

Fecha de recepción: abril 2026
Fecha de aceptación: junio 2026

Revitalizando la mitología guaraní: estrategias lúdicas interactivas para fomentar la cultura en niños de 8 a 13 años de la ciudad de encarnación

Axl Nicolás De Medeiros Souza y
Karina Ramirez⁽¹⁾

Resumen: Este artículo analiza las representaciones visuales de seres de la mitología guaraní, con especial enfoque en la figura del *Luisón*, desde una perspectiva decolonial. Se sostiene la hipótesis de que las representaciones contemporáneas de estos seres mitológicos han sido distorsionadas por cánones visuales occidentales, lo que ha vaciado su simbolismo original para alinearlas con narrativas de adoctrinamiento colonial. El Luisón, frecuentemente representado con notable parecido al hombre lobo europeo, sirve como caso paradigmático de esta asimilación cultural. El estudio se fundamenta en un marco teórico que combina la semiótica visual con los estudios decoloniales, tomando como referencia principal a Quijano (2000) sobre la colonialidad del poder, e incorpora además los aportes de Boidin (2016) para enriquecer el análisis desde su noción de *middle ground* simbólico. La investigación documental confirma que, si bien la mitología guaraní mantiene vitalidad en el imaginario popular a través de la oralidad (Aguilera, 2020), su enseñanza y representación visual enfrentan serios desafíos. Los programas educativos (MEC, 2022) promueven su rescate, pero los materiales disponibles resultan poco atractivos para los jóvenes (Maciel & Barrios, 2020), perpetuando así el desinterés hacia un patrimonio cultural históricamente marginado en favor de narrativas grecolatinas (Acosta et al., 2020). Como contrapunto a estas representaciones descontextualizadas, se explora una propuesta alternativa mediante el diseño de un juego de cartas inspirado en la mitología guaraní, que incorpora elementos visuales derivados de la artesanía ancestral, como las formas geométricas, texturas, patrones y colores identificados en los tallados guaraníes. Esta propuesta lúdica busca estimular el pensamiento estratégico y la exploración activa de los mitos, promoviendo así una apropiación significativa del contenido cultural desde un contexto más local.

Palabras clave: diseño - ilustración - semiótica visual - mitología guaraní - luisón

[Resúmenes en inglés, portugués y guaraní en la página 50]

(1) Ver CV en pág. 52

Introducción

La mitología guaraní, cuyo dinamismo ha perdurado en el imaginario popular gracias principalmente a la tradición oral (Aguilera, 2020), constituye un pilar fundamental de la identidad paraguaya. Sin embargo, en la contemporaneidad enfrenta una paradoja evidente: mientras su rescate y valoración se promueven en las políticas y programas educativos oficiales (MEC, 2022), su transmisión cultural y, particularmente, sus representaciones visuales parecen diluirse. Esta tensión se enmarca en un contexto cultural más amplio, donde la cultura guaraní, a pesar de su profundo significado identitario, coexiste con el castellano como idioma dominante en la esfera pública, un fenómeno que según estudios sociolingüísticos puede contribuir a que su uso cotidiano disminuya entre las nuevas generaciones (Von Streber Lee, 2018). Dicha dinámica conlleva el riesgo de una progresiva descontextualización y asimilación cultural de los elementos simbólicos propios. Este artículo se centra en un fenómeno sintomático de esta problemática, la distorsión visual de sus seres míticos, tomando como caso paradigmático la figura del Luisón (o Lobisón). En este sentido, resulta pertinente revisar cómo la tradición académica ha abordado estas narrativas. La persistencia de los relatos como creencia activa, más allá del relato estético, es lo que, siguiendo a García de Diego citado por Mansilla (1997), los definiría como mitos plenos. Mansilla (1997) sostiene que, en el área guaraní, la clasificación de muchos relatos como mitos “no ofrece dudas” (Mansilla, 1997, p. 33), pues en ellos “se establecen las fórmulas mágicas idóneas para escapar a la acción perjudicial de los protagonistas” (Mansilla, 1997, p. 33), confirmando la creencia en el fenómeno que describen. Sin embargo, también advierte que lo que hoy circula son frecuentemente leyendas del área guaraní, relatos donde “han intervenido casi en la totalidad de los casos personas ajenas al indígena de esa raza, aunque utilizando elementos y creencias guaraníes” (Mansilla, 1997, p. 36). Esta observación es crucial, pues prefigura el proceso de desnaturalización que este análisis busca deconstruir. El propio Mansilla (1997), al describir al Lobisón, lo presenta como un mito “muy difundido” (Mansilla, 1997, p. 42) cuya descripción “negro, lanudo, de gran tamaño... echando fuego por los ojos” (Mansilla, 1997, p. 42) ya muestra una amalgama con elementos que podrían ser ajenos a la cosmovisión originaria.

Partiendo de esta base, se sostiene la hipótesis de que las representaciones visuales contemporáneas de estos seres han sido moldeadas por cánones visuales occidentales, un proceso que vacía su simbolismo original para alinearlas con narrativas de adoctrinamiento colonial. El Luisón, comúnmente representado como un clónico del hombre lobo europeo, es el ejemplo más elocuente. Esta apropiación y reformulación no es neutral; se inscribe en lo que Aníbal Quijano (2000) conceptualizó como la colonialidad del poder, un patrón de dominación que subsiste tras el fin del régimen colonial administrativo y que opera, entre otras esferas, en la producción del conocimiento y la imaginación. Así, estas representaciones distorsionadas actúan como instrumentos que alienan el imaginario local, perpetuando una marginación histórica del patrimonio simbólico guaraní en favor de narrativas hegemónicas, principalmente grecolatinas (Acosta et al., 2020).

Este vaciamiento tiene consecuencias pedagógicas tangibles. Aunque el sistema educativo paraguay promueve formalmente su rescate (MEC, 2019, 2022), los materiales disponibles

suelen reducir las narrativas ancestrales a ejercicios lingüísticos o compendios textuales desactualizados, resultando poco atractivos para los jóvenes (Maciel & Barrios, 2020). Se genera así un círculo vicioso donde la representación desvirtuada fomenta el desinterés, y este desinterés justifica la perpetuación de materiales didácticos inadecuados.

