012

Gobierno Álvaro Colom

2008



## Folio 11 El delito de genocidio a través de la historia de la humanidad

# MÁS

**Siglo XX, tiempo de tortura en el mundo**  
Genocidios cometidos durante el siglo XX no pueden ser imputados sólo a grupos de derecha o de izquierda, sino que los mismos se constituyeron en una práctica común en diferentes conflictos bélicos.

**Características de los genocidios del siglo XX**

- Situación de persecución**  
El grupo sumiso se convierte automáticamente en un blanco potencial para el abuso; se convierte en presa fácil para la victimización.
- Víctimas con status de minoría**  
Sociológicamente, el concepto de minoría no habla directamente de cantidad sino de un poder de dominación territorial.
- Factor de vulnerabilidad**  
Los grupos víctimas no tienen la capacidad de impedirlo o de tomar represalias.

**Técnicas de tortura representativa**

- Ahorcamiento de las personas en el mar Negro o río Éufrates.
- Incineración de las personas vivas.
- Uso de cámaras de Gas para procurar muertes masivas y a bajo costo
- Utilización de machetes para acabar con las víctimas

**800,000 víctimas**  
Genocidio en Ruanda (1994-1996)  
Conflicto armado en Guatemala (2000)

**5 millones de víctimas**  
Genocidio Judío (1941-1945)  
Una columna de armenios es llevada a un campo de prisioneros por soldados otomanos, para ser ultimados. (1915)

**1,500,000 de víctimas**  
Genocidio Armenio (1915)

**Victimas llegadas de Hungría al campo de exterminio de Auschwitz, mayo de 1944.**

**Joven Hutu encargado de verificar si no habían sobrevivientes**

### Crimen en contra de la humanidad

Las conductas tipificadas como asesinato, exterminio, deportación o desplazamiento forzoso, tortura, violación, prostitución forzada, esterilización forzada y encarcelación o persecución por motivos políticos, religiosos, ideológicos, raciales, étnicos, de orientación sexual, desaparición forzada, secuestro o cualquier acto inhumano que cause graves sufrimientos o atente contra la salud mental o física de quien los sufre, como parte de un ataque sistemático contra una población civil es considerado un crimen de lesa humanidad

Gobierno Alvaro Arzú Irigoyen

1998

Huracán Mitch devastó el territorio nacional

24 de abril El proyecto REMHI fue presentado, "Guatemala: Nunca más", en cuatro tomos.

GUATEMALA  
NUNCA MÁS  
IMPACTOS DE LA VIOLENCIA  
LOS MECANISMOS DEL HORROR  
EL ENTENDIMIENTO DEL PASADO

GUATEMALA  
NUNCA MÁS  
IV: PASADO EN EL PRESENTE

1 2 3 4 5 6  
7 8 9 10 11 12

**ODHAG** OFICINA DE DERECHOS HUMANOS del ALZORRADO de GUATEMALA

En el folio no.11 el genocidio es un tipo de muerte con ciertas características, es en este folio donde se explica el genocidio y lo compara con ejemplos a través de la historia.





**ODHAG**

OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL ARZOBISPADO DE GUATEMALA

Los autores demostraron que tenían la voluntad de que sucediera al emitir órdenes e involucrarse en operativos destinados al aniquilamiento de la población que habitaba la región ixil, esto provocó la destrucción, al menos parcial, del grupo étnico maya ixil, el cual fue perseguido en forma sistemática e indiscriminada por las fuerzas de seguridad del Estado, que actuaban bajo las órdenes y los controles de los miembros del denominado Alto Mando del Ejército de Guatemala.

Se puede afirmar que los autores tenían el conocimiento de lo que estaba sucediendo y la voluntad de que así fuera, dirigiendo las acciones en contra de un grupo étnico como tal, en el que no importaba si se formaba parte de algún grupo guerrillero, si se era mujer, hombre, niño, niña, anciano, anciana, o se padecía de alguna enfermedad, o se estaba "a favor" del Ejército. El ataque se dirigió contra todas las personas sin hacer caso de ningún tipo de discriminación.

Los autores tenían un mandato legal de proteger a la población, el cual fue omitido al permitir que todos los hechos ocurridos sucedieran. Por la situación en la que se encontraban al ser funcionarios públicos, tenían una prohibición de actuar en contra de la población y al mismo tiempo, la obligación de abstenerse y una obligación de hacer.

El artículo 17, establece que el Viceministro de la Defensa Nacional estaría a cargo de los asuntos administrativos y que el Jefe del Estado Mayor General del Ejército sería el responsable de los asuntos técnicos.

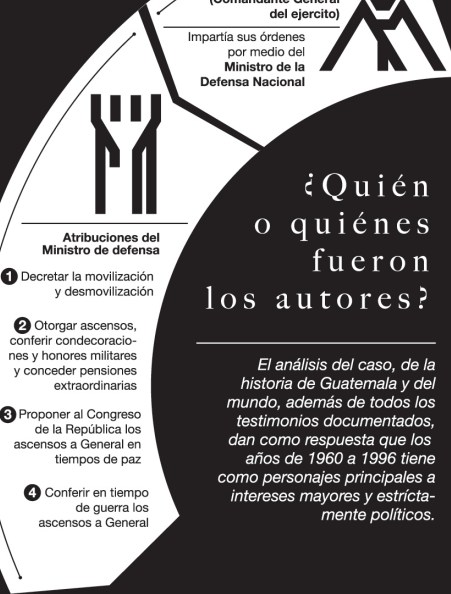
El Estado Mayor General del Ejército es el centro técnico y consultivo del Ejército de Guatemala, debía asesorar al Ministro de la Defensa en todos los asuntos militares. El Jefe del Estado Mayor General del Ejército era el tercero al mando y podía asumir la dirección técnica del Ejército en ausencia del Ministro, era responsable del mando, organización, instrucción, educación, disciplina y conducta.

Además, el Jefe del Estado Mayor era la persona que podía determinar la organización y dotación del Estado Mayor General y de los Comandos (Operaciones, Zonas, Cuerpos, Bases, etc.).

Dato oficial

**11 mil** personas fueron asesinadas en la región Ixil

Niños, niñas, mujeres, hombres, ancianos y ancianas, según las normas del Derecho Internacional Humanitario, no podían ser objeto de agresión por tratarse de civiles no combatientes.



¿Quién o quiénes fueron los autores?

