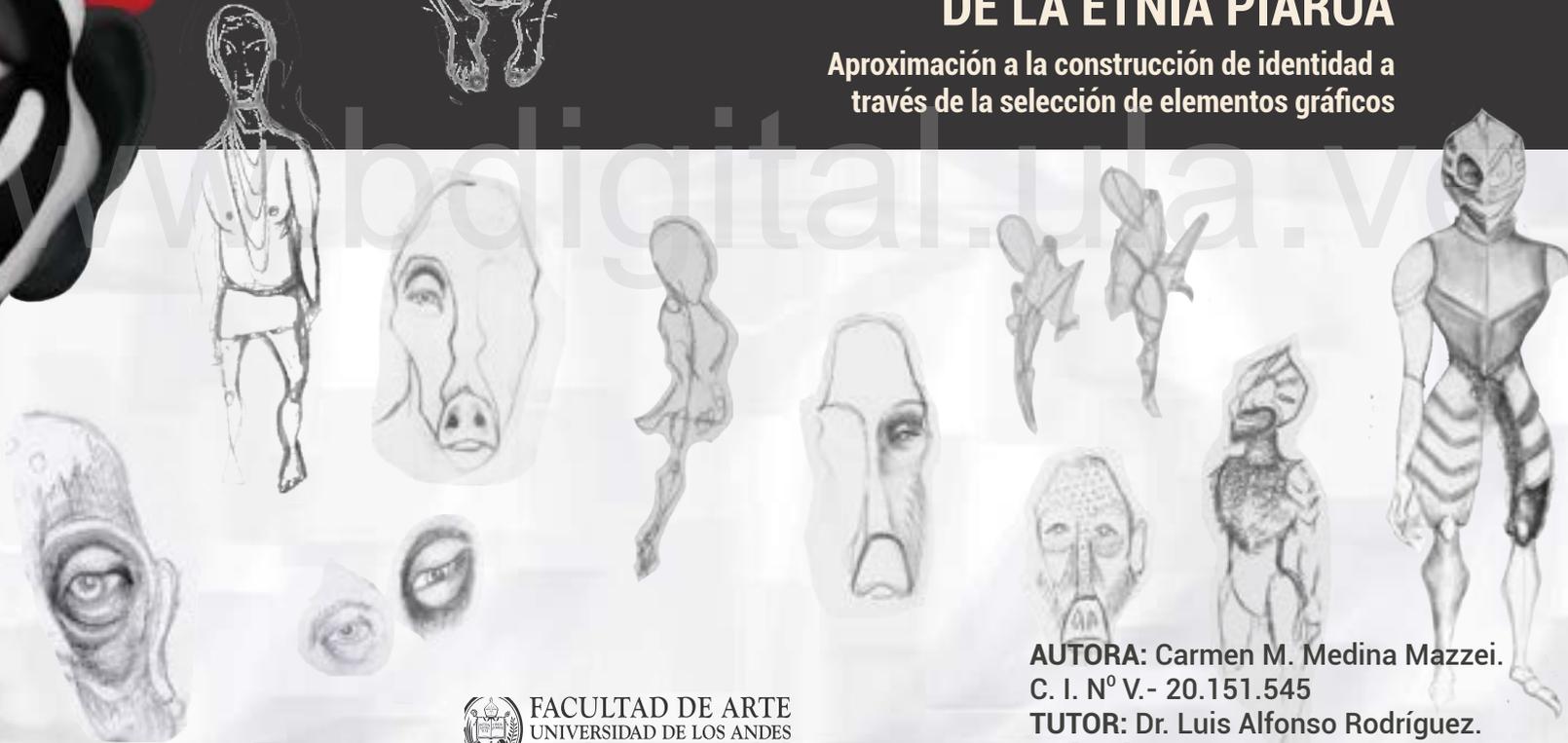


# DISEÑO DE PERSONAJES DE LA ETNIA PIAROA

Aproximación a la construcción de identidad a  
través de la selección de elementos gráficos



 FACULTAD DE ARTE  
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
MÉRIDA VENEZUELA

**AUTORA:** Carmen M. Medina Mazzei.  
C. I. N° V.- 20.151.545  
**TUTOR:** Dr. Luis Alfonso Rodríguez.  
Mérida, 2022

Reconocimiento - No comercial



**FACULTAD DE ARTE**  
**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES**  
MÉRIDA VENEZUELA

**DISEÑO DE PERSONAJES DE LA ETNIA PIAROA**  
Aproximación a la construcción de identidad a través  
de la selección de elementos gráficos

Trabajo Especial de Grado, Requisito parcial para  
optar al título de licenciado en Diseño Gráfico.

AUTORA: Carmen M. Medina Mazzei.  
TUTOR: Dr. Luis Alfonso Rodríguez.  
ASESOR: Rafael Marquina.

Mérida - Venezuela, noviembre 2022

“Rescatar el pasado es parte de la búsqueda de nuestra propia identidad”

**Pablo Novoa (1896).**

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

Reconocimiento-No comercial

## AGRADECIMIENTOS

A Luis Alfonso Rodríguez y Rafael Marquina, quisiera agradecerle a estos dos hombres por compartir sus conocimientos, tiempo y por toda la paciencia. Por sus sabias palabras que me han guiado por este tortuoso camino. Son todos unos personajes dignos de admiración y respeto.

Así como también a todas esas personas que me brindaron su ayuda y aportaron su granito de arena para que este trabajo se convirtiera en lo que es hoy.

**Mil gracias!!**

www.bdigital.ula.ve

# ÍNDICE

<b>Agradecimientos</b>	I	<b>2.2 Objeto de estudio</b>	26	Providencia Administrativa del Instituto de Patrimonio Cultural PA-IPC (2005)	45
<b>Resumen</b>	II	<b>2.2.1 Piaroa</b>	27	Ley Orgánica de Pueblos y Comunidades Indígenas-LOPCI LOPCI (2009)	
<b>Introducción</b>	6	2.2.1.1 Autodenominación			
<b>Capítulo I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	7	2.2.1.2 Población			
1.1 Problema	9	2.2.1.3 Idioma	28		
1.2 Objetivo general	13	2.2.1.4 Ubicación	29	<b>2.4 Antecedentes</b>	47
1.3 Objetivos específicos		2.2.1.5 Habitación		2.4.1 Antecedentes Históricos	47
1.4 Justificación	14	2.2.1.6 Clima	30	2.4.1.1 Walther Sorg	48
1.5 Propósito	15	2.2.1.7 Características anatómicas	32	2.4.1.2 Vicky Sempere	50
<b>Capítulo II MARCO NOOLÓGICO</b>	16	<b>2.2.2 Creencias</b>	33	2.4.2 Antecedentes de investigación	52
<b>2.1 Marco teórico-histórico</b>	17	2.2.2.1 Hombres pacíficos vs chamanismo de agresión	35	2.4.2.1 Miguel Rumanzew	52
2.1.1 Diseño		2.2.2.2 Warime		2.4.2.2 Mauricio Rubinstein	54
2.1.2 Diseño gráfico		2.2.2.3 Humanización de los animales		2.4.3 Postura del ilustrador venezolano	56
2.1.3 Ilustración	18	<b>2.2.3 Arte</b>	38	<b>Capítulo III METODOLOGÍA</b>	57
2.1.4 Personaje		2.2.3.1 Arquitectura	39	<b>3 METODOLOGÍA</b>	58
2.1.5 Diseño de personajes	19	2.2.3.2 Máscaras	40	<b>3.1 Aprender e identificar</b>	59
2.1.6 Elementos básicos de comunicación	20	<b>2.3 Marco legal</b>	41	3.1.1 Objeto de estudio	60
2.1.7 Elementos visuales		2.3.1 Constitución de la República Bolivariana de Venezuela CRBV (1999).	42	3.1.2 Área de estudio	61
2.1.8 Identidad	21	2.3.2 Ley sobre el Derecho de Autor LSDA (1993)	43	3.1.3 Proceso de diseño de personajes	62
2.1.9 Etnia	23	Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural-LPDPC (1993)	44	<b>3.2 Generar</b>	67
2.1.10 Etnias indígenas en Venezuela	24			3.2.1 Elementos visuales	68

3.2.1.2 Forma, Figura y Línea	75
3.2.1.3 Forma humana	76
3.2.1.4 Ojos granos de café	77
3.2.1.5 Volumen, relieve, plano ilusorio	78
3.2.1.6 Textura	79
<b>Capítulo IV DISEÑO</b>	<b>80</b>
4.1 Implementar	81
4.1.1 Wahari/Wäjäri	82
4.1.2 Re'yo/ Redyo	94
4.1.3 Hischu	104
4.1.4 Tchejeru	113
<b>PRODUCTO FINAL</b>	<b>121</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>125</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>126</b>

## RESUMEN

El proyecto expone a la Ilustración como disciplina auxiliar o adjunta del Diseño Gráfico, específicamente en el área de diseño de personajes. Se necesita conocimientos de percepción, fundamentos y principios de comunicación visual para construir los personajes. Así mismo, se estudian los procesos de diseño de personajes planteados por Tom Bancroft y Jesús Américo Andrade. El objeto de estudio considerado es el grupo étnico Piaroa, del Estado Amazonas Venezuela, con su ritual de máscaras Warime. Por tanto, el producto final del proyecto factible son cuatro (4) personajes ilustrados de dicha etnia, presentados cada uno, en una doble página de un libro, bajo la clasificación de bestiario o catalogo ilustrado.

The project exposes Illustration as an auxiliary or attached discipline to Graphic Design, specifically in the area of character design. Knowledge of perception, fundamentals and principles of visual communication is needed to build the characters. Likewise, the character design processes proposed by Tom Bancroft and Jesús Américo Andrade are studied. The object of study considered is the Piaroa ethnic group, from the Amazonas State of Venezuela, with its Warime mask ritual. Therefore, the final product of the feasible project is for (4) illustrated characters of said ethnic group, presented in a double page of a book, under the classification of bestiary or illustrated catalog.

**TEMA:** Ilustración, creación de personajes, sistema gráfico

**EVENTO:** Creación de identidad por medio de la creación de personajes

**UNIDAD DE ESTUDIO:** Máscaras Piaroas

**CONTEXTO:** Amazonas, Venezuela

**TEMPORALIDAD:** Historia presente

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:** Ilustración-  
Diseño de personajes

**PALABRAS CLAVE:** Ilustración, Diseño gráfico, Diseño de personajes, Etnico, Piaroa, Bestiario.

# INTRODUCCIÓN

En este proyecto se abordara la ilustración como herramienta presente en el Diseño Gráfico, específicamente en el área de diseño de personajes, tomando en cuenta fundamentos y criterios de comunicación visual. Así mismo, se estudian y describen los procesos de diseño de personajes planteados por Tom Bancroft y Jesús Américo Andrade. Dicha investigación va orientada a la construcción de un sistema gráfico de elementos que nos proporciona el estudio profundizado de la etnia Piaroa del Estado Amazonas Venezuela, tomando como foco principal, sus creencias, como su ritual de máscaras Warime y otros datos relevantes, con la finalidad de usar la identidad cultural como un valor agregado dentro de la disciplina. Para obtener como resultado la visualización de dichos elementos en la creación de una serie de personajes.

Fig. 1 página siguiente Indio Piaroa, dibujo de P. Fritel según bosquejo de Crevaux Y E. Lejanne, 1882.

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Capítulo I



Fig. 1

Reconocimiento-No comercial

www.todigital.ula.ve

“Son el mismo indio con diferente guayuco”  
**Refrán popular**



## 1.1. EL PROBLEMA

**La ilustración** es una herramienta que permite exponer una idea desde un punto de vista determinado. Según la etimología de la palabra ilustrar, esta procede del "latín *illustrare* y significa dar luz al entendimiento, aclarar un punto o materia con palabras, imágenes u otros medios" (Monteiro, 2016, p. 23). Sus orígenes se remontan incluso antes de la escritura y se habla de ella como **un arte que comparte raíces con los pictogramas y los jeroglíficos. Actualmente se podría decir que la ilustración no solo forma parte de las Artes Plásticas; sino que, se encuentra en diferentes áreas del Diseño Gráfico.** La ilustración según su uso pudiera clasificarse como **ilustración científica, editorial, publicitaria y literaria.** Esta última hace referencia a las imágenes que se encuentran en textos literarios, "los dibujos infantiles y caricaturas son dos ejemplos muy representativos de esta categoría". (Monteiro, 2016, p. 26)

Luego de tener esas dos percepciones de la ilustración nos podemos dar cuenta que **el diseñador o comunicador visual se inclina o incide en ver la ilustración simplemente como un proceso artístico y no como un elemento compositivo y definitorio del diseño,** que amerita un estudio del color, de las líneas, formas y otros elementos según sea el caso.

Dentro de la literatura venezolana, existen historias fantásticas de transmutación, creación del universo y de grandes acontecimientos que dejaron huella en las montañas, ríos, en fin, en todo lo visible y en algunos casos en lo invisible también; Historias creadas por personas "...cuyas raíces se extienden milenios atrás, cuando esta tierra aún no se llamaba Venezuela, pero la selva, el agua, la roca y la nube eran ya los mismos, como lo serán siempre." (Müller, 1978. p. 6) esas personas son sus nativos.





Fig. 2

Hoy es posible encontrar editoriales como Ekaré, El Perro y La Rana, Playco, entre otros, que le dan un lugar a la literatura nativa venezolana, que buscan ilustrar todos sus relatos. Pero a pesar de que existen 51 etnias registradas en el último Censo Nacional de Población y Vivienda 2011 Empadronamiento de la Población Indígena de Venezuela y de que cada una tiene su manera de expresarse visualmente, ya sea en su alfarería, cestería, indumentaria, hasta en sus propias pieles, con decoraciones de "símbolos que cambian con el lugar, el tiempo y la cultura, etc" (Delgado, 2010, p 5). Esta gráfica, no es tomada en cuenta a la hora de ilustrar sus historias y se puede apreciar un "divorcio" entre las ilustraciones de los libros con la gráfica nativa; ya que responden más al estilo del ilustrador y no a la de la etnia que buscaban representar.

Fig. 2 a) Cuentos Indígenas Venezolanos. Distribuidora Estudios, Caracas, 1995. b) Cuentos Indígenas Venezolanos, Selección y adaptación de Mariela Arvelo, Editorial Tecnocolor, Caracas 2004. c) Cuentos indígenas venezolanos, Antonio Pérez Esclarín, Alexander Hernández, Caracas: Fe y Alegría, 2006. d) Botogüito, Editorial Manantial 51, Caracas, 2010. e) El Hombre, el Tigre y la Luna, Rafael Rivero Oramas, Amelie Areco, Monte Avila Editores Latinoamericana, C.A., 2004.



Sumándole a esto, el énfasis que hacen por características físicas generales como la tez, el cabello, los ojos y sus cuerpos semidesnudos y no a los elementos variables como lo son sus ornamentos. Esto hace que los receptores vean a los grupos étnicos sin características identitarias que hacen que cada uno de ellos sea identificado con particularidades y propiedades que los designan como patrimonios con memoria. Generando así una imagen estereotipada de nuestros nativos. Afirmación que hace Bonfil cuando dice que "En el caso de América, exceptuando quizás a los Aztecas, Incas, Chibchas y Mayas, todos los demás pueblos originarios del llamado Nuevo Mundo quedaron reducidos a la categoría de indios,..." (Bonfil, 1972; Quijano, 1993 y 2000; Kratz 2002).

De esa interculturalidad de grupos étnicos y sus elementos identitarios, que se encuentran en Venezuela, esta investigación se centrará en la etnia Piaroa localizada en el estado Amazonas, específicamente en la región Cuao - Sipapo -Autana. Donde se estudiará su cosmovisión y sus máscaras.

Es importante resaltar que incluso en la contemporaneidad, después de cinco (5) siglos de la primera expedición al Amazonas, continúa sin poder darle una identidad a los grupos originarios que allí habitan.



## Orígenes de los seres y las cosas

Mitos de las culturas amerindias de Venezuela: warao, piaroa, pemón y wayuu

Ivonne Rivas  
ilustración de Guadalupe Vivas



Fig. 3

Se hace evidente, en trabajos de ilustración, como en el caso del texto de Rivas (2009), donde la ilustradora Vivas, muestra historias de 4 etnias diferentes, pero manteniendo la misma gráfica. Por eso, Como señala Delgado (2010):

...es tiempo, de reconocer la plena validez de su estética, secularmente excluida de los grandes temas de estudio, para conferir el valor e importancia que tienen como formas únicas, pues entendemos que es imposible indagar sobre una estética, un diseño o un arte propiamente venezolano, si desconocemos sus orígenes. (p. 5)

Se debe replantear la visión que se tiene de nuestros grupos originarios y tomar su gráfica como materia prima para poder crear un sistema identitario no sólo para esos grupos minoritarios sino para todo el país.

**Desde esa mirada, cabe por tanto preguntarse ¿Cómo sería el diseño de personajes ilustrados que permita solventar la carencia de identidad en el grupo étnico Piaroa de la región Cuao - Sipapo - Autana?**

Fig. 3 Orígenes de los seres y las cosas, Ivonne Rivas Ilustrado por Guadalupe Vivas, Santillana, 2008.



## 1.2. OBJETIVO GENERAL

Diseñar una serie de personajes, basados en símbolos culturales visuales y sensoriales, a través del estudio de los procesos de construcción y diseño de personajes del panteón creacionista Piaroa del Estado Amazonas de Venezuela.

## OBJETIVOS ESPECIFICOS

- 1 Describir los procesos de diseño de personajes
- 2 Caracterizar los 2 personajes encontrados dentro del ritual Warime de la etnia Piaroa
- 3 Diagnosticar la visión del ilustrador frente a la construcción de personajes étnicos
- 4 Crear diseño de personajes ilustrados de la etnia Piaroa



### 1.3. JUSTIFICACIÓN

#### “La gráfica debe generar identidad” Pablo Iturralde

La propuesta resulta de la carencia que existe dentro de la ilustración literaria relacionada con la temática nativa, donde queda en evidencia que no hay un sistema identitario que permita al venezolano criollo conocer y comprender el valor de los pueblos originarios y de la importancia de su gráfica para la construcción de su propia identidad.

En una conferencia de diseño en la FADA-PUCE el diseñador ecuatoriano Pablo Iturralde expone “...cierro los ojos, pienso en India, de una vez veo cúpulas redondas con formas humanas, cuando uno piensa en México, Tolteca, Zapoteca ya piensa en los verticales de las pirámides, es decir, cada país o cada grupo cultural genera sus propios recursos visuales que se guardan en la mente y se vuelven herramientas para comunicar” Iturralde (2016).

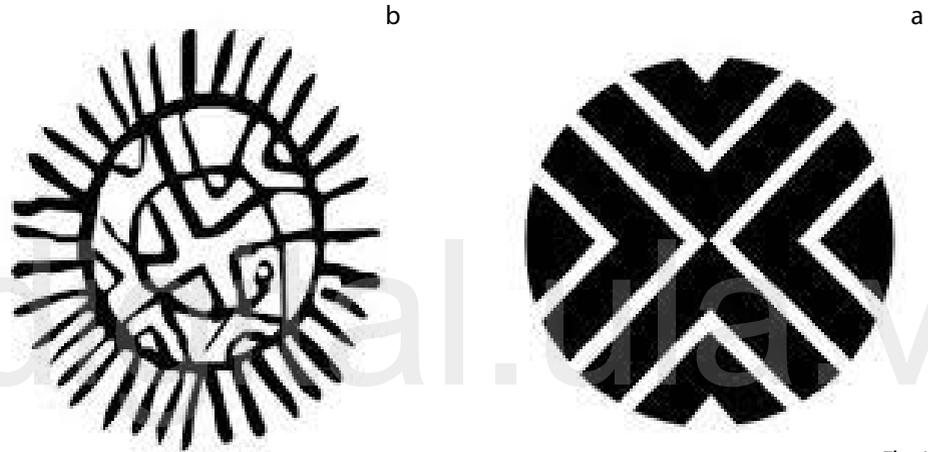


Fig. 4

Fig. 4 a) PDVSA, Petróleos de Venezuela, S.A, diseño Jesús Emilio Franco, b) inspirado en el petroglifo Piedra Guatáro ubicado en Caicara del Orinoco, estado Bolívar, 1975.

Iturralde nos señala que dentro de cada grupo cultural existe material que puede ser tomado y transformado en un material visual que responde a características identitarias y con estas comenzar un proceso de construcción de identidad, Figura 4; No solo para el grupo étnico en particular sino para el país, como territorio donde habitan esas etnias y propulsor de esas ideas, siendo que, los países donde se ubican esos grupos, determinan las motivaciones de que un pueblo se exprese de una u otra manera.



## PROPÓSITO

Crear una identidad visual a partir de la construcción de personajes que se sustentan en la ilustración y en el diseño de personajes, con criterios apegados al diseño gráfico y a la gráfica nativa, que permitirá integrar la visión del comunicador social, que es el fin último del diseñador gráfico, con la ilustración, que es otra herramienta de comunicación y fuente de inspiración creativa.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)





Fig. 5

# MARCO NOOLÓGICO

## Capítulo II

# FUNDAMENTACIÓN NOOLÓGICA

## Marco teórico-histórico

El **diseño** es una actividad que se realiza como respuesta para la solución de un problema que el ser humano se plantea en su continuo proceso de adaptación, según las necesidades físicas y espirituales de su entorno y contorno social. "Diseñar consiste en proyectar el ambiente donde el hombre vive para establecer un orden significativo, por eso es un quehacer fundamental que se manifiesta en casi todas nuestras actividades conscientes que requieren de una definición formal y expresiva" (Vilchis, 1995, p. 38 ); donde se toman en consideración características estructurales de formas y funciones de un producto u objeto y sus consideraciones estéticas.