Frente a este escenario, este artículo se propone un doble objetivo. Primero, realizar un análisis crítico y decolonial de las representaciones visuales del Luisón, fundamentado en un marco teórico que combina la semiótica visual con los estudios decoloniales (Boidin, 2023; Quijano, 2000). Segundo, y como aporte propositivo central, trascender la mera deconstrucción para esbozar una alternativa de re-significación cultural; el diseño de un juego de cartas inspirado en la mitología guaraní. Esta propuesta lúdica busca ser un contrapunto activo a las representaciones descontextualizadas. Su diseño visual se nutrirá de referentes ancestrales auténticos como las formas geométricas, texturas, patrones y colores de la artesanía y el tallado guaraní, mientras que su mecánica de juego fomentará el pensamiento estratégico y la exploración activa de las relaciones y simbolismos del panteón mítico.

La metodología es de carácter documental y analítico-descriptiva, combinando el análisis semiótico de imágenes existentes con la propuesta de un diseño basado en investigación de fuentes etnográficas y artísticas. En cuanto al corpus visual analizado, se seleccionaron dos representaciones del Luisón ampliamente difundidas en el ámbito cultural paraguayo: una ilustración digital del artista Gabriel “Scooby” Rodríguez (Portal Guaraní) y una escultura perteneciente al Museo Mitológico Ramón Elías, también documentada en el Portal Guaraní. El criterio de selección obedece a su circulación en espacios de divulgación cultural de amplio alcance, lo que las convierte en referentes visuales recurrentes en el imaginario popular. El análisis se realizó mediante un procedimiento comparativo en tres niveles: el plástico, figurativo y conceptual, siguiendo la propuesta de Magariños de Morentin (2001), e incorporando categorías decoloniales para interpretar los hallazgos. El artículo se estructura de la siguiente manera: tras esta introducción, se presenta el marco teórico decolonial y semiótico. Luego, se analiza el caso del *Luisón* y el estado de su enseñanza. A continuación, se desarrolla la propuesta del juego de cartas como herramienta de revitalización. Finalmente, se ofrecen las discusiones y conclusiones derivadas del análisis. La colonialidad del poder y la descolonización del imaginario

El punto de partida de este análisis se fundamenta en la obra seminal de Aníbal Quijano, quien postula que la modernidad, gestada a partir del descubrimiento de América, tuvo como contracara inseparable la constitución de un patrón de poder global de carácter colonial (Quijano, 2000). Este patrón, que denomina *colonialidad del poder*, no se refiere únicamente al régimen administrativo colonial, ya superado formalmente, sino más bien a una matriz de dominación más profunda y perdurable que estructura el mundo contemporáneo. Su eje fundamental es una clasificación racial de la población mundial, una construcción mental que naturaliza una jerarquía donde lo europeo y blanco se posiciona como superior, y “todo lo no-europeo es percibido como pasado y de ese modo inferior, siempre primitivo” (Quijano, 2019, p. 278).

Esta jerarquía opera en todas las esferas de la existencia social, incluida la producción y validación del conocimiento. Quijano (2019) argumenta que el eurocentrismo se erigió como la perspectiva cognitiva hegemónica del patrón mundial de poder, colonizando las

formas de ver, conocer e imaginar de las poblaciones subalternizadas. De este modo, la colonialidad se ejerce sobre los cuerpos y los territorios, y del mismo modo sobre el imaginario, configurando un “universo de relaciones intersubjetivas de dominación” (Quijano, 2019, p. 267) que despoja a los pueblos colonizados de su lugar en la historia de la producción cultural.

Para el presente estudio, este marco es fundamental. La mitología guaraní, en tanto *corpus* de conocimiento, narrativa cosmogónica y producción simbólica de un pueblo históricamente colonizado, no ha escapado a esta lógica. Su posición subalterna dentro de la jerarquía racial del poder conlleva la subalternización de su saber. Sus relatos, símbolos y representaciones han sido sistemáticamente marginados, folklorizados o, como se analizará, asimilados dentro de cánones ajenos. La representación visual del *Luisón*, por tanto, no puede entenderse como un fenómeno estético neutro, sino como un episodio dentro de la larga historia de la colonialidad del saber y del ser, donde los imaginarios originarios son vaciados, distorsionados y reubicados en un pasado premoderno para validar la hegemonía cultural eurocéntrica. Analizar estas representaciones desde la perspectiva de Quijano implica, entonces, desvelar cómo funcionan los mecanismos de poder que, desde hace siglos, buscan controlar la producción de sentido y la propia identidad de los pueblos.

Por otro lado, Enrique Leff (2022) construye un sólido diagnóstico sobre la colonización del saber en América Latina, basándose en el marco de Aníbal Quijano y otros pensadores decoloniales. Este diagnóstico subraya cómo el conocimiento eurocéntrico, impuesto a través de la conquista, la colonización y la globalización, ha subyugado, silenciado y marginado los saberes indígenas y locales, legitimando estructuras de dominación política, económica y epistémica. La obra de Leff argumenta que esta colonialidad no es un hecho del pasado, más bien una estructura vigente que se manifiesta en la dependencia intelectual, la degradación socioambiental y la negación de otros modos de comprender y habitar el mundo.

Para darle un giro propositivo y contemporáneo a este marco crítico, se introduce la perspectiva de Capucine Boidin (2016). Si la crítica de Quijano (2000) y Leff (2022) desmonta el problema, Boidin avanza hacia una propuesta donde la descolonización del conocimiento no debe entenderse únicamente como una crítica o una denuncia, sino como un proyecto activo de *reexistencia*, revaloración y recreación. A diferencia de un enfoque que ve la colonización como una simple imposición y la descolonización como un rechazo puro, Boidin revela un proceso mucho más dinámico y paradójico.

A partir de su minucioso análisis filológico e histórico de documentos escritos en guaraní entre los siglos XVI y XVIII, incluyendo discursos políticos transcritos por misioneros y una rica correspondencia oficial producida por las propias autoridades indígenas de las misiones, Boidin (2016) demuestra que las llamadas “lenguas generales” amerindias, como el guaraní, operaron como lenguas intrínsecamente modernas/coloniales. Lejos de ser borradas o reducidas a la oralidad rural, estas lenguas fueron elevadas, instrumentalizadas y transformadas por el aparato colonial, especialmente el jesuítico, para convertirse en el vehículo privilegiado de la evangelización, la administración y el control. Pero, de manera crucial, también se constituyeron en el objeto mismo de la transformación colonial: fueron gramatizadas, cristianizadas y dotadas de una escritura alfabética, creando un

registro lingüístico nuevo el guaraní cristiano que sirvió como molde para la subjetividad. A través de este guaraní moderno/colonial se transmitieron órdenes o doctrinas y así también se forjaron sujetos guaraníes modernos/coloniales. Las élites indígenas, alfabetizadas en su propia lengua pero dentro de un marco conceptual católico y monárquico, aprendieron a articular sus reclamos, defender sus tierras y negociar su estatus utilizando este lenguaje híbrido. Se produjo así una paradoja fundante; la misma herramienta lingüística que facilitaba la dominación se convertía en el medio para la agencia política indígena dentro del sistema imperial.