*El análisis del caso, de la historia de Guatemala y del mundo, además de todos los testimonios documentados, dan como respuesta que los años de 1960 a 1996 tiene como personajes principales a intereses mayores y estrictamente políticos.*

El Ministro de la Defensa tenía bajo su responsabilidad la dirección del Ejército en sus aspectos técnico y administrativo

- El mando y la administración del Ejército.
- Cumplir y hacer que se cumplan las leyes y reglamentos militares.
- La inspección y control de las instituciones y entidades públicas o privadas, que de acuerdo con la ley estén autorizadas a usar armas, equipos o pertrechos de guerra.
- Disponer la adquisición, producción, conservación y mejoramiento del armamento, equipo, municiones, semovientes, vestuario y demás implementos de guerra.
- Velar por la adquisición, conservación y recuperación de los bienes, derechos y acciones, asignados al Ministerio de la Defensa Nacional.
- Disponer la adquisición, construcción, mantenimiento y acondicionamiento de edificios, fortificaciones, aeródromos y demás instalaciones militares.
- Reglamentar y supervisar la producción, importación, exportación, almacenamiento, traslado, préstamo, transformación, transporte, uso, enajenación, adquisición, tenencia, conversión y portación de toda clase de armas de fuego, municiones, explosivos, materiales inflamables y similares.
- Velar porque en los casos de aplicación de la Ley de Orden Público, las autoridades militares cumplan con las atribuciones que la ley les confiere.
- Hacer mediante su publicación en la Orden General del Ejército, los nombramientos para los cargos y empleos militares y someter a la consideración del Presidente de la República los acuerdos gubernativos para el nombramiento de los funcionarios militares, que por disposición de la ley así lo requieran.
- Aprobar el Plan General de Instrucción y los planes de estudios de los establecimientos de educación militar.
- Impulsar los estudios superiores para los miembros del Ejército de Guatemala.

25 aniversario  
**ODHAG**  
OFICINA DE DERECHOS HUMANOS DEL ARZOBISPADO DE GUATEMALA

Se retoma el caso de la toma de la Embajada de España en 1980 donde el Gobierno provocó la quema del lugar y la muerte de 37 personas.

22 de mayo de 2013  
La Corte de Constitucionalidad de Guatemala declaró ilegal la sentencia de genocidio.

10 de mayo de 2013  
El tribunal A de mayor riesgo, presidido por la jueza Jazmin Barrios condenó al general retirado José Efraín Ríos Montt a 80 años de cárcel, 50 años por crímenes contra la humanidad y 50 por genocidio, en un histórico y controversial juicio en el que su jefe de inteligencia José Rodríguez Sánchez fue absuelto por falta de pruebas. El argumento de la condena se centró en que durante el gobierno de facto de Ríos Montt (entre 1982 y 1983) se cometieron crímenes de manera sistemática contra el pueblo maya ixil.

Agatha, la primera tormenta de la temporada de huracanes en el Pacífico causó la mayor cantidad de daños económicos en el país.

Gobierno Otto Pérez Molina 2012  
Gobierno Álvaro Colom 2008

MURAL INFOGRÁFICO  
GUATEMALA: **NUNCA MÁS**



**ODHAG**

OFICINA DE DERECHOS  
HUMANOS DEL ARZOBISPADO  
DE GUATEMALA

Ilustraciones de alto impacto que ayudan a dar un ejemplo gráfico de la cultura Ixil.

Ubicación con mapas para dar la localización y el espacio afectado por el conflicto.

Un fotoarte como foco de atención que utiliza una icónica imagen que representa la denuncia de un pueblo.

### 1 Cultura Ixil

**El concepto del Ixil nació en la confluencia de los Cuchumatanes, donde la cultura Ixil perdura, integrada por los municipios de Cotzuc, Chuju y Wela, a sus alrededores más de 30 comunidades con predom. campesinas en labores agrícolas, madereros. Aunque los Ixiles son una población pequeña, son personas con valores de superación y con conciencia social empresarial.**

**Presidencia**  
Abas del 300'000 se encuentran en las montañas, donde se cultivan cultivos como el maíz, el frijol, el cacao, etc.

**388**  
Comunidades

**85,272**  
Habitantes

**53,617**  
Total

**27,937**  
Total

**95 mil**  
Una gran familia

**Un Ixil en el mundo**  
Un Ixil vive en cada una de las 22 provincias.

**95 mil**  
Una gran familia

**Un Ixil en el mundo**  
Un Ixil vive en cada una de las 22 provincias.

### 2 Territorio comprometido

Los Ixiles habitan en la parte centro del Quiché, siendo su significado "tierra de muchos arbores" (Q'uj' / muchos / árbol / arbol, fue el espacio vital para que el Ejército acabara con los Ixiles.

La gran zona de cultivo en el espacio de Ixil, se divide en: Alta Verapaz, Baja Verapaz, Quiché, Peten, Guatemala, Chimaltenango, Solola, Totonicapán, Huehuetenango, y San Marcos.

**Áreas de riesgo:**  
A. Área de Peten  
B. Área de Amaguita  
C. Área de Peten Central

### 5 GENERALIZACIÓN

**1** Generalización  
**2** Generalización  
**3** Generalización

El Ixil es un grupo que se ha destacado por su resistencia y su lucha por la supervivencia. La guerra civil en Guatemala, desde 1960 hasta 1996, dejó un legado de dolor y sufrimiento que aún hoy se recuerda.

En el 1981, el Ejército Guatemalteco atacó a las comunidades Ixiles, causando la muerte de miles de personas. Este acto se considera un genocidio.

En el 1983, se inició el proceso de paz en Guatemala. Sin embargo, la violencia continuó en algunas zonas, incluyendo el territorio Ixil.

En el 1996, se firmó el Acuerdo de Paz. Esto permitió el inicio de un proceso de reconciliación y justicia.

En el 2013, se inició el proceso de justicia transicional. Esto permitió la investigación de los crímenes cometidos durante la guerra civil.

### 3 Cosmovisión

Jeografía descrita en visiones prehistóricas, cuyo predominio registrado es Ixil. Aquí, el Ixil es el origen de la palabra "Ixil", que en otros fundamentos la fecha de que etimológicamente esa palabra significa "Lugar de agua".

**IXI'**  
El Ixil es un pueblo que ha sobrevivido a pesar de las adversidades. Su cosmología es rica y compleja, basada en la naturaleza y la espiritualidad.

**Arbol de Chiapas**  
Una planta que crece en Chiapas y que tiene un significado especial para el pueblo Ixil. Se cree que es un símbolo de vida y esperanza.

### 4 Víctimas de genocidio

Para determinar si en Guatemala hubo o no un genocidio se han realizado análisis de los datos de Estado según en la época, que los mismos en cada lugar y de hechos que se suceden en el territorio.

El genocidio se define como el acto de destruir total o parcialmente a un grupo nacional, étnico, racial o religioso.

En Guatemala, se ha estimado que hubo un total de 166 víctimas de genocidio.

**70 y 90**  
En el 1981-1982, se estima que hubo 70 víctimas de genocidio.

**90**  
En el 1983-1992, se estima que hubo 90 víctimas de genocidio.

**1,166**  
Total de víctimas de genocidio.

### 6 Largo camino en el tiempo

Con más de 18 años después de la Firma de la Paz en 1996, vale la pena analizar todos esos hechos que hacen de su historia, una de las más complejas.

El camino de la reconciliación es largo y difícil. Requiere la participación de todos los actores involucrados.

En el 2013, se inició el proceso de justicia transicional. Esto permitió la investigación de los crímenes cometidos durante la guerra civil.

En el 2018, se inició el proceso de justicia transicional. Esto permitió la investigación de los crímenes cometidos durante la guerra civil.

### 7 Caso Ixil

Para el análisis de los hechos, con fines de su investigación, se utilizó únicamente el caso Ixil, por la trascendencia que ha tenido recientemente por el proceso de los juicios contra altos mandos militares por estos hechos.

