

# La interpretación de leyendas mazahuas desde el diseño y su representación gráfica a través del cómic

María Teresa Alejandra López Colín<sup>(1)</sup>, César Gabriel Figueroa Serrano<sup>(2)</sup> y Gabriel Gómez Carmona<sup>(3)</sup>

---

**Resumen:** Una de las habilidades profesionales del diseñador es el dominio del lenguaje visual para generar mensajes que al receptor le resulten claros y comprensibles, cumpliendo así con el objetivo de la comunicación y su finalidad de informar, persuadir, entretener, o educar. Desde un punto de vista hermenéutico, en esta acción están presentes los procesos de prefiguración, configuración y reconfiguración.

El artículo aborda el desarrollo de dichos procesos en la creación de un cómic derivado de la leyenda mazahua “*Ne Menzhe*” (El espíritu del agua), el cual se diseñó para los estudiantes de la misma comunidad. En una primera etapa, se investigaron aspectos de la cosmovisión y la identidad mazahua, para interpretar la narrativa de la leyenda y representarla desde el diseño en la narratividad de un cómic (procesos de prefiguración y configuración); para posteriormente analizar la recepción que tuvo por parte de los estudiantes (reconfiguración). La complejidad del proyecto radicó en la configuración de la representación del objeto de diseño (cómic) en función del interlocutor-receptor, pues posee una identidad cultural diferente a la del diseñador.

Para el proceso creativo, analítico y reflexivo se tomó como base el modelo hermenéutico de Paul Ricoeur, considerando conceptos de narratividad, mimesis, prefiguración, configuración, reconfiguración. Se busca con este proyecto transmitir a través de la representación gráfica del cómic, la identidad mazahua, permitiendo la continuidad de la tradición oral, evitando con ello su desaparición, pues al morir una lengua muere también una forma particular de entender el mundo y la realidad.

**Palabras clave:** Hermenéutica - narratividad - mimesis - comunicación gráfica - identidad cultural

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 193-194]

---

<sup>(1)</sup> Diseñadora Gráfica, Maestra en Administración, Doctora en Educación por la Universidad de Ixtlahuaca CUI. Docente- investigadora del UICUI. Profesora definitiva de asignatura de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Coordinadora y coautora de los libros: “el diseño y su pertinencia social en el patrimonio cultural” y “La transformación del diseño ante los nuevos escenarios de la era digital”. Miembro de la red de investigadores en diseño de la Universidad de Palermo. Responsable de la sub línea de investigación patrimonio y

diseño, Diseño en el siglo XXI, línea: Diseño y Educación. Contacto: teresa.lopez@uicui.edu.mx

<sup>(2)</sup> Comunicólogo. Estancia Postdoctoral en el Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura (CDMX). Dr. en E. por la UICUI y Mtro. en Ciencias Sociales por el Colegio Mexiquense A.C. Estudió la Mtría. En Periodismo Político en la Escuela de Periodismo Carlos Septién García. Licenciado en Comunicación por la UAEMéx. Jefe del Departamento Editorial de la Universidad de Ixtlahuaca CUI. Contacto: cesar.figueroa@uicui.edu.mx

<sup>(3)</sup> Arquitecto, Maestro en Antropología Social y Doctor en Urbanismo, por la Universidad Autónoma del Estado de México. Autor de tres libros y de diversos capítulos de libros y artículos en revistas especializadas nacionales e internacionales. Ha sido miembro de la Comisión Académica Nacional de Educación en Arquitectura, de la Asociación de Instituciones de Enseñanza de la Arquitectura de la República Mexicana (ASINEA). Profesor investigador adscrito a la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Ixtlahuaca CUI.

## **Introducción: La interpretación y la representación en el diseño**

El presente artículo aborda la complejidad del proceso de interpretación al que se enfrenta el diseñador cuando se parte de un texto en una lengua diferente, que no es común con el de los usuarios finales, quienes por el contrario poseen una identidad y un bagaje cultural distinto.

Una de las habilidades profesionales de los diseñadores es la de fungir como intérprete al aplicar su conocimiento en el lenguaje visual para ser el intermediario que construye con elementos gráficos un discurso claro, coherente y de fácil comprensión para el receptor final. En ese proceso, no debe caer en confusiones o malentendidos, pues el diseñador se enfrenta necesariamente a las complejidades del lenguaje utilizado que, de manera frecuente, puede llevar al lector a una conclusión distinta o contrapuesta en lo que respecta al real significado que se quería entregar (Arriaga et al., 2013).

Por esta razón, la relevancia de comprender el mensaje que se ha de elaborar, su intención, destinatario y contexto, para que, en la toma de decisiones de los elementos de composición en la fase de representación, se opte por la forma que cumpla de manera correcta con su función: comunicar eficazmente.

Bajo este contexto, en el presente artículo se plantea el proyecto de la creación de un cómic derivado de la leyenda mazahua “*Ne Menzhe*” (El espíritu del agua), el cual se diseñó para los estudiantes de la comunidad de Concepción de los Baños, del municipio de Ixtlahuaca, en el noroeste del Estado de México, región con la mayor cantidad de integrantes de este grupo indígena. Se buscó aplicar los elementos compositivos mediante la narrativa gráfica que ha de ser coherente con la tradición de una leyenda mazahua: “*Ne Menzhe*” (el espíritu del agua), como parte de la cosmovisión de este pueblo originario.

