

ISSN: 2007-2112

PUBLICACIÓN SEMESTRAL, AÑO 10,
NÚMERO 19/ 2018
REVISTA DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA
DE LA FACULTAD DEL HÁBITAT DE LA UASLP.
PRECIO EN MÉXICO: \$60.00
EN EL EXTRANJERO: 8.00 USD



H+D

HÁBITAT MAS DISEÑO



DIRECTORIO

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Manuel F. Villar Rubio
Rector

Anuar Abraham Kasis Ariceaga
Secretario general

María Dolores Lastras Martínez
Secretaria académica

Fernando Toro Vázquez
Secretario de Investigación

Facultad del Hábitat

Daniel Jiménez Anguiano
Director

María Alejandra Cocco Alonso
Secretaría académica

Manuel Guerrero Salinas
Coordinador del posgrado de la Facultad del Hábitat

Benjamín Fidel Alva Fuentes
Coordinador de Investigación de la Facultad del Hábitat

Ilse Itzel Oliva Herrera
Ismael Posadas Miranda García
Diseño editorial
CEDEM, Centro de Diseño Editorial
Multimedia, Facultad del Hábitat

Ruth Verónica Martínez Loera
Editora

Eulalia Arriaga Hernández
Redacción

Mtra. Ana Luisa Oviedo Abrego
Traducción al Inglés

Mtra. María del Huerto Bettini
Traducción al Portugués

H+D HABITAT MAS DISEÑO, año 10, número 19, enero-junio 2018, es una publicación semestral editada por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Álvaro Obregón #64, Centro Histórico, C.P. 78000. San Luis Potosí, S.L.P. A través de la Facultad del Hábitat por medio del Instituto de Investigación y Posgrado del Hábitat. Con dirección en: Niño Artillero # 150, Zona Universitaria C.P. 78290. San Luis Potosí, S.L.P. Tel. 448-262481. <http://habitat.uaslp.mx>, Editora responsable: Ruth Verónica Martínez Loera. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2010-120716055100-102, ISSN: 2007-2112. Licitud de Título y Licitud de Contenido: 15577. Registrada en el Catálogo y Directorio LATINDEX ISSN-L 2007-2112 e indexada en: EBSCO México, Inc. S.A. de C.V. Impresa en los Talleres Gráficos Universitarios, Av. Topacio esq. Blv. Río Española s/n, Fracc. Valle Dorado, C.P. 78399, San Luis Potosí, S.L.P. Distribuida por la Facultad del Hábitat con dirección en Niño Artillero # 150, Zona Universitaria C.P. 78290. San Luis Potosí, S.L.P. Este número se terminó de imprimir en el mes de junio del 2018 con un tiraje de 1000 ejemplares.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, a través de la Facultad del Hábitat.

COLABORADORES EN ESTE NÚMERO

Adriana Elizabeth Baranda Chávez
Blanca Marcela Gracia Zayas
Karina Quintanar Arteaga
María José Martínez Martínez
Jorge Aguillón Robles
Alma María Cataño Barrera
Jaime Javier Loredo Zamarrón
Omar Parra Rodríguez
Mariana Álvarez Macías
Salvador Edmundo Valdovinos Rodríguez
Félix Beltrán
José Guarro
Luis Jaime Lara
María Elena Martínez
Diana Echeverría

COMITÉ EDITORIAL Y DE ARBITRAJE

Dr. Félix Beltrán Concepción
Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel
Universidad Autónoma de México

Dra. Eugenia María Azevedo Salomao
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Dr. Luis Alberto Torres Garibay
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