Este proceso de transformación lingüística y subjetiva no se limitó al ámbito administrativo o teológico. Es altamente plausible y coherente con los mecanismos que Boidin (2016) describe que los relatos y mitos originarios hayan experimentado un proceso análogo de reelaboración y fusión. Los imaginarios cosmogónicos guaraníes, al entrar en contacto prolongado con los relatos bíblicos y las hagiografías cristianas promovidos por los misioneros, no simplemente resistieron o desaparecieron, sino que pudieron mezclarse, reinterpretarse y dar lugar a narrativas sincréticas.

En este sentido, el análisis se centra en dos planos entrelazados que redefinen la idea de descolonización. El primero de ellos se centra en la palabra como campo de batalla y negociación, donde Boidin (2016) rechaza las visiones binarias de dominación/resistencia pura. En su lugar, describe un *middle ground* (terreno común) lingüístico y político. En este espacio, los misioneros (jesuitas y franciscanos) además de imponer el cristianismo tuvieron que aprender el guaraní en profundidad. Para ser persuasivos, se apropiaron de las artes verbales tupí-guaraníes como los paralelismos, estructuras poéticas, estilos de elocuencia e incorporaron estas características formales a sus propios sermones. Su poder dependía, en parte, de dominar y utilizar las herramientas retóricas locales.

De este *middle ground* simbólico se podría decir que habrían emergido nuevos imaginarios, que ya no eran la cosmogonía original precontacto, pero tampoco una adopción pasiva de los relatos europeos. Eran, más bien, inserciones creativas y reformulaciones donde conceptos, símbolos y relatos de ambos universos se entrelazaban, generando un sustrato de creencias y una memoria narrativa que, aunque transformada, seguía operando desde un lugar cultural distintivo. Este fenómeno ilustra cómo la colonialidad actúa a un nivel profundo, reconfigurando los cimientos mismos de la concepción del mundo, mientras que la agencia indígena se ejerce en la capacidad de absorber, combinar y dotar de sentido propio esos elementos dispares.

El segundo plano de la traducción como motor de transformación mutua y no solo de dominio. Boidin (2016) muestra que la colonización fue un gigantesco proceso de traducción mutua, lleno de identificaciones equivocadas o equivocaciones controladas, donde los signos lingüísticos fueron coconstruidos en la interacción. Su significado no era estable ni preexistente; variaba según el contexto histórico y los actores en juego. Bajo este contexto, se puede decir que de este forcejeo traductivo no surgió ni la preservación pura del mito originario ni la adopción pasiva de los mitos europeos y sus representaciones. Puede leerse como una tercera cosa; narrativas sincréticas e imaginarios híbridos. Estas nuevas formaciones míticas eran mitologías de frontera, productos del *middle ground* simbólico, que servían tanto a los fines evangelizadores de los misioneros al hacer lo

extraño parecer familiar como a la capacidad de las comunidades indígenas para asimilar lo nuevo dentro de marcos de sentido previos, y así preservar, bajo nuevas formas, un núcleo de autonomía cultural.

En este sentido, la descolonización, desde esta perspectiva, no puede ser un simple retorno a un saber puro y anterior al contacto. El guaraní mismo, como lengua escrita y de poder dentro de las misiones, es ya el producto de esa historia de encuentro, conflicto y apropiación. Así también, lo que Boidin rescata es la agencia indígena dentro de la colonialidad, en cuanto a la capacidad de tomar las herramientas del invasor, como la escritura alfabética, los conceptos políticos monárquicos, el marco legal y reinventarlas para crear un espacio de acción, defensa y expresión política propia.

El enfoque de Boidin (2016) proporciona una base histórica y metodológica fundamental para la propuesta práctica, alejándola de idealizaciones y ofreciendo una visión más compleja y realista de la descolonización del conocimiento. A través de su perspectiva puede entenderse como saberes no son esferas puras, donde la descolonización no implica un rechazo total ni la restauración romántica de un pasado incontaminado, sino el reconocimiento activo de la hibridación histórica como punto de partida. En este marco, el diálogo epistémico deja de ser un enfrentamiento binario saber “occidental malo” vs. saber “indígena bueno y puro” y se convierte en un encuentro con la historia concreta de mezcla, apropiación y reformulación.

La semiótica visual: decodificando los signos del poder

El análisis de la representación visual del Luisón, entidad mitológica guaraní, requiere situarse en la intersección de tres dimensiones teóricas fundamentales: la semiótica peirceana de la imagen, la colonialidad del poder formulada por Quijano (2000), y los procesos de hibridación lingüística y simbólica analizados por Boidin (2016). Como señala Magariños de Morentin (2001), toda imagen material visual constituye un signo complejo que opera mediante múltiples niveles de significación (plástico, figurativo y conceptual). Sin embargo, como argumenta Quijano (2000), esta significación nunca es neutral, sino que se produce dentro de un patrón global de poder colonial que jerarquiza racial y epistémicamente las producciones culturales.

Este apartado analiza cómo la representación del Luisón encarna precisamente lo que Boidin (2016) identifica como el *middle ground* o posición intermedia simbólico de la modernidad/colonialidad, siendo este un espacio de negociación, apropiación y transformación mutua donde los imaginarios originarios son reconfigurados dentro de cánones visuales hegemónicos, generando una semiosis híbrida que refleja tanto la dominación colonial como la agencia cultural indígena.