Esta labor creativa reflexionada desde una perspectiva hermenéutica –particularmente desde la propuesta de Paul Ricoeur– implica la identificación y desarrollo de los procesos de prefiguración (parte investigativa, de estudio tanto de las cosmovisiones como de recursos narrativos y visuales más acordes con el público receptor), configuración (la labor de aplicación, de desarrollo creativo plasmado en el cómic) y reconfiguración (proceso interpretativo, de interacción entre la textualidad y el público receptor).

Es así que en la primera parte, correspondiente a la prefiguración, se realiza un acercamiento al concepto de leyenda como una manifestación de las tradiciones orales dentro de una cultura, y que para el caso mexicano, son parte de su patrimonio cultural intangible, además de constituirse como medio eficaz que refuerza la identidad de una cultura indígena, al permitir la difusión y preservación de las lenguas originarias, como en este caso sucedió con la “mazahua”, de ahí que el universo de trabajo, fue la comunidad de Concepción de los Baños, del Municipio de Ixtlahuaca.

Así se contextualiza la problemática y el estado en que se encuentran las lenguas indígenas en el Estado de México y las acciones que se han tomado para su difusión y preservación, con el propósito de reforzar su identidad.

De igual manera, se fueron considerando los elementos gráficos y narrativos para “traducir” la leyenda mazahua a la narratividad del cómic (conexión entre los procesos de prefiguración y configuración). La interpretación da sentido a una narrativa que ha sido expresada a través de los códigos del lenguaje dentro del contexto donde esta comunicación tiene lugar. Es decir, a partir de “significados compartidos” se sugieren ideas o contenidos mentales expresados mediante palabras que son los códigos que han sido establecidos convencionalmente para comunicarse entre individuos de una sociedad determinada y que el diseñador a través de la interpretación permite que el usuario conozca y comprenda el mensaje que se le está transmitiendo en otra lengua. Es así como la labor del diseñador es comprender, dar sentido y traducir a la representación formal esas ideas o contenidos a partir del lenguaje visual.

En la tercera parte del proyecto, se presenta otro punto crucial: el análisis de la interacción entre el texto y sus receptores, etapa crucial como fenómeno comunicativo, ya que se da la reconfiguración de sentidos considerando la interacción entre la esfera del texto y del universo referencial de los estudiantes. De esta manera, se presentan las primeras conclusiones a las que se llegó en conjunto con el equipo interdisciplinario de trabajo.

La complejidad del proyecto radicó en la configuración de la representación del objeto de diseño (cómic) en función del interlocutor-receptor, pues posee una identidad cultural diferente a la del diseñador.

## **Las Leyendas: Narrativas en la construcción de identidades culturales**

La palabra es un símbolo que se constituye en un intento de significar la realidad para que el ser humano pueda explicarla y transmitirla. De esta forma, la comunicación permite al emisor y al receptor expresarse siempre que exista un código de lenguaje común, donde uno habla y otro escucha. Surge así la narrativa de una realidad ante el “otro” que parece

reconocerla de igual forma, e invirtiendo los roles para generar un diálogo, pues, “la expresión oral es capaz de existir, y casi siempre ha existido, sin ninguna escritura en absoluto; empero nunca ha habido escritura sin oralidad” (Ong, 2016).

Así, en diversos espacios, el ser humano busca narrar aquello que surge frente a su mirada. Muchas veces, al no contar con una explicación de cómo sucede un fenómeno, construye desde su entendimiento primario una definición de qué podría ser aquello que no puede comprender, llenando los vacíos de información con suposiciones o invenciones. Así la cultura trascendió de una generación a otra, “de transmitir de generación en generación lo que ellos valoran” (Vazquez, et al., 2016, p. 204) mediante la oralidad primaria de relatos, que van dando testimonio aunados a la ficción.

Son estas narrativas populares las que a lo largo de la historia conforman la identidad cultural de un grupo o sociedad. En el ámbito de las “tradiciones y expresiones orales” se encuentra una inmensa variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc., por lo que la historia no debe desdenarlas para comprender mejor la idiosincrasia de épocas remotas (Rivas y Ortiz, 1996). Para la UNESCO (2023), las tradiciones y expresiones orales sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, así como una memoria colectiva. Son fundamentales para mantener vivas las culturas.

Así, la leyenda al ser una narración de eventos que combina la realidad con la fantasía para que llegue a sonar verosímil y que se transmiten de generación en generación se convierte en parte de la tradición oral de un lugar, a lo largo de nuestro país México, se cuenta con un sinnúmero de leyendas que narran historias populares de hechos naturales o sobre naturales, de distintos periodos de la historia. Meza (2006) afirma “Los primeros relatos fabulosos nacieron entre la nebulosa de los pueblos constituyendo la base de la historia... Así lo legendario poco a poco aumentado, matizado y hermoseedo casi siempre se convierte en relato sobre natural o histórico” (p. 7); sobre lo que varios pueblos construyeron su cosmogonía.

Entre las leyendas más conocidas que surgen de las culturas del altiplano mexicano están: La leyenda de los volcanes Iztaccíhuatl y Popocatepetl, la flor de Cempasúchil, el amor del guerrero Xuaan, y el Nahual, de la época colonial: La llorona, el charro negro, la calle de la quemada, la mulata de Córdoba, el callejón del beso, y entre las contemporáneas: el chupacabras, y la isla de las muñecas entre otras.