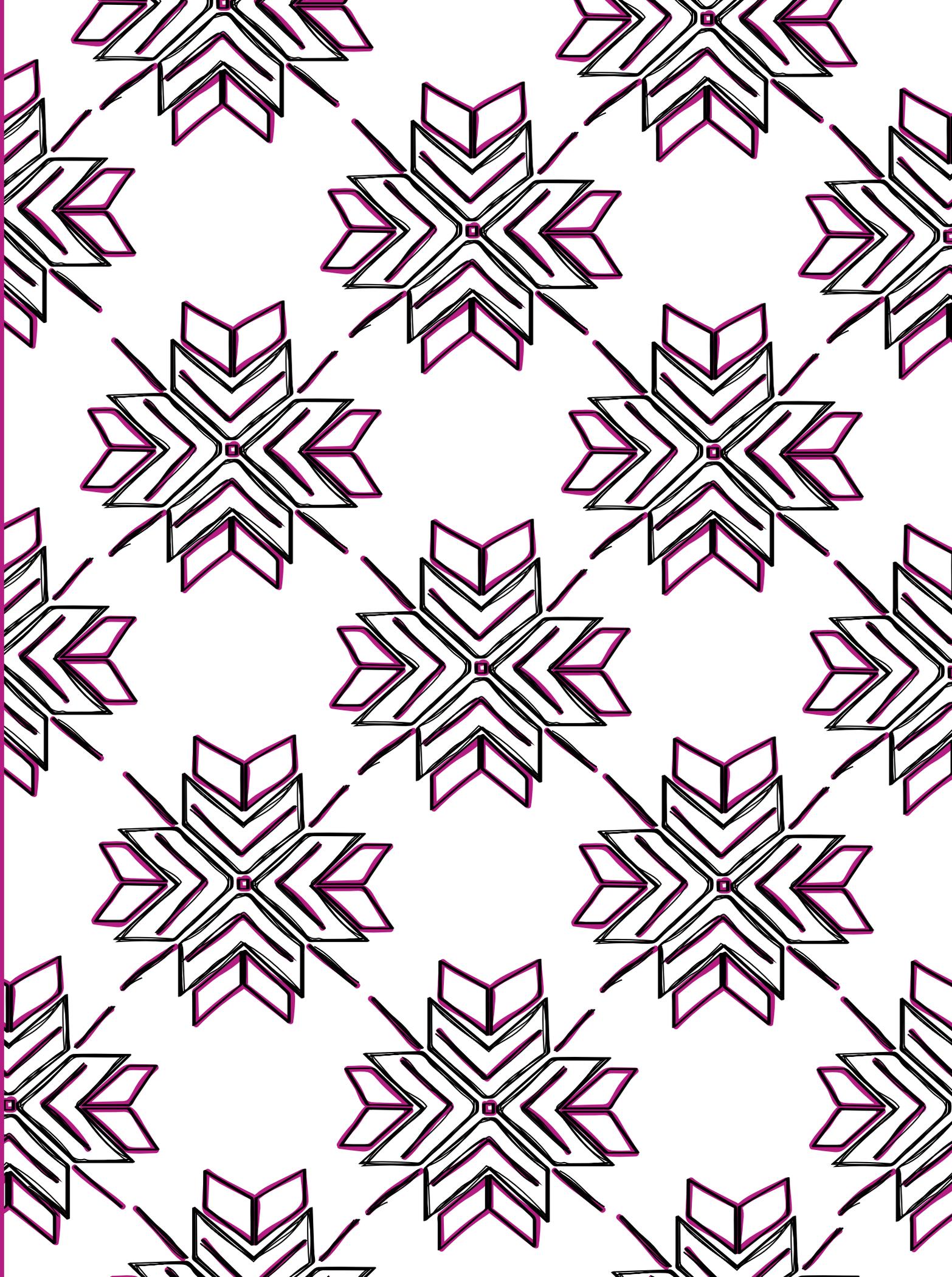
M.E. Ana Luisa Oviedo Abrego
Universidad Autónoma de San Luis Potosí

MEU. Benjamín Fidel Alva Fuentes
Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Mtra. Norma Alejandra González Vega
Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Dr. Héctor Fernando García Santibañez Saucedo
Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Los artículos publicados en H+D HABITAT MAS DISEÑO son sometidos a un estricto arbitraje de pares ciegos.



¡AY QUÉ MONITOS HUASTECOS! EL CÓMIC AL RESCATE DE MITOS Y LEYENDAS DE LA HUASTECA POTOSINA, UNA PROPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN EL DISEÑO CENTRADO EN LA PERSONA

AY WHAT HUASTECOS MONITOS! THE COMIC TO
THE RESCUE OF MYTHS AND LEGENDS OF THE
HUASTECA POTOSINA, A METHODOLOGICAL
PROPOSAL BASED ON THE DESIGN CENTERED
ON THE PERSON

AH QUE BONECOS HUASTECOS! OS
QUADRINHOS AO RESGATE DE MITOS E LENDAS
DA HUASTECA POTOSINA, UMA PROPOSTA
METODOLÓGICA BASEADA NO DESIGN
(DESENHO)CENTRADA NA PESSOA

SALVADOR EDMUNDO VALDOVINOS RODRÍGUEZ

Recibido: 4 de diciembre 2017

Arbitrado: 16 febrero 2018

Aceptado: 25 abril 2018

Palabras Clave

Diseño centrado el usuario, comic,
investigación, patrimonio cultural.