Hablando de **diseño gráfico**, en particular, podría decirse que esta actividad procura resolver problemas en el ámbito de la comunicación visual; se basa en cómo articular un mensaje para que se entienda de una determinada manera, que sea objetivo y llegue a un grupo específico de personas. Para Vilchis (1995) es una disciplina que "...estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados en su integridad" (p. 38).

Fig. 5 página anterior Abuelo Bolívar (2017). Instagram. <https://www.instagram.com/p/BPY1dlhZT9/>  
Fig. 6 Cartel Tío Sam de J. M. Flagg reclutando soldados para la Primera Guerra Mundial y Segunda Guerra Mundial. 1916. Ejemplo de los conceptos de diseño gráfico, creación de personajes e identidad.



Fig. 6





a



b

Fig. 7

La **ilustración** es una herramienta usada para mostrar, explicar o enseñar una idea o concepto difícil de comprender, "...ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas" (Durán, 2005, p. 240), puede ser articulada en palabras, verbales o escritas y en imágenes bien sean dibujos o fotografías. Así, la ilustración, a menudo se usa para complementar y en algunos casos sustituir un texto.

El ilustrador y profesor de dibujo Dalley (1992) afirma que "...el objeto de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se utilizan para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración" (p. 10).

**Reconociendo a la ilustración como un arte, al hablar de "comunicar una información concreta" se estaría hablando de la inmersión de esta herramienta hacia el área del diseño gráfico;** ya que, se necesita "conocimiento de los principios perceptivos y manejo de los elementos básicos de la comunicación, como el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, las texturas, las escalas, la dimensión y el movimiento para componer un mensaje visual eficaz y coherente" (Monteiro, 2016, p. 15).

Como se dijo anteriormente hoy es posible encontrar la ilustración en diferentes áreas del diseño pero este trabajo girará en torno a la ilustración literaria, específicamente en el desarrollo de **personaje**, entendiendo al mismo, como una persona, animal o cosa singular que destaca por su forma peculiar de ser o de actuar, real o imaginario, pero "dotados de pensamientos y emociones que hacen que el público crea que tienen vida" (Andrade, 2009, p. 4), ocupa un lugar dentro de un determinado contexto o relato.

Fig. 7 a) Ave Fenix, Harry Potter y la cámara de los secretos, J.K. Rowling, ilustrado por Jim Kay, Salamandra Ediciones, Barcelona, España, 2016. b) Historias de fantasmas de Japón, Lafcadio Hearn, ilustrado por Benjamin Lacombe, Editor Edelvives, 2019.





Fig. 8

Fig. 8 Bulbasaur, Squirtle, Charmander, de la franquicia de medios Pokémon, Creado por Satoshi Tajiri, Ken Sugimori, Game Freak, Nintendo, 1996.

El desarrollo de personajes tiene, por tanto, como finalidad "...hacer que las personas se sientan identificadas con la propuesta. En pocas palabras diseñar un personaje, es crear alguien o algo que puesto en contexto con su entorno busca generar una reacción o expectación en la audiencia acerca de su apariencia y personalidad. Para lograr esto se debe tomar en cuenta que el personaje debe poseer ciertas características de comunicación gráfica". Por consiguiente "...diseñar un personaje tiene sus particularidades en cuanto a planeación, desarrollo y presentación por lo que no se debe tomar a la ligera, dejando de lado aspectos básicos...ejemplo el uso que se le pretende dar al personaje" (Andrade, 2009, p. 4)



Ahora bien ¿Cuáles serían esos elementos tan imprescindibles y que se encuentran en estas dos áreas, como lo son la ilustración y el diseño de persona?; Son los **elementos básicos de comunicación**; al igual que las letras y las palabras, en el lenguaje verbal o escrito, al ser combinadas generan un mensaje o contenido, dentro del diseño gráfico pasa lo mismo con los elementos básicos; es por ello que a la hora de construir cualquier contenido visual hay que conocer y entender los principios, reglas y conceptos que permiten una comunicación más eficaz. Para hablar de ellos hay que comenzar por decir que son los componentes base, la materia prima dentro del mensaje visual; "Tomados por separado, pueden parecer bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño" (Wong, 1993, p. 42).

Para Wong (1993) estos elementos se agrupan en: elementos conceptuales, los cuales no existen, pero asumimos que están ahí, como es el caso del punto, la línea, el plano y el volumen, como cuando dos líneas se cruzan y se habla de un punto de intersección o que hay una línea en el contorno de un objeto, son elementos que no están ahí, pero hacemos uso o nos referíamos a ellos para delimitar una forma o hacer referencia a un lugar específico. Al intentar representar dichos ejemplos en una hoja de papel y hacer visible los elementos conceptuales se habla de elementos visuales. Estos están dotados de forma, medida, color y textura. Todo lo que pueda ser visto posee una forma, la cual presenta un tamaño (medida), un color y por último posee una superficie o textura y puede atraer tanto al sentido del tacto como el visual. Según su ubicación y la interrelación de las formas, algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad. A estos elementos Wong los clasifica como elementos de relación.



Fig. 9

Fig. 9 Ilustraciones de Monarobot de los personajes de la serie Pokémon con influencia del arte oriental y arte Maya. Por medio de elementos básicos de comunicación se genera identidad. gráfica.



Y los Elementos prácticos los cuales se refieren a la función, representación y el significado de un diseño. representación: cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta. Significado: El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje y función: La función debe servir un determinado propósito.

Elementos que constituyen un primer nivel para la construcción de personajes y ligado al concepto de consistencia, donde los elementos son usados repetidamente en todos los personajes dentro de la misma narrativa generan una identidad.

La **identidad**, desde su origen etimológico, según el Diccionario de la Real Academia Española- RAE (2010) procede del latín *identitas-atis*, y que refiere a la cualidad de idéntico. Sin embargo, para el sitio web de "Etimologías de Chile" (2006), la palabra identidad tiene dualidades; puesto que, por una parte, refiere a características que hacen que una persona sea única. Pero aunado a eso, refiere que son características que poseen las personas, que hacen que se perciban como lo mismo.

En el caso del diseño gráfico parte del mismo principio, son rasgos o características que permiten identificar un producto o servicio mediante una imagen que presenta una serie de elementos consistentes, En el ejemplo de la página 19 podemos observar Los personajes conocidísimos de la serie Pokémon cada uno presenta sus propias características y diferente personalidad siguiendo con el concepto de identidad vamos a observar en la página 20, las Ilustraciones

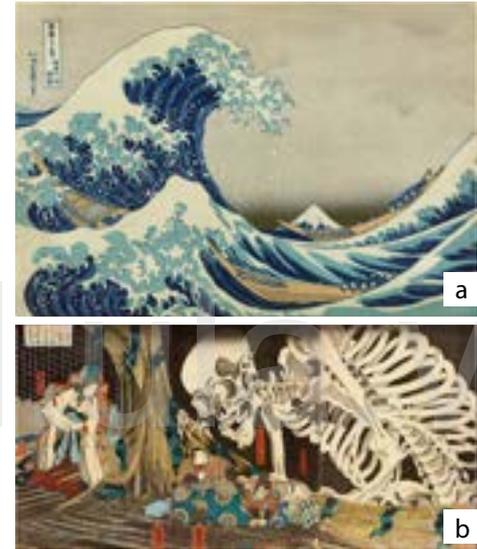


Fig. 10

Fig.10 a) La gran ola de Kanagawa, autor Katsushika Hokusai b) Takiyasha la bruja y el espectro del esqueleto Utagawa Kuniyoshi 1843-1847 ambos son grabados japoneses de estilo Ukiyo-e.



de Monarobot de estos personajes, ahora bien tenemos a simple vista que a pesar de que singuen siendo ellos, sus elementos básicos de comunicacion, las características de las líneas, su forma e incluso su dirección se ven influenciadas con arte oriental, los relieves del arte Maya.

En esta pagina tenemos el Trabajo realizado por Jed Henry y DaveBull. quienes por medio del estilo Ukiyo-e o cultura del mundo flotante nos presenta los mismos personajes pero con características de este arte. Para el diseñador ecuatoriano Iturralde (2014) quien expone en el sitio web "metro ecuador" que la identidad va más allá de diferenciar un producto de otro por sus características visuales, este debe hablar de su origen. El plantea la idea de tomar los recursos del país para generar una gráfica que trascienda y produzca valores dentro de la nación. En su discurso refiere que "Debemos lanzar la gráfica...", tan



Fig. 11

Fig. 11 Ilustraciones de Jed Henry y DaveBull de los personajes de la serie Pokémon con influencia por el estilo Ukiyo o cultura del mundo flotante.



antigua, tan bien formada, tan bien registrada, así como Irán o México que se enorgullecen de su grafismo con identidad" (s.p.).

El adentrarnos en la construcción de identidad, que son referentes directos en el desarrollo de personajes, lleva a contextualizarnos, en esos contextos, que son definidos desde las Ciencias Sociales y Humanas como masas o grupos sociales, siendo enclave puntual, las etnias o la etnicidad, como parte de ese desarrollo de la construcción de identidad.

La **Etnia**, según el RAE (2010), tiene su origen etimológico en el griego ἔθνος, que traduce pueblo y que por su correspondencia refiere a una comunidad humana, la cual tiene como características ciertas homogeneidades, en principio por afinidades raciales, seguidas por la lengua y la cultura, entre otras. En consecuencia, se usa para identificar unidades socio-culturales específicas. Haciendo referencia a las características distintivas de cada grupo cultural y no a su posición dentro de las sociedades globales de las que forman parte. Según el Censo Nacional de Población y Vivienda 2011 en Venezuela, realizado por el Instituto Nacional de Estadística- INE en el Empadronamiento de la Población Indígena de Venezuela se asume a estos como "Habitantes originarios del país, que conservan su gentilicio, sus identidades culturales específicas, idiomas, tierras ancestrales y sus propias instituciones y organizaciones sociales, económicas y políticas, que les distinguen de otros sectores de la colectividad nacional" (p. 6).

En la revisión de las definiciones de las **etnias indígenas en Venezuela**, se han marcado distintas propuesta nacionales, algunas confrontadas, pero ya en las cercanías de mediados del siglo XX, Osgood y Howard (1943), habían señalado que,



las etnias que hoy habitan el territorio venezolano son el resultado de dos grandes olas migratorias, Oriente y Occidente "...La primera provenía desde América Central y el Oeste de Suramérica (eje occidental N-S); la segunda había llegado del Este de Suramérica, siguiendo hacia las Antillas (eje oriental N-S), incluyendo las influencias provenientes del Noroeste de Suramérica hacia el Sureste del continente" (p. 40).

La visión de los grupos étnicos indígenas en Venezuela, han servido según Rosas (2015), para marcar en esos corredores migratorios una dicotomía cultural, marcada por los cultivos agrícolas, signando así al Occidente con el cultivo del maíz y al Oriente con el de la yuca. En el ámbito lingüístico, surgen igualmente dos troncos, el arawak y el caribe. Ahora bien, al momento de la llegada de los europeos, según la autora, los aborígenes ocuparon tres grandes áreas geográficas del hoy territorio venezolano. La primera área, comprendía el arco costero montañoso que bordea de NE a NO la extensa cuenca orinoquense. La segunda área, marcada por la región de los llanos. Finalmente, la tercera área, que abarcaba las riberas de los principales ríos de Guayana. Aunque, es importante tener claro que no había una homogeneidad ocupacional, pues "...coexistían formas de ocupación muy diversas, las cuales reflejaban los distintos modos de vida, la diferente evolución tecnoeconómica y las desiguales condiciones ambientales donde éstos actuaban" (p. 46).

Acogiéndose a esos fundamentos de las primeras etnias indígenas venezolanas, se ha considerado agruparlos a través de sus idiomas. En ese sentido, las etnias de Venezuela –según sus lenguas- se clasificarían de la siguiente forma: Arahuacos (Wayúú, Añú, Wanikua, Baniva, Piaopoco), Caribes (Pemón, Kariña, Panare, Yukpa, Chaima, Japrería, Yekuana, Akawayo, Yabarana, Mapoyo,

Cumanagotos, Meregotos), Yanoamama (Yanomami, Sanemá, Yanam), Chibchas (Barí), Makús (Puinave, Hoti), Tupí, Salivas (Mako, Sáliba, Piaroa), Guahibas (Cuiva), Jirajaras (Jirafa) y sin conexión lingüística (Waraos, Waikerí, Pumé, Sapé, Uruak) Peña (2019). Dentro de este universo de grupos, para centrarnos en el contexto de la investigación, los Piaroa, responde al grupo lingüístico de los Tupi o Salivas.



## OBJETO DE ESTUDIO

El objeto de estudio se refiere a lo externo del diseño gráfico, tema que presenta problemas de comunicación y que amerita los conocimientos de la disciplina para su resolución.

El estudio está basado en la población nativa Venezolana en general, pero la muestra seleccionada para aplicar de manera específica este trabajo es el grupo étnico Piaroa y su ritual de máscaras Warime.





Fig. 12

# PIAROA

- Autodenominación
- Población
- Idioma
- Ubicación
- Habitad
- Clima
- Características anatómicas

**“El verdadero nombre de mi pueblo es Uwottüja, es el nombre que proviene de la sabiduría ancestral, que se traduce en el español como “los dueños de la selva, gente pacífica, sabios y depositarios de los conocimientos colectivos y pensamientos ancestrales”.**

Los Piaroa o como se autodenominan Wótüja, es una etnia descrita por muchos viajeros como gente pacífica. Uno de ellos es Anduze quien los califica “como honrados, introvertidos, honestos, veraces y tolerantes, afirma que no riñen ni gritan con aspereza y que nunca, en los muchos años que trabajó con ellos, los vio irse a las manos”. (Mansutti, 2003, p 98).

Según el último Censo Nacional de Población Y Vivienda 2011 Empadronamiento de la Población Indígena de Venezuela se estima que hay unos 19.293 individuos pertenecientes a dicha etnia.

Rivet (1921) estableció las semejanzas lingüísticas entre los Saliva, Piaroa y Maco las relaciones posteriores fueron también previamente comentadas por algunos autores junto con el Maco y el Saliva el idioma Piaroa se clasifica como perteneciente al grupo Saliva, cuya independencia ha sido reconocida hace mucho tiempo pero los nombres Saliva y Piaroa son igualmente utilizados para distinguirlo Swadesh (1958). El Saliva fue uno de los nueve grupos de lenguas del Valle Orinoco establecidos por Gilij (1780).

Fig. 12 página anterior: Individuo del grupo étnico De'Aruwa con una cerbatana, grabado de Crevaux y Lejanne, 1882.



Situados en el Estado Amazonas. Donde habitan desde “el río Parguaza y los montes Chivacure al norte, el río Orinoco al oeste el bajo Ventuari, Manapiare y Guaviarito al este”. (Wilbert, 1958, p 155). Wilbert propone que “uno de los mayores focos de habitación se encuentra a lo largo de los ríos Parguaza, Cataniapo Paria, Sipapo, Cuao y Manapiare. Y que existen “razones para suponer que los Piaroa vivieron en esta área general, desde tiempos prehistóricos extendiéndose posiblemente también en regiones adyacentes al oeste del Orinoco mientras su expansión hacia el Este parece haberse efectuado durante el tiempo de la Colonia”.

Fig. 13 Venezuela Edo. Amazonas Territorio Piaroa YURUPARÍ, MÁSCARAS Y PODER ENTRE LOS PIAROS DEL ORINOCO, Alexander Mansutti Rodriguez, pag. 51, 2012.

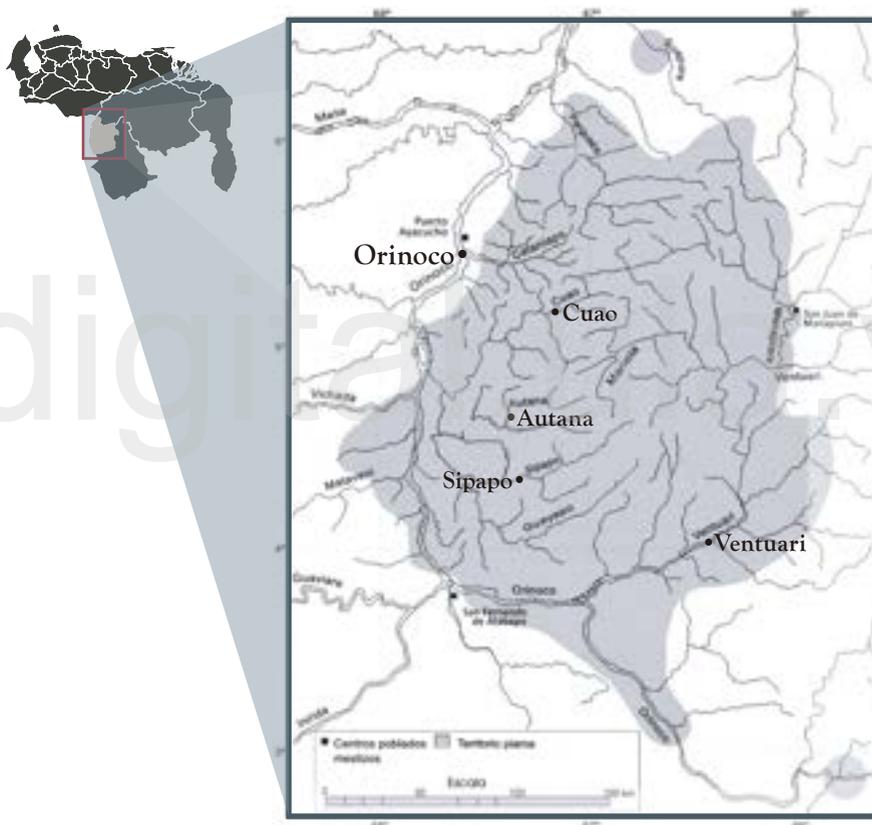


Fig. 13



“En cuanto al clima, Esteves y Dimitn, citados por Sánchez (2001), este se halla sometido a los efectos de la convergencia intertropical, caracterizado por movimientos de grandes masas de aire cargadas de humedad que ocasionan altas precipitaciones, cuyas distribución recibe la influencia de los macizos orográficos que inciden en el patrón general de la circulación atmosférica.

Respecto a la vegetación, según Holdridge, pertenece al bosque húmedo tropical; donde predominan las selvas pluviales las cuales bordean casi toda las serranías regiones de piedemonte y colinas rocosas, con altitud de hasta 100 m.s.n.m. (Ewel y Madriz, 1976)”. (Rondon 2007, p 29).

Fig. 14 a) <https://www.fao.org/3/ah646s/AH646S02.htm>  
b) Cerro Autana. Estado Amazonas. Fotografía por Tepuyero

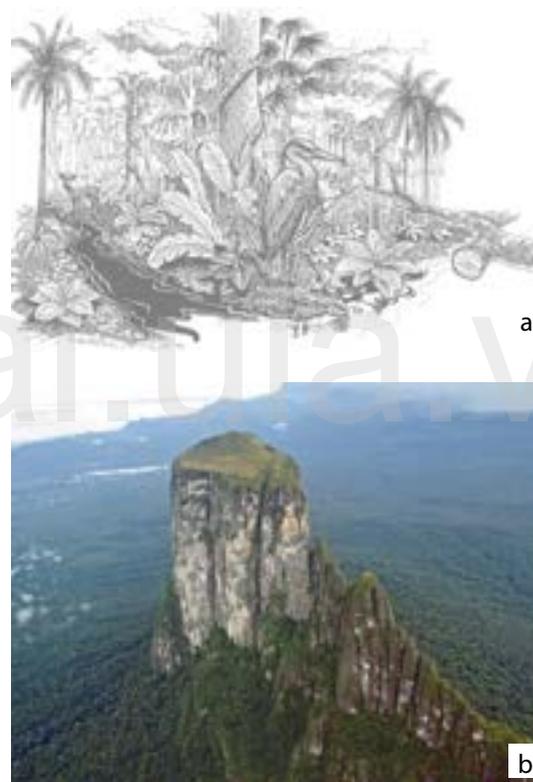


Fig. 14





Fig. 15

## Características anatómicas

- **Cabezas** pentagonoides
- El 62% de los **cráneos** eran dolicocefalos
- **Frentes** planas
- **Ojos** negros mongoloides
- Entre los Piaroa se encontró un 72.5 % con **caras** largas
- Se pudieron observar casos concretos de una desproporción relativa existente entre las **extremidades** y el **cuerpo**
- El color de la **piel** entre los grupos del Sipapo, Paria y Autana es amarillo y amarillo pardusco entre los grupos del Parguaza y Cataniapo Wilbert (1988).

Fig. 15 <https://www.gettyimages.es/fotos/piaroa>





Fig. 16

## Características

- Estatura relativamente baja; en las regiones de Paria Cataniapo, Sipapo y alto Autana con tamaños entre 1,65 y 1,55 centímetros mientras que en el bajo Paria, Caño Blanco y del bajo Cuao generalmente tienen solo una estatura de 1,54 y 1,45 centímetros.