## **El lenguaje y su difusión para la afirmación de la identidad indígena mazahua**

Dentro del área del patrimonio cultural, el diseño encuentra una vasta área de trabajo, por tal motivo el tema de interés es el lenguaje como parte del patrimonio cultural intangible para su difusión y preservación, ya que actualmente existe un alto riesgo de que las lenguas originarias desaparezcan, con datos del INALI (Instituto Nacional de las Lenguas Indígenas) Arredondo (2016) expone: “se estima que antes de la conquista había más de

500 lenguas. En la época colonial desaparecieron 143, para la revolución, en 1910, sólo seis dejaron de existir y se calcula que para el año 2035 el 80% de las lenguas en muy alto peligro de extinción, también lo harán” (párr.8).

Si bien, actualmente se realizan diversas acciones para la preservación de las lenguas originarias, es en el siglo XIX que empieza el declive de las lenguas, el número de hablantes disminuyó a causa de que los padres ya no transmiten la lengua materna a los hijos, exponiendo que el factor más importante para no hablar una lengua es la discriminación. El reto es, revalorizar la diversidad de lenguas en México, reconocer a los diferentes hablantes, transmitir la lengua materna, recuperar el vocabulario y las reglas gramaticales, formar lingüistas cuya lengua materna sea mesoamericana y editar mejores diccionarios, entre otros (Viqueira, 2020).

En el Estado de México se encuentra la Universidad Intercultural pionera en su tipo, su misión es

... promover la formación de profesionales comprometidos con el desarrollo económico, social y cultural, particularmente de los pueblos indígenas de la entidad; revalorar los saberes de los pueblos indígenas y propiciar un proceso de síntesis con los avances del conocimiento científico; fomentar la difusión de los valores propios de las comunidades; así como abrir espacios para promover la revitalización, desarrollo y consolidación de lenguas y cultura originarias. (Universidad Intercultural del Estado de México, 2019).

Aunado a ello, la guía de escuelas México 2023, menciona que con relación a la educación indígena existen nueve escuelas primarias indígenas en el municipio de Ixtlahuaca, Estado de México, que buscan recuperar y transmitir la lengua materna de las comunidades indígenas. Una de estas escuelas es la primaria indígena pública “Francisco Bocanegra” ubicada en la comunidad de Concepción de los Baños, Ixtlahuaca, espacio educativo enfocado en la cultura Mazahua donde los niños de las comunidades cercanas aprenden su lengua materna y cultura para fortalecer su identidad.

Los elementos de identidad cultural son aquellos que le generan pertenencia a los individuos que integran una comunidad. Al mismo tiempo son los que les permiten distinguirse de los otros que no los comparten. Es así que a partir del conocimiento y la aceptación de la propia identidad cultural se fortalecen para afrontar las manifestaciones socioculturales ajenas desde el entendimiento de la propia, sin sentirse amenazados por las diferencias con otras identidades. Por esta razón, algunos de los principales elementos de identidad cultural son: las creencias, tradiciones, símbolos, costumbres, valores, religión y lengua.

La lengua –además de ser parte de la identidad del pueblo mazahua– es el vehículo para la transferencia de sus conocimientos, valores y cultura, en ello reside la importancia de rescatarla, ya que con la desaparición de su lengua se desvanece uno de los principales rasgos de su identidad cultural, a la vez que se disuelve su memoria colectiva, pero eso no es todo, porque existe un peligro que pasa desapercibido para muchos: una pérdida de conocimiento ancestral que ha sido y será clave para el futuro de la región (Banco Mundial, 2019).

La lengua originaria o materna es aquella que nos permite conectar con el mundo con una mirada única y particular, al extinguirse una lengua, se extingue un universo, con cada lengua que desaparece, el mundo pierde un acervo de saber tradicional (ONU, 2019).

La lengua mazahua (*jñanjo*) es parte del grupo lingüístico *otomange*, el cual pertenece al tronco otomame relacionado con la familia otomí, la cual se emparenta con la familia del tlahuica y matlazinca. Según datos estadísticos, el pueblo mazahua contaba con 132 mil 710 (42.3%) hablantes de esa lengua; el pueblo otomí registró 106 mil 534 (33.9%) hablantes; el pueblo nahua 71 mil 338 (22.7%); el pueblo matlazinca 1 mil 076 (0.3%) y el pueblo tlahuica, sumó 2 mil 178 hablantes (0.7%) (Consejo Estatal para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, 2019).

Los mazahuas son el grupo indígena más numeroso del Estado de México, las zonas de mayor concentración de estas poblaciones son: San Felipe del Progreso, Ixtlahuaca y Atlacomulco (Ver Figura 1).



**Figura 1.** Región Mazahua en el Estado de México Elaboración propia con datos del Gobierno del Estado de México sobre los pueblos indígenas (2022).

La palabra mazahua es un vocablo náhuatl que significa “gente del venado”. Dentro de la información que se tiene sobre su origen se encuentra la siguiente:

La llegada del pueblo mazahua a la región central de México fue registrada en las crónicas chichimecas, las cuales señalan que arribaron con los pueblos matlazinca y ocuilteca al Valle de Toluca. Especialistas en la materia consideran

que fueros una de las cinco tribus de la migración chichimeca comandada por Xólotl, ocurrida en el siglo XIII.

Fray Bernardino de Sahagún describe que tenían las mismas costumbres que los del Valle del Matlatzinco, considerándolo una derivación de los otomíes porque ambos provienen de los chichimecas (CIEDIPIEM, 2019).

En la actualidad existe el centro Ceremonial Mazahua, ubicado en el municipio de San Felipe del Progreso, que permite a este pueblo indígena difundir su cultura (CIEDIPIEM, 2019) (Ver Figura 2).



**Figura 2.** Ubicación de los municipios con asentamientos mazahuas. Elaboración propia con datos del Gobierno del Estado de México sobre los pueblos indígenas (2022).