RESUMEN

Este artículo presenta un proyecto de diseño gráfico para rescatar mitos y leyendas de la Huasteca Potosina a través del cómic. Se siguió un proceso de diseño centrado en el usuario (DCU) en el que se muestra en este caso, las técnicas de recolección de datos y la aplicación de la información obtenida en el desarrollo del diseño. Se describe el proceso de acercamiento a las comunidades indígenas, de sus actividades y medio ambiente para recolectar información sobre la cultura visual que proporcionó las referencias gráficas para crear el cómic que representa las historias de dioses y héroes huastecos. Los personajes, la narrativa, los recursos visuales y el formato

del comic, tomaron forma en la medida que se obtuvo información de los usuarios y de personas involucradas como sacerdotes, comerciantes y ancianos de la comunidad. La actividad de investigación refleja las competencias necesarias para los diseñadores involucrados en el diseño social y el impacto que tienen en la pertinencia, funcionalidad y asertividad del diseño.

ABSTRACT

Keywords *This article presents a graphic design project to rescue myths and legends of the Huasteca Potosina through a comic strip. A user-centered design process (UCD) was followed in which data collection techniques and application of the information obtained in the design development were shown in this case. It describes the process of approaching indigenous communities, their activities and the environment to collect information about the visual culture that provided the graphic references to create the comic that represents the histories of gods and Huastecan heroes. The characters, the narrative, the visual resources and the format of the comic, took shape accordingly information was obtained from the users and people involved as priests, merchants and elders of the community. The research activity reflects the skills required for designers involved in social design and the impact these skills have on design relevance, functionality and assertiveness.*

RESUMO

Palavras chaves *Este artigo apresenta um projeto de desenho gráfico para resgatar mitos e dudas da Huasteca Potosina através de quadrinhos. Se seguiu um processo de desenho centrado no usuário (DCU) no qual se mostra neste caso, as técnicas de recoleção de dados e a aplicação da informação obtida no desenvolvimento do desenho. Se descreve o processo de aproximação às comunidades indígenas, das suas atividades e meio ambiente, para colher informação sobre a cultura social que proporcionam as referências gráficas para criar os quadrinhos que representam as histórias de deuses e heróis huastecos. As personagens, a narrativa, os recursos visuais e o formato dos quadrinhos, tomaram forma na medida que se obteve informação dos usuários e das pessoas envolvidas como sacerdotes, comerciantes e idosos das comunidades. A atividade de pesquisa reflete as competências necessárias para os desenhadores (designer) envolvidos no desenhosocial e o impacto que têm na apropriação, funcionalidade e afirmação do design.*

EL PATRIMONIO CULTURAL EN PELIGRO

Los pueblos tének, náhuatl y pame de la Huasteca Potosina, que habitan la región suroriental de San Luis Potosí, son ricos en cuentos, mitos y leyendas, que narran su cosmogonía y su manera de ver la vida. Estas historias transmitidas por la tradición oral, son conexiones con el pueblo original que ofrecen trazos de la cultura de la que provienen. Sin embargo, pierden fuerza por el deterioro y la pérdida de la memoria que la dinámica de nuestros días provoca. Esta situación demanda rescate urgente, se requieren acciones para conservar esta riqueza cultural que nos ayuda a conectarnos con el pasado y entender el origen de los pueblos mexicanos.

Este es uno de los campos de la cultura en el que el diseño gráfico puede aportar de manera significativa: la conservación de nuestro patrimonio cultural y de manera específica en el de las culturas indígenas. A este respecto Molina (2006) comenta: "Somos un país con una diversidad étnica y cultural amplia y deben escucharse todas las voces, tendencias y manifestaciones" (p. 59). Patrimonio cultural significa todo lo que una comunidad, pueblo o país ha desarrollado a través de generaciones para adaptarse a su entorno natural y ha heredado a través de generaciones como puede ser el lenguaje, la forma de vestir, de comer, de relacionarse, técnicas para construir sus casas, producir alimentos, fabricar utensilios. De sus ideas para explicar su origen y su existir, los fenómenos de la naturaleza, la vida y la muerte, los ritos y códigos sociales, tradiciones y manifestaciones artísticas, éticas y religiosas (Nasser, 2007), con una manera singular y propia, que le dan cohesión, personalidad e identidad como grupo.