- El 56% con un índice nasal medio, un 24.6% con narices anchas y 18.4% con narices angostas. Wilbert (1988).





a



b

Fig. 17

## Características

- **Cabello** liso y brillante o ligeramente ondulado. Las mujeres tienen cabellera abundante.
- Hombres y mujeres usan **guayucos** de algodón. Los guayucos de las mujeres son triangulares, con las puntas decoradas con hebras de algodón. Los guayucos de los hombres son cuadrados.
- Los hombres usan **collares** largos de 50 o 60 dientes de báquiro con los extremos adornados con plumas de papagayo, conchas de tortuga pequeña y uñas de vaquiro. Las mujeres usan collares de semillas blancas y negras.
- Los hombres llevan **coronas** hechas con anillos de cestería y adornados con plumas de piapoco (tucán) (Wilbert (1988)).

Fig. 17 a) Chamán Piaroa Rufino Pónare.  
<https://elluchador.info/web/2018/05/22/nos-visita-el-chaman-piaroa-rufino-ponare-ofrecera-ceremonia-de-medicina-indigena-yopo-en-ciudad-bolivar/>

b) Piaroa Woman and her son. Fotografía por Ronny Velásquez y Nilo Ortiz





# 2 CREENCIAS

- Hombres pacíficos vs chamanismo de agresión
- Warime
- Humanización de los animales

# Hombres pacíficos vs chamanismo de agresión

Para entender su comportamiento extremadamente pacífico, "...Overing explica al resaltar que el ideal de hombre para los Piaroa era el de aquel capaz de controlar sus emociones y su capacidad para ejercer violencia". (Mansutti-Rodríguez, 2003, p 98). Mansutti Rodríguez (2003) nos expone que:

Para los Piaroa, la manifestación excesiva de sus sentimientos implica graves riesgos. La curiosidad exagerada de su hermana Chejeru provoca la furia del demiurgo Wajari, y la creación de las enfermedades. La ambición de Wajari lo lleva a exigir a sus maestros los Anamu Ojuodau, seres con poderes originarios que son mezcla de tapir y anaconda, que le enseñasen el arte de la m̄aripa o brujería a pesar de su peligro; las peleas de Wajari con Puruna, el esposo de Chejeru y creador de los blancos, hizo que éste le diera a sus criaturas todas las materias duras como el hierro, que no se pudren. Cada vez que los sentimientos afloran sin control en el discurso mítico, los Piaroa son afectados adversamente. (p 103).

Por un lado son famosos en la literatura etnográfica por ser una sociedad pacífica y tranquila; se apremia el auto control. Por otra parte, según Alexnder Mansutti, 2003, "son cultores del chamanismo de agresión por lo que son reputados como los brujos ms peligrosos del Amazonas venezolano" (p 1). Se podra llegar a afirmar entonces que los Piaroa se mueven en una doble moral, al ser en el plano terrenal personas que repudian toda manifestacin de agresin fsica pero dentro del mundo de los espritus son brujos altamente peligrosos.

Fig. 18 pgina anterior fotografa de Miguel ngel Salamanca





Fig. 19

## Warime

Como se mencionó previamente la selección de dichos personajes fue tomada del ritual Warime. Este se realiza cada año en la temporada de lluvia, por los Piaroas y los Wirös del Orinoco; "fue establecido por los seres sobrenaturales Wahari y Muoka, que construyeron las primeras máscaras e instrumentos musicales, copiando las visiones alucinatorias que le producía el tabaco y las sustancias psicotrópicas que consumían". (Suárez, 1997-2004, p 48) Dichas máscaras son las representaciones de seres que estuvieron en la época de la creación.

Su nombre proviene de la combinación de un sustantivo, el cual es Warí que significa moriche; Y un sufijo me y alude a racimo. Pudiera traducirse literalmente como "racimo de moriche". Aunque no se tiene claro el porqué del nombre se presume que la fiesta

Fig. 19 fotografía Autor desconocido





Fig. 20

es realizada en la época de lluvia y es cuando el fruto del moriche abunda o al hecho de que los animales representados disfrutaban comiéndose la.

“Hay varios tipos de Warime. Los más comunes son el Imé Warime o Warime de los Báquiros (tayassu pécarí) y el Mäkira Warime o Warime de los Chácharos (Tayassu tajacu), la diferencia entre uno y otro es que el primero tiene 3 máscaras de báquiro. El segundo tiene 5 máscaras más pequeñas. En la ceremonia, los portadores de las máscaras representan espíritus de animales como el pecarí o báquiro Wahari, el mono Hischu, la abeja salvaje Ré'yo, el tapir anaconda Da'a y el murciélago Uhuweo.

Fig. 20 a) Mascara de Baquiro Wahari b) Mascara Ré'yo c) Mascara del Murciélago d) Mascara del mono Hischu

www.bdigital.gov.ve



# ARTE

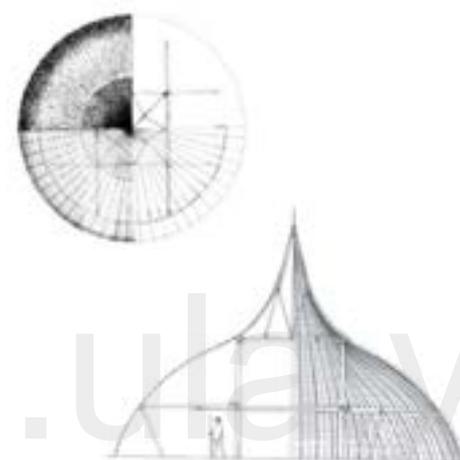
- Arquitectura
- Máscaras

Reconocimiento: No comerse la

La vivienda tradicional Piaroa es la **churuata** conocida como **itso' de' uchujode**, estas son multifamiliares, pueden albergar de ocho a diez familias. Consta de una planta circular de 16 m de diámetro y una altura de 12 m. Las churuatas piaroa tienen forma de cúpula rebajada y techo terminado en punta cónica. Por su forma, el interior de la casa mantiene una penumbra tibia, iluminada apenas por la luz de las antorchas". Su estructura es una compleja red de postes, vigas y ligamentos, que se rige por la ley de los anillos concéntricos. En su interior no presenta divisiones, las áreas son conocidas por cada uno de sus habitantes. El área central puede ser utilizada libremente por todos los moradores. En ella se realizan los rituales, las tareas artesanales y se alojan los huéspedes. Suelen tener un pequeño zaguán construido con varas de madera y dos puertas hechas de palma o en su defecto la puerta está constituida por una cortina de palmas trenzadas, completamente móvil y una puerta batiente hecha de palmas verdes interior como una puerta detrás de otra que se convierte en una protección contra los mosquitos, jejenes y otras plagas. Para el recubrimiento de la cubierta se utilizan diferentes tipos de palmas. Catálogo del Patrimonio Cultural Venezolano p 144-146

Fig. 21 página anterior Una estructura construida por indígenas Piaroa en Venezuela. (2019). Imagen cortesía del Grupo de Trabajo Socioambiental Wataniba para la Amazonía.

Fig. 22 La herencia indígena, Arq. Moisés Orlando Chávez Herrera, Revista Entre Rayas – La Revista de Arquitectura, 2020.



a



b

Fig. 22





Fig. 23

Las máscaras rituales conforman la vestimenta de los hombres que personifican a los espíritus Warime. Para su realización, los hombres tejen un armazón con fibra de mamure y con tejido hexagonal cerrado, el cual es cubierto con tela obtenida de la corteza de marima. Esta es cosida al armazón y luego cubierta con resina peraman, lo que endurece la superficie brindándole el característico color negro al fondo de la máscara. Para la decoración se emplea el peraman mezclada con ceniza de fogón para obtener el pigmento blanco o con onoto para los tonos de rojos. La resina de pendare confiere resistencia e impermeabilidad en el uso de las máscaras. p12

Fig. 23 Máscaras de animales Piaroa del río Orinoco.



## MARCO LEGAL

El trabajo de grado está ligado a la **propiedad intelectual**, desde el principio del **Derecho de Autor**, al **patrimonio cultural, manifiesto en las comunidades indígenas y su identidad étnica**, específicamente la comunidad Piaroa del estado Amazonas. Es por ello que al trabajar con dichos temas se debe tener un conocimiento de las leyes que velan por sus derechos para no infringirlas, por lo cual se hará referencia a todas las leyes que abarque los temas anteriormente citados, partiendo desde los postulados expresados en la **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela-CRBV (1999)**.



## Constitución de la República Bolivariana de Venezuela-CRBV (1999)

La **CRBV (1999)** en cuanto al **Derecho de Autor**, establece en el **Artículo 98** que, toda creación cultural es libre y que esa libertad abarca el derecho a la inversión, producción y divulgación de las obras. Siendo explícita además al señalar que, los bienes a los cuales se les reconocen el Derecho de Autor refieren a obras creativas, científicas, tecnológicas y humanísticas, en cumplimiento además de los tratados internacionales suscritos por el Estado venezolano.

En cuanto al **patrimonio cultural indígena**, la **CRBV (1999)** en el **Artículo 119**, reconoce la existencia de descendientes de los grupos originarios del país; al igual que, los

sistemas organizativos, dentro de los cuales cuentan los culturales, de usos y costumbres. Sumado a ello, en el **Artículo 121**, ratifica la Carta magna el derecho que tienen a mantener y desarrollar la identidad étnica y cultural, cosmovisión, valores, espiritualidad y sus lugares sagrados y de culto, comprometiendo al Estado a fomentar la valoración y difusión de las manifestaciones culturales de los pueblos indígenas. En cuanto al reconocimiento de las propiedades colectivas de los pueblos indígenas, el **Artículo 124** refiere que, el Estado garantiza la protección de los conocimientos, tecnologías e innovaciones.

Todo este articulado de los pueblos y comunidades indígenas, en la **CRBV (1999)**, igualmente se encuentra representado en el **Artículo 99**, donde se reconoce los valores de la cultura, como bienes irrenunciables de los ciudadanos, que el Estado debe velar por su protección. Centrándose en el

Patrimonio Cultural, por ende el reconocimiento del Patrimonio Natural, refiere que la responsabilidad tiene alcances de proteger y preservar, enriquecer, conservar y restaurar esos bienes siendo que "...son inalienables, imprescriptibles e inembargables".



## Ley sobre el Derecho de Autor-LSDA (1993)

Consiguiente a nuestra Constitución, prosigue las leyes orgánicas que establecen los principios que han de regir para la protección de la propiedad intelectual, en este caso la **Ley sobre el Derecho de Autor-LSDA (1993)**. La revisión de la **LSDA (1993)**, en esta investigación proyectiva, debe pensarse desde el escenario de a quién corresponde la autoría del trabajo para la divulgación, como sistema de protección y resguardo de la propiedad intelectual. Según Argudo Carpio (2000), quien recurre a otros investigadores, concibe que la autoría, desde la visión de Lipszyc, es del creador de la obra; siendo que, es quien tiene la idea, de quien nace la creación intelectual. Por ello, apelando además a Argudo Carpio a Antequera Parilli, para reafirmar, que la titularidad igualmente es de éste.

Así, la **LSDA (1993)** en el **Artículo 1** protege las creaciones del ingenio, que abarca las de índole literario, científico o artístico, y en el **Artículo 2**, especifica sobre cuáles son esas obras a proteger, donde incluye los libros y en este caso específico, las obras de arte aplicado, "...susceptible de ser divulgada o publicada por cualquier medio o procedimiento". Por su parte, en el **Artículo 5**, reconoce como derechos del autor, los de orden moral y los de orden patrimonial. De ese modo, en los **Artículos 20, 21 y 23**, se enfatizan en exaltar el derecho que tiene el autor de prohibir, como de hacer o autorizar cualquier alteración de la obra, además de explotarla de la forma que le plazca y sacarle beneficio. Ese beneficio se vislumbra en los **Artículos 39, 40, 41 y 42**, en los cuales se refiere que, el autor tiene derecho de explotación, que se determina en el soporte de difusión como en su distribución, ya sea por la venta u otra forma. Aunado a eso, el **Artículo 65**

expresa que, los autores son quien "...ceden a una persona natural o jurídica el derecho de representar la obra".

Aunque es importante tener claro que, la **LSDA (1993)** refiere en el **Artículo 71** que, el derecho que se cede a una persona natural o jurídica se da a través de un contrato y en el **Artículo 72** señala que, ese contrato debe determinar el número de ejemplares. Teniendo además claro que, según los **Artículos 78 y 80**, el editor no puede hacer modificaciones sin autorización por escrito. Finalmente, y como referente de ecuanimidad, se refiere a los **Artículos 103, 104, 105 y 108**, en los cuales se refiere a la inclusión en la obra en el Registro de la Producción Intelectual, adscrito a la Dirección Nacional del Derecho de Autor, con el propósito de dar fe de su existencia y de hecho de su divulgación o publicación. De ese modo, se tiene un espectro de conectividad con la



propiedad intelectual de la obra, que lleva seguidamente a la revisión de los marcos legales de los contenidos de las obras, en principio referido a los bienes a exaltar en el libro, siendo éstos algunos de los patrimonios culturales de la comunidad Piaroa.

En lo que compete al patrimonio cultural venezolano, desde el campo legislativo, hay tres referentes fundamentales para ser considerados, en las leyes, ellos son: la **Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural-LPDPC (1993)**, la **Providencia Administrativa del Instituto de Patrimonio Cultural-PA-IPC (2005)** y la **Ley Orgánica de Pueblos y Comunidades Indígenas-LOPCI (2009)**.

## Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural-LPDPC (1993)

La **LPDPC (1993)**, que es la ley orgánica macro del patrimonio, aunque con un retraso bastante grande en cuanto a su actualización, la cual compromete al Estado, en el **Artículo 1**, a velar por la "...investigación, rescate, preservación, conservación, restauración, revitalización, revalorización, mantenimiento, incremento, exhibición, custodia, vigilancia, identificación y todo cuanto requiera su protección cultural, material y espiritual". El **Artículo 2**, se hace vinculante por establecer en el mismo que, tanto el Estado como los ciudadanos son corresponsables de la protección del patrimonio; puesto que esos bienes al ser declarados patrimonios, se reafirman como "...elementos fundamentales de nuestra identidad nacional".

Esa misma **LPDPC (1993)**, en el **Artículo 6**, al enumerar y clasificar los bienes de interés cultural propensos a ser declarados, en el **numeral 5**, se centra en "Toda población, sitio, centro histórico de pueblos y ciudades, que posean un valor tradicional, natural, ambiental, artístico, arquitectónico o arqueológico y que tengan significación para la memoria urbana". Sumado a este, están las memorias, especificadas en el **numeral 6** de la manera siguiente: "Los testimonios históricos y sitios arqueológicos vinculados con el pasado". Finalmente en el **numeral 7**, en cuanto a lo vigente y en práctica expresa el numeral 7 "El patrimonio vivo del país, sus costumbres, sus tradiciones culturales, sus vivencias, sus manifestaciones musicales, su folklore, su lengua, sus ritos, sus creencias y su ser nacional".



## Providencia Administrativa del Instituto de Patrimonio Cultural-PA-IPC (2005)

Con ese marco de suscripción, que abarca la legislación orgánica del patrimonio cultural venezolano, aparece la **PA-IPC (2005)**, en la cual se crea una taxonomía para la catalogación de los bienes culturales de Venezuela, formulada en 5 grandes categorías, las cuales se precisan en el **Artículo 25**. Esas categorías están expresadas de la manera siguiente: los objetos, lo construido, la creación individual, la tradición oral y las manifestaciones colectivas. El mismo artículo hace mención a la difusión de esos bienes registrados a través de catálogos, tanto impresos como digitales, y los cuales salen identificados por municipio. Es así, que muchos de los patrimonios allí a registrar forman parte de nuestros patrimonios culturales indígenas venezolanos.

## Ley Orgánica de Pueblos y Comunidades Indígenas-LOPCI (2009)

En ese devenir, la legislación venezolana, sin haber actualizado la ley macro del patrimonio cultural, crea otra ley específica, con carácter orgánica, sobre el patrimonio de los pueblos y comunidades indígenas, la **LOPCI (2009)**, garantizando en los **Artículos 1 y 2**, la existencia de estos grupos sociales, los derechos, que abarcan la participación activa en la vida de la Nación venezolana, la preservación de sus culturas y el ejercicio de la libre determinación de sus asuntos internos. En el **Artículo 3**, que responde a los conceptos que se dominan en esa ley, son de interés el **numeral 1**, define la noción de pueblos indígenas, refiriéndose como grupos humanos descendientes de los originarios y que pueblan alguna parte del territorio, contando por ende con alguno de los elementos siguientes: "...identidades étnicas, tierras, instituciones sociales,

económicas, políticas, culturales y, sistemas de justicia propios, que los distinguen de otros sectores de la sociedad...".

En la LOPCI (2009), en el mismo **Artículo 3**, pero ahora **Numeral 2**, se define comunidades indígenas, como "...grupos humanos formados por familias indígenas asociadas entre sí, pertenecientes a uno o más pueblos indígenas, que están ubicadas en un determinado espacio geográfico y organizados según las pautas culturales propias de cada pueblo, con o sin modificaciones provenientes de otras culturas". Por su parte, el **Numeral 3**, conceptualiza sobre indígena, llamándolo así a "...toda persona descendiente de un pueblo indígena..y que mantiene la identidad nacional, social y económica de su pueblo o comunidad...", reconociéndose el mismo como indígena, al igual que su grupo, aunque sufra procesos de transculturación. Finalmente, en el mismo artículo, pero el **Numeral 11**, define integridad cultural como "...el conjunto armónico de todas las creencias, costumbres, modos de conducta,



valores y toda manifestación social, familiar, espiritual, económica y política de los pueblos y comunidades indígenas, que le permiten identificarse a sí mismos y diferenciarse entre sí y de los demás...”.

La **LOPCI (2009)**, ahora enfocándose en la educación y la cultura, establece en el **Artículo 86**, el compromiso del Estado por reconocer y garantizar los derechos de los indígenas, fortaleciendo la identidad, el idioma, la visión de mundo, sus religiones, creencias y cultos, manifiesto en lugares sagrados. De ese modo, en el **Artículo 88**, se hace explícito la responsabilidad del estado por buscar “...el intercambio entre la sociedad venezolana y las comunidades y pueblos indígenas”. Reafirmado en el **Artículo 92**, cuando se expresa que “El Estado apoya los procesos de revitalización de su memoria histórica y cultural como pueblo”.

Desde esa visión holística de una investigación proyectiva, al sustentarse el marco legal, se puede observar la factibilidad del proyecto, en principio por el reconocimiento del **Derecho de Autor**, como creación intangible y tangible de un producto por parte del investigador. Pero, aunado a eso, la expresión en los marcos legales del reconocimiento del otro, del indígena, como parte de nuestra identidad y de nuestra memoria cultural, por ende, de la valoración de sus huellas culturales.

Seguidamente, tiene lugar la conformación de los antecedentes de investigación, que se construyen con trabajos previos, buscando la ecuanimidad discursiva, en cuanto a los niveles académicos y visionando en cada uno de ellos, el problema detallado, los objetivos planteados, la metodología propuesta para la solución de los mismos y el producto alcanzado a través de las conclusiones. Reconociéndose así las avenencias y desavenencias para con cada discurso construido.



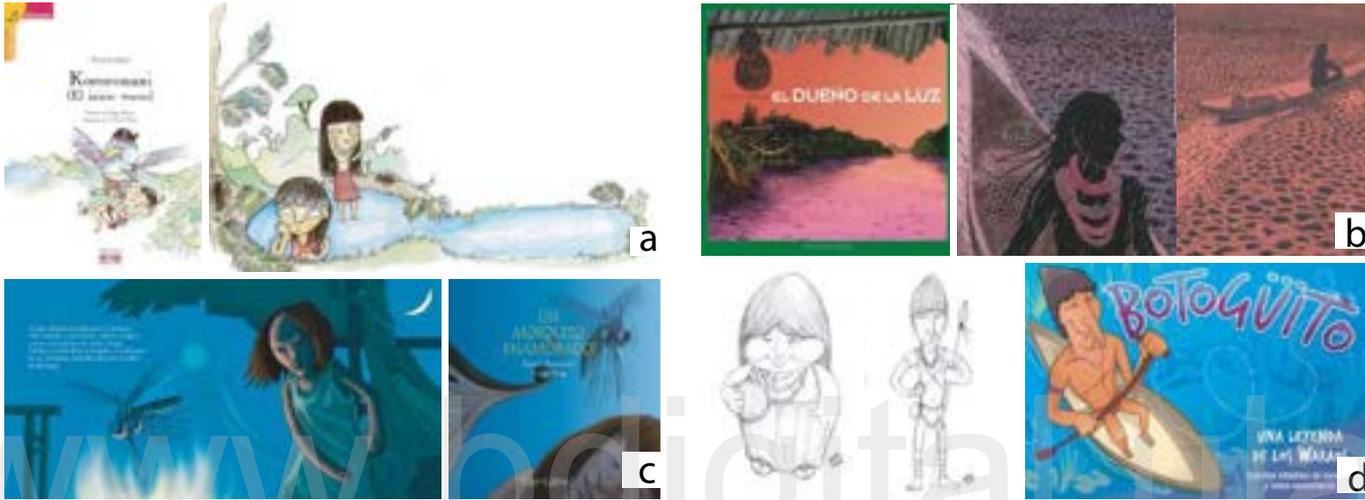


Fig. 24

## ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Siguiendo con la comprobación de la hipótesis, se hizo un estudio de todos los trabajos editoriales que buscan ilustrar mitos o información centrada en nuestros nativos.

Como se puede observar en los antecedentes. Dentro del diseño editorial, en el área de ilustración

literaria existen un gran número de libros con temática nativa en el país. Haciendo un estudio de las ilustraciones queda en evidencia que **no hay un estilo determinado para la representación de los grupos étnicos.**

Se observa además que, éstas responden a un estilo personal o como

se denomina también en una visión introspectiva y no se reconocen los atributos visuales que puede aportar cada etnia. Para ello, se toman como referencia a Walther Sorg y a Vicky Sempere.