## Perspectiva hermenéutica de Ricoeur y la comunicación visual

Para Paul Ricoeur (2002) la hermenéutica puede entenderse como la “teoría general de la interpretación”. Pero desde su enfoque no sólo se centra en la interpretación textual, sino que contribuye en la conexión con lo fenomenológico y lo ontológico. Es un comprender no sólo por el conocimiento en sí, sino para potenciar el ser.

En ese proceso de comprensión, están presentes diversos encuentros y mediaciones. En *Tiempo y Narración I*, (Ricoeur, 2009) se puede visualizar la posibilidad de encuentro entre 2 esferas. Si se pone como referente el acto de la interacción con una pintura, ésta correspondería al mundo del texto visual, con sus códigos, sus características y sus sentidos; y una segunda sería el mundo del espectador, con sus universos personales, con sus saberes, expectativas e ignorancias. Entre ambas esferas, pueden darse diversas posibilidades de encuentro. Entre la intersección entre la esfera del sujeto y del texto visual, “lo que se comunica, en última instancia, es, más allá del sentido de la obra, el mundo que proyecta y que constituye su horizonte”. El receptor recibe según sus propios referentes, “que se define también por una situación a la vez limitada y abierta sobre el horizonte del mundo”. Ese horizonte se consolida como elemento definitorio, porque implica la “intersección entre el mundo del texto y el del oyente o lector”.

El referente modélico de la interacción entre texto y lector puede enriquecerse integrando la actividad humana de narrar una historia. Ricoeur (2009, p. 113) apunta que en ella “el tiempo se hace tiempo humano en la medida en que se articula en un modo narrativo, y la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal”.

El hilo conductor entre la *mediación entre el tiempo y la narración* es la *mimesis*, entendida como imitación de la acción. La dinámica de la construcción de la trama es clave en la relación entre tiempo y narración. Esa mediación se constituye al construir relación entre los tres modos miméticos, implica “establecer el papel mediador de la construcción de la trama entre el estadio de la experiencia práctica que la precede y el que le sucede” (Ricoeur, 2009, p. 115).

Cuando Ricoeur (2009) habla de Mimesis I hace referencia a la pre-comprensión del mundo del texto. En el caso de investigación que se plantea en este artículo, puede situarse en la cosmovisión de la leyenda y el mundo mazahua, con sus recursos simbólicos, sus códigos y procesos de interacción, sus recursos para comprender los elementos del mundo.

Como parte de Mimesis II está la configuración, implica el eje de la textualidad. Ricoeur (2009) indica que es donde se abre al mundo la composición. En la narratividad, es la trama la que desempeña esa función de integración, en este sentido de mediación. Organiza en una totalidad inteligible, de tal forma que se conoce el tema de la historia; *integra* los factores *heterogéneos* como agentes, fines, medios, interacciones, circunstancias, resultados inesperados. Aristóteles los considera un subconjunto de tres “partes” de la tragedia: trama, caracteres y pensamiento.

Así, el texto permite un principio de organización racional al apelar a los elementos de la composición para conformar un texto que se considera como relato, poema, ensayo, pintura. Ricoeur (2002), retomando a Aristóteles, plantea en esa composición un núcleo que configura una “intriga” o “trama”, con su ensamblaje de las acciones cumplidas. Ello



permite hacer inteligible la textualidad, esto es, que la historia se percibe como “entera y completa”, con comienzo, medio y fin. La Intriga –como unidad inteligible– compone circunstancias, fines, medios, iniciativas o consecuencias.

En el caso de la presente investigación, implica la labor de “traducción” de la leyenda mazahua y su cosmovisión hacia la elaboración de un cómic, con sus características visuales y narrativas propias, con su estrategia comunicativa que involucra elementos plásticos del color, encuadre, iluminación, sintagmática de la imagen; así como la integración con personajes, conflictos narrativos y evolución narrativa.

Finalmente, está la Mímesis III, considerada como una reconfiguración. Una de las claves para acercarse a ella, es entenderla como la intersección del mundo del texto y mundo del oyente y lector. Es la interacción entre el Mundo del Texto y el Mundo de acción efectiva. “Comprenderse es comprenderse *ante el texto* y recibir de él las condiciones de un sí mismo distinto del yo que se pone a leer” (Ricoeur, 2002, p. 33). Lo que Ricoeur llama el trabajo hermenéutico del texto, es dar cuenta tanto de su dinámica interna que rige la estructuración de la obra como su capacidad para proyectarse fuera de sí mismo, la proyección externa. Trabajo de hermenéutica es reconstruir ese doble proceso.

De acuerdo con Ricoeur (2009, p. 148) el primer paso de Mímesis III implica completar teoría de la escritura con la de la lectura. Es una estética de la recepción que compromete el problema de la comunicación al mismo tiempo que el de la referencia. “Lo que se comunica, en última instancia, es, más allá del sentido de la obra, el mundo que proyecta y que constituye su horizonte”. El receptor recibe según su propia capacidad de acogida, “que se define también por una situación a la vez limitada y abierta sobre el horizonte del mundo”. Es en la Mímesis III que el Horizonte se consolida como elemento definitorio, porque implica la “intersección entre el mundo del texto y el del oyente o lector” (Ricoeur, 2009, p. 148).

De esta manera, la lectura plantea la fusión de dos horizontes: el del texto y el del lector, ahí se da una intercesión de estos mundos. Esto implica el impacto de la literatura sobre la experiencia cotidiana. El Horizonte y el mundo no son sólo referencias descriptivas sino también las no descriptivas como las de la dicción poética.