La imagen material visual como artefacto colonial/moderno

Para comprender esta tensión entre tradición y reconfiguración simbólica, conviene observar cómo se manifiesta en las representaciones visuales. La figura del Luisón (ilustración 1) constituye un ejemplo de este proceso, pues su imagen, más allá de la narración oral, refleja un pasaje hacia códigos visuales occidentales. En este sentido, puede entenderse como un artefacto inscrito en la matriz colonial del poder (Quijano, 2019) y como una traducción icónica del mito, similar a lo que Boidin (2016) describe en el plano lingüístico con el guaraní cristiano.



Ilustración 1. EL LUISON DE TACUARAL.
Cuento de GABRIEL “SCOOBY”
RODRÍGUEZ. Portal Guaraní.

Este proceso no es solo técnico, también refleja lo que Leff (2022) denomina colonización del saber, donde se podría dar la marginación y asimilación de los conocimientos indígenas dentro de marcos hegemónicos. En este sentido, la imagen funciona como un dispositivo de dominación (Quijano, 2019), situando lo guaraní en un pasado primitivo al tiempo que lo representa con códigos visuales contemporáneos.

Análisis semiótico decolonial estratificado

Para abordar el análisis semiótico decolonial estratificado, es necesario comenzar por el nivel más básico de la construcción visual; el plano plástico. Este nivel permite identificar cómo los elementos sensoriales colores, formas y texturas generan en el espectador experiencias subjetivas que anteceden a cualquier interpretación cultural o simbólica.

Nivel plástico: La ilustración 2, es una fotografía perteneciente al Museo Mitológico Ramón Elías y difundida a través del Portal Guaraní, representa al Luisón, el séptimo hijo de Tau y Kerana, figura central de la cosmogonía guaraní. Sin embargo, la operación semiótica que permite reconocerlo como tal no es una traducción neutra, sino una traducción colonial que, en términos de Boidin (2016), opera mediante identificaciones equivocadas controladas. Los elementos básicos de la imagen como la paleta oscura, los rojos intensos y la expresión de enojo representada en la boca abierta del animal podrían generar en el espectador sensaciones de inquietud, miedo o amenaza. Estas respuestas inmediatas, llamadas *qualia*, constituyen experiencias subjetivas que, según Peirce (1965/1931) citado en Magariños (2001), son una forma de conciencia intrínseca.

En la narrativa del mito difundida por el Portal Guaraní, el Luisón no es un demonio ni una encarnación del mal absoluto. Es un ser *liminal*, que habita cementerios, pero como dueño de la noche, no como siervo del infierno. Se alimenta de muertos, pero esa condición no lo define como moralmente condenable dentro de la lógica guaraní, sino como parte de un orden donde los seres no se clasifican binariamente entre “buenos” y “malvados”. El Luisón es, ante todo, un ser maldito, pero también un ser que olvida su nombre, que huye de los hombres, que sufre la transformación como un trance doloroso donde araña la tierra, le falsea la voz, da tres vueltas carneros.

Así también en ilustración2, al optar por una iconografía de la ferocidad con boca abierta, colmillos expuestos, gesto congelado en el instante previo al ataque esto suprime toda huella de esa vulnerabilidad. El Luisón ya no es el séptimo hijo no bautizado, condenado a la metamorfosis y al destierro; es, simplemente, una fiera. Esta operación no es meramente estilística sino más bien una sentencia semiótica. Al eliminar la dimensión trágica del personaje, la imagen lo despoja de subjetividad y lo reinscribe en la taxonomía zoológica del monstruo europeo. El *qualia* de “amenaza” que el nivel plástico detecta no es, así, una propiedad emergente de la forma, sino el resultado de una amputación narrativa.



Ilustración 2: LUISÓN - Escultura del MUSEO MITOLÓGICO RAMÓN ELÍAS – Portal Guaraní.

Los *qualia* activados como el peligro, inquietud, amenaza no son universales, sino que responden a lo que Boidin (2016) identifica como identificaciones equivocadas controladas en el proceso de traducción colonial, donde la oscuridad como signo de malignidad, el rojo como señal de peligro inminente, constituyen codificaciones culturales específicas que traducen la alteridad radical del Luisón, ser liminal entre mundos en la cosmogonía guaraní, a términos comprensibles dentro de la semántica visual del horror occidental.

Nivel figurativo: el sinsigno icónico como traducción colonial

Si el nivel icónico-mítico mostró cómo la traducción colonial inscribe el cuerpo del Luisón en la semántica visual del horror occidental, el nivel figurativo invita a mirar más allá de esa superficie plástica. Se trata de rastrear las huellas de una figuración distinta, no completamente absorbida por la lógica colonial. Para ello, resulta necesario desplazar la atención del archivo visual hacia un documento que surge desde coordenadas epistémicas diferentes: el texto en guaraní *Luisó*, compilado por Oscar Alberto Cabrera en *Origen de los Mitos Guaraníes*.

Este texto no debe entenderse solo como una simple transcripción del mito, es más bien un sinsigno icónico verbal en términos peirceanos; una forma de actualizar la relación con el referente mitológico mediante la selección y organización de marcas figurativas específicas.

La desactivación del bestiario demonológico

El texto guaraní inicia con una operación de enorme potencia semiótica “*Luisó petei mymba jaguape ojoguava, ivai, hesa vera ha iñakā guasu*” La traducción castellana sería “el Luisón es un animal que se parece a un perro” esto omite un matiz decisivo. *Jaguape* no es simplemente “perro”. En guaraní, *jagua* designa al perro, pero *jaguape* opera como un atenuador analógico; “como perro”, “a manera de perro”, “semejante a perro pero no idéntico”. No es *jagua*; es *jaguape*.

Esta operación lingüística constituye una resistencia figurativa a la animalización epistémica identificada en el nivel icónico. Mientras la ilustración 2 resuelve la ambigüedad morfológica del Luisón en favor de una figura canina nítidamente reconocible y, por tanto, inscrita en el bestiario demonológico europeo del “perro negro” como encarnación del mal, el texto guaraní suspende esa resolución, ek Luisón *se parece a* un perro, pero no es un perro. Su figura permanece en el umbral de la indeterminación, fiel a la condición liminal que el mito le asigna.

Esta diferencia no es accesorio. Desde la perspectiva peirceana, el reconocimiento figurativo opera mediante la articulación de marcas visuales o verbales que permiten al perceptor identificar un objeto como perteneciente a una clase. La ilustración 2 selecciona como

marcas dominantes aquellas que maximizan la pertenencia del Luisón a la clase “cánico agresivo”: hocico alargado, orejas erectas, dentadura expuesta, pelaje hirsuto. El texto guaraní, en cambio, introduce una marca de segundo orden el sufijo “pe” desestabiliza la pertenencia clasificatoria. El Luisõ es, figurativamente, un como si permanente.