Fig. 24 a) Kororomani, Edgar Abreu ilustrado por Henry Rojas, Fundación editorial El perro y la rana, 2016. b) El dueño de la luz, Ivonne Rivas Ilustrado por Irene Savino, Ediciones Ekaré, 2011. c) Un mosquito enamorado Beatriz Bermúdez Rothe, ilustrado por Walther Sorg, Playco Editores, 2007. d) Botogüito, Gabriela Navarro, ilustrado por Xavier Sánchez, Editorial Manantial 51, Caracas, 2010.



## WALTHER SORG

Richard Sorg, mejor conocido como Walther Sorg, de nacionalidad venezolana, es un ilustrador con más de 20 años de experiencia en la elaboración de material infográfico para impresos y web. Especializado en infografía e ilustración editorial, libros infantiles y juveniles. Ha desarrollado un gran número de proyectos con temática nativa, como infografías e ilustraciones para el periódico El Nacional y 4 (cuatro) libros ilustrados para las editoriales Playco y colección Waraira Repano.

Su primer libro con dicha temática es, **Historia del mar**, Editorial Monte Ávila Editores, Caracas Venezuela, 2006. Basado en un relato kariña, ilustrado con crayones normales, acuarelables y acuarelas.

**Un mosquito enamorado**, Beatriz Bermúdez Rothe, Playco Editores, 2007. Basado en un relato de tradición oral Warao. Fue seleccionado en la lista White Ravens de la Biblioteca Internacional de la Juventud de Munich.

**La Gran Inundación**, Asmiro Abaduca, Playco Editores, 2014. Tercer libro donde se narra el mito del Diluvio Universal de procedencia kariña. La técnica empleada es híbrida, mitad tradicional, mitad digital.

**La Gran Serpiente**, Manuel Álvarez, Playco Editores, 2014. El cuarto libro que ilustró, está basado en un relato mítico de la etnia Yekuana. Walther explica que el tratamiento de la figura humana es más realista que en los libros anteriores. La técnica híbrida artesanal-digital continuó dominando el proceso, con la técnica del creyón acuarelable.



Fig. 25 a) Infografía para El Nacional con ilustración de Walther Sorg. B) Fotografía de Claudia Andujar.

Fig. 25



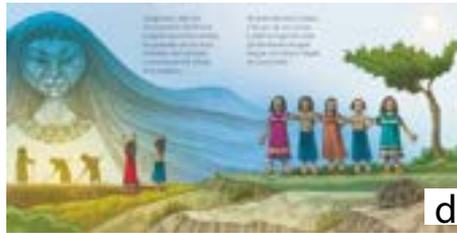
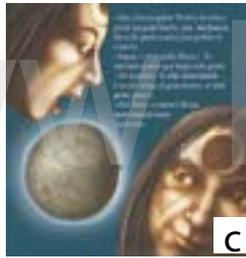


Fig. 26

Aunque afirma no tener un estilo determinado, es posible encontrar dentro de cada trabajo algún elemento que haga conexión con otra pieza de su autoría. Se puede observar una manera bastante particular de dibujar la **figura humana**, con extremidades que inician delgadas, para luego ensancharse antes de llegar a las manos, la vista de **perfil de la cabeza** con pequeños montones, cabellos que parecen cintas, haciendo uso de tramas o líneas diagonales para generar las sombras, entre otros elementos. Es por esto que al observar los 4 libros ilustrados con temática nativa se puede apreciar las diferentes técnicas usadas, pero no existen elementos identitarios resaltantes que hagan que una etnia se diferencie de la otra.

Fig. 26 a) y d) La Gran Inundación, Asmiro Abaduca, Playco Editores, 2014. B) Zamuro, Loqueleo. c) La Gran Serpiente, Manuel Álvarez, Playco Editores, 2014



## VICKY SEMPERE

Nace en España, pero a corta edad se va a vivir a Venezuela; cursa sus estudios de Diseño Gráfico en el Instituto Neumann en Caracas. "Desde ese momento se dedica al diseño de textiles para la empresa Cobalto y a la ilustración y el diseño gráfico, trabajando para diferentes empresas como Editorial Arte, Pdvsa, Fundación Pampero, Banco Venezolano de Crédito y Monte Ávila Editores, para la cual realizó el diseño de varias colecciones. En el área de las publicaciones para niños ha trabajado para Ediciones Ekaré del Banco del Libro". "vereda.ula.ve" (2012).



Fig. 27 El conejo y el mapurite, Ekaré, 1980.

Fig.27

Títulos como El rabipelado burlado (1979), recopilación de Fray Cesáreo de Armellada, cuento de la etnia Pemón, El conejo y el mapurite (1980), recopilado por Ramón Paz Ipuana, basado en un relato de la etnia Wayú y La Fábula de la ratoncita presumida (1982) fábula de Aquiles Nazoa. Se puede apreciar el gran nivel de destreza a la hora de crear personajes animales, que con mucha gracia y expresividad logra dotarlos de personalidad. Son dibujos a tinta, mezclados con acuarela y creyón.





Fig. 28

Fábula de **la avispa ahogada** 1986, **Figura 28 b**, donde ha obtenido excelentes resultados con ilustraciones en blanco y negro, al mezclar tinta y aguada o agregando un color con diferentes intensidades en la impresión.

Sus libros han sido seleccionados entre los mejores libros para niños del Banco del Libro como El rabipelado burlado en 1980, El conejo y el mapurite 1981, **Fábula de la ratoncita presumida en 1983, Figura 28 a** y 1, 2, 3 un cuento para contar en 1991. E incluso ha participado en diversas ediciones de la Feria Internacional de Libro para Niños de Bolonia (Italia, 1980-1981).



## ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

### Miguel Rumanzew

Egresado de la ULA como licenciado de Diseño Gráfico en 2008 Plantea en su trabajo de grado, la creación de un personaje, Wanadi, Dios creador de la etnia Yekuana, para promover dicha cultura.

Su propuesta parte de la idea de crear un personaje que se mueva dentro del ámbito del entretenimiento como son los dibujos animados y las historietas pero que sea capaz de saltar y romper esa barrera para convertirse en lo que él llama embajador de un país en el extranjero como promotores y emblemas culturales.



Fig. 29

Dentro de su proceso se puede observar como hace una primera aproximación de la apariencia del personaje, con una visión más personal, que responde a su estilo gráfico, Fig. 29 a, para luego realizar ajustes visuales más acorde con las características de los ídolos o estatuillas de cerámica de la serie Valencioide estudiadas y propuesta como referencia, Fig. 29 b y c.

Fig. 29: <http://miguelrumanzew.com/wanadi/>





Fig. 30

Fig. 30 a) Bocetos del personaje. b) presentación final del personaje. <http://miguelrumanzew.com/wanadi/>

Dentro de esta serie se pueden encontrar rostros humanos que aparecen en los apéndices, vertederos y cuellos convexos de las ollas a las que dan aspecto de vasijas efigie. "Los ojos granos-de-café son típicos, estando generalmente bajo altas cejas arqueadas formadas con cadenetas punteadas. Las bocas se dibujan por medio de elementos punteados o en

granos de café, semejantes a los ojos". Casi todos los tiestos poseen una capa de engobe rojo cuyo característico color ocre contrasta fuertemente con el rojo oscuro del engobe de La Cabrera. Generalmente cubre toda la superficie de la vasija, aunque en algunas ocasiones los alfareros lo utilizaron solamente para subrayar los

dibujos aplicados. Dos de los tiestos aparecen adornados con cintas blancas, aunque faltan por completo toda otra clase de dibujos pintados".



## Mauricio Rubinstein

“Vochi” es el nombre del proyecto de tesis desarrollado en el 2015-2016 por Mauricio Rubinstein, comunicador visual, que busca interpretar gráficamente algunos mitos de diferentes tribus indígenas venezolanas. Con el propósito de recuperar información que se estaba perdiendo para llevarlo a un público joven y nuevo.

“En Venezuela, se conoce poco de las criaturas mitológicas propias del país ideadas en su momento por una serie de grupo indígenas en distintas regiones del país y tampoco se sabe que el pensamiento de devoción en esas generaciones no se basaba en el hombre si no en la naturaleza lo que significa que la mitología no es solo una serie de creencias, sino que representa Arquetipos y una expresión de espíritu humano. La mitología venezolana representa sentimientos y evoca tradiciones de muchos años”.



Fig. 31

Fig. 31 a) Proceso de diseño. b) Arqueología cronológica de Venezuela. Cruxent, José María y Rouse, Irving. 1961.

Su gráfica resulta de un estudio basado en representaciones gráficas como petroglifos, vasijas y otras muestras alrededor de la zona del distrito de Betijoque sobre las faldas de los Andes, Fig. 31, b. “La colección de más de 5.000 tios, presenta colores claros, pasando del tostado al salmón y al rojo, mientras el resto de los ejemplares va del gris oscuro al negro” (p 262:263).





Fig. 32

Dentro de las composiciones con transiciones de líneas que van de lo grueso a lo extraordinariamente finas, paralelas yuxtapuestas a bandas, se observan figuras como espirales, ganchos y triángulos de lados cóncavos, así mismo rostros modelados sobre la panza de vasijas, la paleta de colores se presenta en figuras blancas sobre fondos rojos o negras sobre superficies sin pintar.



## POSTURA DEL ILUSTRADOR VENEZOLANO a la hora de representar la imagen nativa

En este caso el problema radica en la postura del ilustrador venezolano al momento de desarrollar proyectos de carácter étnico por ello es conveniente primero, comprender su lugar dentro del esquema de comunicación tomando como modelo propuesto por Shannon y Weaver en 1984, fuente, transmisor, mensaje, canal, receptor y destino; donde la etnia es la fuente, creadora del mensaje, mientras que el ilustrador haría de transmisor, responsable de la codificación de este, como se planteó previamente, la ilustración es un arte que se mueve en los canales del diseño, haciendo uso de los elementos básicos de composición para así articular un mensaje concreto.

Por otra parte, se encuentran las vías de comunicación, expuestas por Teresa Durán Ilustración, comunicación, aprendizaje (2005, p 246). estas vías o ejes comunicativos son el puente que utiliza el ilustrador para llegarle al receptor, por un lado se encuentra la vía objetiva, que como su nombre lo dice, "persigue la objetividad dentro de su discurso visual y anula a menudo sus ansias de originalidad en pos de otorgar al relato la mayor veracidad posible" (Durán, 2005, p 247); mientras que en el otro extremo, encontramos la vía subjetiva, " con la ilustración introspectiva, en la que el ilustrador no nos informa de lo que ha visto sino de cómo lo ha visto. Nos informa, ante todo, de cómo ve y vive, personalmente, la ilustración (Durán, 2005, p 247). Se podría decir que el ilustrador

de etnias venezolanas está inclinando hacia las vías subjetivas, perdiendo así, el objetivo principal que no es solo mostrar un relato étnico sino también quienes lo han creado. En conclusión, dentro del amplio número de ejemplares dirigidos a la causa étnica no se encuentran trabajos que más allá de exponer un relato busca generar elementos de identidad.



# METODOLOGÍA

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

Reconocimiento-No comercial

# METODOLOGÍA

Se explora la ilustración, como herramienta presente en el diseño gráfico, específicamente en el diseño de personajes con el fin de proponer una serie de elementos visuales que permitan el desarrollo de proyectos de índole étnico venezolano, para ello fue necesario evaluar las fallas dentro de trabajos de dicha categoría, estudiar a profundidad la etnia y sus manifestaciones artísticas, así como los procesos usados para la construcción de personajes. Para lograrlo dicha investigación se adaptará al método de resolución de problemas del enfoque ramificado de John Bowers; Que consiste en una serie de 4 fases, **aprender, identificar, generar** e **implementar** las cuales serán desglosadas a continuación.

## BRANCHING APPROACH

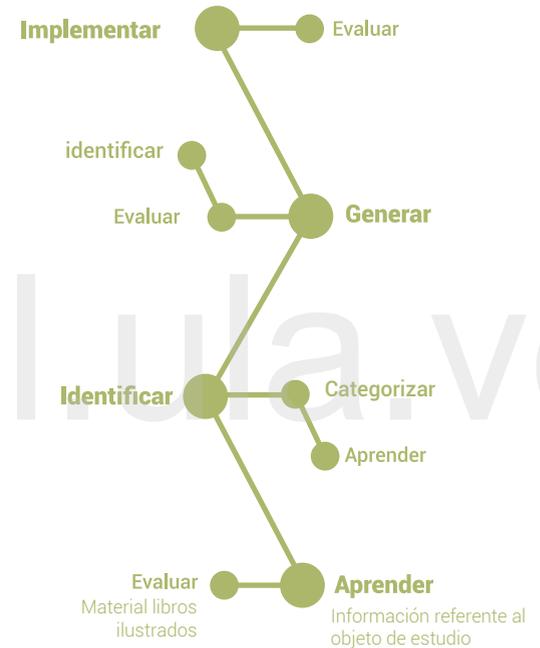


Fig. 33



## APRENDER E IDENTIFICAR

Se refiere al proceso de recolección de información, haciendo una descomposición del objeto de estudio; esta división y posterior análisis detallado de las partes que conforman dicho objeto permitirá definir los problemas que presenta y las posibles soluciones del caso. Desarrollado, en parte, en los capítulos 1 y 2 de esta investigación.

La investigación o proceso se mueve en 2 zonas de estudio: el **objeto** y el **área de estudio**.



## OBJETO DE ESTUDIO

El objeto de estudio se refiere a lo externo del diseño gráfico, tema que presenta problemas de comunicación y que amerita los conocimientos de la disciplina para su resolución. El estudio está basado en la población nativa venezolana en general, pero la muestra seleccionada para aplicar de manera específica este trabajo es el grupo étnico Piaroa, su ritual de máscaras Warime y los personajes que ahí se presentan; Teniendo un conocimiento de que dichos personajes son creaturas zoomorfas y antropozoomorfas, todas masculinas, se incorporó la figura de Chejeru para visualizar un personaje femenino dentro de la investigación. Para establecer la identidad en el diseño de personajes con sus respectivos estereotipos a través de la ilustración.

Para lograr el objetivo de este trabajo fue necesaria la documentación de textos de índole antropológicos, mitológicos, científicos y sociales, con autores y temas previamente desarrollados en el marco teórico, mostrando una visión general de lo que la etnia Piaroa representa; a continuación se ahondara en este capítulo, cada personaje para la construcción del mismo.



## ÁREA DE ESTUDIO

El área de estudio, se refiere al diseño gráfico, aplicado a la ilustración, específicamente a la creación de personajes. Por ende es preciso conocer el proceso que llevan a cabo algunos especialistas en el tema para la búsqueda de una identidad, así como el estudio de libros ilustrados de temática étnica y sus autores para reconocer sus logros y deficiencias, desarrollado previamente en los Antecedentes de esta investigación.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)



## PROCESOS DE DISEÑO DE PERSONAJES

El diseño de personajes conlleva, al igual que todo producto de diseño, una serie de fases o toma de decisiones, que funcionan como estructura para un desarrollo eficaz y directo en la resolución de problemas de carácter visual. Dicha estructura es tomada del libro *Creating characters with personality* de Tom Bancroft, animador en los estudios de Disney, participando en varias películas como *La Bella y Bestia*, *Aladdin*, *El Rey León*, *Pocahontas*, *Tierra de osos* y *Mulan*; En esta última fue el creador de Mushu, el dragón. A su vez se complementará con la tesis de J. Andrade "El diseñador gráfico y la creación de personajes", la cual se encuentra ejemplificada con el proceso de diseño de la película *Kung Fu Panda* de la Productora DreamWorks Animation.



Nacho Subirats [notodoanimacion] (1 julio 2021) 4. *Diseño de personajes para Animación* Curso de Diseño y Creación de Personajes GRATIS. <https://www.youtube.com/watch?v=VStN-13AqBg&t=256s>



## Estructura del libro de Tom Bancroft

### Capítulo 1

#### What does a carácter designer do all day?

Dos tipos de diseñadores de personajes  
Donde comenzar  
Imaginado el personaje  
Jerarquía de personajes

### Capítulo 2

#### Let's start desining characters

La carne, papas y verduras del diseño personaje  
Forma  
Talla  
Variantes  
Comenzando con formas básicas  
Hacer perros

### Capítulo 3

#### Creating appealing carácter drawings

Comenzar con círculos- de nuevo?

Convierte tu personaje en 3D  
Impulsa tu personaje

### Capítulo 4

#### Dibujando hermosas mujeres

Proporciones  
Curvas y ritmo  
Inclinaciones  
Caras y ojos  
Estilos de cabello y ropa

### Capítulo 5

#### Four legs: A whole different animal

Escogiendo la naturaleza de tu bestia  
Importancia de la anatomía  
Factor ternura

### Capítulo 6

#### Look your age!

Bebes  
Niños  
Adultos  
Personas mayores

### Capítulo 7

Preguntas de criaturas  
Anatomía 101  
Batir y hornear  
Dándole una mano  
Explorando el diseño  
Varias cosas divertidas

### Capítulo 8

#### Grouping or creating the cast

la variedad es el espacio de la vida  
se necesitan dos

### Capítulo 9

#### Putting: It all together: pose, color and style

Pose y emoción  
los ojos lo tienen  
ir con el flujo  
Personalidad del color  
Enrutando el elenco  
Estilo



Dentro del capítulo 1, "what does a character designer do all day?" o ¿Qué hace un diseñador de personajes todo el día?, se encuentra una sección titulada "Imaginando el personaje", la cual se refiere a la idealización o conceptualización del personaje, estableciendo la personalidad del mismo, así como su descripción física; Tomando en cuenta lo planteado por el autor de El arte de la escritura dramática, Lajos Egri "Todo objeto es tridimensional, tiene: profundidad, altura y ancho. Los seres humanos poseen tres dimensiones más: fisiología, sociología y psicología. Sin el conocimiento de estas tres dimensiones adicionales no podemos aprehender la complejidad de un ser humano". Esta tridimensionalidad es fundamental a la hora de construir un personaje, por lo tanto es necesario poseer o contar con una guía detallada de las características físicas, sociológicas y psicológicas, la cual Lajos llama de columna vertebral del personaje, y consta de una serie de preguntas.

Tanto para Bancroft como para Andrade esta guía o columna vertebral está inmersa dentro de su proceso; preguntas como, ¿Cuál es su lugar en la historia? (Es el héroe, el villano o el compañero), ¿Hay puntos de trama dentro de la historia que afectan el diseño? (como las grandes orejas de Dumbo, la nariz de Pinocco, la fealdad de Shrek). "La descripción del personaje en el guión ayudará a saber con qué forma básica comenzar con el diseño." (Bancroft, 2006, p 17). Andrade sugiere otras consideraciones como el medio en donde se emplea, ya que este incide directamente en la manera en la que se verá el personaje. De esta manera se va construyendo la personalidad del personaje y su lugar en la historia.

Para la construcción de los personajes presentados en este proyecto se realizó una revisión de varias fuentes o autores como Álvaro Pérez Betancourt, Joanna Overing, Alexander Mansutti Rodríguez y Luis/Lajos Boglár.





que se quiera reflejar de su personalidad y de las propiedades de percepción que estas representan.

Como en el efecto Bouba/kiki “El cerebro atribuye significados abstractos a las formas visuales y los sonidos del habla de manera consistente”. En este caso las formas redondas o de bordes redondeados serán asimiladas como formas amigables, tranquilas al contrario de las triangulares o de bordes afilados como formas amenazantes. “Las formas revelan la personalidad del personaje sin la necesidad de que este abra la boca”.

Culminada la fase de idealización comienza el capítulo 2 let's start designing character o empecemos a diseñar personajes, “Aquí se produce la rotura del papel en blanco. Su objetivo principal es dar una primera representación visual e interpretar y materializar las ideas”. Se inicia con lo que Bancroft llama “Carne, papas y verduras” que será la selección de las formas básicas (cuadrado, círculo y triangular), “El uso de formas simples

a la hora de diseñar un personaje va a hacer que nuestro espectador perciba rápidamente su personalidad. Puedes usarlas de forma global, para definir su silueta corporal o hacerlo de forma individual (Cabeza, manos, ropa,...)”. Cortés, J. (14 de enero de 2022). 19 Principios del Diseño de Personajes. <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>. La forma que se elija dependerá del roll que el personaje tenga en la historia o



Otros factores serán la variación de tamaño o de proporciones (pequeño, mediano y grande), al igual que en el capítulo 3, Pushing your design o Impulsa tu diseño, se basa en la exageración o desproporción de las partes del cuerpo, esto permite acentuar ciertos atributos "ayuda a hacer un diseño más creíble, y desde luego más reconocible".

Una vez definida la forma básica del personaje se le agrega volúmenes tridimensionales, esta construcción anatómica permite mostrar el personaje de diferentes ángulos y poses de una manera rápida, darle movimiento y acción antes de colocarle los detalles.

Otros capítulos tomados del libro de Bancroft fueron el 5, Cuatro patas: un animal completamente diferente y el capítulo 7, Monstruos, criatura y alusiones personales; donde se plantea tomar en cuenta el nivel o grado de realismo o parentesco con el animal; hacer un balance entre el animal y las capacidades humanas que este pueda presentar, como lo es si este puede hablar o caminar.