El caso Ixil es un ejemplo de cómo se puede investigar y juzgar los crímenes de guerra cometidos durante la guerra civil.

En el 2013, se inició el proceso de justicia transicional. Esto permitió la investigación de los crímenes cometidos durante la guerra civil.

En el 2018, se inició el proceso de justicia transicional. Esto permitió la investigación de los crímenes cometidos durante la guerra civil.

### 8 66 pulgadas

Gráficos estadísticos que son utilizados como punto de comparación para dar resultados contables de las investigaciones documentadas por la institución.

Los gráficos muestran los resultados de las investigaciones y sirven como evidencia para el proceso de justicia transicional.

En el 2013, se inició el proceso de justicia transicional. Esto permitió la investigación de los crímenes cometidos durante la guerra civil.

En el 2018, se inició el proceso de justicia transicional. Esto permitió la investigación de los crímenes cometidos durante la guerra civil.

### 9 66 pulgadas

Gráficos estadísticos que son utilizados como punto de comparación para dar resultados contables de las investigaciones documentadas por la institución.

Los gráficos muestran los resultados de las investigaciones y sirven como evidencia para el proceso de justicia transicional.

En el 2013, se inició el proceso de justicia transicional. Esto permitió la investigación de los crímenes cometidos durante la guerra civil.

En el 2018, se inició el proceso de justicia transicional. Esto permitió la investigación de los crímenes cometidos durante la guerra civil.

Linea de tiempo que atraviesa todo el mural que recorre la historia de Guatemala, dándole énfasis a lo ocurrido en los años de 1960 hasta la actualidad.

Gráficos estadísticos que son utilizados como punto de comparación para dar resultados contables de las investigaciones documentadas por la institución.



# MURAL INFOGRÁFICO

# GUATEMALA: NUNCA MÁS

\*Presentación tabloide para uso educativo en 12 folios

**6**

## DE TERROR

En los meses de terror de la guerra civil, se estima que hubo un promedio de 100 asesinatos diarios.

**64%** de la población guatemalteca fue víctima de la guerra civil.

**75%** de la población guatemalteca fue víctima de la guerra civil.

**80%** de la población guatemalteca fue víctima de la guerra civil.

**90%** de la población guatemalteca fue víctima de la guerra civil.

**95%** de la población guatemalteca fue víctima de la guerra civil.

**98%** de la población guatemalteca fue víctima de la guerra civil.

**99%** de la población guatemalteca fue víctima de la guerra civil.

**100%** de la población guatemalteca fue víctima de la guerra civil.

**9**

## Los imputados

En el Manual de Derecho Penal, editado por el Instituto de Estudios Comparados en Ciencias Penales de Guatemala, Amador de León Naranjo refiere que para elaborar un concepto de "delito" es necesario recurrir a los autores que han analizado el concepto de "delito" y reconocidos por la ley. En el libro Derecho Penal Comunitario, los autores aseguran que "En la actualidad hay acuerdo casi consensado entre los juristas, que los conceptos consensados son: la finalidad, instrumentalidad y el carácter de imputación del delito, definido como una acción u omisión típica, antijurídica y culpable de que se está sancionada una pena".

**5** Artículo 177 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**2** Artículo 178 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**43** Artículo 179 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**44** Artículo 180 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**10**

## ¿Quién o quiénes fueron los autores?

11 mil personas fueron acusadas de haber cometido delitos durante la guerra civil.

El análisis del caso, de la historia de Guatemala y del mundo, además de todos los documentos documentados, dan como resultado que los autores de los delitos de 1960-1996 fueron como personas principales e intereses mayores y actores políticos.

1. Quiénes fueron los autores de los delitos de 1960-1996?

2. ¿Quiénes fueron los autores de los delitos de 1960-1996?

3. ¿Quiénes fueron los autores de los delitos de 1960-1996?

4. ¿Quiénes fueron los autores de los delitos de 1960-1996?

5. ¿Quiénes fueron los autores de los delitos de 1960-1996?

**8**

## Crimen en contra de la humanidad

Las conductas tipificadas como asesinato, esclavitud, deportación o desplazamiento forzoso, tortura, violación, prostitución forzada, esclavitud forzosa y esclavitud o persecución por motivos políticos, religiosos, ideológicos, raciales, étnicos, de orientación sexual, discapacidad física, o cualquier otro motivo que cause grave sufrimiento a la víctima contra el saber humano y física de quien los comete, como parte de un ataque sistemático contra una población civil, constituyen un crimen de lesa humanidad.

**11**

## Mártir para un pueblo de luces y sombras

Morales Gerardi entregó su vida por que los derechos de los olvidados, de los marginados, de las víctimas y de los sobrevivientes del conflicto armado interno fueran reconocidos. Se creó por los años que Gerardi se dedicó a su causa.

**12**

## 34 pulgadas

**4** Artículo 176 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**3** Artículo 175 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**1** Artículo 174 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**7** Artículo 173 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**6** Artículo 172 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**5** Artículo 171 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**4** Artículo 170 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**3** Artículo 169 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**2** Artículo 168 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

**1** Artículo 167 del Código Penal establece que el autor de un delito es el sujeto que realiza el hecho punible.

Fuentes veraces y oficiales para dar fe de que la información presentada en el mural es real y confiable.

Fotografías para dar una visión real de la historia.







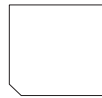






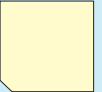
## 6.6 Fundamentación

### Código cromático *Simple pero bien utilizado*

La decisión de utilizar un fondo negro como base, funciona porque le da un sentimiento de seriedad a la pieza. Los textos deben estar en negativo (blanco) por la misma razón y pretenden ser legibles y serios para hacer un alto contraste en toda la información presentada.

La paleta de colores que se utilizó son colores simples y puros por dos razones, primero son básicos y reconocibles para todo público. Es decir, por ejemplo, el rojo se graba en la mente del lector como peligro, sufrimiento, dolor y es justamente lo que pretende ser.

Los colores utilizados en las ilustraciones los cuales son grados de diferentes grises fueron utilizados ya que se buscaba causar un alto contraste además de darle más volumen. Los códigos de los colores empleados principalmente son utilizados para que su impresión sea excelente (CMYK).

	■ C: 00 ■ M: 100 ■ Y: 00 ■ K: 100		■ C: 00 ■ M: 00 ■ Y: 00 ■ K: 70		■ C: 00 ■ M: 00 ■ Y: 00 ■ K: 30		■ C: 00 ■ M: 00 ■ Y: 00 ■ K: 15
	■ C: 00 ■ M: 00 ■ Y: 00 ■ K: 00		■ C: 00 ■ M: 100 ■ Y: 100 ■ K: 00		■ C: 00 ■ M: 40 ■ Y: 100 ■ K: 100		■ C: 00 ■ M: 15 ■ Y: 90 ■ K: 100
	■ C: 100 ■ M: 30 ■ Y: 100 ■ K: 00		■ C: 30 ■ M: 00 ■ Y: 50 ■ K: 00		■ C: 10 ■ M: 00 ■ Y: 50 ■ K: 00		■ C: 00 ■ M: 00 ■ Y: 25 ■ K: 00

### Código tipográfico *Orden de lectura*

La tipografía es una fuente esencial de comunicación. Al diseñar la pieza siempre se mantuvo presente la importancia de la legibilidad, el buen ritmo y la diagramación general para que el lector encuentre la pieza agradable a la vista.

