

# La consolidación del cómic especulativo con representaciones indígenas en Chile: una periodización entre 1996 y 2022

## *The Consolidation of Speculative Comics with Indigenous Representations in Chile: A Periodization between 1996 and 2022*

JAVIERA IRRIBARREN

Columbia University

Javiera Iribarren es doctora en Latin American and Iberian Cultures por la Columbia University (Nueva York, EE. UU.). Actualmente es profesora visitante en el Departamento de Lengua y Literatura en el Sarah Lawrence College (Nueva York, EE. UU.). Su investigación se centra en la cultura y los medios latinoamericanos contemporáneos, con énfasis en el cómic, el cine y las narrativas transmediales. Javiera es integrante y miembro fundador de la Red de Investigación en Narrativa Gráfica (RING-Latam) y ha publicado artículos indexados sobre ciencia ficción latinoamericana y cultura material.

**Fecha de envío:** 23 de agosto de 2025

**Fecha de aceptación:** 16 de diciembre de 2025

**DOI:** 10.37536/cuco.2025.25.3169

## Resumen

En este artículo examino la producción de cómic contemporáneo en Chile entre 1996 y 2022, centrada en la articulación de los imaginarios indígenas con géneros especulativos como la ciencia ficción, la fantasía, la mitología y el terror. Propongo un recorrido dividido en tres periodos: 1) Pioneros, 1996-2005; 2) *Boom* del cómic chileno, 2006-2011; y 3) Consolidación, 2012-2022. Respectivamente, examino cómics clave de cada periodo que sentaron las bases del circuito cultural tras la vuelta a la democracia, que se potenciaron en el contexto del bicentenario de Chile en 2010 y que ampliaron la noción de identidad nacional al incluir pueblos originarios. Esta periodización busca situar estas historietas dentro de un marco histórico, cultural y político que permita comprender cómo el cómic especulativo cuestiona las concepciones oficiales de identidad nacional. Estos recurren a la ficción histórica, los superhéroes, el terror mitológico y el género mecha para explorar procesos de formación identitaria al posicionar en primer plano a comunidades mapuche, aymara, rapa nui y selk'nam. Como objetos liminales, estas historietas dialogan con tradiciones globales del cómic como la anglosajona, franco-belga y japonesa. Al mismo tiempo, refuerzan la agencia indígena y la justicia étnico-racial enraizadas en el contexto local y las tradiciones culturales de los pueblos originarios de Chile.

**Palabras clave:** cómic, Chile, representaciones indígenas, identidad nacional, liminalidad.

## Abstract

In this article, I examine contemporary comic production in Chile between 1996 and 2022, focusing on the integration of Indigenous imaginaries with speculative genres such as science fiction, fantasy, mythology, and horror. I propose a framework divided into three periods: (1) Pioneers, 1996–2005; (2) Chilean Comic Boom, 2006–2011; and (3) Consolidation, 2012–2022. Respectively, I examine key comics from each period that laid the foundations for a cultural circuit after the return to democracy, gained momentum in the context of Chile's 2010 bicentennial, and expanded the notion of national identity through the inclusion of Indigenous peoples. This periodization seeks to situate these comics within a historical, cultural, and political framework, highlighting how speculative comics challenge official conceptions of national identity. They employ historical fiction, superheroes, mythological horror, and mecha to explore identity formation, foregrounding the Mapuche, Aymara, Rapa Nui, and Selk'nam communities. As liminal objects, these comics engage with global comic traditions —Anglo-American, Franco-Belgian, and Japanese. Simultaneously, they reinforce Indigenous agency and ethno-racial justice rooted in the local context and cultural traditions of Chile's Indigenous peoples.

**Keywords:** comic, Chile, Indigenous representations, national identity, liminality.

## Cita bibliográfica

IRRIBARREN, Javiera. «La consolidación del cómic especulativo con representaciones indígenas en Chile: una periodización entre 1996 y 2022», en *CuCo, Cuadernos de Cómic*, n.º 25 (2025), pp. 13-41.

## Introducción

El reconocimiento de los cómics como objeto de estudio en lo que va del siglo XXI ha contribuido a la diversificación de este medio en la región latinoamericana. En los cómics chilenos contemporáneos, el auge de la década del 2000 marcó un hito en la escena reciente y consolidó al país como un paradigma regional. El crecimiento en la producción fue impulsado por una confluencia entre diversos factores: las iniciativas autorales colaborativas, el fortalecimiento de circuitos de difusión, los esfuerzos de editoriales independientes y el acceso a industrias globales del cómic, como resultado de las apuestas de editoriales profesionales como Planeta Cómic y Norma Editorial. A esto se suma la consolidación del cómic como objeto de estudio del campo crítico y académico, las diversas instancias de distribución para audiencias generales, además de las oportunidades de financiamiento estatal. Estas, por lo demás, priorizaron proyectos que combinan identidades indígenas, territorios locales, relatos nacionales y populares en narrativas secuenciales dirigidas a diferentes tipos de públicos, desde el segmento adulto hasta las juventudes e infancias. Lo anterior se alineó con políticas estatales en torno a la redefinición de la identidad nacional, las cuales prevalecieron antes y después del bicentenario de Chile celebrado en el año 2010.