Otra consideración o punto importante donde coinciden los 2 capítulos es en el estudio anatómico que se debe realizar del animal, si en el caso de que la criatura sea inspirada de uno o varios animales. "Aquí el objetivo de la anatomía no es crear personajes realistas, si no creíbles. Una buena anatomía orientada al diseño de personajes te permitirá no solo aprender a dibujar seres humanos o animales, sino que aprenderás a crear monstruos, criaturas y cualquier cosa que necesites". Cortés, J. (14 de enero de 2022).

19 Principios del Diseño de Personajes.  
<https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>.

Por último el capítulo 10, llamado "Colocando todo junto", se refiere a la pose, el color y el estilo.

La pose ayudará a imprimir la actitud del personaje así como transmitir emociones. En dicha investigación se planteará una serie de símbolos, más adelante definidos, al igual que el color.

El estilo se podría definir como una serie de elementos visuales que se repiten, de un personaje a otro. También se le podría añadir el concepto de Consistencia, ya que cada estilo presenta sus propias reglas. Como en el caso del cómic se puede apreciar figuras humanas con alto detalles basados en anatomía real, con áreas bastante marcadas de sombras, etc.



## GENERAR

Generar ideas que puedan ser posibles soluciones, en donde los componentes verbales y visuales son establecidos.

Para la realización de ilustraciones donde se plasmen los estereotipos que diferencian a la etnia seleccionada de las demás, creando con ello un material que tendrá como función no solo romper con la imagen vulgar y generica que se tiene de los originarios, sino además hacer un ejercicio de construcción de identidad sobre el territorio nacional en base a la ilustración cultural de la etnia Piaroa.

El objetivo de esta fase es proponer una **serie de características particulares** que en conjunto establezca las bases primarias que darán como resultado un **estilo gráfico**. Se eligen los componentes y conceptos que servirán de directrices para la realización de cualquier proyecto sobre las características visuales de las etnias originarias, específicamente (Piaroa).

Se busca exaltar la percepción de ambigüedad que nos refleja la etnia, según textos revisados se puede apreciar un doble discurso, con temas que recurren a un estado ambivalente, como son sus posturas pacíficas en el plano físico en contra posición a su reputación de shamanes agresivos en el plano espiritual, así como se evidencia en sus personajes históricos que dan y quitan recursos según sea el caso.

Así mismo la selección está planteada en dos vías de comunicación, la denotativa refiriéndose a las características más superficiales y connotativa, a la simbólicas.



## ELEMENTOS VISUALES

Para la construcción de la identidad de la etnia Piaroa, se tomaron en consideración los siguientes elementos:

Fig. 33 Máscara Piaroa Kohue, fabricada por la etnia Piaroa para el Ritual Warime .



Fig. 33



## COLOR

Es la característica más icónica dentro de las máscaras, se presenta bajo una triada, negro, blanco y rojo.

Según la hipótesis de Victor Turner antropólogo Británico, "la elección de la triada tiene una finalidad mágico-religiosa; su fuerza es tal que impulsa a los hombres a vencer todo tipo de dificultades para conseguir los colores" (Turner, 1980, p 97). Dicha paleta hace referencia explícita a determinados fluidos, secreciones o desechos del cuerpo. El rojo es el símbolo univocal de la sangre, el blanco de la leche materna y el semen y el color negro haría referencia a las heces y orina.

Por otra parte la autora del libro Psicología del color, Eva Heller 2008, nos expone:





Fig. 34

## NEGRO

Es el color asociado a lo malo, se contraponen al blanco, es el resultado de la ausencia de luz, de lo muerto, las plantas, la carne descompuesta, todo termina en ese color; establece las diferencias entre el día y la noche. Es la inversión de todos los valores.

En algunos lugares es usado para defenderse de los malos espíritus. O para establecer una distinción entre lo infantil y lo adulto. También hace referencia a lo prohibido.

Fig. 34 a) Hades, Película animada Hercules, Walt Disney Studios Motion Pictures, 1997. b) Ryuk, serie animada Death Note, Tsugumi Ōba, 2006. c) y d) Kiki: entregas a domicilio, Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 1989.



## BLANCO

Según la autora, el blanco es un signo de pureza y divinidad, siempre hace referencia a un carácter positivo, no hay en ningún escenario humano en el cual el blanco simboliza a un carácter maligno.

Siempre está asociado a un ideal de pulcritud y limpieza. Lo cual termina de reafirmar su ideal completo y puro, es el color de la pasividad y equilibrio, la energía y la luz, se le atribuye el nacimiento y el inicio de todo, "simbólicamente sus contrarios son el negro y el rojo, colores del poder y de la fuerza" (p 159)

Fig. 35 a) Baymax, película animada Grandes héroes, directores Chris Williams, Don Hall, Walt Disney Animation Studios, 2014. b) Tom y Jerry, dibujo animado creado por William Hanna y Joseph Barbera, 1940. c) Athena o Saori Kido personaje de Los caballeros del Zodiaco, serie de comic, autor Masami Kurumada, 1986.



Fig. 35





Fig. 36

## ROJO

Es un color muy emocional como símbolo del amor y el odio, a fortiori, es el principal color a la hora de caracterizar lo "humano". El rojo simboliza vida, fuerza, furia, está en muchas culturas relacionado a lo "ardiente" por su procedencia del fuego, así como de la sangre.

Muchos personajes incluyendo villanos se les ve con este color ya que representa pasión y determinación.

Fig. 36 a) Baymax, película animada Grandes héroes, directores Chris Williams, Don Hall, Walt Disney Animation Studios, 2014. b) Jafar, Andreas Deja película animada Aladdin, Walt Disney Studios Motion Pictures, 1992.c) Cruella de vil, personaje animado creado por Dodie Smith y Walt Disney, para la película 101 dalmatas, Walt Disney Animation Studios, 1956.





Fig. 37 Personajes de la saga Star Wars o La guerra de las galaxias, creada por George Lucas, 1977-2019.

Fig. 37

**STAR  
WARS**™

Los significados de esta triada. está fuertemente atravesada por el ideal de equilibrio entre entes de fuerza iguales, por ejemplo como lo encontramos en el Yin y Yang chino, expuestos con el blanco y el negro, lo cual cada uno simboliza un excedente de una energía en particular, con el cual su proyección unida es sinónimo de equilibrio, control, normalidad. La etnia Piaroa presenta esta combinación blanco-negro, pero con un agregado que es el rojo, los primeros colores son simbolismos divinos con las características que las definen, al agregarle el rojo se le está dando una dimensión humana, carnal, viva, la triada blanco, negro y rojo representa los ideales divinos y el equilibrio en la energía y vida del hombre.





Fig. 38

En el caso del color se trabajó con valores de la escala de grises. Se construye las imágenes a partir del uso de 3 valores, 2 que describirán la luz y 1 que describirá la sombra como propone Bucci, (2018). Light and Shadow - 10 Minutes To Better Painting - Episode 6. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=xcCJ2CU-bFw&t=483s>. Para el color blanco o luz promedio, según Bucci, es de C: 0, M: 0, Y: 0, K:10 %, para el medio tono sería C: 0%, M: 0%, Y: 0%, K:50 % y el negro o sombra promedio C: 0%, M: 0%, Y: 0%, K:95 %. Y para el color rojo se usó el Carnellian Red 187 C de la escala Pantone, 0.00%, 84.92%, 84.92%, 29.80%.

Fig. 38



## FORMA, FIGURA Y LÍNEA

Dentro de las formas, otro elemento representativo y distintivo que se repite en el ámbito visual, se encuentran las figuras orgánicas que con sus líneas curvas y libres sugieren fluidez y desarrollo. Es frecuente conseguir las en varias manifestaciones artísticas como las churuatas Piaroa, la máscara del báquiro vista de perfil así como los adornos en color rojo sobre blanco que se encuentran en la parte inferior de la trompa o en las líneas que enmarcan la cara de Hischu el mono. Por otra parte, se pueden observar algunas figuras geométricas como el óvalo o el hexágono en las máscaras de Ré'yo y Hischu o con líneas más rectas.

La selección de dichas formas permite hacer una conexión con el ser Piaroa y acentuar el grado de correspondencia con la naturaleza. Buscando un equilibrio entre las formas orgánicas con las formas geométricas.

Se busca reflejar un equilibrio o dualidad entre líneas rectas con vértices curvos. Ya que "por algún motivo nuestro ojo se siente más cómodo cuando encuentra diversidad y alternancia en una imagen. La líneas rectas tienen una lectura más rápida, y las curvas más lenta, y esto suscita un mayor interés y comodidad en la lectura que hace nuestro cerebro de la imagen". Cortés, J. (14 de enero de 2022). 19 Principios del Diseño de Personajes. <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>.



Fig. 39





## FORMA HUMANA

Un sumario de datos antropomórficos realizado por Johannes Wilbert 1988 para la fundación La Salle, arrojó una serie de características de la etnia Piaroa, las cuales describe con ojos mongoloides, cráneos dolicocefalos entendiendo estos como cabezas alargadas. Así como **una existente desproporción anatómica, entre las extremidades superiores y las inferiores**, haciendo ver que los brazos son muy largos referente al cuerpo y las piernas muy cortas con respecto al mismo. Lo cual puede ser solo un efecto visual que puede proyectarse notablemente en el diseño de los personajes.





**Fig. 40**

Fig. 40 a) Niña yanomami, de Robert Caputo, National Geographic Society, 2001. b) Mujer Yekuana, Zoom50, (<https://zoom50.wordpress.com/2011/09/21/deep-into-the-amazon-the-yekuana-tribe/>). c) Los procedimientos administrativos de justicia no favorecen a las mujeres waraos. Foto: Melquiades Avila. d) Figura femenina. Arcilla modelada, decoración incisa. Altura 34,5 cm. Museo de Ciencias Naturales. Caracas. e) Alfarería aborigen, Estación de nueva Cádiz. f) Figurinas en rojo y negro sobre blanco de estilo Tierra de los Indios. Pag 136, Arqueología cronológica de Venezuela.

## OJOS GRANOS DE CAFÉ

Con respecto a lo antes mencionado, los ojos de los Piaroa son de aspecto mongoloides, esto se debe a que todos los llamados amerindios descienden de la raza o subespecie mongoloide, dentro de ciertas características particulares que presenta dicha raza, se encuentran los ojos; Ya que estos presentan un repliegue cutáneo que se extiende desde el lagrimal, prolongándose hacia abajo hasta unirse a la piel de la cara.

Esto se tomó como símbolo representativo e identitario de las etnias venezolanas; ya que esta característica se encuentra presente en todos los grupos étnicos del país. Incluso se puede encontrar esta característica presente en las manifestaciones cerámicas, denominada con el nombre ojos granos de café.



## VOLUMEN/RELIEVE/PLANO ILUSORIO

En el caso de los elementos básicos, como el volumen y la textura se toma lo visible del material, una mirada denotativa del objeto de estudio, las máscaras Piaroa.

Las máscaras, presentan depresiones marcadas dentro de su estructura; los ojos, nariz y boca están esculpidos o enmarcados con gran énfasis. Planos que se elevan súbitamente generando relieves muy prominentes. En el plano bidimensional estos relieves serán creados por medio de un espacio ilusorio; En este caso se logra generando un esquema de luces y sombras, haciendo un alto contraste creando diversas profundidades.

Fig. 41 The Pale man character design de Sergio Sandoval,



Fig. 41



## TEXTURA

La textura es el aspecto externo que presenta una cosa, "Toda figura tiene una superficie y toda superficie debe tener ciertas características que pueden ser descritas" (Wong, 1993, 69), si se habla bidimensionalmente es lo que rellena un contorno.

En este caso, el objeto de estudio son las máscaras Piaroa, hechas con un tejido parecido al de las cestas recubierta de una resina con cera lisa, opaca y de color negro.



Fig. 42



**DISEÑO**

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

Reconocimiento-No comercial

www.bdigitalulive

## IMPLEMENTAR

Es la última fase dentro del proceso metodológico planteado por Bowers. Esta fase evalúa y refuerza todas las decisiones tomadas a lo largo del proceso de diseño. Refina e implementa una solución.





Fig. 43

Existen diferentes versiones de cómo nació Wahari; pero su misión siempre fue la misma, crear a los Piaroa. También se le atribuye la creación del “Sol, las estrellas, la Tierra, el firmamento y las cascadas”. (Velásquez, 2017, p 36). Así como de Ré'yo, el protector de la selva.

Fig. 43

<http://www.factotumccs.com/item/mascara-de-warime-baqui-roa-uwotjuja/>

## CONCEPTUALIZACIÓN DEL PERSONAJE: Wahari/Wäjäri

### FISIOLOGÍA

**Sexo:** Masculino

**Edad:** Hombre maduro

**Estatura:** 1,65 cm

**Color de:**

**Cabello:** Negro

**Ojos:** claros como la Danta mongoloides

**Piel:** amarillo y amarillo pardusco

**Apariencia:** • Hombre guapo, hermosísimo, deslumbrante, adornado con collares, coronas de plumas y otros abalorios.

• Su apariencia es tomada del Warime, donde Wahari es representado por el báquiro de collar blanco.

• Vestido con taparrabos y muchos adornos espléndidos: cuentas, pintura facial, bandas para las piernas y los brazos.

**Defectos:** Nació ciego pero luego recupera la visión.

**Enfermedades:** X

**Herencias biológicas:** X

### SOCIOLOGÍA

**Clase:** Al final del tiempo mítico se convierte en paria.

**Ocupación:** Demiurgo, Dios creador. Ocupó el puesto de tutor de la selva.

Wahari era el Maestro de la Selva, y como tal su deber era la protección de la gente de la selva.

**Educación:**

**Hogar:**

**Religión:**

**Raza:** Amerindio / báquiro de collar blanco.

**Lugar en la comunidad:** Dios de los orígenes / Primeros seres de la creación

**Filiación política:**

**Diversión, pasatiempos:** Pescar

### PSICOLOGÍA

**Vida sexual:** A final de los tiempos míticos se convierte en un promiscuo

**Normas morales:**

Premisa personal, ambiciones

Frustraciones, principales decepciones

**Temperamento:** arrogante, prepotente, colérico.

**Actitud hacia la vida:** Equitativo

**Complejos:** obsesiones, inhibiciones, supersticiones, fobias

Extrovertido, introvertido, ambivalente

**Habilidades:** Diversos idiomas de otros pueblos de la selva. talentos

**Cualidades:** Pensador, posee poderes y sabiduría humana. imaginación, análisis, gusto, equilibrio.

**Coficiente intelectual:** X



## APARIENCIA

Su apariencia es tomada del Warime, donde Wahari es representado por el **báquiwo de collar blanco**. Entre los Ornamentos de la máscara se puede apreciar:

“cuatro líneas de puntos negros que van de la trompa al cogote; es también la mejor hecha y la más adornada”.

“un triángulo rojo en la parte inferior de la mandíbula la cual está pintada de blanco; es la representación que usaban los menyeruwas antiguos para la decoración”.

“Líneas blancas en la parte superior que no solo representan los colmillos del báquiwo, sino que a esto se le da un significado más profundo” (Boglar 1978, p. 79) esas líneas se pueden considerar como espirales los cuales, según Von Dangel 1992, están relacionadas “con el pensamiento contemplativo del chamán, en estado de trance”. (p 28)

Fig. 44 a) Mascara para la Ceremonia de Warime, arte amazonia, ([www.arte-amazonia.com/shamanism/myths-symbols/myth-a-creation-story/](http://www.arte-amazonia.com/shamanism/myths-symbols/myth-a-creation-story/)). b) La historia natural más completa en el país y en el extranjero, por Reichenbach, HG Ludwig (Heinrich Gottlieb Ludwig), Dresde ; Leipzig: expedición de la historia natural más completa, 1845. c) Pecarí de collar en el Valle del Río Grande en el sur de Texas fotografía de Dennis W Donohue, Shutterstock.com.



a



b



c

Fig. 44



## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE: Wahari/Wājāri

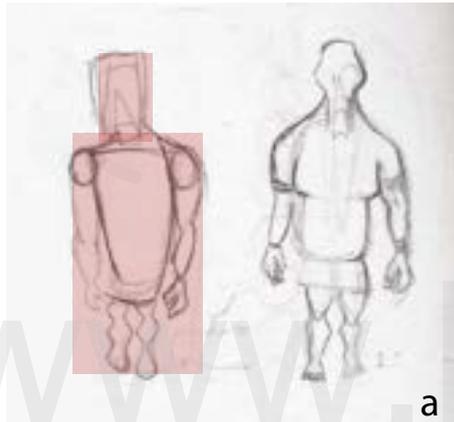
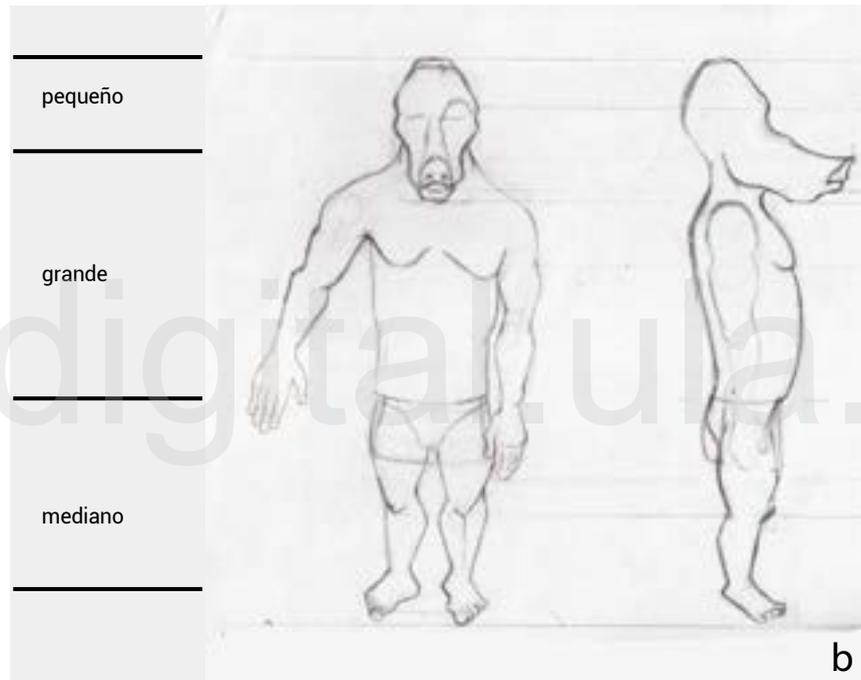


Fig. 45

Considerando la visión de héroe cultural que tiene la etnia hacia Wahari, se decidió utilizar el rectángulo como forma básica para partir con el diseño; el cual es un recurso muy común, presente en varios héroes de diversos medios de entretenimiento, ya que esta forma transmite confianza y fortaleza.



Proporciones o variación del tamaño





**Fig. 46**

Se busca incorporar rasgos del animal en la cara del personaje, que en este caso es el báquiro de cuello blanco; una de sus características más distintivas es su larga trompa rasgo que nos permite acentuar el cráneo dolicocefalo que tienen los individuos de esta etnia.

Fig. 46 a) Versiones del rostro de Wahari b) Human, Dog and Boar Skeletons ilustraciones de Benjamin Waterhouse Hawkins 1860-





**Fig. 47**

En esta etapa se define como serán los llamados "ojos granos de café" realizando diferente propuesta para encontrar la más acorde con la personalidad y la edad del personaje. Así mismo se visualiza el rostro en líneas de Wahari.

Para la presentación del personaje se tomó el mito de la creación de los Piaroa para ilustrar dicha escena. Como se expuso anteriormente, existen diferentes versiones de cómo nació Wajari; pero su misión siempre fue la misma, crear a los Piaroa. Velásquez, 2017 "Wajari, mientras tanto, pidió la ayuda de Ku-upa, el relámpago, compañero



## SELECCIÓN: Del mito y de los elementos simbólicos

Se tomó el mito de la creación de los Piaroa para ilustrar dicha escena. Como se expuso anteriormente, existen diferentes versiones de cómo nació Wajari; pero su misión siempre fue la misma, crear a los Piaroa. Velásquez, 2017 "Wajari, mientras tanto, pidió la ayuda de Ku-upa, el relámpago, compañero celestial, cuando subió al firmamento y le solicitó que le ayudará en la elaboración del ser humano. Ku-upa lo ayudó y Wajari, sentado en el relámpago, creó al hombre" (p 34).

Así mismo, se usaron varios elementos simbólicos como su mano, su postura y ciertos elementos ornamentales de la máscara para construir el momento de la creación.

Dentro de los ornamento de la máscara de Wahari se encuentra la espiral, siguiendo con el discurso de Boglar, Suárez explica el simbolismo de este signo, "Las espirales giran en torno a un punto, y este movimiento concéntrico, sugiere un estado de trance profundo y concentración mental...". (1997, p 48). "El estado de contemplativo en el que se sumerge el chamán durante sus sesiones alucinatorias, lo ponen en contacto con fuerzas sobrenaturales que le permiten acrecentar sus conocimientos" (Von Dangel, 1992, p 28).

Fig. 48 Máscara de Warime Báquiro piaroa /uwötjüja, Factotum, (<http://www.factotumccs.com/item/mascara-de-warime-baquiro-piaroa-uwotjuja/>).