Cada comunidad posee una peculiar forma de ser, decir y hacer las cosas, es decir su cultura: y como todo concepto humano, la cultura evoluciona, cambia con el paso del tiempo y al contacto con otros grupos, poniendo a veces en peligro elementos culturales propios que se pierden por el desuso, el cambio, el rechazo, o la desvaloración, entre otras cosas.

EL RESCATE DEL PATRIMONIO Y LA PROBLEMÁTICA SOCIAL

Las comunidades indígenas han sido objeto de abuso e injusticia desde la Conquista y durante la Colonia. La vida actual de estas comunidades se ve afectada por factores más complejos aún, que modifican su forma de ser y atentan en contra de lo que queda de sus tradiciones y creencias. Algunos de estos factores son la pobreza extrema que trae consigo desnutrición, desempleo, analfabetismo, abuso y violencia intrafamiliar, embarazos prematuros, alcoholismo, entre otros. El reflejo de los problemas de la sociedad urbana contaminada por la pasividad, la indiferencia y la búsqueda de válvulas de escape, que terminan en el alcoholismo, la drogadicción, la estridencia y el pandillerismo (Guerra, 1982). La cultura masiva y pasiva de la imagen y el sonido de los medios de comunicación e inclusive las redes sociales que excluyen la crítica y la reflexión. La emigración hacia la ciudad y al extranjero, disminuye de manera drástica el número de la población, dejando sólo a ancianos, mujeres y niños. La diversidad de iglesias que se establecen en la región desdeñan las tradiciones paganas. Finalmente, y de manera especial, la discriminación de que son objeto los grupos étnicos por pertenecer a identidades proscritas como define Valenzuela Arce (2009) aquellas que “son objeto de caracterizaciones peyorativas y muchas veces persecutorias” (p. 42). Estos factores llevan poco a poco a desdeñar su propia cultura, su lenguaje y tradiciones. En este escenario identificamos el peligro que los mitos y leyendas enfrentan en todas las comunidades indígenas de México y el mundo.

Las generaciones poseedoras de estas historias están disminuyendo sin encontrar interés en los más jóvenes para resguardar estos valores. Por estas razones se debe actuar con prontitud antes de que desaparezcan por completo, y promover el amor a nuestra cultura y el interés por las expresiones y tradiciones entendiendo de manera integral las dimensiones físicas, mentales y emocionales de los indígenas. Es urgente rescatar las historias que se dejan de contar en los hogares indígenas, que se pierden en la memoria de cada anciano que se calla y encontrar la manera de ubicarlos en la mente de las nuevas generaciones.

EL DISEÑO GRÁFICO CENTRADO EN LA PERSONA

El diseño gráfico puede contribuir de manera significativa a la conservación de nuestro patrimonio cultural y de mitos y leyendas de las comunidades étnicas a través de explorar, identificar, representar y difundir entre comunidades específicas. Las competencias del comunicador visual posibilitan la acción de investigación y recolección, de organizar y analizar la información, identificar el material pertinente, representar la historia en el medio seleccionado y crear una experiencia efectiva que logre difundir las historias entendiendo plenamente las características de la audiencia meta (Press y Cooper, 2007).

En el caso de este proyecto el objetivo general fue rescatar mitos y leyendas de la Huasteca Potosina, a través de identificarlos, registrarlos, presentarlos en cómic, y difundirlos a nivel local entre las comunidades indígenas. Los objetivos específicos enfocados en la audiencia fueron: Recolectar mitos y leyendas en las comunidades indígenas a través de investigación documental y de campo. Identificar la cultura visual de los pueblos huastecos haciendo contacto directo con las comunidades y con todos los individuos que participan en ellas como líderes, comerciantes, maestros y sacerdotes. Considerar a las comunidades de los municipios de la Huasteca Potosina como la audiencia principal, niños de educación primaria, jóvenes y adultos. Representar las historias obtenidas en cómics que son medios accesibles a estas comunidades ya que no todos cuentan con televisión ni internet. Promover la lectura y difundir estas narraciones principalmente entre la niñez de las comunidades tének quienes representan al sector más sensible y en quienes se puede impactar más. Presentar las narraciones en español y en tének (huasteco) para promover el uso de esta lengua y ampliar su vocabulario. Y desarrollar en el lector lo que Garone (2004) define como poligrafía o la capacidad de producción y decodificación de distintas producciones escritas y textuales, dadas las condiciones bilingües de los huastecos. Enorgullecer a los huastecos de su origen y su cultura. Basarse en la cultura visual de los huastecos con objetos de uso cotidiano con los que “se evidencian las costumbres y se ex-