**En la pieza se utilizó:**

## Big Carson Medium

Una tipografía legible, elegante y pesada para los titulares. Esta tipografía pretende ser la primera pieza de lectura para el lector hablando en términos de jerarquías de texto. Los titulares con esta tipografía fue altamente recomendada por infografistas del medio escrito.



## Times New Roman

Es una tipografía de alto peso que busca que la lectura no se cansada gracias a su serif. Billy Melgar recomendó fuertemente esta tipografía para ayudar a que los textos de las columnas no fueran pesados ni mucho menos tediosos para el lector.

## Helvética Neue

La helvética Neue es un tipo de letra elegante, en palo seco que fue utilizada para los cuerpos de texto menores. Fue dedicada a esos textos que plantean un mensaje corto, claro y conciso.

### ■ Formato

El mural está dedicado a ser impreso sobre 12 folios tamaño tabloide (11"x17") para luego ser ensamblado por los mismo lectores. El objetivo es que su estudio sea fragmentado ya que la información es completa y extensa.

Existe una versión para imprimir el mural de forma completa sobre manta vinilica (84"x43") con el fondo a una menor resolución. Esta versión está dedicada para que el mural sea utilizado como material de exposición.

A la organización se le entregó una copia digital en Pdf para su presentación digital y para que sea compartida por internet.

## 6.7 Costos generales

El proyecto se desarrolló durante un periodo de 3 meses (agosto, septiembre y octubre) tomando en cuenta que hubo preparaciones previas en el primer semestre del año 2014. Si el proyecto fuese cobrado como un trabajo profesionales de diseño este sería su presupuesto y su costo:

Descripción	Cantidad de días laborados y duración de horas	Valor
<b>Proceso de investigación</b> Antecedentes del problema institucional de comunicación Identificación del problema Justificación del proyecto (magnitud, trascendencia, vulnerabilidad y factibilidad) Objetivos de la pieza Perfil del cliente Selección Grupo objetivo Definición creativa Análisis y selección de piezas a diseñar Planeación operativa Flujograma y cronograma del proceso	15 días 65 horas (de 4 a 5 horas diarias)	<b>Q. 13,000.00</b>
<b>Concepto creativo</b> Técnicas creativas Conceptualización teórica	4 días 20 horas (5 horas diarias)	<b>Q. 5,000.00</b>
<b>Marco teórico</b>	3 días 15 horas 5 horas diarias	<b>Q.1,500.00</b>
<b>Proceso de producción grafica</b> 1er. Nivel de visualización 2do. Nivel de visualización 3er. Nivel de visualización	20 días 120 horas (6 horas diarias)	<b>Q. 12,000.00</b>

Descripción	Cantidad de días laborados y duración de horas	Valor
<b>Producción gráfica (12 folios)</b> Lectura y resumen de contenidos Diagramación, formato, retícula, tipografía, cromatología Fotoarte Toma de fotografías y recolección de datos Infografías Ilustraciones	12 días 60 horas (5 horas diarias)	<b>Q.12,000.00</b>
<b>Insumos</b> Luz Q.500 Teléfono Q.100 Internet Q.500 Transporte Q.1,000 Comida Q.500 Impresiones Q.500 Depreciación Q.300		<b>Q. 2,8000.00</b>
<b>Subtotal</b>	<b>54 días 280 horas</b>	<b>Q. 46,300.00</b>
<b>5% de IVA</b>		<b>-Q. 2,315.00</b>
<b>TOTAL</b>		<b>Q. 43,985.00</b>

\*El costo por hora del trabajo de un diseñador esta estimado en Q150 a Q170 por hora.

**Forma de pago**

60% de anticipo y 40% a contra-entrega del proyecto







# CAPÍTULO VII

## LECCIONES APRENDIDAS

*Un camino lleno de  
aprendizaje*



## 7.1 Lecciones aprendidas

### ■ En la gestión y producción gráfica

- **Un mural no necesariamente “artístico”**

La gente normalmente entiende como mural una pared con algún tipo de arte, generalmente con pintura. Gracias a este proyecto se puede entender que el mural puede ser solo una plataforma para presentar y comunicar ideas y conocimientos.

- **El tiempo como elemento clave**

El tiempo es, la mayoría de veces, un enemigo poderoso para un diseñador gráfico. Sin contar el hecho que al diseñador gráfico le agrada trabajar bajo presión. No obstante es importante tomar en cuenta que el proyecto depende de muchas personas y no solo de la capacidad de producción del diseñador. Personas con agendas y obligaciones diferentes que en el mejor de los casos se sincronizan con la ajena del diseñador. Es muy práctico mantener un ritmo de trabajo constante para que no exista un desgaste físico y psicológico para el diseñador gráfico.

- **Al público aplaude el esfuerzo en la ilustración**

Las ilustraciones y todos los elementos gráficos de diseño son bien recibidos por los lectores. Se puede evidenciar una tendencia del lector por las ilustraciones por encima de la fotografía.

- **Diagramación que respira**

Los espacios vacíos son también parte de un diseño íntegro. Utilizar columnas voladas o bien un amplio interlineado ayuda que el documento tenga un mejor recorrido visual.

- **Un mural con dos formas de dar información**

El mural armado pretende ser una pieza de exposición mientras que los folios separados son una herramienta didáctica completa. Es decir que el lector puede absorber la gran cantidad de información de forma segmentada sin llegar a cansarse o perder el interés.

- **Bocetaje**

Nunca esta demás, recordar que el proceso de bocetaje siempre trae buenos frutos. El bocetaje puede llevar a revelar ideas innovadoras, diferentes y soluciones a problemas de diseño. El bocetaje es un recurso de un responsable profesional del diseño gráfico.

- **Una tipografía legible es un lector contento**

La tipografía y su legibilidad es elemental para el éxito del documento. En este caso la responsabilidad del diseñador es lograr que la información sea absorbible por el lector sin llegar a pedir un esfuerzo mayor por parte del mismo; es decir, que no canse la vista.

- **La preparación es todo**

Durante el último año de la carrera de la licenciatura en diseño gráfico (pensum 2008), desde inicio del año en el curso de Desarrollo de Proyectos es importante realizar desde este punto todo lo posible para tener toda la gestión posible de forma correcta antes de empezar el proyecto en sí.

- **Adelantar procesos**

Antes de finalizar con el proyecto se solicitó realizar este informe a manera de borrador, sin embargo haber adelantado con la diagramación y diseño del mismo fue de gran ayuda para poder finalizar procesos del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) y del mismo proyecto de forma exitosa dejando tiempo libre para los preparativos de la papelería para la solicitud del examen privado de la carrera.