Fig. 48



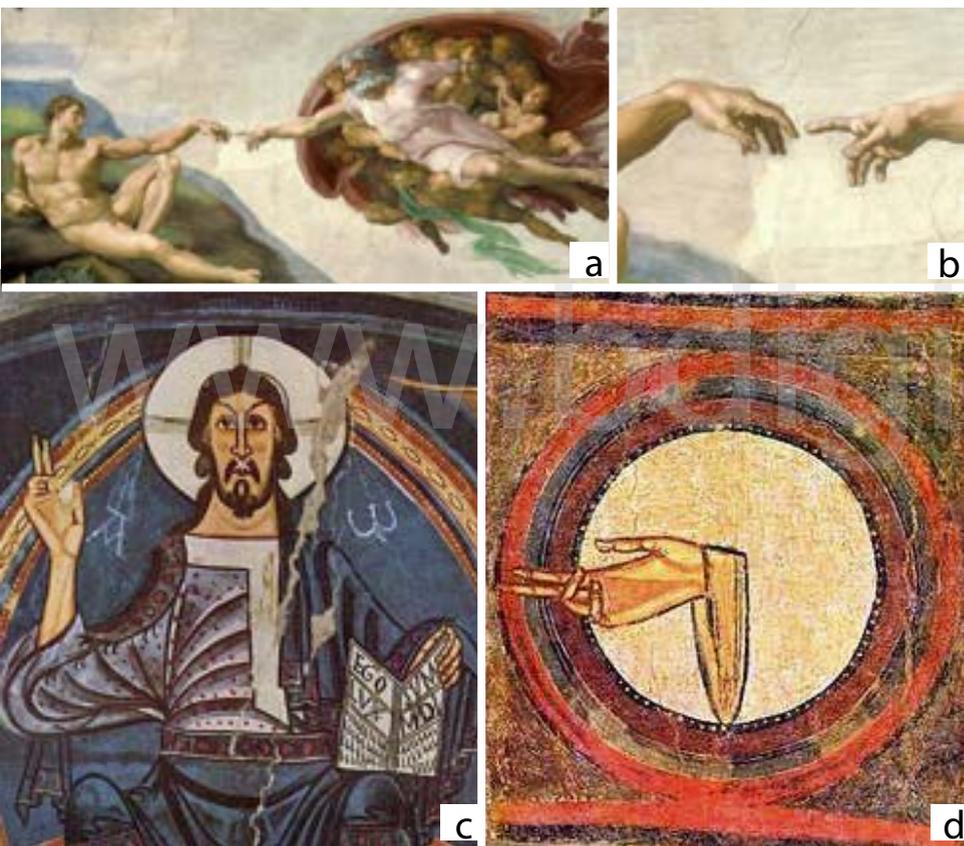


Fig. 49

“Las manos son como una prolongación de lo más íntimo del ser humano... Los gestos de una mano pueden expresar, con su lenguaje no-verbal e intuitivo, una idea, un sentimiento, una intención”. (Aldacabal, 1989, p 81). El mismo autor afirma que cuando la iglesia quiere **representar el poder de creación de Dios, lo hace a través de sus manos**. Esto puede verse reflejado en “La imagen magistral que Miguel Ángel nos dejó en la Capilla Sixtina con la escena de la creación de Adán: El brazo y el dedo de Dios extendido es un gesto creador”. Con esta imagen reconocida a nivel mundial se hace alusión al poder creador de Wajari y se le atribuye la creación del hombre Piaroa.

Fig. 49 a) La creación de Adán, fresco de Miguel Ángel, 1511. b) detalles del fresco. c) Pantocrátor o Cristo en Majestad del Maestro de Tahull, s. XII. d) Ábside de S. Clemente de Tahull, s. IV-VIII.



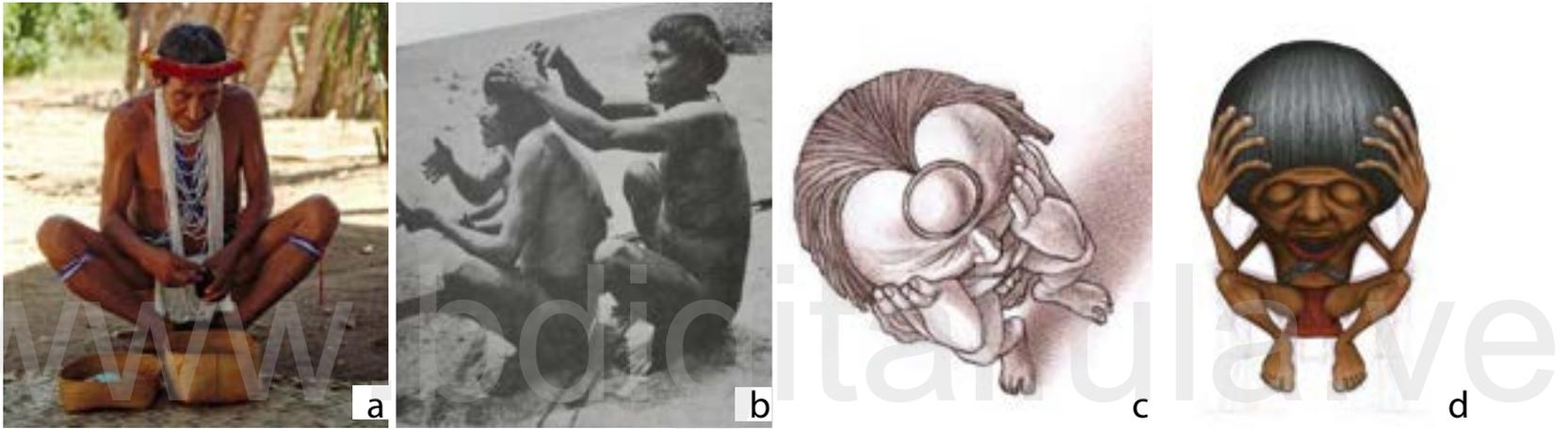


Fig. 50

Fig. 50 a) Abuelo Bolívar, 2017, Instagram, (<https://www.instagram.com/p/BPY11dlhZT9/>). b) Indio Mahekodo-teri cortándole con sunu-kama el cabello a un compañero. Fotografía de H. Iglesias. Iyëwei teri quince años entre los yanomamos. c) Mitología Ye'kuana - Creación de los Primeros Hombres, Wanadi Boceto Walther Sorg. d) Aborígenes, Wanadi, trabajo personal de Miguel Rumanzew.

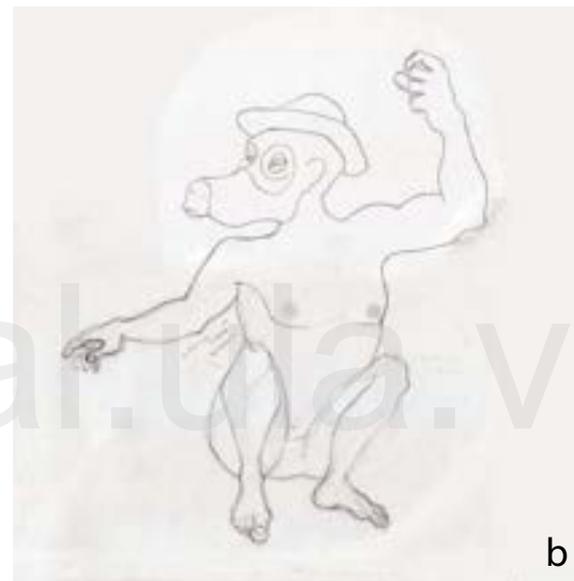
Desde el principio fue en cucullas, esta decisión se basa en que dicha postura es comúnmente usada por un gran número de etnias para realizar sus labores diarias y en algunos casos hasta para descansar. Se puede encontrar registro de ello, en libros como *Watunna Mitología Makiritare*, de Civrieux quien nos relata como Wanadi, Dios creador de los Yekuanas o Makiritare asume dicha postura, llevando sus manos a la cabeza apoyando los codos con las rodillas o muslos para contemplar sus visiones o sueños, es una postura de creación, como se muestra en el ejemplo de la figura xx, las imágenes "c y d", así mismo como se narra anteriormente se dice que Wajari "sentado en el relámpago, creó al hombre" (Velásquez, 2017, p 34).





a

Fig. 51



b

Fig. 51 a) Estudio de la pose en diferentes ángulos b) Selección del ángulo a digitalizar.



## WAHARI

EXISTEN DIFERENTES VERSIONES DE CÓMO NACÓ WAHARI. VELENGUEZ (2017 P. 343) HABLA COMO 'BUENA' SE INVENCIÓN ENTONCES EL DIO CURSADO Y PUL DIO PERSONAJE NACÓ WAHARI, MORGUE Y CUMPLE SUABEREN QUE FUE DESPACIO POR AUNQUE UN 'WAP' QUE VINO EN SU ESTERNA. HORROR, NO TENE PRINCIPIO NI FIN, NO FUERON ORACION POR OTRO 'WAP' MANTENIENDO QUE ENTIÓ ENTE SIEMPRE, PERO SU MISIÓN SIEMPRE FUE LA MISMA. CENAR A LOS PANDAS 'WALTA' MIENTRAS TAMPO PERO LA AYUDA DE WAHARI, EL PELAMPAGO COMPRENDO ESSENTIAL SUABER SUABO AL FIRMAMENTO Y LE AGUSTÓ QUE LE SUABEREN EN LA EMPERACIÓN DEL 'WAP' HAYANO.

WAHARI LO AYUDÓ Y WAHARI SENTADO EN EL PELAMPAGO DESDÓ EL 'HOMBRE', TAMBIÉN SE LE INVENIÓ LA CREACIÓN DEL 'DOL', LAS ESTRELLAS LA TIERRA, EL FIRMAMENTO Y LAS (INVENCIÓN) VELENGUEZ (2017 P. 343) ASÍ COMO DE VE NO EL PROTECTOR DE LA SEGA.

EN EMBARGO HACER EL FINAL DEL TIEMPO MUYO WAHARI INVENCIÓN A SU PROPIA SENTE TRANSICIÓN, MANDO A MANDOS DE ELLOS EN ANIMALES PARA SER CANTADOS Y INVENTADOS EN UNA GRAN FIESTA QUE FUE PARA MOSTRAR SUS INVENIONES A (OBREROS) SU HERMANA 'WA' OBRERA.

WAHARI  
VEJO

10



11



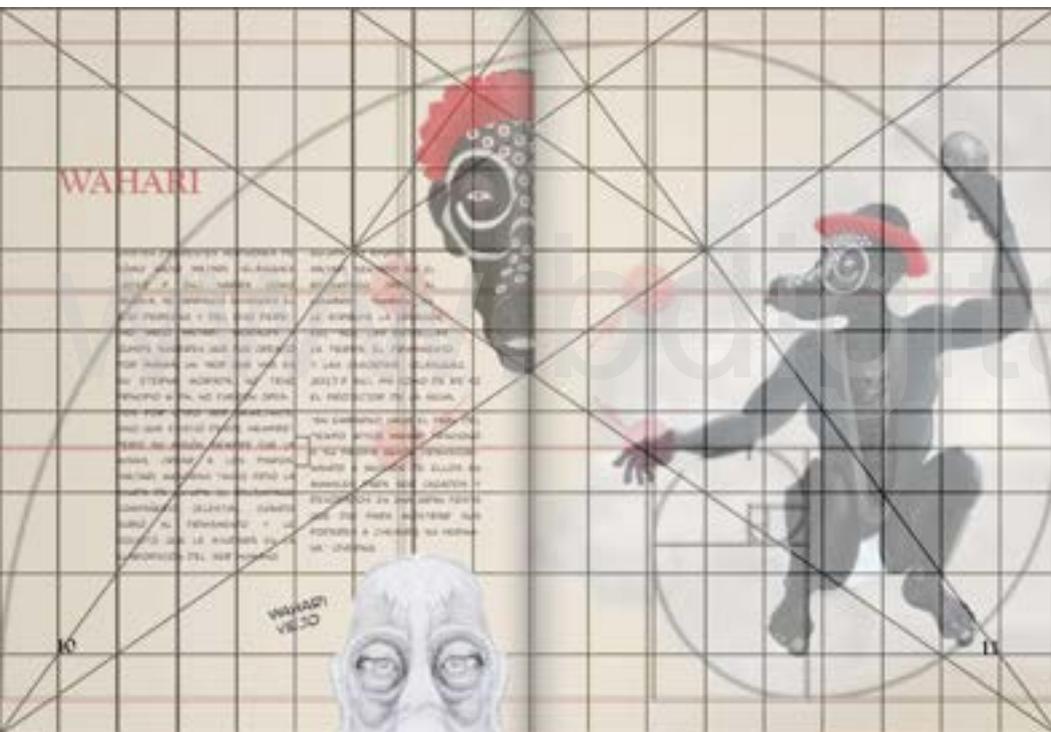


Fig. 53

## COMPOSICIÓN

La ilustración principal, se ajustó dentro de un rectángulo áureo mientras que las cajas de texto, títulos y numeración de páginas a la retícula de Van de Graaf.

La fuente tipográfica usada para los títulos y numeración de página es la **Goudy Old Style** un estilo clásico en contraste con la fuente **Comic Book Commando** para el cuerpo, por sus formas orgánicas que remiten a una fuente manuscrita.





## RE'YO

Entonces Wahari dijo a su hermano Buoka "Está bien, quédate con tu voz, que yo crearé ahora a Redyo (Rediñu), el huérfano de la selva, el dueño de las enfermedades que ordenará a los animales para que transmitan las enfermedades a los piaroa". Velásquez (1977, p 39).

Fig. 54  
<https://ro.outletshop2021.ru/content?c=costume%20arte%20amazon&id=22>

Fig. 54

## CONCEPTUALIZACIÓN DEL PERSONAJE: Re´yo/ Redyo

### FISIOLOGÍA

Sexo: Masculino

Edad: X

Estatura: 1,78 cm

Color:

Ojo: El color de sus ojos era "claro", que probablemente significa azul claro o gris en las clasificaciones Piaroa de colores.

Piel: Monstruo que está pintado con metal.

Apariencia: Feo ogro.

Vestido con una armadura de conquistador para protegerse.

Defectos: X

Enfermedades: X

Herencias biológicas: X

### SOCIOLOGÍA

Clase: X

Ocupación: • Administrador de los recurso de la selva.

• Controla el sistema de almacenes montañosos donde moran los espíritus que deben ser extraídos, fecundados y materializados por los meyeruwa.

Educación: X

Hogar: Ser itinerante

Religión: X

Raza: Europeo Español.

Lugar en la comunidad: Guerrero guardián

Filiación política: X

Diversión, pasatiempos: Secuestrador de mujeres.

### PSICOLOGÍA

Vida sexual: malhechor sexual, libidinoso.

Normas morales: Desde el manejo de la gobernabilidad, que consiste en establecer normas que regulen el uso de los recursos naturales, con el fin de adoptar el buen manejo de los mismos.

Temperamento: X

Actitud hacia la vida: Salvaje, enorme figura chamánica, incontrolada y no humana.

Complejos: nunca vivió una vida social.

Ambivalente

Habilidades: X

Cualidades: espíritus bondadosos

Coficiente intelectual





Fig. 55

## APARIENCIA

“Un monstruo que está pintado con metal, canibal, seductor muy peligroso y secuestrador de mujer” (Overing, 1995, p 192).

La cara presenta líneas de color blanco y rojizo que circundan el conjunto de los ojos, nariz y boca que, vista desde la parte superior, semeja la de un insecto.

Es el único personaje que lleva una vestimenta diferente hecha con corteza del árbol marima, Como se aprecia en la imagen “a”.

Fig. 55 a) Piaroa's ceremonial masks: Spirit of the Forest (Redyo), monkey and Peccary mask, 1960, Prisma/Universal Images Group, Getty Images  
<https://www.gettyimages.es/detail/fotograf%C3%ADa-de-noticias/pi-aroas-ceremonial-masks-spirit-of-the-forest-fotograf%C3%ADa-de-noticias/170981296?adppopup=true>.  
 b) Mascara del ritual Warime, Exposición Orinoco Biarritz.



## SELECCIÓN: Del mito y de los elementos simbólicos

Entonces Wahari dijo a su hermano Buoka “Está bien, quédate con tu voz, que yo crearé ahora a Redyo (Rediñu), el huérfano de la selva, **el dueño de las enfermedades que ordenará a los animales para que transmitan las enfermedades a los piaroa**”. (Velásquez 1977, p 39) Así nació Re’yo.

Cómo Velásquez (1977) nos narra en “Mitos de la cuenca del Orinoco”, Re'yo fue creado por Wahari para ser el administrador de la selva y de todos los animales terrestres que ahí habitan; “algunos Piaroa dividieron a Re'yo en dos espíritus, o dos grupos de espíritus: uno bueno, uno malo - representando los dos aspectos de la relación de Re'yo con ellos, como su protector y el que los castiga por lastimar a otros seres de la selva”. (Overing, 1995, p 192).

El primer grupo son denominados MÄRÄ REYO, su función es “administrar los recursos naturales y la selva, donde velan por el cuidado y la administración de los animales, los vegetales, los árboles y las frutas. Son espíritus bondadosos. **Al segundo grupo se le llama solo de Re'yo**, esto según descripciones de Overing vendrían a ser **la representación más poderosa de los blancos** “un espíritu guerrero gigante, señor de la selva y dueño de todos los seres que la habitan”.



## ELEMENTOS SIMBÓLICOS

Ambos espíritus presentan los **mismos atributos físicos**. Es por eso que la máscara usada en el Warime **simboliza una figura ambivalente (buena y mala)**; “El especialista escoge un modelo natural para representar el espíritu abstracto. En este caso sería la **abeja salvaje y su colmena**. El proceso de manufactura se acerca y se aleja del modelo original en función de los elementos que representan la colmena y la abeja”. “la abeja es un insecto útil, recolector de polen y productor de miel. Pero también tiene un aguijón para pinchar y es venenoso” (Pérez Betancourt, 2014, p 32).

Fig. 56 a) Cuadro venezolano de Diego de Losada. principios del siglo XX. b) *Apis mellifica* (Abeja de la miel orden insectos, himenópteros). Colección de Entomología y Fitopatología, Biblioteca Digital de la Universidad de Wageningen, Holanda.



Fig. 56



Al igual que en el caso de Wahari, se usó el **símbolo de la mano** para exponer el carácter de administrador, se presenta con un brazo extendido hacia adelante pero con la mano entreabierta y cerrada para originar un sentido de ambigüedad; En este caso la palma de la mano se encuentra hacia arriba, símbolo de petición, "que piden, reconocen su propia pobreza, que esperan" (Aldacabal, 1989, p 83); Así mismo una mano que se extiende en señal de dar. El mismo autor nos explica el simbolismo del color rojo, "estamos haciendo un resumen de una serie de factores que han actuado para llegar a ese lenguaje. Unos son naturales (si la sangre es roja, el rojo nos recordará en determinadas circunstancias el derramamiento de sangre); otros son más culturales, históricos y religiosos, que ya han hecho la aproximación de un color a una realidad o actitud determinada (metafóricamente, diríamos que tiene las manos manchadas de rojo aquel a quien tenemos como criminal, como opresor del débil)..." Hace referencia a la culpa y al que derrama sangre ajena.

Otro rasgo que se le atribuye a este personaje, es el de ser un **depredador sexual**, Según descripciones de Overing Ré'yo era "un seductor muy peligroso y un secuestrador de mujer".

Fig. 57 Manos De Una Persona Cubiertas De Sangre, NEOSIAM 2021,  
(<https://www.pexels.com/es-es/foto/manos-de-una-persona-cubiertas-de-sangre-673862/>)



Fig. 57



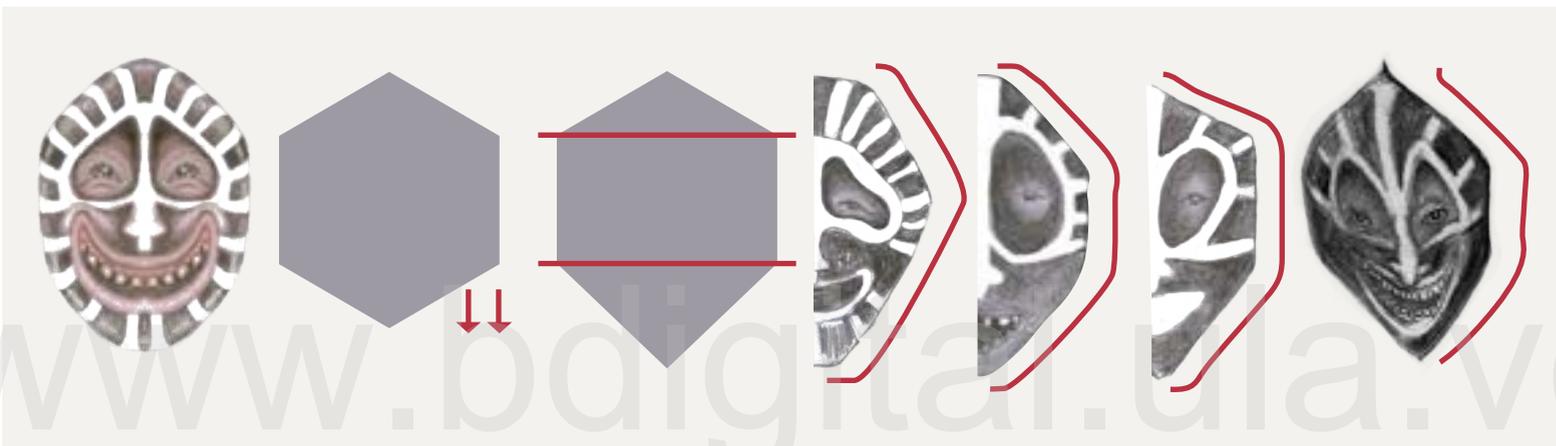


Fig. 58

Al iniciar con este personaje debemos recordar que la mascara busca representar a la abeja y su colmena; de esta última se toma la figura hexagonal, presente en la estructura interna de la colmena. Del hexágono regular se pasa a uno irregular, generando un triángulo isósceles en la parte inferior. Bancroft plantea, que los triángulos se prestan más fácilmente para los tipos siniestros y sospechosos. Y usualmente representan al chico malo o al villano. Porque sus lados puntiagudos representan tensión, el triángulo que apunta hacia abajo, según Koe, Taime, 22 de Julio del 2018, <https://uxplanet.org/rounded-or-sharp-corner-buttons-def3977ed7c4>, es especialmente más agresivo y malvado. Al cambiar los vértices de la figura se logra generar el tránsito de una figura amigable a otra mas malvada.