En el marco del *boom* editorial de la década del 2000, identifiqué una serie de cómics que fusionan elementos provenientes de comunidades indígenas con distintos géneros vinculados a lo especulativo, como la ciencia ficción, la fantasía y el terror<sup>1</sup>. El objetivo de este artículo es trazar una genealogía de historietas chilenas centradas en pueblos ancestrales de Sudamérica y del espacio transpacífico, las cuales organizo en tres momentos clave. La primera etapa, entre 1996 y 2005, se remonta a cómics pioneros que retoman una tendencia de la predictadura por la que incorporan elementos indígenas en historietas de ficción, como la tetralogía fundacional *Juan Buscamares* (1996–2003) de Félix Vega y *Rayén* (1998–2000) de su creador Jorge David. Registro un segundo momento entre 2006 y 2011, el cual se potencia a través de cómics publicados en el marco del bicentenario de Chile de 2010 como *Arawco* (2008–2010) de Cristian Escobar, Mirko Vukasović y Julián Figueroa y *Rokunga* (2008) de Abel Elizondo (a quien pertenece la historia original), Erwin Gómez (como editor) y Dan «Dreg» Rodríguez (como autor principal). Entre 2012 y 2022, delimito un tercer periodo de consolidación, en el que se rastrea una serie de producciones recientes como *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca* (2012) de Gonzalo Martínez y Francisco Ortega, *Catrileo* (2014 y 2016) de Tomás Fernández y Claudio Castañeda, *Chajnantor* (2016) de Pablo Monreal, *La noche de los invunches* (2018) de Miguel Ferrada, Jade González y Felipe Benavides y *Witranantü: las guerras del sol muerto* (2022)<sup>2</sup> de Inti Carrizo-Ortiz y Diego «Novanim» Zúñiga Millán.

<sup>1</sup> IRRIBARREN, JAVIERA. «Catástrofe ambiental, viaje en el tiempo y el ser mestizo en *Juan Buscamares* de Félix Vega», en *Kamchatka*, n.º 22 (2023), p. 130.

<sup>2</sup> Este artículo se basa en la investigación realizada para obtener el grado de Doctor of Philosophy: IRRIBARREN, JAVIERA. *Descolonizar la imaginación en el Antropoceno: Alter-Nativas en cómics de ficción especulativa en Brasil y Chile* [tesis doctoral inédita]. Columbia University, 2025.

En 2023 se publicó un catastro de cincuenta y siete cómics de diferentes géneros y audiencias producidos entre 1998 y 2023 con «representaciones visuales de pueblos originarios», como parte del proyecto de investigación patrocinado por el Fondo del Libro y la Lectura (en la convocatoria del 2022), dirigido por la antropóloga María Loreto Castro. Esta pesquisa es parte de un proyecto cultural más amplio sobre el cómic chileno contemporáneo, disponible en el sitio *Paradigma Comic*. Cabe señalar que producto de dicha investigación también se publicó un análisis semiótico del cómic *Varua Rapa Nui*, se realizaron diversas intervenciones en instancias dirigidas al público general y se publicó un análisis de carácter cuantitativo en torno a los pueblos representados y las audiencias a las que se dirigen los casos identificados<sup>3</sup>.

A diferencia de este catastro, la periodización que propongo tiene como fin contribuir a una historización crítica del fenómeno. Esta propuesta ofrece un panorama del campo del cómic especulativo en Chile y muestra cómo este se inscribe dentro de un marco histórico y sociopolítico. Para ello, presento una serie de casos de estudio que permiten reflexionar sobre la capacidad del cómic de ficción para dislocar las preconcepciones de identidad nacional, más allá de la herencia europea y de la historia oficial. En este contexto, además, el fenómeno más reciente de la globalización, exacerbado por las comunicaciones digitales y los intercambios culturales, ha calado hondo en las formas de hacer cómic en el país: desde una marcada influencia de la *bande dessinée* franco-belga y del cómic estadounidense del siglo xx, hasta la irrupción del mercado asiático a través del manga japonés.

Para la selección de los cómics de la presente periodización, escogí aquellos en los que destaca el uso de la ficción histórica para visitar procesos de formación nacional. Asimismo, incluyo casos donde las secuencias de acción y aventura de superhéroes se encuentran ancladas a geografía locales y elementos de pueblos originarios. En estos casos, el terror y lo fantástico también se alimentan de figuras urbanas y rurales icónicas, que se encuentran asociadas a mitos y leyendas de diferentes rincones de Chile. Al mismo tiempo, los cómics que se incluyen incorporan el género mecha del manga, cuyos característicos robots gigantes son protagonistas de batallas colosales en escenarios futuristas. En la mayoría de estos casos, por lo demás, existe una marcada injerencia de la tradición estadounidense de aventuras y superhéroes, cuyas caracterizaciones derivan de modelos *mainstream* asociados a representaciones centradas en la acción y el heroísmo, con un estilo de dibujo limpio y normativo. Este estilo se caracteriza por las líneas definidas, las composiciones de página simétricas, la hiperbolización de cuerpos masculinos que muestran fuerza y dinamismo, además de la estilización de los cuerpos femeninos de acuerdo a cánones visuales que reflejan una mirada masculina (predominante en el campo del cómic de ficción o especulativo).