LUISÕ

Luisõ peteĩ mymba jaguape ojoguava, ivai, hesa vera ha itakã guani.
Pyhare pytévove oho ojupajerĩ te ñingue ari, upévare hesa'yja ha ine.
Oñeje avei pyhare ogaahu puka, maymáva oñendívape omopirĩmba.
Sapy'a rei ro'ysáva, upeva ha'e Luisõ nemomarandu oguahmba nde
ara paha oñarero kuaa imemby'ua pokli kuimba'e ijapytpe oñvaerĩ.
kataete Luisõ.

Ilustración 3: Miel De Caña. Mitos, Leyendas, Creencias, Cuentos, Relatos, Casos, Fábulas. Acuarelas Del Folklore Paraguayo. Compilación Oscar Alberto Cabrera.

El efecto de esta transcodificación es una domesticación semántica de la alteridad del mito. Lo que en el universo guaraní podía poseer una ambivalencia compleja, el Luisón como castigo, pero también como parte de un orden cósmico, queda reducido en la imagen a un signo unívoco de malignidad, conforme al sistema binario bueno/malo, civilizado/primitivo, humano/monstruoso propio del imaginario colonial. Así, la representación se convierte en un legisigno icónico en el sentido peirceano; actualiza normas visuales hegemónicas que refuerzan la jerarquía epistémica racial denunciada por Quijano (2000). Sin embargo, siguiendo la perspectiva de Boidin (2016), esta misma imagen híbrida puede leerse también como testimonio de una agencia cultural resistente. La persistencia de la figura aún bajo formas prestadas mantiene viva en el imaginario colectivo la memoria del mito, evitando su obliteración total. La hibridación, por tanto, no es solo un efecto de dominación, sino también un espacio de negociación donde lo guaraní subsiste y se reinscribe, aunque sea en los términos distorsionados que le permite la colonialidad del ver. Esta hibridación no es casual, sino que responde a lo que Leff (2022) denomina la estructura vigente de la colonialidad, donde el Luisón deviene legible como “monstruo” precisamente porque su representación lo inserta en el sistema clasificatorio occidental de lo aberrante. Las operaciones cognitivas de reconocimiento como la articulación de marcas,

ejes y contornos de occlusión tal como lo declara Magariños (2001) se ejercen aquí sobre una entidad que ha sido previamente traducida epistemológicamente para ser reconocible dentro de categorías visuales coloniales.

Nivel conceptual

Como legisigno icónico, la imagen actualiza sistemas normativos que, como argumenta Quijano (2000), constituyen el núcleo de la colonialidad del poder. La ilustración activa atractores simbólicos (Magariños, 2001) pertenecientes a códigos profundamente coloniales.

Primeramente, el código del monstruo colonial, donde la representación encarna lo que Boidin (2016) analiza como la coconstrucción de signos en la frontera colonial. El Luisón deviene aquí el otro monstruoso que justifica simbólicamente la dominación, en un proceso análogo al que Boidin (2016) identifica en la construcción del “guaraní cristiano”: una herramienta de dominación que simultáneamente permite formas de agencia. La criatura es representada siguiendo las convenciones del monstruo en el arte occidental representado por la alteridad radical, hibridación, asociación con la muerte pero esta representación misma puede ser reapropiada como expresión de resistencia cultural.

Por otro lado, se encuentra el código del arte fantástico como canon eurocéntrico, donde las convenciones estilísticas utilizadas constituyen, en términos de Leff (2022), una forma de colonización estética que somete el imaginario guaraní a cánones visuales hegemónicos. Sin embargo, como señala Boidin (2016), este proceso de asimilación nunca es completo: siempre deja espacios para lo que ella denomina reinención desde la trampa colonial. La persistencia misma del Luisón como figura representada, aunque sea mediante códigos ajenos, testimonia la vitalidad de un imaginario que resiste a la total asimilación.

Propuesta alternativa: hacia una resignificación lúdica

Si la imagen fija opera predominantemente bajo el régimen de la representación y, con él, de las tensiones entre dominación y agencia que allí se dirimen, el dispositivo lúdico introduce un desplazamiento de registro semiótico que modifica sustancialmente los términos del problema. Al pasar de la contemplación a la operación, de la figura a la regla, el juego constituye no solo un soporte alternativo para el imaginario guaraní, sino que puede actuar como una tecnología cultural con propiedades específicas para intervenir en las asimetrías analizadas. No se trata ya de cómo es visto el Luisón, sino de cómo es puesto en relación, intercambiado y actualizado por sus jugadores. En este giro pragmático del signo al uso, del código a la performance se juega la posibilidad de una reapropiación que no se limite a resignificar imágenes heredadas y se trata de que reestructuren las condiciones mismas de su circulación y transmisión.

Fundamentos pedagógicos y comunicacionales del juego de cartas

Un juego de cartas se erige como un medio para la reapropiación cultural por tres pilares principales: su interactividad, su capacidad de puente generacional y su potencia narrativa. A diferencia de medios pasivos, el juego exige participación, diálogo y toma de decisiones, creando una experiencia memorable y personal con el contenido cultural. Funciona como un artefacto lúdico que puede traspasar la brecha generacional, facilitando que adultos y jóvenes exploren juntos tradiciones a través de un lenguaje común de reglas y estrategias. Finalmente, su estructura modular (cartas) es ideal para fragmentar y recomponer narrativas complejas, permitiendo a los jugadores “coleccionar” y “poner en juego” elementos de un mito, reconstruyéndolo activamente.

El diseño de este juego se aleja de la apropiación estética superficial para buscar una transposición significativa, basada en el análisis de la artesanía Mbya Guaraní.

Principios de diseño derivados de la artesanía Mbya Guaraní

El proceso creativo partió de un análisis profundo de piezas como el cedazo *Yrupé* (ilustración 4), el cesto *Ajaká* (ilustración 5), y el cesto *Kapi'i* (ilustración 6). De este estudio se extrajeron principios clave para el diseño.