Fig. 59

Para la construcción del cuerpo se mantiene la relación que tiene dicho personaje con la abeja, por lo tanto se procura obtener una mezcla entre el insecto y el traje usado por los españoles del siglo XVI.



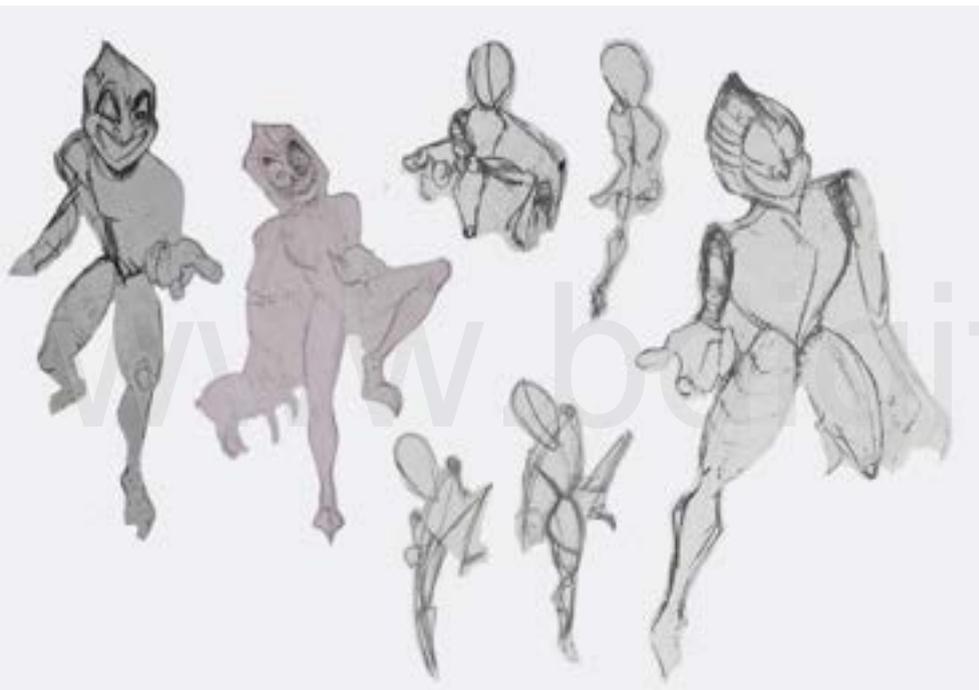


Fig. 60



La línea de acción conduce la vista hacia la mano manchada de sangre, que extendida procura ser ambivalente.





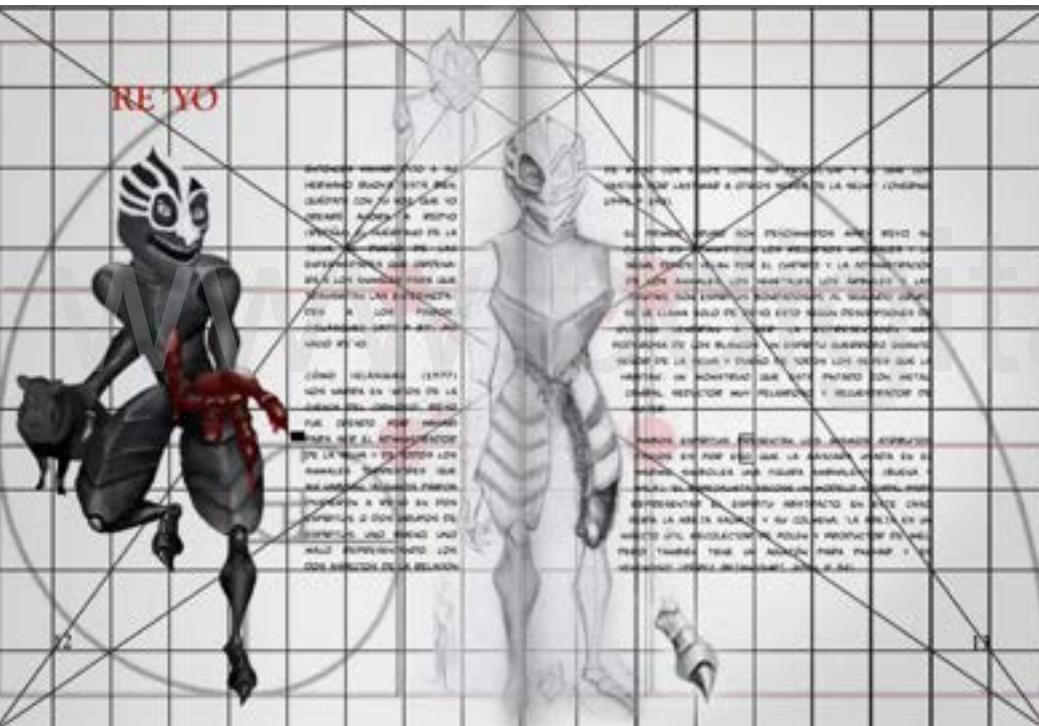


Fig. 62

## COMPOSICIÓN

De igual manera se mantiene el esquema de composición planteado en la página de Wahari, alternado la posición de la ilustración del lado derecho al izquierdo y cambiando el número de columnas.





Fig. 63

Según la mitología Piaroa, no ha tomado narcóticos, por eso no posee palabra, ni pensamiento.

HISCHU

Reconocimiento-No comercial

## CONCEPTUALIZACIÓN DEL PERSONAJE: Hischu

### FISIOLOGÍA

Sexo: Masculino

Edad: X

Estatura: 45 cm, más 35 a 50 cm de cola.

Color/Cabello: La especie se caracteriza por presentar un pelaje de color marrón claro en el dorso y blanco crema en el vientre y alrededor del rostro.

Ojo:

Apariencia: Capuchino llorón *Cebus olivaceus* o *Cebus albifrons*.

"Su cabeza es diminuta, negra, triangular, con dos pedazos de vidrio en el lugar de los ojos". (Monod, 1972, p 383)

Defectos: X

Enfermedades: X

Herencias biológicas: X

### SOCIOLOGÍA

Clase: baja, media, alta

Ocupación: Wajari les dijo: "Pero ustedes cuando sirvan de alimento, transmiten la enfermedad del árbol donde viven"

Educación:

Hogar: El árbol K'elau Mak' ilí'a

Religión: X

Raza: Capuchino llorón *Cebus olivaceus* o *Cebus albifrons*

Lugar en la comunidad: "cuando sirvan de alimento, transmiten la enfermedad del árbol donde viven"

Filiación política: X

Diversión, pasatiempos: X

### PSICOLOGÍA

Vida sexual: X

Normas morales

Premisa personal, ambiciones

Frustraciones, principales decepciones

Temperamento: colérico, tranquilo, pesimista, optimista

Actitud hacia la vida: En el ritual hace de payaso.

Complejos: obsesiones, inhibiciones, supersticiones, fobias

Extrovertido, introvertido, ambivalente

Habilidades:

Cualidades: imaginación, análisis, gusto, equilibrio

Coficiente intelectual: Según la mitología Piaroa, no ha tomado narcóticos, por eso no posee palabra, ni pensamiento.



## APARIENCIA

“Camina a la derecha de los cinco warimetu, apoyándose en un bastón. Su cabeza es diminuta, negra, triangular, con dos pedazos de vidrio en el lugar de los ojos. Lleva una pequeña sonaja atada a su bastón; se diría, araña velluda, el tintero de Arthur Rimbaud. Comienza a danzar normalmente; de pronto se detiene, lanza unos gruñidos irregulares y hace el payaso. Caricaturiza la danza de los warimetu. Después se adelanta, agita la cabeza y lanza un grito mientras golpea el suelo con su baston. La vieja le da de beber. Traga el contenido de su calabaza y se dirige a las hamacas. Da saltitos de adelante hacia atrás, lanza sus chillidos, agita la cabeza, golpea los pies de los presentes. Cuando los warimetu giran para salir, él se queda rezagado y, una vez fuera, se adelanta a ellos dando saltos”. (Monod, 1972, p 383)

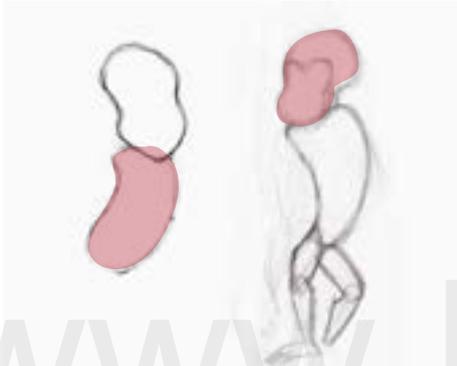
Fig. 64 a)



Fig. 64

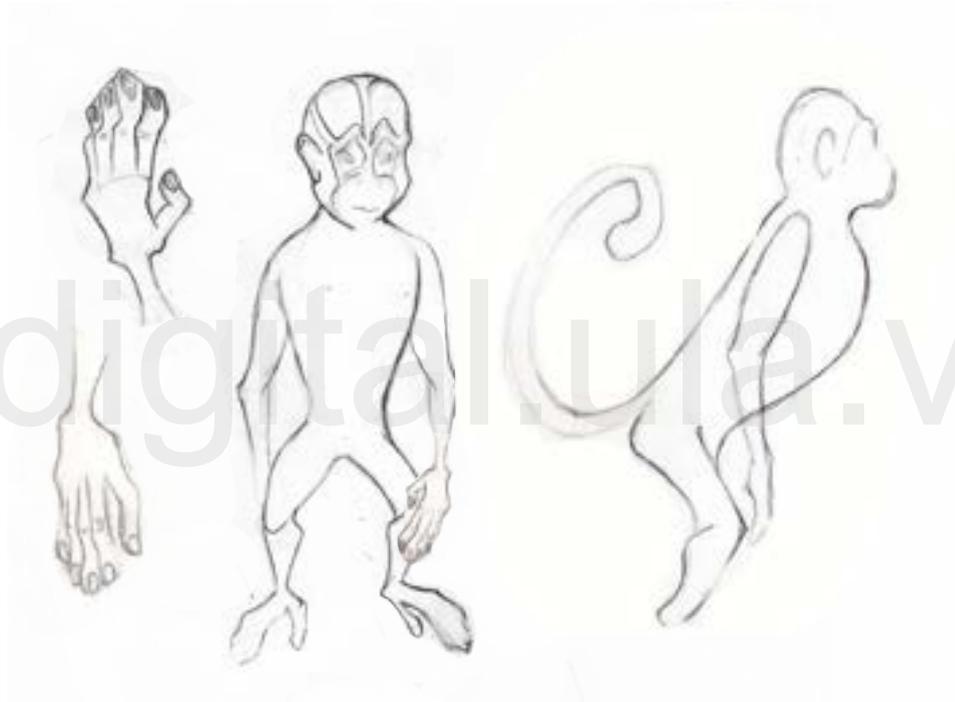


## CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE: Hischu



**Fig. 65**

Por ser un personaje débil en comparación con el resto de personajes, se empleó unas figuras redondeadas así como muy orgánicas, formas que reflejen su aspecto vulnerable ante los demás.





**Fig. 67**

En la Figura XX, se aprecian diferentes versiones del rostro, donde se escogió el rostro con patrones de líneas blancas y puntos blancos con centro rojo en los espacios negros para hacer conexión con los ornamentos de la máscara y rostro de Wahari.



## SELECCIÓN: Del mito

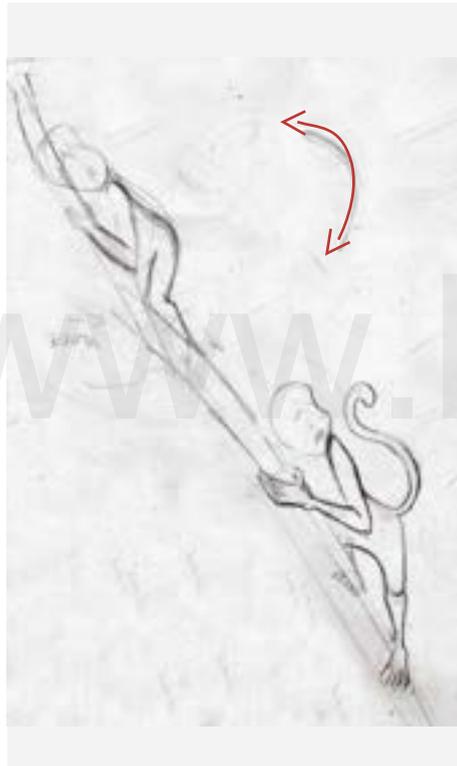


Fig. 68

*“Wajari creó a los monos, los hizo parecidos a los humanos y les enseñó el uso de diversos yopos, pero no les dio a probar dada ni tuipa, que son árboles con sabiduría. Sin embargo, les preparo su árbol para que vivieran en él, ese árbol se llama K’elau Mak’ili’a. Les pidió que soplaran yopo y luego les pregunto que veían en sus visiones. Ellos contestaron: “vemos que nuestra vida será corta, no será muy larga porque las águilas nos mataran y los hombres nos mataran con cerbatanas”. Wajari les dijo: “Pero ustedes cuando sirvan de alimento, transmiten la enfermedad del árbol donde viven” (Boglár, 2015, p. 130).*

*Con una expresión de angustia en su rostro y en posición fetal, se presenta dicho personaje, ya que esta posición denota vulnerabilidad y sensibilidad; y proviene de un deseo de protección, al percibir la visión de su propia muerte.*

Fig. 68 Su línea de acción es una “C” invertida.



# HISCHU



"MIRAR CEDO A LOS MONOS LOS HED PARECION A LOS  
HUMANOS Y LES ENSEÑO EL USO DE EMERSON YORDA  
PERO NO LES FUE A PROBAR PARA SI TUPA QUE SON  
ARROLES CON SARETARA, SU ENRAPRO LES PARECIO SU  
ARROLO PARA QUE VIERAN EN EL ESE ARROLO SE LLAMA  
A ELLA ENK U/A, LES FUEO QUE SOLAPAN YORDA Y LUEGO  
LES PREGUNTO QUE VEAN EN SUS MICHON, ELLOS  
CONSTATARON "VENIR QUE NUESTRA VERA SERA COSTA  
NO SERA MUY LARGA PORQUE LAS AGUAS NOS MATARAN  
Y LOS HOMBRES NOS MATARAN CON CEBATARRA" ELLOS  
LES FUEO PERO VIERON QUANTO SERAN DE ALGUNO  
TRABAJAR LA ENFERMEDAD DEL ARROLO PONES UNO  
TRONCAR 2015 Y 2017.



Fig. 69



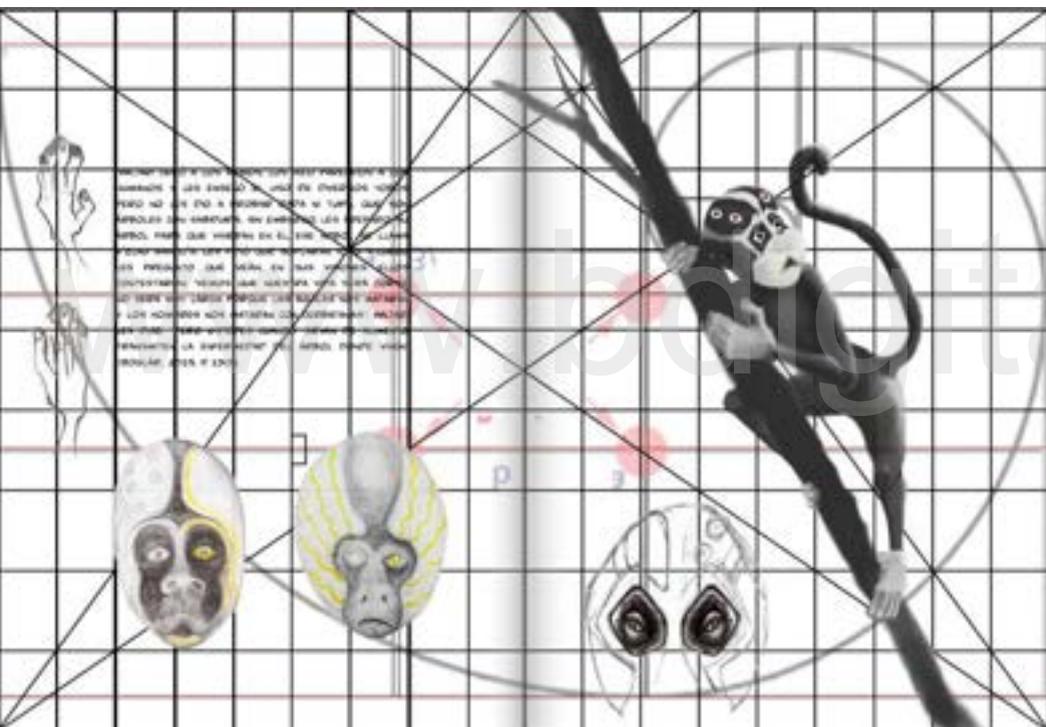


Fig. 70

## COMPOSICIÓN





www.bdigital.udelaware

“Su hermana Tchejéru se hizo realidad y sus pensamientos eran similares. Sus pensamiento viajaron por encima, por debajo y por todas partes de Mariweka. Así surgieron también los Meñeruwa, los dueños de la palabra y el canto” (Velásquez, 1977, p 42).

**TCHÉJERU**

## CONCEPTUALIZACIÓN DEL PERSONAJE: Tchejéru

### FISIOLOGÍA

Sexo: Femenino

Edad:

Estatura: 1,45 cm

Color:

Cabello: Negro

Ojo: Negros mongoloides

Piel: amarillo y amarillo pardusco

Apariencia: bonita

Defectos: X deformidades,  
anormalidades, marcas de nacimiento,

Enfermedades: X

Herencias biológicas: Hermana del  
Dios creador.

### SOCIOLOGÍA

Clase: Al final del tiempo mítico se  
convierte en paria.

Ocupación: La creadora y maestra de  
muchos (aunque no todos) los cantos  
piaroa. Es la representación de la  
agricultura y la naturaleza.

Tipo de trabajo, horario, ingresos,  
condiciones laborales, cuál es su  
actitud hacia la empresa,

Educación

Hogar

Religión

Raza: Amerindia

Lugar en la comunidad: Diosa de los  
orígenes/Primeros seres de la  
creación

Filiación política:

Diversión, pasatiempos:

### PSICOLOGÍA

Vida sexual: Relaciones amorosas con  
jóvenes buenmozos. Vagabunda  
promiscua.

Normas morales

Premisa personal, ambiciones

Frustraciones, principales  
decepciones: Su hermano la entrega a  
un blanco para intercambiar artefactos  
europeos. Es sometida a inadecuados  
comportamientos.

Temperamento: colérico, tranquilo,  
pesimista, optimista

Actitud hacia la vida: resignado,  
militante, desafiante

Complejos: obsesiones, inhibiciones,  
supersticiones, fobias

Extrovertido, introvertido, ambivalente

Habilidades: idiomas, talentos

Cualidades: imaginación, análisis,  
gusto, equilibrio

Coficiente intelectual



## SELECCIÓN: Del mito

Se incluye a Tchejéru dentro de los personajes a desarrollar para mostrar un elemento femenino, a pesar que dentro del ritual, los portadores de las máscaras son estrictamente masculinos.

Según textos recopilados en el libro "Cuentos y mitos de los Piaroa", Boglár (2015) señala que Tchejéru fue creada por el Dios creador Wajari, su hermano; utilizando una masa uniforme elaborada de pan, arroz y cacao, alimentos típicos del hombre criollo. De esta manera "Su hermana Tchejéru se hizo realidad y sus pensamientos eran similares. Sus pensamiento viajaron por encima, por debajo y por todas partes de Mariweka. Así surgieron también los Meñeruwa, los dueños de la palabra y el canto" (Velásquez, 1977, p 42). En este fragmento reconoce que Tchejéru posee los mismos poderes que su hermano, se habla de ella como la creadora de los cantos de curación, dándole a los chamanes de la tribu los conocimientos necesarios para curar las enfermedades.

Hacia el final de los tiempos mítico, Boglár (2015) nos narra como "Tchejeru, por ser sometida a tantos e inadecuados comportamientos se vuelve loca y se convierte en paria de la selva". Siguiendo a los hombres guapos de todos los grupos, creando perfumes mientras hacía el amor; El uso de estos perfumes convierte a las mujeres en vagabundas locas (Overing, 1995).



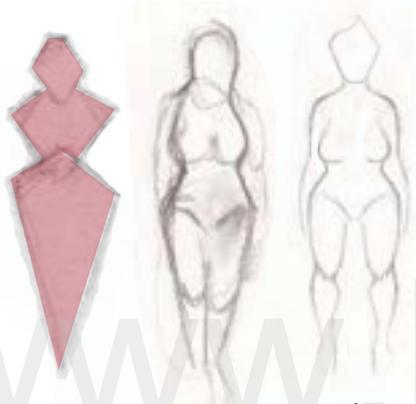


Fig. 71

Se inicia la construcción del personaje con rombos irregulares a los cuales se les suaviza los bordes haciéndolos más redondeados, la forma busca imitar a las venus del paleolítico ya que su representación con caderas anchas y grandes senos son un símbolo de la fertilidad.