# CAPÍTULO VIII

## CONCLUSIONES

*Finalmente se lograron los objetivos del proyecto*

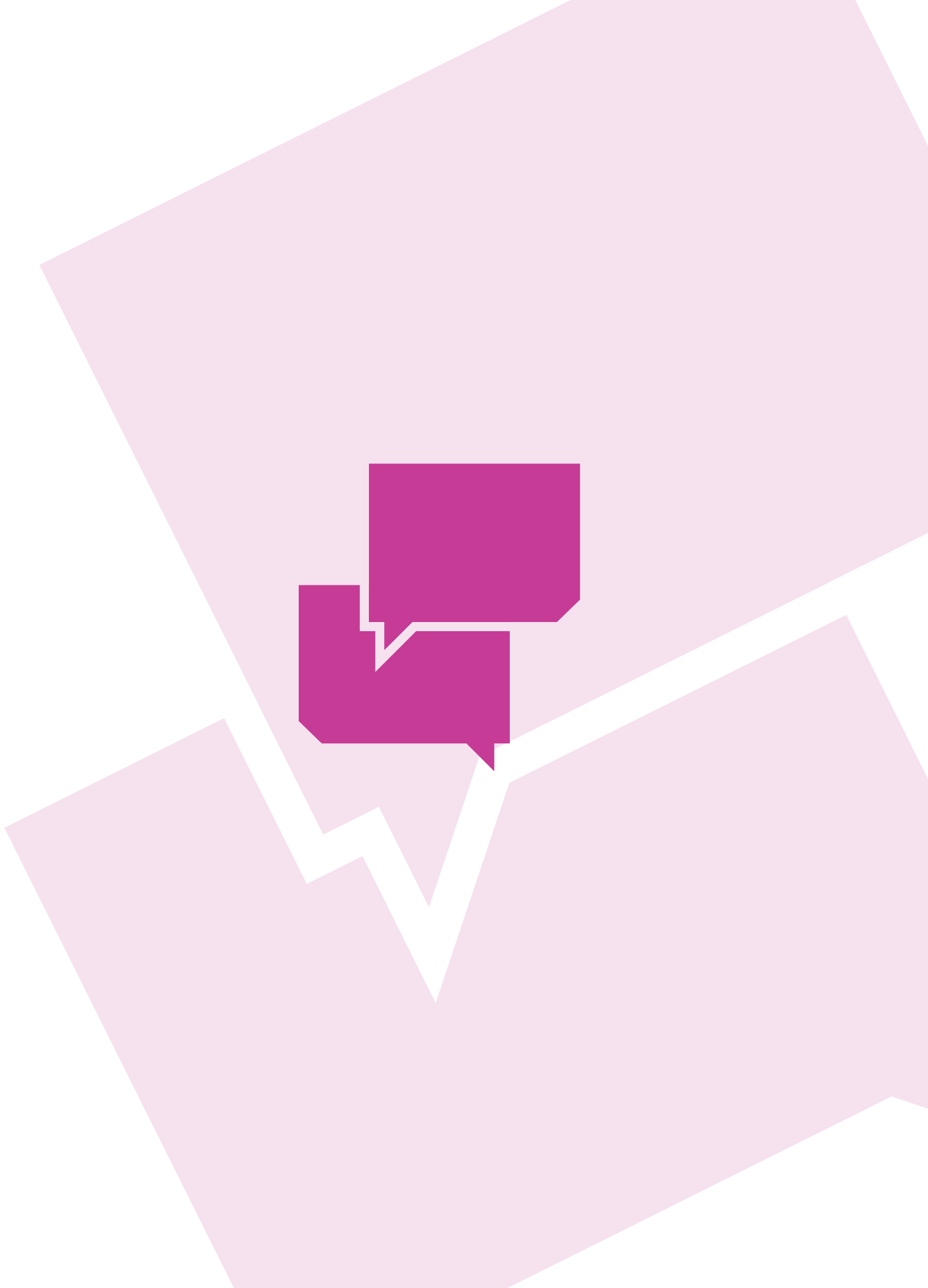




## 8.1 Conclusiones

### ■ Se lograron los objetivos

- El mural infográfico que contiene información de la historia del país entre los años de 1960 a la fecha, además de graficar a los involucrados como a los afectados como principales personajes, es una herramienta útil para la sociedad guatemalteca como un elemento de gran poder educativo.
- Gracias a las distintas validaciones se puede concluir que la pieza gráfica realizada es de alta calidad y estética. La pieza demuestra la capacidad y la creatividad que se ha desarrollado a lo largo de la carrera de la licenciatura en Diseño Gráfico.
- El mural contiene información completa y que logra ser un aporte al conocimiento general de la población como parte de un esclarecimiento de la verdad histórica de Guatemala.
- El material será utilizado fácilmente como un material de enseñanza aprendizaje para la educación de nivel básico-diversificado.
- La presentación tipo “mural armable” ayuda a los lectores a absorber grandes cantidades de información de un tema que se divide en subtemas sin llegar a ser tedioso.
- El proyecto de graduación y su presentación representan una manera creativa y dinámica para el lector para recibir nueva información, lo cual encuentra positivo.
- La creación de un mural infográfico, de un tema tan complicado y delicado como es todo lo relacionado con el conflicto armado, no es tarea fácil. El problema radica en el tiempo que lleva realizarlo y la cantidad de personas de las cuales depende el mural. No es tarea solo del diseñador, sino que se ven involucrados otros personajes los cuales a veces no se desarrollan en campos del diseño gráfico. Las fuentes de la información y de elementos gráficos como fotografías vienen de terceros, lo cual lo hace una fuente a veces incontrolable.
- La investigación no es tarea exclusiva de la fuente y/o cliente. El profesional en diseño gráfico editorial tiene la responsabilidad de siempre hacer un proceso propio de investigación para comprender el tema y la mayoría de veces hacer aportes a la investigación.
- El proyecto de graduación del Mural Infográfico Guatemala: Nunca Más es un documento que hará llegar a todo tipo de lectores, alrededor del país, un contenido e información acerca de la historia, un tanto olvidada, de Guatemala, con una presentación creativa, gráfica, ordenada e ilustrativa.





# CAPÍTULO IX

## RECOMENDACIONES

*Palabras de un diseñador  
para el futuro*

## 9.1 *Recomendaciones a la institución*

### ■ Mural Infografico Guatemala: Nunca Más

- Archivo editable Adobe ilustrator Cs5 para futuras ediciones
- Archivo editable Adobe photoshop para el manejo de ilustraciones, fotos y el foarte del fondo
- Archivo pdf con los 12 folios para su impresión sobre tabloides
- Archivo pdf del mural completo para impresión de gran formato para exposición
- Guía para su manejo

### ■ Recomendaciones

- Aunque se reconoce que toda la información tiene importancia, es impera tivo controlar esas grandes cantidades de texto. La ODHAG está en su totalidad comprendida por humanistas y licenciados del derecho que encuentran cómodo leer grandes cantidades de texto. Es importante recordar que al lector, sobre todo a los estudiantes, les es aburrido leer en general. De allí la importancia de presentar información de forma concisa y sintetizada.
- El mural infográfico debe ser presentado como un documento que apoye los procesos de estudio y de aprendizaje; y no únicamente como un elemento de un carácter de exposición.
- El proyecto es presentado para ser utilizado de forma impresa, sin embargo es recomendable que su presentación digital sea distribuida de igual manera.
- Es necesario que el proyecto sea distribuido a los encargados de impartir la educación (catedráticos, docentes, maestros, instituciones educativas, etc) acompañado de una guía para su manejo y su forma de abordar cada tema.
- El documento se les entregó en dos versiones. La primera, es para su impresión por folios de tamaño tabloide (11"×17") sobre un papel resistente como texcote. La segunda es un mural completo para ser impreso sobre manta o papel de gran formato si se desea y este está dedicado para su exposición.