---

<sup>3</sup> GAETE, Tomás. «Las representaciones visuales del pueblo rapanui en el trabajo de Ismael Hernández. Un análisis de caso de la novela gráfica *Varua Rapa Nui*», en *Bajo la Lupa, Subdirección de Investigación - Servicio Nacional del Patrimonio Cultural*, 2023, pp. 1-23. Disponible en <https://www.investigacion.patrimoniocultural.gob.cl/publicaciones/las-representaciones-visuales-del-pueblo-rapanui-en-el-trabajo-de-ismael-hernandez-un> y GAETE, Tomás, CASTRO, María Loreto y VARGAS, Sebastián. «Representaciones de pueblos originarios en la historieta chilena contemporánea. Un catastro de publicaciones entre 1998-2023», en *Revista Alpha*, n.º 61 (2025), pp. 33-50.

Ahora bien, la particularidad de las historietas con representaciones indígenas radica en su construcción como objetos liminales; esto es, un umbral de paso entre un estado y otro, al modo antropológico de Victor Turner. Ahora bien, en dichos intersticios es donde identifico periodos sociopolíticos donde el medio del cómic se inscribe en un estado de tránsito entre la construcción de una identidad nacional, tanto desde su forma como desde su fondo. Específicamente, los casos seleccionados toman el modelo de narrativas especulativas y géneros del cómic vinculados a tradiciones inglesas, estadounidenses, franco-belgas y japonesas para promover la agencia indígena y la justicia étnico-racial en el contexto local de Chile. A través de la exploración de herencias no occidentales, dichos cómics extrapolan modos alternativos de desarrollo histórico-cultural del país en torno a comunidades indígenas mapuche, aymara, rapanui y selk'nam. Asimismo, ponen el centro de la acción en los pueblos originarios históricamente marginados, en un Chile marcado por constantes tensiones entre el rescate de lo local y la asimilación de patrones globales.

## Genealogía en torno a la representación de lo indígena

### *Antecedentes: Edad de Oro del cómic chileno*

La denominada Edad de Oro del cómic chileno se extiende desde finales de la década de 1950 hasta comienzos de los años setenta y constituye un periodo decisivo para la consolidación profesional del medio y la expansión de sus imaginarios. En estos años se establece un campo con autores de relevancia, como Máximo Carvajal y Germán Gabler, quienes fortalecen la historieta de ciencia ficción a través de revistas como *Rocket* (1965–1966), dirigida por Themo Lobos, creador del popular personaje Ogú de la serie de aventuras de corte infantil *Mampato* (1968–1978). La revista *Rocket* se caracterizó por seguir el formato *comic book* estadounidense de treinta y dos páginas, a lo largo de las cuales se enfatizaban narrativas en torno a «viajes temporales, invasiones alienígenas o terrestres en otros mundos, robots, mutantes, choque de civilizaciones y todo lo que hacía a la mente de los lectores una asociación inmediata con la ciencia ficción»<sup>4</sup>. A propósito de Themo Lobos, su personaje Marama, presente en las entregas del volumen 7 *Mampato y Ogú en Rapa Nui* (1971–1972), se posiciona como un hito relevante en la genealogía de representaciones indígenas, pues traslada la acción espacio-temporal a la cultura rapa nui. A este caso icónico, se suma la revista *Jungla*, que dio tribuna a la personaje Mawa. Su creador, Juan Marino —que también fue autor de *El Sinistro Dr. Mortis* (1967–1977)— fue el encargado de sus aventuras por la selva amazónica y el Mato Grosso brasileño hasta el año 1969, a través de las que perfiló una heroína con extraños poderes y habilidades derivadas de una daga mágica proveniente de la India. Ahora bien, la relevancia de Mawa en este recorrido, en primer lugar, es la marca que dejó en la genealogía de cómics chilenos: Mawa fue la primera superheroína cuya «indigeneidad» es doble como nativa de la selva brasileña y originaria, presumiblemente, de la India. En segundo lugar, sus aventuras fueron publicadas por la

<sup>4</sup> HASSON, Moisés. *Comics en Chile. Catálogo de Revistas (1908–2000)*. 2.ª edición. Santiago, Nauta Colecciones, 2016 [2014], p. 48.

editorial Zig-Zag entre 1967 y 1971, siendo una casa editorial que, tras la llegada del gobierno de la Unidad Popular (UP), se escindió en Quimantú y Pinsel<sup>5</sup>.

Durante la Edad de Oro, la editorial Zig-Zag se caracterizó por publicar diferentes historietas de aventuras producidas por artistas locales, pero también traducciones de populares series estadounidenses, desde *007 James Bond* y *El Jinete Fantasma* hasta diversos cómics de vaqueros en el lejano oeste. Asimismo, abrió las puertas para la entrada de Disney en Chile, con lo que ganó popularidad como editorial y aumentó su número de ventas durante los años 60. En 1971, mientras la editorial Pinsel tomó los convenios de Disney y Hanna-Barbera<sup>6</sup>, Quimantú —«sol del saber» en mapuzungun— pasó a ser parte del estado y cambió su línea editorial en consecuencia con las ideas socialistas del gobierno de Salvador Allende, que adquirió los activos de Zig-Zag tras una masiva huelga de trabajadores en 1970<sup>7</sup>.