Para la creación de las geometrías y patrones se trasladó la técnica de entramado, fundamental en cestería (*yrupe, ajaká, kapi'i*), a la composición gráfica de las cartas, utilizando líneas entrelazadas que estructuran el espacio visual, enmarcan ilustraciones y crean bordes decorativos (guardas), evitando la mera copia para reinterpretar su esencia estructural. (Ilustración 7).



Ilustración 4: Cedazos “Yrupé”
alacarta.com.py



Ilustración 5: Cesto “ajaká” Fuente: Portal Guaraní



Ilustración 6: cesto “kapi’i”. Artesanía Mbya Guaraní en Misiones Argentina



Ilustración 7 – Motivos, guardas guaraníes . Elaboración propia

En cuanto a la cromática de la tierra se abandonaron colores artificiales o genéricos. La paleta se derivó directamente de los materiales naturales: los marrones terrosos de las fibras de *takuapí* y *güembé*, los verdes vegetales de las hojas, y los tintes oscuros a base de *catiguá* usados en el *kapi’i*. El blanco y el azul se incorporaron únicamente como acentos funcionales para destacar información de juego, respetando así la base cromática autóctona. Esta paleta derivada de materiales naturales constituye un sistema de cualisgnos icónicos arraigados que activan *qualia* específicamente vinculados al territorio. Como señala Peirce, los *qualia* son experiencias subjetivas inefables (citado en Magariños, 2001). Esta paleta busca activar *qualia* de pertenencia, organicidad y memoria sensorial local, en contraste con los colores artificiales y genéricos de las representaciones coloniales que producen *qualia* de exotismo y alteridad radical.

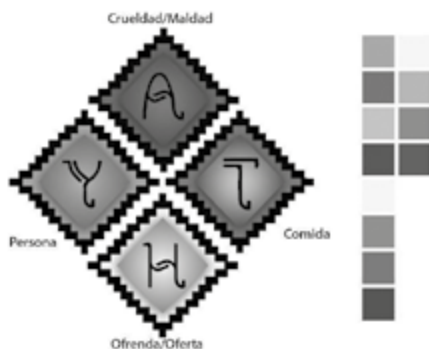


Ilustración 8: Paleta de colores e iconos de recursos. Elaboración Propia

En cuanto a la textura y abstracción están inspirados en la representación de figuras en los tallados, que priorizan la forma general y el simbolismo sobre el detalle anatómico realista, las ilustraciones de las criaturas mitológicas adoptan un estilo semiabstracto. Los patrones sencillos de la artesanía para denotar escamas, plumas o manchas se estilizaron en iconos y texturas dentro de las cartas. Como analiza Magariños, “las imágenes figurativas activan operaciones de reconocimiento basadas en la analogía con existentes” (2001, p. 6). La abstracción guaraní desplaza este reconocimiento hacia lo simbólico y relacional: no importa cómo “se ve” exactamente el Luisón, sino qué relaciones establece, qué fuerzas representa, qué lugar ocupa en el entramado cósmico. (Ilustración 9).



Ilustración 9: Mockup del juego de cartas. Elaboración propia

Mecánica de juego y lógica de interacción

El juego se estructura como un mazo de cartas de dos tipos principales: mitos (personajes mitológicos) y recursos (elementos naturales, objetos rituales, etc.). Cada carta de Mito contiene una ilustración basada en los principios antes descritos, un nombre en guaraní y español, una breve descripción de sus atributos simbólicos, y valores estratégicos que determinan su uso en el juego.

Reglas básicas:

- **Objetivo:** los jugadores deben recolectar combinaciones específicas de cartas *Mito* y *Recurso* que representan “relaciones armónicas” dentro de la cosmovisión guaraní (por ejemplo, emparejar al *Luisón* con la carta de “Noche” y “Cementerio” para completar su ciclo narrativo).
- **Mecánica central:** en lugar de “combate” directo, las cartas interactúan mediante una lógica de *reciprocidad y equilibrio*. Un jugador puede “invocar” a un *Mito* si posee los *Recursos* asociados (por ejemplo, para invocar a *Pombero* se requiere la carta “Silbido” y “Bosque”). La interacción entre mitos se resuelve no por eliminación, sino por desplazamiento o transformación, reflejando las relaciones dinámicas del panteón guaraní.
- **Condición de victoria:** se gana al completar un número determinado de “ciclos míticos” (conjuntos de cartas que narran una secuencia completa, como el nacimiento de los siete hijos de Tau y Kerana). Existe también una modalidad cooperativa donde todos los jugadores trabajan juntos para “restaurar el equilibrio” después de un desorden simbólico. La mecánica evita representar violencia gratuita. En lugar de “ataques”, las cartas activan efectos narrativos: “Tejedora” (carta de recurso) puede transformar un conflicto en alianza; *Jasy Jatere* puede “adormecer” a otro mito en lugar de eliminarlo, reflejando su naturaleza protectora pero traviesa. De este modo, el jugador no lee pasivamente a los mitos sino más bien experimenta sus relaciones a través de decisiones estratégicas, fomentando una exploración activa y significativa del panteón mítico.

Objetivo pedagógico-cultural: romper el desinterés con significado localizado

Esta propuesta busca superar el enfoque utilitario y descontextualizado identificado en los materiales educativos actuales. Su objetivo es doble. El primero trata de despertar el interés mediante la ludificación: frente a la dependencia de la “curiosidad espontánea” del alumno, el juego se presenta como un recurso lúdico-educativo activo, donde se transforma el aprendizaje en una experiencia social, competitiva y divertida, atractiva para niños y jóvenes.

Así también se trata de promover un aprendizaje significativo y localizado al anclar cada elemento visual (color, patrón, forma) y cada mecánica de juego en un significado cultural específico, el aprendizaje deja de ser memorización de datos aislados. El jugador internaliza conceptos de la cosmovisión guaraní (reciprocidad, equilibrio, relación con la naturaleza) a través de la experiencia directa y localizada con símbolos y narrativas propias de su entorno cultural. El juego no “ilustra” la cultura; la hace operable, convirtiéndose en un

catalizador para la reapropiación crítica y afectiva del patrimonio guaraní por parte de las nuevas generaciones.