## 9.2 *A los estudiantes de Diseño Gráfico*

- Principalmente, la recomendación general es que para abordar un trabajo tan exigente como un proyecto de graduación es de suma importancia calendarizar procesos, crear una rutina de trabajo y mantener un ritmo adecuado del mismo; todo esto porque para el diseñador gráfico le es difícil dimensionar de forma realista la complejidad y la extensión del mismo proyecto.
- Actualizar software para que los archivos Adobe sean compatibles. Se recomienda tener la familia de Adobe actualizada como mínimo desde su versión Adobe CS5.



- Es responsabilidad de un diseñador estar al pendiente de las tendencias de diseño manteniendo una carpeta actualizada de referencias visuales.
- Es de suma importancia mantener el RAM de la computadora a su máxima capacidad ya que los archivos contienen gran cantidad de información que si su computadora no esta preparada para manejarla de forma correcta, esto se traducirá en tiempo desperdiciado y perdido. Se recomienda que el diseñador no caiga en desesperación y en ansiedad innecesaria. Un proyecto de graduación, aunque complicado y complejo, es una experiencia llena de sorpresas y satisfacciones que completan ese largo camino que es una carrera universitaria como la de un Licenciado en Diseño Gráfico.

### 9.3 *A la Escuela de Diseño Gráfico*

- Unificar de forma acertada las asignaturas de Proyecto de Graduación y Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) ya que se vuelve complicado mantener dos asignaturas que se ven obligadas a mezclarse pero de forma incompleta. Esto causa que el diseñador no pueda organizar bien sus tiempos.
- Es recomendable para quien este encargado de dichos procesos estar al pendiente de que cada diseñador es un personaje único e irrepetible el cual brindará soluciones con las mismas características, es por eso que el docente debe siempre mantener juicios acertados y objetivos.
- De ser solo un curso y no dos asignaturas, mejorar los horarios de atención para que el día del curso (de ser sábado) no se perciba como un día perdido.
- Velar que los procesos de papelería sean realmente alcanzables para el estudiante ya que el mismo debe estar pendiente de dichos documentos sin descuidar sus esfuerzos ni su tiempo para atender el proyecto de graduación como el EPS.
- Recomiendo que la Escuela sea aún más clara con todas las directrices porque se podía ver que la dirección y algunos catedráticos no compartían la misma información.







## Fuentes consultadas

BANSKY. (2009) Banksy, Wall and Piece, Inglaterra, p. 4 y 58.

CAIRO, Alberto. (2004) "Como la infografía interactiva cambió nuestras vidas" En V.V.A.A (2004) Malofiej 11: Premios internacionales de infografía. Pamplona, SNE/ Index Book.

CAIRO, Alberto. (2008) Infografía 2.0 Visualización interactiva de información en prensa, visualopolis.com, Madrid, España, p. 8, 20, 83

FONSECA (2003) Conferencia Conociendo la Generación "Y", Colombia, Págs. 5, 18 y 80

HAYES, M. y TOMBS, D. (2001). Truth and memory: the church and human rights in El Salvador and Guatemala. Estados Unidos: Gracewing Publishing

LUARCA Lorena (2014) Informe del Proyecto de graduación: Material Educativo dirigido a los visitantes del Jardín Botánico acerca de los polinizadores de Guatemala. USAC, Guatemala.

METZ, B. (2006). Ch'orti'-Maya survival in eastern Guatemala: indigeneity in transition. Estados Unidos: UNM Press.

ODHAG, (1998) Informe Proyecto Interdiocesano de Recuperación de la Memoria Histórica, REHMI Guatemala: Nunca Más Tomos I, II, III y IV

ODHAG Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado en Guatemala. (2010). Recuperado el 27 de septiembre de 2010 de <http://www.odhag.org.gt/01nostros.html>

ORELLANA, Lucia. (2014) Diseño de material didáctico interactivo para el curso de Teoría para el diseño visual 3 de la Escuela de Diseño Gráfico. Tesis de diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. USAC, Guatemala.

PRENSA Libre. (2009) Evaluación de medios escritos y su alcance, Editores generales Guatemala p. 10, 35 Revista D 2006, Medios escritos de publicación masiva puente de información, Prensa Libre Guatemala p.14

VALERO Sancho, Jose Luis. (2001) "Visualidad del producto gráfico". Tenerife, Revista Latina de comunicación social, p.51

VILLACINDA, Luis. (2013) Conferencia Copyright realizada en el estudio Nook z.10 Guatemala.

WIKIPEDIA (2014) Revolución en Guatemala recuperado el 20 de agosto de 2014 de [http://es.wikipedia.org/wiki/Revoluci3n\\_de\\_1944\\_en\\_Guatemala](http://es.wikipedia.org/wiki/Revoluci3n_de_1944_en_Guatemala) Wikipedia (2014) Conflicto armado interno Guatemala recuperado el 20 de agosto de 2014 de <http://oprla.collegeboard.com/ptorico/academia/diciembre03/conociendo.html>

### **Páginas web consultadas**

<http://www.visualopolis.com>

<http://www.snd-e.org>

<http://www.malofiejgraphics.com/>

<http://www.4tousac.files.wordpress.com/2012/04/conflicto-armado-interno.pdf>

<http://saladeredaccion.com/revista/2011/10/conflicto-armado-en-guatemala/>

[http://wikiguate.com.gt/wiki/Oficina\\_de\\_Derechos\\_Humanos\\_del\\_Arzobispado\\_de\\_Guatemala#sthash.Nag9eO5u.dpuf](http://wikiguate.com.gt/wiki/Oficina_de_Derechos_Humanos_del_Arzobispado_de_Guatemala#sthash.Nag9eO5u.dpuf)

<http://oprla.collegeboard.com/ptorico/academia/diciembre03/conociendo.html>  
anexos con información concreta







# Anexos

## Anexo 1

Gráfica que muestra el resultado de la segunda técnica para generar el concepto creativo.



## Anexo 2

Encuesta realizada a diseñadores y especialistas de comunicación

ENCUESTA Validación Fecha: 3/30/18

Nombre del encuestado: Jordy Joshua Pérez López

Cargo u profesión: Diseñador Gráfico

Edad: 21 Mail: creativojoshua@gmail.com

Instrucciones: Marque con [x] la respuesta correcta de todas las propuestas (1,2,3,4)

A. ¿Puede encontrar una jerarquía tipográfica?

1.  Sí  No  
¿Por qué? Porque se utilizó no más de 4 tipografías en los textos.

2.  Sí  No  
¿Por qué? \_\_\_\_\_

3.  Sí  No  
¿Por qué? \_\_\_\_\_

4.  Sí  No  
¿Por qué? \_\_\_\_\_

B. En general considera el diseño de la pieza es:

1.  Sobrio  Serio  Aburrido  
¿Por qué? Por el tema elegido y el contexto del mismo.

2.  Sobrio  Serio  Aburrido  
¿Por qué? \_\_\_\_\_

3.  Sobrio  Serio  Aburrido  
¿Por qué? \_\_\_\_\_

4.  Sobrio  Serio  Aburrido  
¿Por qué? \_\_\_\_\_

C. ¿Considera la retícula para las columnas de texto es adecuada?

1.  Sí  No  
¿Por qué? Hay diagramación y es fácil de leer.

2.  Sí  No  
¿Por qué? \_\_\_\_\_

3.  Sí  No  
¿Por qué? \_\_\_\_\_

4.  Sí  No  
¿Por qué? \_\_\_\_\_

D. ¿Reconoce el fotoarte que se utilizó de fondo?

Sí  No

¿hacer referencia a?