En este contexto, otra tesis de la mimesis es que distingue tres estadios: prefiguración, configuración y reconfiguración del mundo de la acción por el texto. Para el tema de investigación, estos 3 ejes son claves. En la etapa de prefiguración se abordan saberes, expectativas, universo simbólico de la leyenda y su cosmovisión (mímesis I); en la configuración, se plantea el abordaje de la textualidad visual, con sus códigos y estrategias comunicativas del cómic (mímesis II); y el encuentro entre estas 2 esferas que posibilita una reconfiguración posible en la perspectiva de los estudiantes (mímesis III) (*Ver Figura 3*).



**Figura 3.** Proceso hermenéutico según Paul Ricoeur. Elaboración propia Proceso de creación del cómic considerando la triple mimesis de Paul Ricoeur (2009).

### **La interpretación como proceso de prefiguración, configuración y reconfiguración en la creación de un cómic derivado de la leyenda mazahua “*Ne Menzhe*” (El espíritu del agua)**

El diseñador tiene la capacidad de crear mensajes visuales cuya intención es comunicar, al dar solución a una necesidad que se presenta en alguno de los distintos ámbitos humanos como son: social, económico, político, o cultural. En este caso la oportunidad que se tuvo fue desarrollar una estrategia de comunicación que diera como resultado un objeto de diseño que cumpliera con la intención de fortalecer la identidad mazahua desde su tradición oral y que, además, apoyara a la preservación y difusión de su lenguaje.

Si bien el proceso de construir mensajes para personas con un lenguaje común suele ser complejo para el diseñador, el trabajo se convierte en un reto mucho mayor cuando debe realizar una estrategia de comunicación para usuarios con un lenguaje y cultura distintos a los de él, ya que implica una construcción visual de un objeto desde una cosmovisión distinta a la del propio diseñador, donde los signos o símbolos pueden variar y alterar por completo el mensaje, si no se tiene el cuidado de hacer un estudio profundo de la cultura del destinatario del mensaje o del usuario final del objeto de diseño.

Frascara (2000) (citando a Nigel Cross y Robin Roy) afirma que:

“...las decisiones visuales involucradas en la construcción de mensajes no provienen ya de supuestos principios estéticos universales o de caprichos personales del diseñador, sino que se localizan en un campo creado entre la realidad actual de la gente y la realidad a la cual se desea arribar después que la gente se encare con los mensajes. Es importante problematizar el aspecto visual de las comunicaciones, pero contextualizado dentro del aspecto operativo: en otras

palabras, subordinar lo que el diseño debe ser a lo que el diseño debe hacer” (p. 19).

De tal forma que, en la comunicación visual, la interpretación, es un proceso que busca que la persona comprenda el mensaje que se le transmite, en este proyecto de investigación se presentó la oportunidad de desarrollar un cómic derivado de la leyenda mazahua “*Ne Menzhe*” (el espíritu del agua), considerando a la interpretación como proceso de prefiguración, configuración y reconfiguración, para aportar un objeto gráfico que difundiera y apoyara la preservación de la lengua mazahua.

En la primera etapa del proyecto se realizó una inmersión a la cosmogonía de la cultura mazahua para comprender el uso de los elementos compositivos en sus representaciones culturales, así como su simbolismo y significado con el apoyo de un grupo interdisciplinario de profesionistas: docente de la lengua mazahua de escuela primaria, antropólogo, comunicólogo, licenciado en lenguas, diseñadores gráficos, e ilustradores, lo que permitió un enfoque con mayor perspectiva sobre la cultura.

Con la lectura detallada de la leyenda se establecieron cuáles eran dentro la narrativa los elementos de identidad cultural que definían a los mazahuas, desde la perspectiva de contexto cotidiano, como las relaciones entre grupos y personas que conformaban la comunidad, su rol establecido dentro de la estructura social, vestimenta, gastronomía, así como sus usos y costumbres y se determinaron cuáles eran los rasgos fenotípicos que los distinguían de otros grupos indígenas.

El equipo de trabajo realizó técnicas etnográficas con visitas de campo a la comunidad, revisó registros gráficos, documentos y reuniones con una bitácora gráfica de la comunidad. El traducir cada uno de los personajes, paisajes y escenas fue construir un espacio donde se recreará con mayor exactitud la expresión o manifestación de la identidad mazahua, para que los usuarios se reconocieran en un mundo que los reflejaba lo más fielmente posible. Es así como se definió el objeto editorial. Así se decide resolver el diseño de los personajes, la narrativa de la historia a partir del cómic, porque este considera los gráficos como su recurso principal y facilita la comprensión de la lectura, siendo los niños de la primaria Francisco Bocanegra de la comunidad Concepción de los Baños, Ixtlahuaca, el grupo muestra para la evaluación del cómic de leyenda “*Ne Menzhe*” (el espíritu del agua). En el trabajo interdisciplinario se realizaron reuniones donde el docente en lenguas y maestro de la primaria indígena presentaba el contenido de la historia tanto en español como en mazahua, así que el trabajo se convirtió en un triple ejercicio de interpretación: del español al mazahua; del mazahua a las ilustraciones y de ahí, a la construcción de cada página del cómic, que respetará y expresará cada escena claramente sin llegar a dobles o falsas interpretaciones.

La leyenda se construye alrededor del “espíritu del agua” (*Ne Menzhe*), donde se observa la importancia y respeto que dentro de la cosmogonía mazahua se tiene al buscar el equilibrio con la naturaleza, sin embargo, la representación del agua no es el mar, un río o una laguna, es una presa natural de donde obtenían sus alimentos, por lo que también cambia la relación que esta tiene dentro de esa cultura.