Desde 1971, Quimantú directamente dejó de publicar las historietas Disney y de *007 James Bond* por considerarlas imperialistas. El intento más relevante para la periodización que propongo fue *5 x Infinito* o *Infinito* (1970), serie creada por el español Esteban Maroto. Inicialmente publicada desde 1968 en España, esta pone al centro a Infinito, un extraterrestre que pide ayuda a cinco terrícolas para viajar por el universo y resolver los problemas que emergen en diferentes civilizaciones del cosmos. Ahora bien, tras la publicación de catorce números en Zig-Zag y cinco en Quimantú durante 1971, dicha saga se reestructuró desde la entrega 20 para ser continuada como *EOS Errante*, una serie fallida que se extendió solo por tres números<sup>8</sup>. A lo largo de estas, se buscó nacionalizar la producción de *Infinito* tanto desde el punto de vista de los autores como del contenido. En primer lugar, contó con la participación de grandes exponentes del cómic de ficción chileno, como los hermanos Romero y el ya mencionado Máximo Carvajal<sup>9</sup>. En segunda instancia, *EOS Errante* buscó:

experimentar una ciencia-ficción con pocas ataduras ideológicas, donde los integrantes de la nave la componen individuos de múltiples naciones y etnias. El comandante es un ciudadano de Biafra, aquella parte de Nigeria que a finales de la década de 1969 quiso

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 172 y RAPIMAN, Melina. «Representaciones de la otredad en el personaje Mawa de la revista *Jungla* (editorial Zig-Zag, 1967–1969)», en *Amoxthli*, n.º 13 (2024), p. 3.

<sup>6</sup> HASSON, Moisés. *Op. cit.*, p. 48.

<sup>7</sup> MOLINA, María Isabel. «Las prácticas editoriales en Quimantú», en MOLINA, María Isabel, FACUSE, Marisol y YAÑEZ, Isabel (eds.). *Quimantú: prácticas, política y memoria*. Santiago, Grafito Ediciones, 2018, pp. 25 y S.A. «Editora Nacional Quimantú (1971–1973)», en *Memoria Chilena – Biblioteca Nacional de Chile*, noviembre de 2020. Disponible en <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3362.html>

<sup>8</sup> El último número de la saga original de Esteban Maroto fue una edición doble, que cerró el arco de la serie a través de los números 19 «Relevo a la muerte» y 20 «Energía vital».

<sup>9</sup> PIERNAS, Jesús. «5 x INFINITO» (1970, ZIG-ZAG / QUIMANTÚ), en *Tebeosfera*, 2020. Disponible en [https://www.tebeosfera.com/colecciones/5\\_por\\_infinito\\_1970\\_zig-zag\\_quimantu.html](https://www.tebeosfera.com/colecciones/5_por_infinito_1970_zig-zag_quimantu.html)

separarse, con un trágico fin que muchos recordamos, y la telépata a bordo, es una mapuche que —además— usa sus ropas tradicionales<sup>10</sup>.

Diferente al comentario de Hasson, no obstante, interpreto este cambio como un paso concreto hacia la diferenciación «ideológica» de la serie, puesto que el argumento central se reformula de manera consciente en torno al rescate de identidades desplazadas del sur global, incluida la figura de una mujer mapuche, Tehual, quien es además socióloga y una vidente con la habilidad telepática de comunicarse con diferentes especies del universo<sup>11</sup>.

Como parte de la cruzada anticomunista durante el periodo de la Guerra Fría, la intervención política directa de los Estados Unidos en Chile para desestabilizar el gobierno de Allende culminó con el golpe de Estado de 1973. Este hecho ha sido indicado por la crítica de cómics en Chile como el inicio del fin de la Edad de Oro. Entre otras acciones, durante la dictadura Quimantú pasó a llamarse Editorial Gabriela Mistral y en 1975 se descontinuaron todas las revistas de historietas producidas durante el gobierno de la UP. Con lo anterior, se dio el paso final para anular la narrativa antiimperialista en las historietas de ficción y aventuras promulgada por el gobierno socialista anterior. En contraste, durante la dictadura militar se dio prevalencia a la fantasía heroica a través de historietas de corte caballeresco y en ambientes medievales, en consonancia con un retorno a un tiempo y espacio escindido de la realidad socio-política y étnico-cultural del país. La vuelta a la tradición europea del cómic y a las raíces culturales coloniales, por lo demás, se vio reflejada en un cambio fundamental gestado a partir del número 173 de Mawa. En esta entrega de 1973:

[ella] desaparece en una especie de vórtice espacio-temporal y, simultáneamente, llega a nuestro mundo un personaje que la reemplaza: Khanda, una heroína rubia de tez blanca y ojos celestes, asociada al género de la capa y la espada y a la fantasía heroica más que a la aventura con ribetes fantásticos de Mawa<sup>12</sup>.

Con lo anterior, el ciclo de narrativas de ficción en torno a figuras ligadas a la indigeneidad o directamente indígenas se da por concluido y se da paso a una etapa marcada por la vuelta hacia los modos de construcción del cómic occidental. Dicha etapa, de «Crisis y renacimiento» (1975-1985), según Hasson, además estuvo enfocada en la publicación de traducciones de historietas estadounidenses, principalmente del género de superhéroes, el cual paulatinamente consolidó su popularidad tras la llegada definitiva de Marvel a Chile en 1978.

<sup>10</sup> HASSON, Moisés. *Op. cit.*, p. 86.

<sup>11</sup> DÍAZ CASTRO, Cristian Eric. «La historieta en Chile (5)», en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, vol. 3, n.º 10 (2003), p. 112.

<sup>12</sup> RAPIMAN, Melina. *Op. cit.*, p. 3.