presan valores morales y estéticos” (Hernández, 2000, p. 44). Y lograr transmitir los valores éticos y morales de estas narraciones de manera atractiva, interesante y educativa ya que como Turrión (2005) comenta, con “la evolución del hombre y de la ciencia no evoluciona la moralidad” y la moral de entonces sigue actual. Proyectar una imagen propia de los huastecos, original, que los identifique y distinga de otros grupos étnicos. Emplear un medio de comunicación económico, sencillo, fácil de manejar en los ambientes de las escuelas comunitarias y en los hogares, para facilitar actividades con maestros de primaria de las comunidades a partir de la lectura de estas leyendas en materias como español, historia, civismo o actividades artísticas. Promover la interacción e intercambio entre niños de origen huasteco y otros, en un ambiente de aceptación y respeto de la diversidad cultural.

UNA ESTRATEGIA DE DISEÑO GRÁFICO ENFOCADO EN LA PERSONA

En este artículo se describe la estrategia que se siguió a lo largo de un año de trabajo, con el objetivo de rescatar mitos y leyendas de la Huasteca Potosina y con el apoyo del Instituto Potosino de Cultura. La labor implicó recorrer el área que abarca la huasteca potosina en sus cuatro puntos cardinales y acercarse a los pueblos y comunidades de la región. Se visitaron familias en donde se platicó con ellos, se observaron las actividades cotidianas, los medios de comunicación y las características de la vivienda y el entorno. Se entrevistó a los líderes y ancianos quienes compartieron su conocimiento sobre los mitos y leyendas de sus pueblos. Identificamos a quienes ya han trabajado en este campo: arqueólogos, sacerdotes, comerciantes, e historiadores, quienes tenían en su haber material recopilado e incluso impreso y publicado. Se visitaron los museos de la zona, donde se revisaron documentos y se adquirió material visual sobre artesanías, instrumentos de trabajo, vestimenta, cerámica y joyería. Se recorrió el sitio arqueológico de Tamtoc para conocer el medio natural, las construcciones y esculturas prehispánicas. Estas actividades permitieron conocer y crear un corpus de la cultura visual de

los pueblos huastecos y su vida cotidiana. Con el apoyo de estudiantes bilingües de la UASLP se realizaron las entrevistas, así como se tradujeron las historias recolectadas del tének (lengua huasteca) al español, buscando conservar al máximo su peculiar forma de narración.

El papel específico del diseñador va más allá de un logo o un cartel lo que no resuelve un problema social como éste, sino que necesita encontrar caminos para entender la raíz del problema, lo que implica enfrentar un sistema mayor y más caótico (Shea, 2012). En este caso, se decidió emplear el cómic, para sustituir a la tradición oral, tratando de expresar con la misma fuerza emotiva y la esencia de cada historia, sus valores y originalidad (Guerra, 1982). Elegimos el comic porque narra historias empleando la imagen que nos permite mostrar la cultura visual del huasteco con escritura, como comenta Aicher (2004): “La escritura es el proceso que rescata los sonidos de su extinción, que recupera la fugacidad del habla. En lugar de disiparse, el lenguaje perdura y la escritura es el proceso de compilar un recuerdo” (p. 84). El trabajo de la imagen, sumado a los recursos gráficos del comic facilitan la comprensión por parte de niños, jóvenes y adultos con escasa práctica de la lectura, incluso analfabetas. Y el trabajo complementario y de anclaje de significados lo hace la escritura, que en este proyecto se hizo en español y en tének.