Olvido  Otro tema de la infografía.

¿está comprendido por 12 folios?

reducirlos (se ve marcada)

¿hacer referencia a?

hacer al consumidor (educacionistas)

¿hacer referencia a?

Cultural hacerlos, primarios, relacionar más ese.

¿invertidos fue buena idea?

fácil leer sobre negro o colores sólidos

¿hacer referencia a?

idea de la combinación de diferentes diagramaciones para

no es abundante solo para de leerse.

¿hacer referencia a?

idea de la combinación de diferentes entre fotoarte e

¿Por qué? Muestra un estilo propio

L. ¿Cambiaría los colores utilizados?

Sí  No  
¿Por qué? no parecen los adecuados.

M. ¿Las tipografías elegidas son legibles?

Sí  No  
¿Por qué? porque son serif.

N. ¿Cambiaría las tipografías o su puntaje?

Sí  No  
¿Por qué? Hay equilibrio entre título, sub y cuerpo.



### Anexo 3

Resultados de las encuestas realizadas en el segundo nivel de coevaluación

>¿Cree que manejar los textos en invertidos fue buena idea?

● Sí ● Sí ● Sí

■ La da un ritmo serio a la pieza.

>¿Cambiaría los colores utilizados?

● NO ● NO ● NO

■ Los colores tambien dan cierto orden.

---

>En la pieza completa, ¿le agrada la idea de la combinación de diferentes diagramaciones para cada folio?

■ Ayuda a darle cierto ritmo al mural. Le da oxígeno al diseño. La información es bastante y los elementos también. Varios estilos de diagramación evitan la monotonía.

>¿Las tipografías elegidas son legibles?

MAS O MENOS Sí

■ Sugiero utilizar en las columnas de texto un tipo con serif. de esta manera la lectura es agradable y fluida.

>¿Dónde encuentra el punto focal de la pieza completa?

al centro

■ La línea de tiempo es confusa porque no se donde empieza pero de igual forma es evidente que la raíz del mural esta al centro.

---

>En la pieza completa, ¿le agrada la idea de la combinación de diferentes estilos entre el fotoarte y la ilustración?

■ La imagen, aunque icónica, al estar cerca de ilustración que aportan, mas no compiten, le da nueva vida a dicha imagen.

>¿Cuál de las piezas le parece mejor?

1 Fondo e ilustras en escala de grises fotografías a color

2 Fondo, ilustras y fotografías en sepia

3 Fondo e ilustras en sepia fotografías a color

4 Fondo, ilustras y fotografías en escala de grises

>¿Puede encontrar una jerarquía tipográfica?

3 0

■ Es evidente que existe un orden de mayor a menor. Existen un título general y por cada folio se puede ver un título, entradillas, subtítulos, y cuerpos de textos.

■ Se pueden identificar tipos de textos distintos.

>¿Considera la retícula para las columnas de texto es adecuada?

3 0

■ No maneja "sábanas de texto, y los cuerpos de texto, aunque en columnas, no cansa la vista.

>¿Reconoce el fotoarte que se utilizó de fondo?

2 1

■ Los entrevistados lo reconocían de alguna vez haberlo visto pero no le hacen referencia a nada en particular

>¿Considera que el color rojo puede hacer referencia a: sangre, dolor, olvido, u otro?

Sangre Dolor Olvido

■ Por alusión inmediata, además que el tema de la pieza, sin embargo no es un rojo que lleve al morbo

---

>En general ¿considera el diseño de la pieza es: sobrio, serio y/o aburrido?

2 1 0

sobrio serio aburrido

■ Está diseñado elegantemente elajandose completamente de un diseño amarillista, es decir con una paleta de color muy controlada. El uso del gris lo hace ser un trabajo serio y controlado.

>¿Cree que la pieza tiene un contexto: histórico, político o cultural?

histórico Político Cultura

■ Se puede ver por las fotografías y las ilustraciones que es una pieza que abarca los tres campos.

---

>¿Puede comprender que el mural está comprendido por 12 folios? Si  No

>¿Le agrada la idea de los 12 folios? Si  No

➔



**Anexo 4**  
Encuesta realizada al grupo objetivo del proyecto.

Fecha: 21/01/14

**ENCUESTA VALIDACIÓN GRUPO OBJETIVO**

Nombre del encuestado: Peter Pizarro Edad: 21 Sexo: M  F

**PARTE 1**

Instrucciones:  
Marque con una [x] la respuesta a la pregunta en la casilla correspondiente. Luego justifique la respuesta en el recuadro de "¿Por qué?" de ser necesario.

1. Al ver la pieza, ¿le llama la atención...?  
 El texto  La línea de tiempo  Las fotografías  Las ilustraciones  Todo  Nada

2. ¿Encuentra agradables o desagradables los colores para la lectura?  
 Sí  No ¿Por qué? Los colores llaman la atención, son fáciles de leer

3. ¿Le interesaría leerlo por completo?  
 Sí  No ¿Por qué? me gusta la historia en una línea de tiempo

4. ¿Le agrada la idea que sea un mural que se arma?  
 Sí  No ¿Por qué? se siente menos cargado

5. ¿Encuentra el mural ofensivo de alguna manera?  
 Sí  No ¿Por qué? al contrario muy informativo

6. ¿Conocía anteriormente la información de mural?  
 Sí  No ¿Por qué? peu no completamente

7. ¿Cuál cree que es el mensaje u objetivo del material?  
 Mejorar educación  Denuncia  Contenido histórico  Político

**PARTE 2**

Instrucciones:  
Marque con una [x] la respuesta a la pregunta en la casilla correspondiente. (E/Excelente, B/ Bueno, R/Regular y D/ Debe mejorarse)