*Pioneros, 1996 a 2005*

El paulatino aumento en la producción de cómics chilenos con representaciones indígenas se registra desde la vuelta a la democracia en 1990 hasta comienzos de los años 2000. El antecedente sociopolítico para dar marco al primer periodo es la promulgación de la Ley n.º 19 253<sup>13</sup>. Conocida como Ley Indígena, su objetivo fue institucionalizar el reconocimiento de los pueblos originarios por parte del Estado de Chile. Su entrada en vigencia, el 5 de octubre de 1993, dio lugar a la creación de la Corporación Nacional de Desarrollo Indígena (CONADI), una entidad estatal que, hasta la fecha, tiene como función la protección del patrimonio material e inmaterial de los pueblos originarios, así como su fomento y desarrollo mediante programas gubernamentales implementados a lo largo del país<sup>14</sup>.

En esta etapa de «Pioneros», que demarco entre 1996 y 2005, utilizo como punto de partida la publicación del primer volumen de *Juan Buscamares* (1996-2003) de Félix Vega porque coincide en Chile con el retorno a la práctica del formato de revista o magazine al estilo europeo, particularmente a través de publicaciones en el formato *comic book* de veinticuatro páginas<sup>15</sup>. Asimismo, en esta historieta el ritual incaico de la Capac Cocha se transforma en un motivo narrativo para problematizar tanto la violencia colonial como el colapso ecológico perpetrado por agentes imperialistas<sup>16</sup>. El niño momificado de manera natural, que fue encontrado en el Cerro El Plomo en Santiago de Chile el año 1954, es resignificado en la ficción de *Juan Buscamares* como un viajero del tiempo. Dicho recurso especulativo permite entrelazar temporalidades dispares —rituales amerindios, devastación ecológica contemporánea y extrapolación apocalíptica— de manera que el niño, en su calidad de ofrenda al Apu Wamani o cerro El Plomo, se transforma en una promesa de reparación en un futuro azotado por la catástrofe ambiental. Juan Buscamares, como es rebautizado, tiene el poder para restituir los elementos que se habrán agotado en el futuro. Al mismo tiempo, se retoma el tropo anticolonialista popularizado durante el gobierno de la Unidad Popular, aunque cabe destacar que no se hace cargo del carácter imperialista de los Incas, foco cultural de su narrativa gráfica en torno a lo indígena.

Al perfilar la figura de la huaca (ser que habita en el cerro) y la del sacerdote católico como «fuerzas parásitas» que se cuelan en el viaje temporal del niño sacrificado, Vega tensiona la

---

<sup>13</sup> GAETE, Tomás, CASTRO, María Loreto y VARGAS, Sebastián. *Op. cit.*, p. 36 e IRRIBARREN, Javiera (2025) *Op. cit.*, 41.

<sup>14</sup> LEY INDÍGENA n.º 19 253, 5 de octubre de 1993, por la que se establecen normas sobre protección, fomento y desarrollo de los indígenas y crea la Corporación Nacional de Desarrollo Indígena (CONADI). Ministerio de Planificación y Cooperación – Gobierno de Chile. Disponible en [https://www.conadi.gob.cl/storage/docs/Comunicaciones/Leyes/Ley\\_Indigena\\_19253.pdf](https://www.conadi.gob.cl/storage/docs/Comunicaciones/Leyes/Ley_Indigena_19253.pdf)

<sup>15</sup> GUTIÉRREZ, Christian. «Historieta chilena post dictadura. Renaciendo en la década del ochenta», en *Revista Latinoamericana de Estudios Sobre la Historieta*, n.º 2 (2002), p. 37.

<sup>16</sup> El término es escrito en la historieta *Juan Buscamares* como «Capac Cocha». Algunas otras variaciones son las transcripciones en quechua *qhapaq hucha* o *qhapaq ucha*, o bien las españolizaciones Capacocha o Capacocha.

condición mestiza del protagonista. Como hijo de una joven inca violada por el sacerdote ya mencionado, el Buscamares se debate entre ser portador de la memoria ancestral de un pueblo indígena azotado por las fuerzas coloniales o un aliado de su estirpe europea. Esta última no solo prevaleció en el futuro, sino que además llevó a la Tierra al colapso ecológico, producto del extractivismo a gran escala perpetrado tanto en el continente americano como en el resto del mundo desde los tiempos coloniales. En dicho cruce, la historieta *Juan Buscamares* se erige como un objeto liminal: utiliza convenciones clásicas de los géneros especulativos para explorar alternativas de desarrollo histórico-cultural desde perspectivas indígenas ancestrales, en un escenario de resistencia y reimaginación del futuro desde su condición ambivalente de mestizo. Asimismo, Juan es el legado de una colonización que se plantea como un hito inevitable para encontrar el equilibrio entre los seres luego de un futuro apocalíptico:

[ya] que los hijos del sol, los Incas, advirtieron el inicio del fin con la llegada del hombre blanco y que la concepción de Juan estaba escrita en las estrellas: el Buscamares es la ofrenda que los Incas estaban esperando, el niño de dos sangres, el hijo del sol y de la cruz<sup>17</sup>.