EL CÓMIC COMO MEDIO PARA COMUNIDADES INDÍGENAS

El cómic es uno de los medios que alcanza a un gran público, pasa de mano en mano sobre todo en edades de 7 a 12 años, en los niveles socioeconómicos que corresponden a las comunidades indígenas y que además permanece causando un fuerte impacto. Eisner (2008) explica por qué el cómic se adecúa para contar mitos y leyendas:

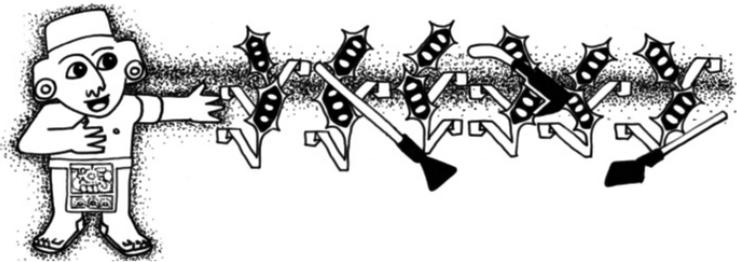
El proceso de lectura en los comics es una extensión del texto. En el texto el proceso de lectura involucra la conversión palabra a imagen. El comic acelera este proceso proporcionando imágenes. Cuando es elaborado apropiadamente, va más allá de esta

conversión y acelera y se convierte en un todo sin problemas. En todo sentido, esta forma errónea de lectura tiene derecho a ser considerada como literatura porque las imágenes se emplean como un lenguaje... Cuando este lenguaje se emplea como una transmisión de ideas e información, se separa del entretenimiento visual sin sentido. Esto hace que los cómics sean un medio para contar historias (p. XVII).

El cómic además permite simplificar y conservar la esencia, Arreola (1979) destaca “la caricatura es exageración o no es y al exagerar precisa los rasgos fundamentales” (p. 14) para destacar los elementos clave y conservar el interés. Permite incorporar el lenguaje original para promover entre los mismos indígenas la lengua tének y enriquecer su vocabulario. Además, favorece la interacción de diferentes sectores de la población para aumentar la conciencia de la diversidad. El cómic puede influir principalmente en la población infantil y joven y dejar en su mente imágenes perdurables, positivas y claras. Como comenta González Arce (2004) la caricatura tiene características expresivas fuertemente ligadas a lo humorístico, lo fresco y espontáneo y por tanto adecuado al público infantil. Inclusive su cobertura va más allá de las edades, sexo y escolaridad, alcanzando aún al analfabeto. El cómic se puede reproducir con presupuesto bajo, e inclusive permite copias fotostáticas en las escuelas o en digital para su proyección como material didáctico. El cómic permite desarrollar una identidad propia con la iconografía basada en los elementos gráficos propios de la cultura visual, los extraídos del material arqueológico, así como los bordados en algodón de los queztquémets, manteles y morrales en los que las mujeres describen su entorno. Igualmente, las imágenes de las casas, utensilios, vestimentas, paisajes, etc. El cómic permite integrar las culturas huasteca y urbana en un código gráfico común de tal manera que pueda ser decodificado con los recursos lingüísticos de ambas.

METODOLOGÍA DE DISEÑO CENTRADO EN LA PERSONA

Diseño centrado en la persona (DCP), y específicamente el diseño inclusivo, es una aproximación que busca crear conexiones entre los usuarios y artefactos, productos y servicios que son aplicables, apropiados y accesibles a los más usuarios posibles dentro de los límites de los requerimientos del proyecto (Keates y Clarkson, 2003). Con este objetivo se busca informar el proceso de diseño con datos sobre el usuario de tal modo que proporcionen retroalimentación en cada paso del proceso, con información que provenga de todas las personas involucradas, usuarios, diseñadores y participantes (Wilkinson y De Angeli, 2014). Una vez definidos los objetivos específicos de este proyecto, el proceso de diseño que se siguió para la creación y diseño de los comics inició con la identificación de las leyendas y mitos que pudieran tener más impacto. Se seleccionaron las narraciones con un criterio de originalidad y pertinencia que mostrarán más de la cultura y pensar del huasteco.



Se desarrollaron los guiones para un receptor de entre los siete y doce años de edad tanto en tének como en español. Se creó la imagen de los personajes, vestuarios y los atavíos a partir de la iconografía recolectada, para representar a la cultura y distinguirla con sus características propias, así como los escenarios, paisajes, correspondientes a la geografía regional.