Si la imagen fija opera predominantemente bajo el régimen de la representación y, con él, de las tensiones entre dominación y agencia que allí se dirimen, el dispositivo lúdico introduce un desplazamiento de registro semiótico que modifica sustancialmente los términos del problema. Al pasar de la contemplación a la operación, de la figura a la regla, el juego constituye no solo un soporte alternativo para el imaginario guaraní, ya que puede actuar como una tecnología cultural con propiedades específicas para intervenir en las asimetrías analizadas. No se trata ya de cómo es visto el Luisón, sino de cómo es puesto en relación, intercambiado y actualizado por sus jugadores. En este giro pragmático del signo al uso, del código a la performance se juega la posibilidad de una reapropiación que no se limite a resignificar imágenes heredadas, sino que reestructure las condiciones mismas de su circulación y transmisión.

Un juego de cartas se erige como un medio para la reapropiación cultural por tres pilares principales: su interactividad, su capacidad de puente generacional y su potencia narrativa a través de su interactividad, su capacidad de puente generacional y su potencia narrativa. A diferencia de medios pasivos, el juego exige participación, diálogo y toma de decisiones, creando una experiencia memorable y personal con el contenido cultural. Funciona como un artefacto lúdico que puede traspasar la brecha generacional, facilitando que adultos y jóvenes exploren juntos tradiciones a través de un lenguaje común de reglas y estrategias. Finalmente, su estructura modular (cartas) es ideal para fragmentar y recomponer narrativas complejas, permitiendo a los jugadores coleccionar y poner en juego elementos de un mito, reconstruyéndolo activamente.

Conclusiones y reflexiones finales

El análisis desarrollado confirma la hipótesis central del artículo. Las representaciones visuales contemporáneas del Luisón, lejos de constituir traducciones neutras del imaginario guaraní al lenguaje gráfico, pueden leerse como dispositivos semióticos coloniales que inscriben al ser mítico en cánones visuales eurocéntricos. La ilustración analizada y, por extensión, gran parte del archivo visual disponible no se limita a representar al Luisón; lo reconfigura epistemológicamente: lo extrae de su matriz cosmogónica originaria, donde habitaba como ser liminal, trágico y ambivalente, para reinscribirlo en la taxonomía binaria del monstruo europeo, encarnación unívoca del mal, la ferocidad y la alteridad radical. Este proceso, identificado en los tres niveles del análisis semiótico, revela la profundidad de la colonialidad del ver. En el nivel plástico, la activación de *qualia* de amenaza y peligro mediante paletas cromáticas y gestualidades codificadas en la tradición visual del horror occidental. En el nivel figurativo, la resolución de la indeterminación morfológica del Luisón a favor de una pertenencia nítida a la clase “cánido agresivo”, clausurando así la ambigüedad constitutiva que el texto guaraní preserva mediante el atenuador *jaguape*. En el nivel conceptual, la actualización de códigos normativos el monstruo colonial, el canon

estético del arte fantástico que legitiman simbólicamente la jerarquía epistémica racial denunciada por Quijano (2000).

Sin embargo, el marco teórico proporcionado por Boidin (2016) ha permitido superar una lectura meramente denunciatoria. La noción de *middle ground* simbólico y de reinención desde la trampa colonial obliga a matizar: estas mismas imágenes, por más distorsionadas que estén, constituyen también el archivo visual disponible del imaginario guaraní. Su persistencia, aunque bajo códigos ajenos, testimonia la vitalidad de un sustrato cultural que resiste a la obliteración total. La hibridación no es solo dominación; es también el espacio donde lo guaraní subsiste, se negocia y, eventualmente, puede ser reapropiado. El desafío, entonces, no es purificar la representación operación imposible, dado que el contacto colonial es ya constitutivo de la modernidad guaraní, sino desplazar el régimen semiótico en que dicha representación opera.

Frente a la imagen fija, que somete al espectador a una relación de contemplación asimétrica, el juego de cartas propuesto introduce un cambio de régimen semiótico que modifica sustancialmente los términos del problema. Al pasar de la representación a la operación, de la figura a la regla, del espectador al jugador, el dispositivo lúdico no ofrece una mera “ilustración alternativa” del Luisón, sino que reestructura las condiciones mismas de su circulación, transmisión y actualización.

Tres propiedades del juego de cartas resultaron particularmente pertinentes para la reapropiación cultural. Primero, su interactividad: al exigir decisiones estratégicas, el juego transforma al destinatario pasivo del relato en coproductor activo de sentido. Segundo, su capacidad de puente generacional: al operar mediante un lenguaje común de reglas y objetivos, el juego puede articular a adultos y jóvenes en torno a un patrimonio cultural que, de otro modo, quedaría confinado al espacio escolar o la oralidad intermitente. Tercero, su potencia narrativa modular: la estructura de cartas permite fragmentar y recomponer el corpus mítico, no como un canon cerrado, sino como un repertorio de relaciones, fuerzas y equilibrios que cada partida actualiza de manera singular.

El diseño visual propuesto no ha buscado una “restauración” imposible de una pureza estética precolonial, es más bien una transposición significativa de principios compositivos y cromáticos derivados del análisis de la artesanía *Mbya Guaraní*. Las operaciones realizadas como la geometrización inspirada en el entramado del *yryupé* y el *ajaká*, la paleta cromática extraída de los tintes naturales de *takuapi*, *güembé* y catiguá, la abstracción figurativa de las criaturas mitológicas conforme a la lógica del tallado constituyen, desde la semiótica peirceana, una actualización controlada de *cualisignos* icónicos territorializados. Esta operación no es estética en sentido superficial: es epistémica. Al anclar el diseño en referentes materiales y técnicos propios de la cultura guaraní, se busca activar en el jugador *qualia* de pertenencia, organicidad y memoria sensorial local, en contraste directo con los *qualia* de exotismo y alteridad radical que producen las representaciones coloniales. No se trata, entonces, de decorar el juego con motivos étnicos es más bien un proceso de estructuración hacia la experiencia lúdica desde una lógica visual guaraní, haciendo que el jugador no solo mire la cultura, sino que la opere desde coordenadas perceptuales que le son, en algún nivel, propias.