Los valores éticos que se encuentran a lo largo de la leyenda son: respeto, responsabilidad, lealtad, valentía, gratitud, curiosidad, equilibrio y convivencia, así cada personaje repre-

senta alguno de estos dentro de la narrativa, por lo que son de importancia para la sana convivencia de la comunidad.

Por lo tanto, dentro de la interpretación de las ilustraciones se determinó un valor a cada uno de los personajes, por ejemplo:

- *Ne menzhe*: la naturaleza y su importancia en la comunidad
- Agua: equilibrio
- Abuelo: sabiduría y respeto
- Abuela: amor
- Niños: curiosidad y valentía
- Rituales: gratitud
- Comunidad: convivencia
- Animales: convivencia y lealtad

En una segunda etapa, se configuró un objeto editorial con una serie de ilustraciones que tomó en consideración todos los elementos simbólicos representativos de la cultura con la finalidad de que se interpretaran adecuadamente por los usuarios finales con el propósito de fortalecer su identidad cultural, en la evaluación del objeto editorial se les presentó a las niñas y niños en un ejercicio de lectura el cómic, lo que reveló que dentro de la leyenda más allá del respeto por los elementos y cuidados de ella, existía un ritual de psicomagia cuando se le realizaba una ofrenda al “*Ne menzhe*”.

El resultado fue exitoso y bien recibido por las niñas y los niños, quienes manifestaron orgullo por su identidad mazahua, sin embargo, se realizarán algunas adecuaciones en la construcción de la historia, ilustraciones y diseño, debido a que en el *dummy* final el equipo de trabajo encontró elementos de las imágenes y simbolismos que no se habían considerado y que se determinaron en la actividad de la lectura de la leyenda en clase. El docente expresó dentro del contexto de la historia elementos de psicomagia, de significado del guardián del agua y escenas que eran importantes y que no se les daba la jerarquía que necesitaban, así como una narrativa visual plana, que no exaltaba de forma equilibrada escenas determinantes, además de una trama lineal en las ilustraciones, y que cambia con la entonación del docente en la lengua, dándole mayor énfasis.

Fue en este momento donde se identificaron carencias en el cómic y se resolvió realizar una reconstrucción de este. Se pretende reconfigurar el objeto editorial y buscar una organización, fundación o editorial que apoye su edición o si es el caso, someterlo al concurso anual de cómic convocado por el Instituto Nacional de los Pueblos indígenas (INPI) (Ver Figura 4).



**Figura 4.** Proceso de interpretación para la creación del "Cómic" de la leyenda mazahua "Ne Menzhe". Elaboración propia. Fotografía de la presa "los burros", página del cómic y ejercicio de lectura del "cómic" con el grupo de primaria indígena.

## Conclusiones

El trabajo interdisciplinario con profesionistas de diversas áreas del conocimiento en el desarrollo de esta propuesta de diseño gráfico sirvió para establecer una comunicación más amplia y con mayores posibilidades de solución del proyecto de *cómic*. Gracias a la intervención de distintos actores se generó un vínculo que como se ha observado en otros proyectos, enriquece y amplía la posibilidad de un verdadero impacto y beneficio a la comunidad con la que se trabaja, ya que se genera un mayor compromiso, lo que finalmente se traduce en un diseño socialmente responsable.

El diseño necesita un nuevo prototipo porque el del mercado se centra en la producción excesiva de productos frívolos que responden a la demanda efectiva, en contraposición a un arquetipo social que se enfoca en la satisfacción de las necesidades humanas que van desde aquellas economías emergentes hasta las de "los ancianos, los pobres y las personas con discapacidad" (Easterday *et.al.* 2020, p. 47) sin olvidar como lo fue en este caso, a grupos indígenas o bien, minorías étnicas, pues el aprendizaje y el impacto del diseño social se producen a través de proyectos que resuelven los desafíos sociales del mundo real (Easterday *et al.*, 2020, p. 53).

El proceso de la interpretación en el diseño requiere de una observación profunda y atenta de la realidad que ha de representar para que ésta tenga sentido al momento de enfrentarla con el sujeto para el cual se generó el mensaje, por lo tanto, se requiere conocer a profundidad el problema de diseño, para interpretarlo y solucionarlo de forma eficaz y exitosa. La labor del diseñador consiste en tomar el contenido en su modo especulativo y contradictorio y reconfigurarlo en su formato racionalizador construyendo un medio por el cual entenderlo: éste es el trabajo cognitivo del diseño (Beckett, 2020, p. 44).

La construcción de la narrativa gráfica del *cómic* surge de las distintas percepciones del contexto, interpretando un mismo texto desde distintas vertientes para traducir de forma fiel las ideas que se expresan con un sentido e intención, dado que el diseñador, al trabajar con un problema de diseño, está realizando una reconfiguración formal de su contenido (Beckett, 2020, p. 37).

Si en la traducción del mensaje el usuario percibe algún código como ajeno al suyo, rechazará el objeto por más que éste lo lea como una narrativa de su cultura propia, así, el texto ha de ser coherente tanto en lo gráfico como en lo oral o escrito.

En este proyecto el diseñador no solo fue interprete, sino que se valió de traductores como fue el caso de los docentes de la lengua mazahua, quienes ayudaron a establecer los criterios específicos para el desarrollo del objeto de diseño, ya que son parte de la comunidad indígena y conocen su cultura, lo que permite que expliquen el cómo se percibe la realidad a partir de su contexto y cuales son elementos visuales que han de considerarse en la construcción de la narrativa gráfica.