Se consideraron los recursos gráficos del cómic para apoyar la narrativa de los mitos y leyendas, con un formato desarrollado con un criterio de economía y funcionalidad para el lector principal que es el niño.

La tipografía seleccionada expresa etnicidad y ofrece legibilidad máxima al niño que no tiene un hábito de lectura desarrollado. Las viñetas in-

Ilustración 1.

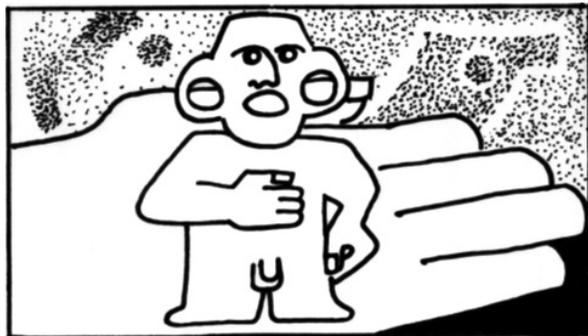
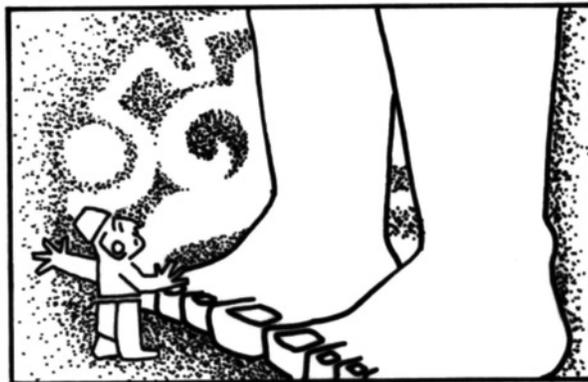
Los utensilios trabajando por sí mismos en el cultivo de maíz. Diseño del autor.

Ilustración 2.
Vestimenta de la mujer que
bordaba con su ombligo.
Diseño del autor.



Ilustración 3.
Pidiendo ayuda a los dioses.
Diseño del autor.

Ilustración 4.
Nacimiento de un héroe
huasteco. Diseño del autor.



corporaron un narrador de la historia en español y en tének, para evocar la tradición oral de la que provienen y se empleó el globo lo menos posible para conservar el estilo de narración, donde los diálogos son muy escasos. La composición de páginas facilitó la representación de historias fantásticas que incluyen la participación de los dioses. Hubo un empleo mínimo de los recursos onomatopéyicos para la función sonora para no confrontar la manera de expresar los sonidos en español y en tének. La sintaxis iconográfica o estructura para establecer la continuidad en el tiempo siguió las formas tradicionales del cómic de forma varia-

da para crear páginas diferentes y atractivas que promueven una exploración detallada.

La tipología caracterológica de los personajes muestra el origen étnico huasteco y ubica las historias en tiempos de los pueblos prehispánicos, e ilustra el modo de vida de la comunidad huasteca antepasada y presente.

En la composición sintagmática se emplearon elementos gráficos relacionados a motivos de las deidades encontrados en las esculturas huastecas, para expresar la intervención de los dioses durante la narración y la ausencia de ellos cuando es una acción meramente humana (Rezendis, 1982).

Los mitos y leyendas se simplificaron al máximo para poder desarrollar las historietas, eliminando detalles que el lector podrá crear en su imaginación y de manera singular.

Una práctica constante durante el proceso de diseño fue la búsqueda de retroalimentación con la misma comunidad. El proceso iterativo incluyó la revisión con los miembros más representativos y conocedores de la cultura huasteca así como artistas del área de cómics y su narrativa. Esta dinámica permitió avances sustantivos en el desarrollo del cómic que sólo de esta manera se pudieron dar.

Con esta estructura de relato se representan mitos y leyendas de la cultura huasteca, con personajes que vivieron aventuras mezcladas de dioses y humanos, identificando a los héroes tének, descubriendo los valores de estas comunidades tan sorprendentes, intentando evocar al anciano quien rodeado del pueblo y bajo las estrellas del cielo narra la manera como se construyó el entorno maravilloso de la Huasteca. Preservando el patrimonio de este pueblo mexicano, trasladadas de la tradición oral indígena a textos en español y tének en la memoria ilustrada que es el cómic.