8. Las ilustraciones las encuentra: 

E	B	R	D
	X		

9. Las cantidades de texto por folio es: 

	X			
--	---	--	--	--

10. El título general de la pieza es: 

X				
---	--	--	--	--

11. El uso de fotografías es: 

X				
---	--	--	--	--

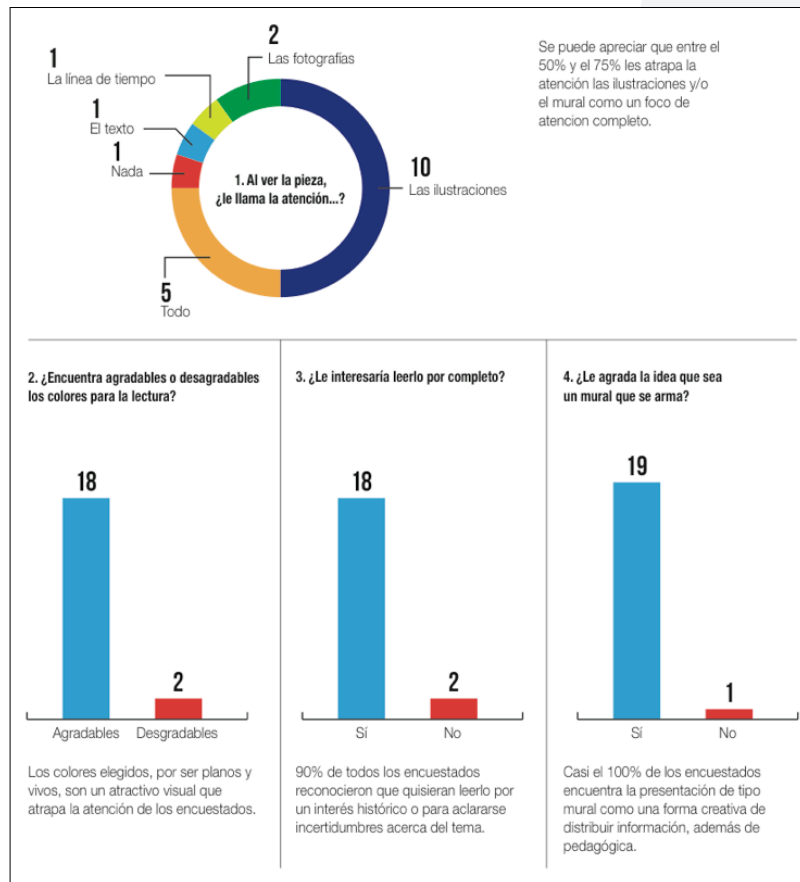
12. En general, el mural lo encuentro: 

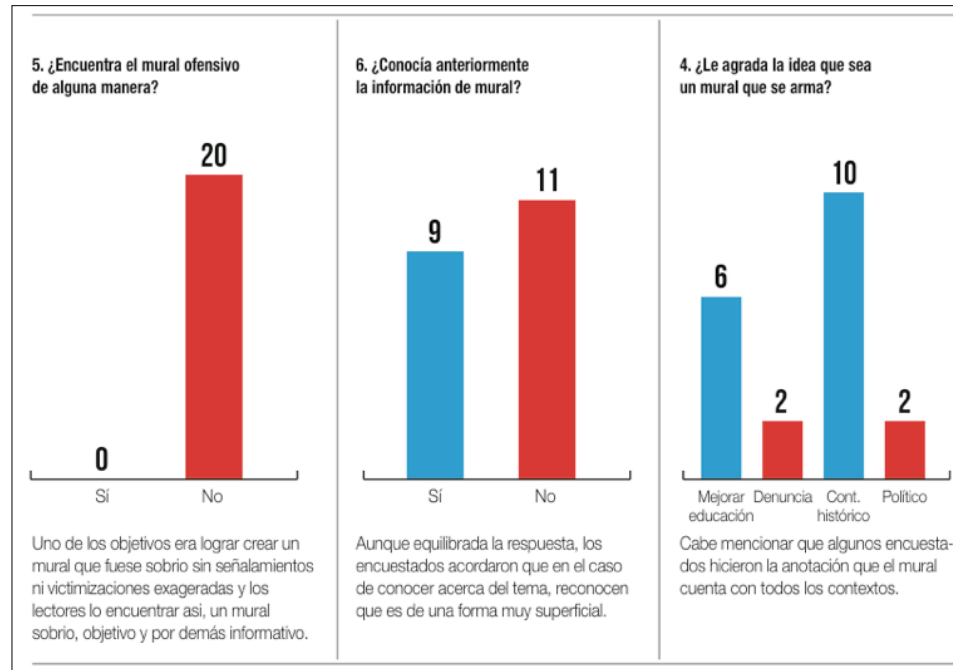
X				
---	--	--	--	--

F.

(Se solicita una firma únicamente para dar veracidad y evitar falsificaciones)

**Anexo 5**  
Resultados de la encuesta realizada al grupo objetivo del proyecto.





## Anexos fotográficos



Coevaluación del nivel 2 con Experto del tema, Billy Melgar.





Validación del nivel 3 con el grupo objetivo. (familia Trujillo)



Validación del nivel 3 con el grupo objetivo. (Felicja Morales, mujer indígena)





Validación del nivel 3 con el grupo objetivo. (Focus group con jóvenes pre universitarios)





**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



MSc Arquitecto  
Byron Alfredo Rabé Rendón  
Decano Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación, al conferírsele el Grado de Licenciado en Diseño Gráfico, Énfasis Editorial Interactivo, del estudiante **JULIO MIGUEL LAGO MARSICOVETERE**, carné **200821679**, titulado "**MURAL INFOGRÁFICO PARA LA ODHAG CON RESPECTO AL ESCLARECIMIENTO DE LA VERDAD OCURRIDA EN LOS ATAQUES CONTRA GRUPOS SOCIALES REALIZADOS DESDE LOS AÑOS DE 1960**".

Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los dos días de marzo de dos mil quince.

Agradeciendo su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

*Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández*  
COL. No. 4509  
COLEGIO DE HUMANIDADES

  
Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández  
Profesor Titular No. de Personal 16861  
Colegiado Activo 4,509


**Mural infográfico para la ODHAG con respecto al esclarecimiento de la verdad  
ocurrida en los ataques contra grupos sociales realizados desde los años de 1960**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

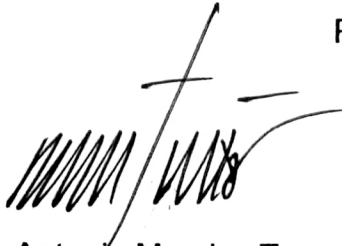


Julio Miguel Lago Marsicovetere

Asesorado por:



Francisco Javier Urizar Pérez



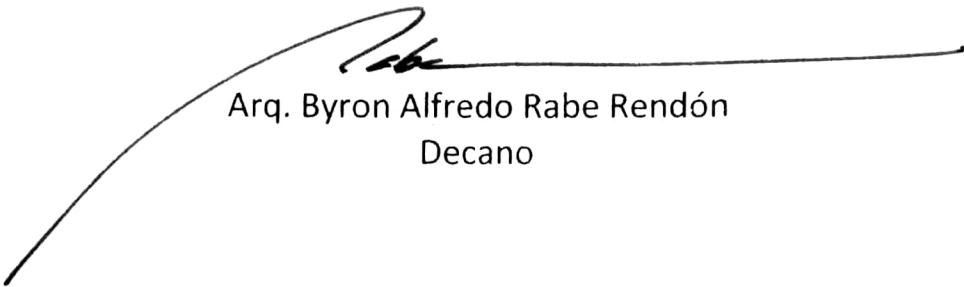
Lic. Marco Antonio Morales Tomas



Licda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón  
Decano



ARQUITECTURA  
Diseño Gráfico