Referencias bibliográficas

- Boidin, C. (2016). Pensar la modernidad/colonialidad en guaraní (XVI–XVIII). *Cuadernos de Antropología Social*, 44, 7–25. Universidad de Buenos Aires.
- Boidin, C. (2016). Lenguas generales y lenguas particulares en las misiones jesuíticas del Paraguay. *Revista de Historia*, (18), 1–22.
- Leff, E. (2022). *Colonización del saber, interculturalidad y diálogo de saberes*. CLACSO.
- Leff, E. (2018). Descolonización del conocimiento eurocéntrico, emancipación de los saberes indígenas y territorialización de la vida. *Decolonization of Eurocentric Knowledge, Emancipation of Indigenous Knowledge and Territorialization of Life*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Magariños de Morentin, J. (2001). La(s) semiótica(s) de la imagen visual. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales – Universidad Nacional de Jujuy*, (17), 1–27.
- Mansilla, A. (1977). Leyendas, mitos y otras creencias del área guaraní. *Revista Más Folklore*, 3, 270.
- Quijano, A. (2000). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. En E. Lander (Comp.), *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales* (pp. 201–246). CLACSO.
- Quijano, A. (2019). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. *Espacio Abierto*, 28(1), 255–301.
- Quijano, A. (2019). *Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder*. CLACSO.
- Von Streber Lee, G. (2018). Paraguay y las complejidades de una nación bilingüe: la contradicción del idioma guaraní como símbolo nacional y su condición de diglosia. *Revista Multilingüe*, 16(1), 107–119. Lee University, Cleveland-Tennessee, Estados Unidos.

Abstract: This article analyzes visual representations of beings from Guarani mythology, with special focus on the figure of “Luisón,” from a decolonial perspective. The hypothesis is maintained that contemporary representations of these mythological beings have been distorted by Western visual canons, which have emptied them of their original symbolism to align them with colonial indoctrination narratives. Luisón, frequently depicted with notable resemblance to the European werewolf, serves as a paradigmatic case of this cultural assimilation. The study is based on a theoretical framework that combines visual semiotics with decolonial studies, mainly referencing Boidin (2023) on knowledge decolonization, and also proposes to incorporate contributions from Quijano (2000) to enrich the analysis through his concept of colonality of power. Documentary research confirms that, although Guarani mythology maintains vitality in the popular imagination through orality (Aguilera, 2020), its teaching and visual representation face serious challenges. Educational programs (MEC, 2022) promote its rescue, but available materials

prove unattractive to youth (Maciel & Barrios, 2020), thus perpetuating disinterest in a cultural heritage historically marginalized in favor of Greco-Latin narratives (Acosta et al., 2020). As a counterpoint to these decontextualized representations, an alternative proposal is explored through the design of a card game inspired by Guarani mythology, incorporating visual elements derived from ancestral craftsmanship such as defined geometric shapes, textures, patterns, and colors identified in Guarani carvings. This playful proposal aims to stimulate strategic thinking and active exploration of myths, thereby promoting meaningful appropriation of cultural content from a more local context.

Keywords: Design - Illustration - Visual semiotics - Guarani mythology - Luisón

Resumo: Este artigo analisa as representações visuais de seres da mitologia guarani, com foco especial na figura do “Luisón”, a partir de uma perspectiva decolonial. Sustenta-se a hipótese de que as representações contemporâneas desses seres mitológicos foram distorcidas por cânones visuais ocidentais, o que esvaziou seu simbolismo original para alinhá-las a narrativas de adoutrinação colonial. O Luisón, frequentemente representado com notável semelhança ao lobisomem europeu, serve como caso paradigmático dessa assimilação cultural. O estudo fundamenta-se em um marco teórico que combina a semiótica visual com os estudos decoloniais, tomando como referência principal Boidin (2023) sobre descolonização do conhecimento, e propõe incorporar ademais os aportes de Quijano (2000) para enriquecer a análise a partir de seu conceito de colonialidade do poder. A investigação documental confirma que, ainda que a mitologia guarani mantenha vitalidade no imaginário popular através da oralidade (Aguilera, 2020), seu ensino e representação visual enfrentam sérios desafios. Os programas educativos (MEC, 2022) promovem seu resgate, mas os materiais disponíveis resultam pouco atrativos para os jovens (Maciel & Barrios, 2020), perpetuando assim o desinteresse por um patrimônio cultural historicamente marginalizado em favor de narrativas grecolatinas (Acosta et al., 2020). Como contraponto a estas representações descontextualizadas, explora-se uma proposta alternativa mediante o design de um jogo de cartas inspirado na mitologia guarani, que incorpora elementos visuais derivados da artesanaria ancestral, como formas geométricas definidas, texturas, padrões e cores identificados nas tallas guaranis. Esta proposta lúdica busca estimular o pensamento estratégico e a exploração ativa dos mitos, promovendo assim uma apropriação significativa do conteúdo cultural desde um contexto mais local.

Palavras-chave: Design - Ilustração - Semiótica Visual - Mitologia Guarani - Luisón

Ñemombyky: Ko kuatia ohechauka mbaëichapa ojejahó'i ava ñeënguéra mymba'apo, haëño “Luisón” rehe. Ojeë ojejapóramo ko'ãga jehai umi mymba'apo oñembyai vaerã oñeimo'ã porã'yvare. Luisón ojejahó'i oihávo jagua aóva yvypóra ramo, upéva ojehechauka mbaëichapa ñane ñeë oñembyai. Ko estudio oñemopu'ã kuatiañeë rape ha estudio oñemombaë ha'gua ñane rembiapokue, Boidin (2023) ha Quijano (2000) oipytyvõ ojehesa'yijo ha'gua. Ojehechakuaa ava ñeënguéra oiko porãite oñeë asýpe (Aguilera, 2020), hasýva ojehechauka

ha oñemombaẽ mboẽhápe. Mboẽhao (MEC, 2022) oñehaã omombaẽ, hasýva umi kuatia ojeiporúva ojeahyhuvéva mitãnguérape (Maciel & Barrios, 2020), upévare ndoikuaaporãi ñane rembiapokue. Oñemoĩ porã hagua, ojejapo peteĩ mbaraja jokoha ava ñeẽnguéra mymba'apo rehe. Ojeiporu ta'anga yma guare: apu'a, sa'y ha tai ojejuhúva ava apópe. Ko jokoha oipytyvõ mitãnguéra oñehaã ha oikuaa porãve hagua ñane ñeẽnguéra.

Ñeẽnguéra: Diseño - Ta'anga - Ta'anga ñeẽ - Ava Ñeẽnguéra - Luisón

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

Axl Nicolás De Medeiros Souza. Licenciado en Diseño Gráfico (Universidad Autónoma de Encarnación)

Karina Ramirez. Magíster en Gestión del Diseño (Universidad de Palermo)