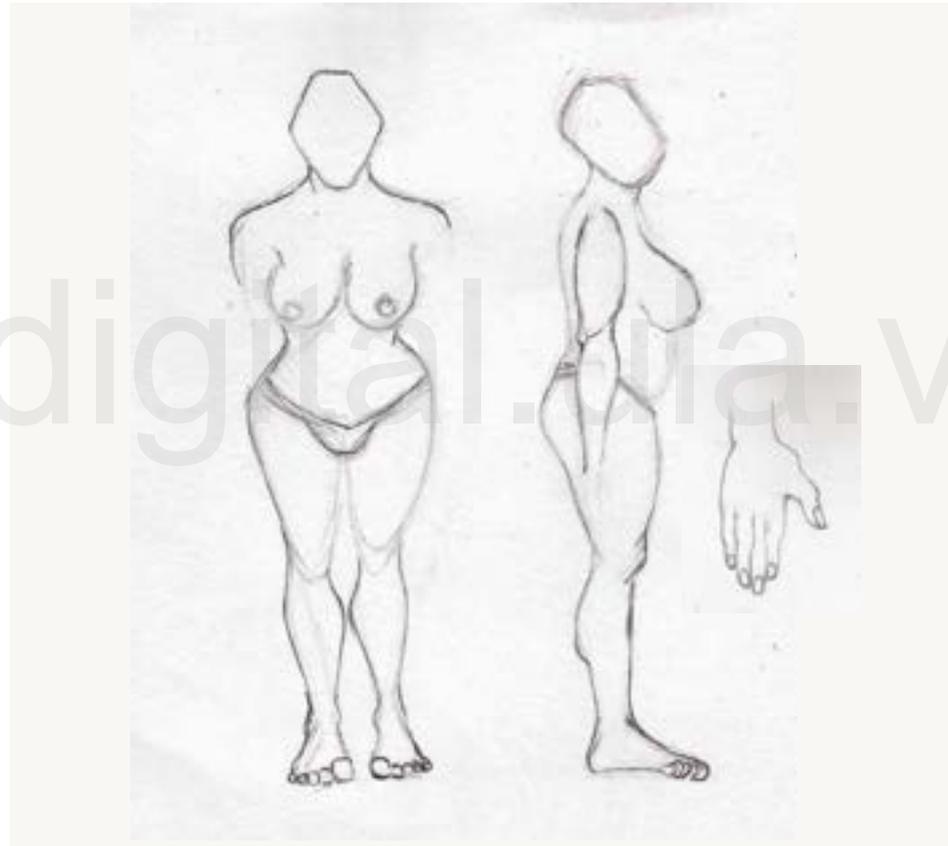




Fig. 72

Versiones del rostro de Tchejéru.



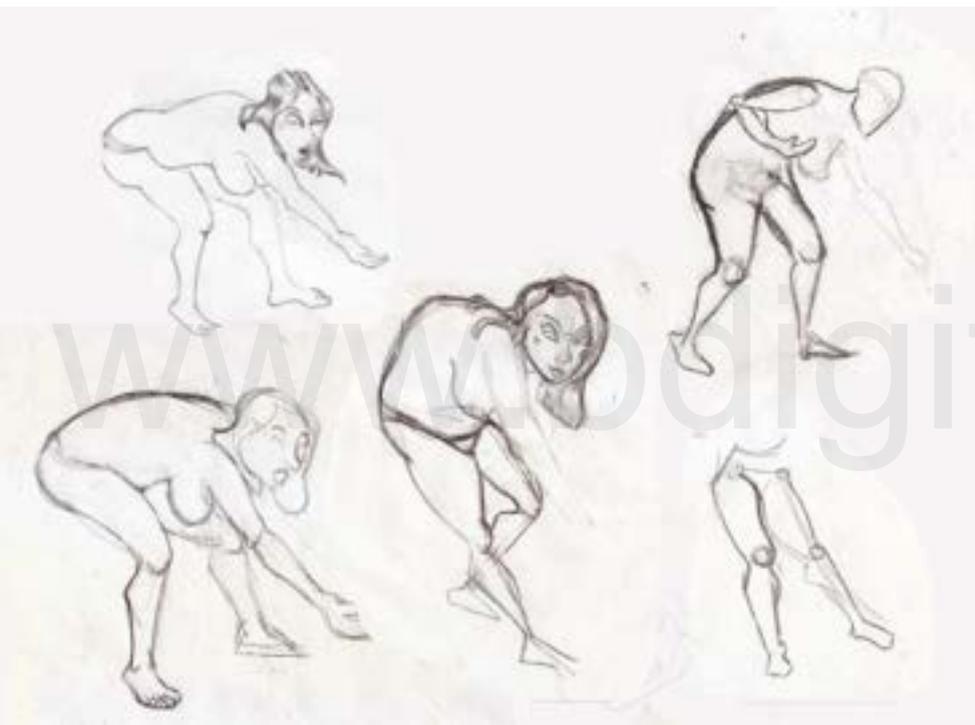


Fig. 73

Su línea de acción es una "C" pero a diferencia del personaje anterior esta es más cerrada, haciendo alusión al cuadro del pintor John William Waterhouse de nombre Gather Ye Rosebuds While Ye May de 1909 que muestra dos hermosas doncellas recogiendo flores en un campo y que pudiera estas inspirado en el mito de Perséfone. A diferencia de las doncella, Tchejéru no sostiene nada, en cambio tiene su mano derecha abierta como si estuviera despidiendo algunas semillas como diosa de los cultivo, también se puede apreciar como si expidiera un aroma, ya que en algunos texto hablan de que ella es la creado de perfumes y en otro contexto se le puede atribuir la creación y entonación los cantos chamanicos para curar enfermedades.





Fig. 74



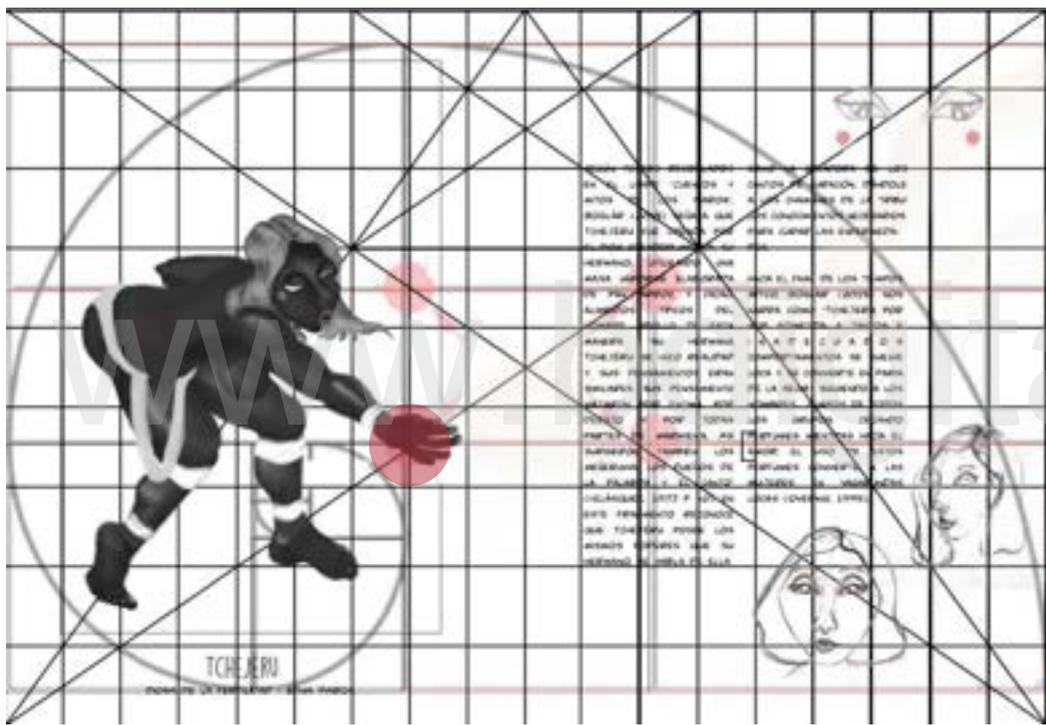


Fig. 75



## PRODUCTO FINAL



Fig. 76

La propuesta tiene como fin principal, la creación de una serie de personajes que permitirá la visualización de los elementos previamente seleccionados para comprobar su eficiencia en la construcción de identidad de la etnia Piaroa. Como la investigación se mueve en el ámbito de los libros ilustrados con temática indígena, se considera prudente presentar los personajes en dicho medio. Considerando lo propuesto por Claudio Romo, "El libro puede convertirse en un espacio de ficción y una exposición en sí sola". ["vimeo.com/161727309"](https://vimeo.com/161727309) Para la construcción de un acervo imaginario. Pensado para un nicho joven, para despertar fascinación en los niños y orgullo e interés en los más grandes.



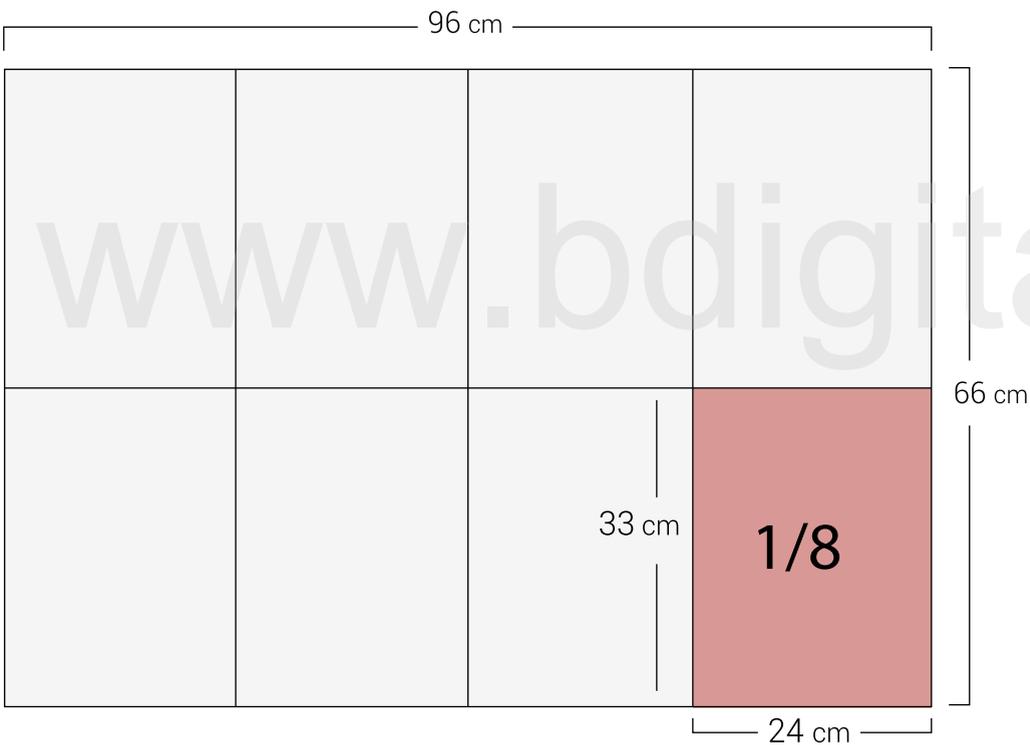


Fig. 77

Este tipo de libros los podemos encontrar en *Hadas* de Brian Froud y Alan Lee, ilustraciones de David Lackin, 2001 editorial Montena; *faeries of the fault lines*, Iris Compiet Eye of Newt Books; (17 Agosto 2021) o *Harry Potter Chamber Secrets* J. K. Rowling, Jim Kay Imagen 2016 Arthur A. Levine Books;

Por lo general esta serie de libros se caracteriza por presentar al personaje solo, sin un fondo; con la finalidad de enseñar minuciosamente sus atributos o particularidades; concentrando la atención en el personaje.



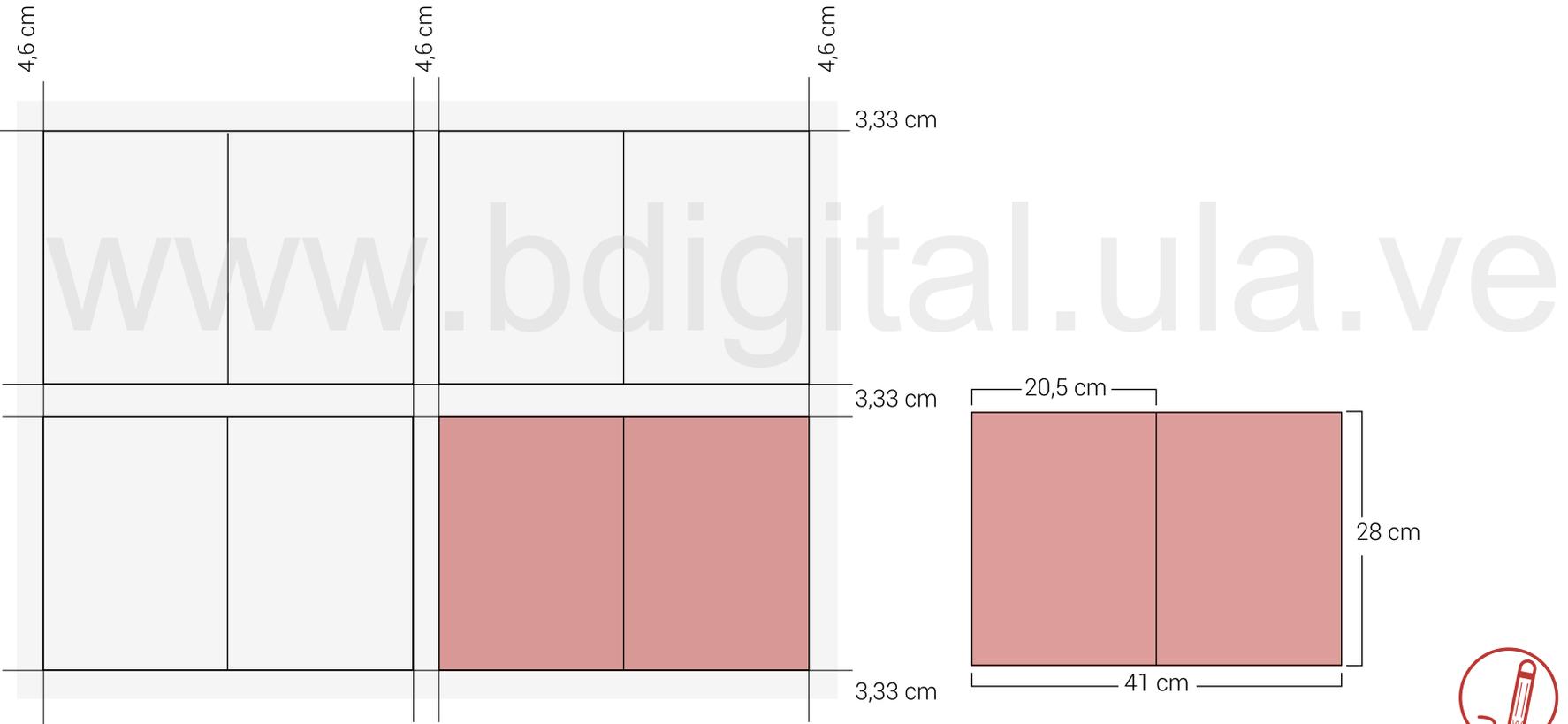


## CORTE ÚTIL

su presentación es tomada de las colecciones de la editorial Planeta De Agostini, tapa dura, lomo de 1 cm de ancho, con un aproximado de 60 paginas, papel Glasé, 250 de gramaje, impresión a láser, de formato vertical de 28 cm de alto por 20,50 cm de ancho.

Su corte útil viene a ser de  $\frac{1}{8}$  de pliego, 33 cm por 24 cm.





## CONCLUSIONES

Para concluir es pertinente la reflexión de algunos puntos planteados en esta investigación, y que deben tomarse en cuenta a la hora de desarrollar trabajos de esta índole:

Asumir la ilustración como una rama tanto del arte como del diseño, pero es pertinente y obligatorio tomar en cuenta los fundamentos, principios y criterios de diseño para la construcción de un mensaje coherente y objetivo dentro de esta área.

Recordar el papel del diseñador gráfico como ilustrador dentro del esquema de comunicación, dejando de lado los códigos de comunicación propios, para hacer un uso eficiente de elementos visuales, que correspondan al grupo étnico al cual se está representado, ya que somos responsables en cierta medida de como la sociedad ve o asume a nuestros nativos. "El -planteamiento aquí expuesto presenta el diseño como una disciplina y un hacer integrado en el ámbito social pues, como todo hacer humano no puede ser desligado de sus condicionamientos ni de sus consecuencias sociales" (Vilchis, 1995, p. 38 )

Estudiar profundamente y categorizar la información de cada etnia para así desarrollar un trabajo que pueda ser respaldado con criterios de diseño. Para hacer un ejercicio de revalorización, rescate, difusión y exhibición de nuestro bagaje cultural. Y así crear nuestra propia identidad.

## BIBLIOGRAFÍA

Aldazabal, José (1989) Gestos y símbolos. Barcelona: Centre de Pastoral Litúrgica  
Andrade, Jesús (2009). El diseñador gráfico y la creación de personajes.  
Recuperado en septiembre de 2012, de Red Bibliotecaria Matías:  
<http://biblioteca.ujmd.edu.sv/>

Bancroft, Tom (2006) Creating characters with personality. Broadway, Nueva York: Watson-Guption.

Boglar, Luis (1977) Cuentos y mitos piaroa. Montalba, Caracas. (pp.221-331)

Bowers, John (2012) Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application. USA and Canada: John Wiley & Sons, Inc.

Cruxent, José María y Rouse, Irving (1961) Arqueología cronológica de Venezuela. Washington: Unión Panamericana.

Durán, Teresa (2005). Ilustración, comunicación y aprendizaje. Recuperado el 12 de agosto de 2012, de Revista de Educación: <http://www.revistaeducacion.mec.es/>

Heller, Eva (2008). Psicología del color. Barcelona, España: Editorial GG

## BIBLIOGRAFÍA

Iturralde, Pablo (2016) Diseño útil  
[<https://www.youtube.com/watch?v=U2wi-UJtB-M&list=WL&index=112&t=1336>]  
s

Lizot, J (ed.) (1988). "Los Wothuha (Piaroa)", Los aborígenes de Venezuela: etnología contemporánea II. Fundación La Salle de 26 Ciencias Naturales, Instituto Caribe de Antropología y Sociología. Caracas: Monte Ávila Editores C.A. (pp. 307-411).

Mansutti-Rodríguez, Alexander (2003) Piaroa, Los guerreros del mundo invisible. ANTROPOLÓGICA 99-100 (pp. 97-116)

Mansutti Rodríguez, Alexander (2006) Warime: La fiesta Flautas, trompas y poder en el noroeste amazónico

Monteiro, Paula (2016) Ilustración en Diseño Editorial La imagen como ampliadora de significado  
[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/detalle\\_proyecto.php?id\\_proyecto=3986](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=3986)

Morales y Quispe (2014)

Overing, Joanna (1995) The conquistador of the jungle: images of the Spanish soldier in Piaroa cosmology. Indiana. (pp. 179-200)

## BIBLIOGRAFÍA

Pérez Betancourt, Álvaro (2014) Detrás de la Máscara: Chamanismo, arte, danza y cantos Piaroa/ Uwötjüja

Rodríguez, José Manuel (2008) Catálogo del Patrimonio Cultural Venezolano. Caracas: Instituto del Patrimonio Cultural

Vilchis, Luz del Carmen (1995) Metodología del diseño, Fundamentos teóricos DESIGNIO

Velásquez, Ronny (1993) Mitos de creación de la cuenca del Orinoco. Fundación Editorial El perro y la rana  
Venezuela. Asamblea Constituyente. (20 de diciembre de 1999). Constitución de la República Bolivariana de Venezuela-CRBV. Recuperado de: <https://venezuela.justia.com/federales/constitucion-de-la-republica-bolivariana-de-venezuela/titulo-iii/capitulo-viii/>

Venezuela. Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual (SAPI). (1993) Ley sobre el Derecho de Autor-LSDA Recuperado de: [https://sapi.gob.ve/wp-content/uploads/2020/09/ley\\_derecho\\_de\\_autor.pdf](https://sapi.gob.ve/wp-content/uploads/2020/09/ley_derecho_de_autor.pdf)

Venezuela. Congreso de la República de Venezuela. Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural-LPDPC. (3 de septiembre de 1993) Recuperado de: [http://corpotulipa.gob.ve/contenido/cas/documentos/archivo\(140\).pdf](http://corpotulipa.gob.ve/contenido/cas/documentos/archivo(140).pdf)

## BIBLIOGRAFÍA

Venezuela. Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural-LPDPC (1993),

Venezuela. Providencia Administrativa del Instituto de Patrimonio Cultural-PA-IPC (2005)

Venezuela. Ley Orgánica de Pueblos y Comunidades Indígenas-LOPCI (2009)

Wong, Wucius (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

www.bdigital.ula.ve

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)



FACULTAD DE ARTE  
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
MÉRIDA VENEZUELA

Reconocimiento No comercial