No hay que olvidar que algunos enfoques han subrayado la naturaleza conversacional del proceso de diseño; no una progresión lógica y lineal, sino un procedimiento circular de intercambio discursivo “que normalmente se lleva a cabo a través de un medio [como] papel y lápiz, con otro (ya sea otro ‘real’ o uno mismo actuando como otro) como el interlocutor” (Beckett 2020, p. 35).

La narración de la leyenda por parte del maestro generó una interacción de un contexto que reafirmó la identidad de la comunidad, al reconocerse como parte de ese conjunto de tradiciones y creencias que se establecen dentro de su esfera cultural.

Se confirmó también que en la construcción de un objeto de diseño donde el usuario tiene un lenguaje distinto se debe trabajar con equipos inter, multi o transdisciplinarios, de acuerdo con las características del problema de diseño a resolver. Es preciso contar con profesionales de diversas áreas que apoyen al diseñador en la realización de una investigación detallada y a profundidad, con el análisis de los datos, las entrevistas con los interesados y los futuros usuarios para no caer en confusiones o malas soluciones del problema de diseño.

En este caso específico, un equipo interdisciplinario enriqueció y agilizó el proceso de diseño, las técnicas etnográficas y la inmersión en el contexto cultural mazahua, mejorando enormemente los resultados del trabajo.

Finalmente se confirma lo que el modelo de Ricoeur (2009) propone, “lo que se comunica, en última instancia, es, más allá del sentido de la obra, el mundo que proyecta y que constituye su horizonte”. De esta forma, confiamos en que el diseño podrá seguir avanzando y reinventándose a través de proyectos que, como éste, apuesten por resolver problemáticas

reales de usuarios reales, contribuyendo a un enfoque del diseño socialmente responsable que impacte a la vez, en una mejor formación de los nuevos profesionales del diseño.

## Agradecimientos

Queremos expresar nuestro profundo agradecimiento al LDI Mauricio Antonio Cruz y a la primaria indígena pública “Francisco Bocanegra” ubicada en la comunidad de Concepción de los Baños, Ixtlahuaca, espacio educativo enfocado en la cultura Mazahua por apoyar cada una de las fases el proyecto de la leyenda mazahua “Ne Menzhe” (El espíritu del agua). Valoramos todo, las experiencias y aprendizajes que nos dejó el acercamiento a esta comunidad Mazahua.



**Figura 5.** Alumnos del 2º Grado Grupo B de la primaria indígena pública “Francisco Bocanegra” (2023). Fotografía Gabriel Gómez Carmona.



## Referencias

- Arredondo, I., (2016). Lenguas indígenas la extinción que viene. Periodismo.investigación.com.mx, El universal on-line 2000-2019. Recuperado el 15 de abril de 2023. <https://interactivo.eluniversal.com.mx/2016/lenguas-indigenas-extincion/#:~:text=Se%20estima%20que%20antes%20de,de%20extinci%C3%B3n%2C%20tambi%C3%A9n%20lo%20har%C3%A1n>.
- Arriagada S., Balcells, J., Wilkomirsky, M., Spencer, H., Álamos, M., R, Pérez, J., y Carrera, K., (2013). CASIOPEA Modelo de Diseño: lenguaje, obra e interpretación ¿Cómo el diseñador trabaja en la construcción de lenguaje para una obra, de modo que el proceso de interpretación sea efectivo? [taller de diseño gráfico] [https://wiki.ead.pucv.cl/Modelo\\_de\\_Dise%C3%B1o:\\_lenguaje,\\_obra\\_e\\_interpretaci%C3%B3n](https://wiki.ead.pucv.cl/Modelo_de_Dise%C3%B1o:_lenguaje,_obra_e_interpretaci%C3%B3n)
- Banco Mundial, BIRF\* AIF. (febrero, 22 2019). Lenguas indígenas, un legado en extinción Infografía. Recuperado el 11 de abril de 2023. <https://www.bancomundial.org/es/news/infographic/2019/02/22/lenguas-indigenas-legado-en-extincion>.
- Beckett, S., (2020). La lógica del problema de diseño: un enfoque dialéctico. En *Design Issues. Investigación en diseño. Historia, teoría y crítica. Volumen II*. UAM-Azcapotzalco, México. pp. 34-45.
- CIEDIPIEM, Consejo Estatal para el desarrollo integral de los pueblos indígenas febrero del 2019. Recuperado el 11 de abril de 2023 de [https://cedipiem.edomex.gob.mx/historia\\_mazahua](https://cedipiem.edomex.gob.mx/historia_mazahua)
- Consejo Estatal para el desarrollo integral de los pueblos indígenas febrero del 2019. Consultado el 11 de abril de 2023. [https://cedipiem.edomex.gob.mx/estadistica#:~:text=En%20este%20sentido%2C%20el%20pueblo,mil%20178%20hablantes%20\(0.7%20%25\)](https://cedipiem.edomex.gob.mx/estadistica#:~:text=En%20este%20sentido%2C%20el%20pueblo,mil%20178%20hablantes%20(0.7%20%25)).
- Easterday, M., Gerber E., y Rees Lewis D., (2020). Redes de innovación social: Un nuevo enfoque de la educación en diseño social y su impacto. En *Design Issues. Investigación en diseño. Historia, teoría y crítica. Volumen II*. UAM-Azcapotzalco, México. pp. 46-59.
- Frascara, J., (2000) Diseño Gráfico para la gente. Infinito. Buenos Aires.
- Gobierno del Estado de México. (2022). Pueblos indígenas del Estado de México (febrero, 03 2022). Recuperado el 11 de abril de 2023. [https://edomex.gob.mx/indigenas\\_edomex](https://edomex.gob.mx/indigenas_edomex)
- Guía de escuelas. (2023). En línea. Consultado el 11 de abril de 2023. <https://guia-mex.portaldeeducacion.com.mx/primaria-indigena/ixtlahuaca-mex/index.htm>
- Meza, O., (2006). Leyendas prehispánicas mexicanas. Panorama Editorial. México.
- Naciones Unidas. (9 de agosto 2019) Noticias ONU Mirada Global Historias humanas. Recuperado el 15 de abril de 2023 de <https://news.un.org/es/story/2019/08/1460451>.
- Ricoeur, P., (2012). *Escritos y Conferencias 2*. Siglo XXI Editores. México D.F.
- \_\_\_\_\_ (2009). *Tiempo y Narración I*. Siglo XXI Editores. México D.F. 6ª reimpresión.
- \_\_\_\_\_ (2002). *Del texto a la acción. Ensayos de Hermenéutica II*. Fondo de Cultura Económica. México, D.F. 2ª. Ed.
- Riva Palacio V. y Ortiz Monasterio J., (1996) Tradiciones y leyendas mexicanas. UNAM/CONACULTA. México
- UNESCO. Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo de patrimonio cultural inmaterial (2023). Recuperado el 21 de marzo de 2023 de <https://ich.unesco.org/es/tradiciones-y-expresiones-orales-00053>