CONCLUSIÓN

El trabajo de rescatar el patrimonio cultural de nuestras comunidades étnicas requiere una intervención del diseñador gráfico a profundidad, es decir, realizar una adecuada inmersión y dedicar tiempo a escuchar a la comunidad misma y todas las fuentes posibles de información para entender correctamente el problema. Los problemas

sociales son complejos y se deben entender de manera integral. El proceso de diseño centrado en la persona, en el que se llevó a cabo una investigación que incluyó al usuario, sus actividades y su entorno, orientó la toma de decisiones de manera precisa y concreta a lo largo del proceso de diseño. Esto favoreció las conexiones que le dieron funcionalidad y pertinencia al resultado final. La solución tomó dimensiones más amplias con las que se podrá contribuir mejor a la recuperación y difusión del patrimonio cultural de los huastecos.

El comic como medio seleccionado ofreció características que se adaptan al perfil de los indígenas huastecos y a su escenario, sus recursos expresivos y comunicativos facilitaron la representación de mitos y leyendas y de los héroes huastecos en su propia lengua. La estructura visual del relato tomó forma conforme se incorporó la información del usuario y los elementos del comic se adecuaban al tipo de historias que se representaron.

El proceso de este proyecto se puede aplicar a otros diseños involucrados en la representación de mitos y leyendas indígenas. Las técnicas de representación empleadas se han seguido explorando con técnicas como el grabado y el pincel. El medio digital se debe tomar en cuenta para los objetivos de difundir y adecuarse a las nuevas generaciones y ciertamente será la siguiente etapa de esta tarea de rescatar el patrimonio cultural.

REFERENCIAS

Aicher, O. (2004). *Tipografía*. Valencia: Editorial Campgràfic.

Arreola, J.J. (1979). *Presentación*. En *García Cabral, E. Las Décadas del Chango Cabral*. México: Editorial Domés.

Eisner, W. (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Nueva York: W.W. Norton & Company.

Garona Gravier, M. (2004). "Escritura y tipografía para lenguas indígenas". En *Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje*. México: Editorial Designio. (pp. 139 y 136).

González Arce, J. A. (2004). *Las mascotas gráficas, una imagen de identidad*. México: UDG

González Videgaray, M. (1998). *La historieta como instrumento educativo*. En: *Didáctica de los me-*



Ilustración 5.
Visitando a los dioses.
Diseño del autor.

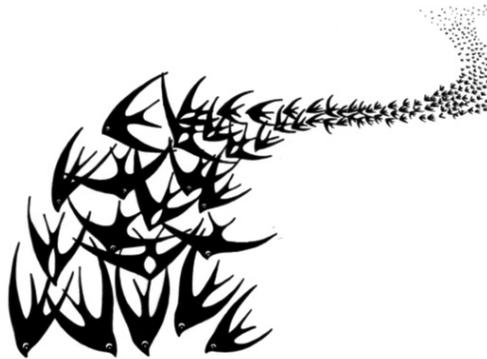


Ilustración 6.
Golondrinas regresando al
Sótano de las golondrinas.
Diseño del autor.

dios de comunicación del Programa de Actualización Permanente. México: SEP.

Guerra, G. (1982). *El cómic o la historieta en la enseñanza*. México: Editorial Grijalbo.

Keates, S. y Clarkson, J. (2003). *Countering design exclusion – An introduction to inclusive design*. London: Springer-Verlag.

Press, M. y Cooper, R. (2007). *Diseño como Experiencia*. Barcelona: Gustavo Gili.

Reséndiz, R. C. "El mito de Rarotonga" en *El cómic es algo serio*. Ediciones Eufesa, México, 1982.

Shea, A. (2012). *Designing for social change: Strategies for community-based graphic design*. Nueva York: Princeton Architectural Press.

Turión, O. (2005). Conferencia de valores. Monterrey, N.L. En Esper Jorge, María del Carmen. (2007). *¿Cómo educar en valores éticos?* México: Trillas.

Valenzuela Arce, J. M. (2009). *El futuro ya fue: Socioantropología de los jóvenes en la modernidad*. México: Casa Juan Pablos.

Wilkinson, Ch. y De Angeli, A. (2014). *Applying user centred and participatory design approaches to commercial product development*. En *Design Studies* Vol. 35 No. 6 November 2014. Elsevier Ltd. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1016/j.destu.2014.06.001>