En este mismo periodo de pioneros se registra el surgimiento de la editorial Dédalos, activa entre 1998 y 2001 bajo la dirección de Jorge David, más conocido como Doctor Zombie. Dicho proyecto se embarcó en un intento por replicar el modelo de Marvel en Chile y así fomentar el desarrollo de la historieta nacional. Sus publicaciones consistían en series mensuales de bajo costo distribuidas en los kioscos del país, entre las que destaca *Rayén*. Esta historieta de nueve números fue publicada entre los años 1998 y 2001. Fue creada por el propio David, junto a un equipo de destacados dibujantes y coloristas nacionales que incluye a Kibal, Diego Jourdan, Carolina Letelier, Ernesto Babul, Dreg, entre otros. La relevancia de esta serie es la integración de una narrativa de corte fantástico y de aventuras que fusiona la figura mitológica del andrógino con elementos de la cultura mapuche. A esto se suma la aparición de diversos personajes que refuerzan el tono de lo siniestro e inquietante de sus arcos argumentales, pues dichas figuras están asociadas a leyendas populares, historias del bajo mundo urbano y secretos a voces en círculos rurales, como el chamán chinchorro, los grupos ocultistas y la logia penquista de La Unión.

Específicamente, el arco fantástico asociado a elementos indígenas es sellado en el tercer volumen tras una secuencia paralela de paneles cuadrados como se observa en la FIG. 1. Respectivamente, dichas escenas momento a momento acontecen de manera simultánea y representan: la ceremonia del *nguillatun* realizada por una machi mapuche; la entrada forzada de las fuerzas policiales a una reserva mapuche; Francisco e Isabel, sus protagonistas, teniendo sexo; y un niño mapuche, Lincoyán, que observa detrás de unas maderas entreabiertas la tortura y ejecución de su abuelo por parte de la policía. Esta sinergia de eventos, por lo demás, es la antesala a la fusión definitiva de Francisco e Isabel en un mismo cuerpo. Dichos protagonistas son vaticinados como los enviados del *nguechen* para salvar el año próspero mapuche y,

<sup>17</sup> IRRIBARREN, Javiera (2023). *Op. cit.*, p. 143.



Rodríguez, a través de secuencias de cuatro páginas incluidas al final de los dos últimos volúmenes<sup>19</sup>. Ahora bien, la pertinencia de Dreg en este recorrido radica, primero, en que se suma al campo desde el primer período de incipiente producción de historietas a nivel editorial tras el golpe de Estado. Si bien se registra la persistencia de producciones fanzineras a finales de los años 90 y principio de los 2000, el mercado editorial se encontraba apenas de camino hacia la reconstrucción de una industria nacional. En segundo término, Dreg es relevante porque dicho artista es un eslabón del circuito que conecta con el segundo periodo (2006-2011) y tercer periodo (2012-2022).

### *Boom del cómic chileno, 2006 a 2011*

El segundo periodo que propongo, entre 2006 y 2011, coincide con el denominado «boom del cómic chileno»<sup>20</sup>. Este momento se vio potenciado gracias a la formación de colectivos que fortalecieron la difusión del medio como la Agrupación de Narrativa Gráfica e Ilustración (NGI), vitrinas culturales como la tienda *Plop! Galería* y eventos de difusión como el Festival Internacional del Cómic Santiago. A ello se agregó la política institucional de la Secretaría de Relaciones Económicas Internacionales (SUBREI) para la internacionalización del cómic chileno<sup>21</sup>, el reconocimiento del dibujante Hernán «Hervi» Vidal, en los premios Altazor de 2006<sup>22</sup> y la inauguración del Parque del Cómic como museo a cielo abierto en la comuna de San Miguel. Asimismo, destacó en este periodo la revista *Caleuche* (2005-2011), que retomó la tradición de las revistas seriadas de la Época Dorada, abordada en la primera etapa de esta periodización. *Caleuche* registró hitos relevantes en torno a los imaginarios indígenas y el folclore local, a través de aventuras con distintos superhéroes y personajes extraños como El Brujo de Brian Wallis, la historieta *Bichos Raros* de Karla Díaz y Sebastián Castro y diversas series inspiradas en relatos mitológicos de la isla de Chiloé, entre ellas la leyenda de El Caleuche, que da nombre a la revista<sup>23</sup>.

<sup>19</sup> El artista Dreg es un colaborador relevante de Visuales Editores, casa que continuó la mítica serie del justiciero de la noche santiaguina *Diablo*, cuya saga original de doce entregas fue creada por Mauricio Herrera y Javier Ferreras en 1996 bajo el sello Visual y culminada en 2001 bajo Dédalos Editores.

<sup>20</sup> REYES, Carlos. «Breve e incompleta mirada a la antigua - nueva historieta independiente chilena», en *Revista de Teoría del Arte*, n.º 14/15 (2016), pp. 215-233 y S.A. «El “boom” del cómic chileno, diez años después», en *Acción Comics*, 8 de enero de 2023. Disponible en <https://accioncomics.cl/index.php/2023/01/08/el-boom-del-comic-chileno-diez-anos-despues/>

<sup>21</sup> S.A. «Comic chileno será promovido como producto de exportación nacional», en *Secretaría de Relaciones Económicas Internacionales (SUBREI)-Gobierno de Chile*, 30 de septiembre de 2010. Disponible en <https://www.subrei.gob.cl/sala-de-prensa/noticias/detalle-noticias/2010/10/01/comic-chileno-sera-promovido-como-producto-de-exportacion-nacional>

<sup>22</sup> REYES, Carlos. *Op. cit.*, p. 232.