- Universidad Intercultural del Estado de México. (2019). Consultado el 11 de abril de 2023, de <https://uiem.edomex.gob.mx/acerca-uiem>
- Vásquez González, A., Chávez Mejía, M.C., Herrera Tapia, F., y Carreño Meléndez, F. (2016). La fiesta xita: patrimonio biocultural mazahua de San Pedro el Alto, México. *Culturales*, 4(1), 199-228. Recuperado en 03 de junio de 2023, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-11912016000100199&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912016000100199&lng=es&tlng=es).
- Viqueira, J.P. (2020). "Las lenguas mesoamericanas. Un enfoque histórico", (Conferencia) Museo Nacional de Arte-INBAL, México. En línea. Recuperado el 11 de abril de 2023. <https://www.gob.mx/cultura/prensa/revalorar-la-diversidad-linguistica-y-reconocer-a-los-hablantes-retos-para-preservar-las-lenguas>
- Walter J. O., (2016) *Oralidad y escritura: tecnología de la palabra*. Fondo de Cultura Económica. México.

**Abstract:** One of the designer's professional skills is mastery of visual language to generate messages that are clear and understandable to the receiver, thus fulfilling the objective of communication and its purpose of informing, persuading, entertaining, or educating. From a hermeneutic point of view, in this action the processes of prefiguration, configuration and reconfiguration are present.

The article addresses the development of these processes in the creation of a comic derived from the Mazahua legend "Ne Menzhe" (The Spirit of Water), which was designed for students from the same community. In a first stage, aspects of the Mazahua worldview and identity were investigated, to interpret the narrative of the legend and represent it from the design in the narrative of a comic (prefiguration and configuration processes); to later analyze the reception it had by the students (reconfiguration). The complexity of the project lay in the configuration of the representation of the design object (comic) based on the interlocutor-receiver, since it has a different cultural identity from that of the designer. For the creative, analytical and reflective process, the hermeneutic model of Paul Ricoeur was taken as a basis, considering concepts of narrativity, mimesis, prefiguration, configuration, reconfiguration. This project seeks to transmit through the graphic representation of the comic, the Mazahua identity, allowing the continuity of the oral tradition, thereby avoiding its disappearance, because when a language dies, a particular way of understanding the world and reality also dies.

**Keywords:** Hermeneutics - narrative - mimesis - graphic communication - cultural identity

**Resumo:** Uma das competências profissionais do designer é o domínio da linguagem visual para gerar mensagens claras e compreensíveis ao receptor, cumprindo assim o objetivo da comunicação e sua finalidade de informar, persuadir, entreter ou educar. Do ponto de vista hermenêutico, nessa ação estão presentes os processos de prefiguração, configuração e reconfiguração.

O artigo aborda o desenvolvimento desses processos na criação de uma história em quadrinhos derivada da lenda Mazahua “*Ne Menzhe*” (O Espírito da Água), que foi pensada para alunos da mesma comunidade. Numa primeira fase, foram investigados aspectos da cosmovisão e identidade Mazahua, para interpretar a narrativa da lenda e representá-la desde o desenho na narrativa de uma banda desenhada (processos de prefiguração e configuração); para posteriormente analisar a recepção que teve pelos alunos (reconfiguração). A complexidade do projeto residia na configuração da representação do objeto de design (quadrinhos) a partir do interlocutor-receptor, uma vez que este possui uma identidade cultural diferente da do designer.

Para o processo criativo, analítico e reflexivo, tomou-se como base o modelo hermenêutico de Paul Ricoeur, considerando conceitos de narratividade, mimese, prefiguração, configuração, reconfiguração. Este projeto procura transmitir através da representação gráfica da banda desenhada, a identidade Mazahua, permitindo a continuidade da tradição oral, evitando assim o seu desaparecimento, pois quando morre uma língua, morre também uma forma particular de compreender o mundo e a realidade.

**Palavras-chave:** Hermenêutica - narrativa - mimese - comunicação gráfica - identidade cultural

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---