<sup>23</sup> GARCÍA CASTRO, Mauricio. «Caleuche Comic. Una revista de superhéroes made in Chile», en *Ergocomics* 9 de mayo de 2011. Disponible en <https://web.archive.org/web/20110509044612/http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php?id=20060528195002>

A lo anterior se sumó el impulso de equipos editoriales enfocados en el registro visual y secuencial que publicaron diferentes cómics durante este periodo como Ocho Libros, Dogitia, Piedrangular, Visuales y Pezarbóreo. En este contexto, Ocho Libros publicó en 2008 un cómic clave en la trayectoria de historietas en torno a representaciones indígenas. Se trata de *Rokunga*, creado por el ya mencionado de Dreg y Abel Elizondo. Este cómic se inspira en leyendas y mitos de la cultura rapa nui para crear un panteón de colosos antropomorfos que reproducen la estética mecha y cuyos enfrentamientos acontecen en el Océano Pacífico.

*Rokunga* fue posible gracias a fondos concursables estatales del año 2007, dato que revela un hito fundacional para la siguiente etapa de esta periodización. El cómic *Rokunga* refleja el gradual posicionamiento que el medio secuencial se ha adjudicado en los circuitos concursables de la cultura en Chile, pero además revela la elegibilidad de proyectos alineados con políticas estatales progresistas en torno a la identidad nacional, los cuales prevalecieron de cara al bicentenario de Chile durante el primer mandato de Michelle Bachelet (2006-2010). Al respecto, su programa de gobierno declaró la intención de impulsar «urgentemente el reconocimiento constitucional de los pueblos originarios»<sup>24</sup>. Esto es consecuente con una de las principales diferencias entre el centenario y el bicentenario de Chile en términos de la construcción de identidad nacional. Hacia 2010, se rastrea un cambio: desde iniciativas de pacificación en contra de las comunidades indígenas acontecidas durante el siglo XIX y XX, como las perpetradas en contra de los pueblos mapuche y selk'nam; hasta una toma de conciencia entrado el siglo XXI, respecto a «un problema de larga data no resuelto que afecta negativamente la identidad nacional»<sup>25</sup>.

En el preludeo del bicentenario, se publicó la serie *Aravco* de Cristian Escobar, Mirko Vuksović y Julián Figueroa, una saga de cinco volúmenes editados entre 2008 y 2010 por Planeta Cómic. Aunque anclada en un marco histórico reconocible, esta propuesta desplaza su eje hacia una dirección alternativa, en un escenario que difumina los límites de la realidad en espacios umbrales y a través del encuentro con figuras mitológicas. En contraste con los marcos ontológicos occidentales, su principal aporte es interpelar críticamente la historia nacional desde perspectivas culturales mapuche y narrativas míticas. En este tránsito por el espacio liminal, Leftrarú experimenta una transformación que revela la continuidad entre su presente y una memoria ancestral latente. Su ambivalencia identitaria, como protegido de Pedro de Valdivia y como potencial libertador del pueblo mapuche, lo sitúa en un territorio de negociación donde las tensiones entre lo aprendido y lo heredado confluyen en un mismo cauce. En ese estado intermedio, el tiempo se expande y la identidad deja de ser lineal para configurarse como una red que enlaza experiencias contemporáneas con saberes y prácticas aparentemente olvidados. Ahora bien, el habitar de este espacio liminal no implica

---

<sup>24</sup> S.A. «Programa de Gobierno 2005: Michelle Bachelet Jeria, en *Biblioteca del Congreso Nacional – Gobierno de Chile*, 2005. Disponible en [https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/13433/1/2005\\_programa-MB.pdf](https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/13433/1/2005_programa-MB.pdf)

<sup>25</sup> LARRAÍN, Jorge. «Identidad chilena y el bicentenario», en *Estudios Públicos*, n.º 120 (2010), pp. 5-30. Disponible en <https://www.estudiospublicos.cl/index.php/cep/article/view/388>

una ruptura con su vida anterior, sino una reconfiguración que sitúa a Leftraru en sintonía con su herencia indígena tras reconocerla como una parte constitutiva de sí mismo.

Otro proyecto relevante es el Mitomanoverso o Mitoverso, una iniciativa que dio sus primeros pasos en 2006, pero que se consolidó con personajes super heroicos publicados en su sitio web durante los años 2008 y 2009<sup>26</sup>. Este proyecto independiente —y aún en expansión— ha sido desarrollado por diversos creadores nacionales y distribuido tanto de manera digital y gratuita, en su respectiva plataforma, como mediante ediciones en papel, publicadas por su propia marca editorial Mitomano Comics<sup>27</sup>. El Mitoverso utiliza figuras icónicas de la cultura popular chilena y de diferentes pueblos indígenas para crear un panteón de personajes con habilidades especiales: el Basilisco chilote, el pájaro rapanui Manu-Tara, el monstruo del lago o Trelque para los mapuches y la momia de Chinchorro. El Mitoverso también fue el encargado de publicar *Ayayemá. La última fueguina* (2009), un cómic que retrata el viaje de autodescubrimiento en clave de aventuras de una nativa selk'nam criada por padres noruegos.

En este cómic, Ayayemá regresa a Tierra del Fuego para reconectarse con su herencia mediante el testimonio de los últimos sobrevivientes de su comunidad indígena. En un inicio, interactúa con una traductora de la lengua chon, quien transmite las palabras de su abuela moribunda. Sin embargo, dentro del arco ficcional, el componente mítico prevalece en una secuencia acción-acción que enfatiza la conexión psíquica establecida entre ambas cuando se tocan por primera vez. Dicho vínculo le permite comprender a su abuela ciega sin necesidad de mediación lingüística. La secuencia culmina con un *close-up* al ojo de Ayayemá, en una viñeta que funciona como metáfora visual: las vivencias de una anciana que no puede ver se transfieren al interior de un ojo funcional que aún no ha visto. De una manera u otra, ambas activan su visión y su capacidad de ser testigos de la memoria histórica de un pueblo al borde de la desaparición (FIG. 2)<sup>28</sup>.

Más allá de la reproducción de una generalizada y falsa creencia popular —la extinción del pueblo selk'nam—, *Ayayemá* refleja un incipiente interés del campo cultural por un grupo indígena invisibilizado de la memoria cultural chilena. Este, por lo demás, será ampliamente representado en el siguiente periodo, incluso más allá de los cómics. Es más, hacia el final de este segundo periodo, en el año 2011, se publicó *Raptados* de Álvaro «Huevo» Díaz y Omar «Oniri» Campos. Dicho cómic de ficción histórica se enfoca en el genocidio del pueblo selk'nam perpetrado por el gobierno chileno a inicios del siglo xx. Su publicación a través de Ocho Libros fue posible gracias a fondos concursables de la cultura del año 2011, lo que nos devuelve a la tendencia ya referida respecto a la elegibilidad de proyectos que re-

<sup>26</sup> REDACCIÓN EL OBSERVADOR. «Superhéroes 100 por ciento chilenos protagonizan nuevos cómics quillotanos», en *El Observador*, 2 de abril de 2013. Disponible en <https://www.mitomanocomics.cl/wp-content/uploads/2012/03/art%C3%ADculo-observador2.jpg>

<sup>27</sup> Para más información, visitar <https://www.mitomanocomics.cl/category/comics/>

<sup>28</sup> FERNÁNDEZ, FRANCISCO y FIGUEROA, Oliver. *Ayayemá #1*. Chile, Mitomano Comics, 2009.

flejen la iniciativa gubernamental en torno al reconocimiento constitucional de las variadas identidades raciales y étnicas del país.



FIG. 2. Secuencia de tres paneles verticales en los que Ayayemá conecta con su abuela por primera vez. FERNÁNDEZ, Francisco y FIGUEROA, Oliver. *Ayayemá #1*. Chile, Mitomano Comics, 2009, p. 10.

### *Consolidación del cómic en torno a lo indígena, 2012 a 2022*

El año 2012 marca un punto clave en la expansión del cómic con representaciones indígenas, impulsado por diversos proyectos individuales y colectivos. Por ello, ubico entre 2012 y 2022 un tercer momento de este recorrido que denomino «etapa de consolidación». Pasado el bicentenario de Chile, se registran diversas apuestas editoriales por cómics autoconclusivos realizados por autores chilenos, como el trabajo colaborativo del dibujante Gonzalo Martínez con el escritor Francisco Ortega en *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca* (2012)<sup>29</sup>. Dicha historieta, dirigida a las infancias y juventudes, fue una de las ganadoras del Fondo Nacional de Fomento del Libro y la Lectura en 2012, en la categoría de Proyectos de Creación Profesional<sup>30</sup>. Tras su lanzamiento ha sido un éxito de ventas, desde su publicación en Editorial Norma en 2012 hasta las diferentes reediciones de Planeta Cómic desde 2016, incluida la más reciente versión coloreada de 2023. *Mocha Dick* logró constituirse como parte del canon de las lecturas sugeridas en los programas de gobierno para estudios secun-

<sup>29</sup> El primer extracto de *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca* se publicó en la edición reunida CASALS, Pablo y VALENZUELA, Cristián «Huaso» (eds.). *Blanco experimental: nueve obras inéditas de cómic chileno contemporáneo*. S. l., Editorial Déinon, 2010.

<sup>30</sup> S.A. «Resultados 2012 Fondos Cultura», en *Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) - Gobierno de Chile*, 2012. Disponible en <https://www.fondosdecultura.cl/wp-content/uploads/2015/06/resultados-fondos-2012.pdf>

darios desde el año 2019<sup>31</sup>. En este contexto, es importante entender el fenómeno de *Mocha Dick* como parte de una constelación de proyectos de diversa naturaleza, que construyen sus arcos argumentales y estéticos en torno a figuras locales y comunidades indígenas asociadas al territorio de lo que hoy es conocido como Chile.

En el cómic, dos adolescentes coinciden a bordo de un barco ballenero: Caleb Hienam, estadounidense heredero de los balleneros de Nantucket, y Aliro Leftraru, mestizo con ascendencia mapuche y española. La trama se construye en torno a una leyenda de la isla Mocha sobre una gran ballena «blanca como la espuma y la nieve, grande como una montaña»<sup>32</sup>. Tras regresar a tierra, Aliro escucha de su abuela, la machi Rosa Leftraru, relatos sobre las guerras entre los hijos del sol (incas) y los hijos de la tierra (mapuches). A propósito de la audiencia a la cual se dirige este cómic y su tono didáctico, estas narraciones se orientan a transmitir una lección clara: la guerra tiene consecuencias y la muerte es democrática.

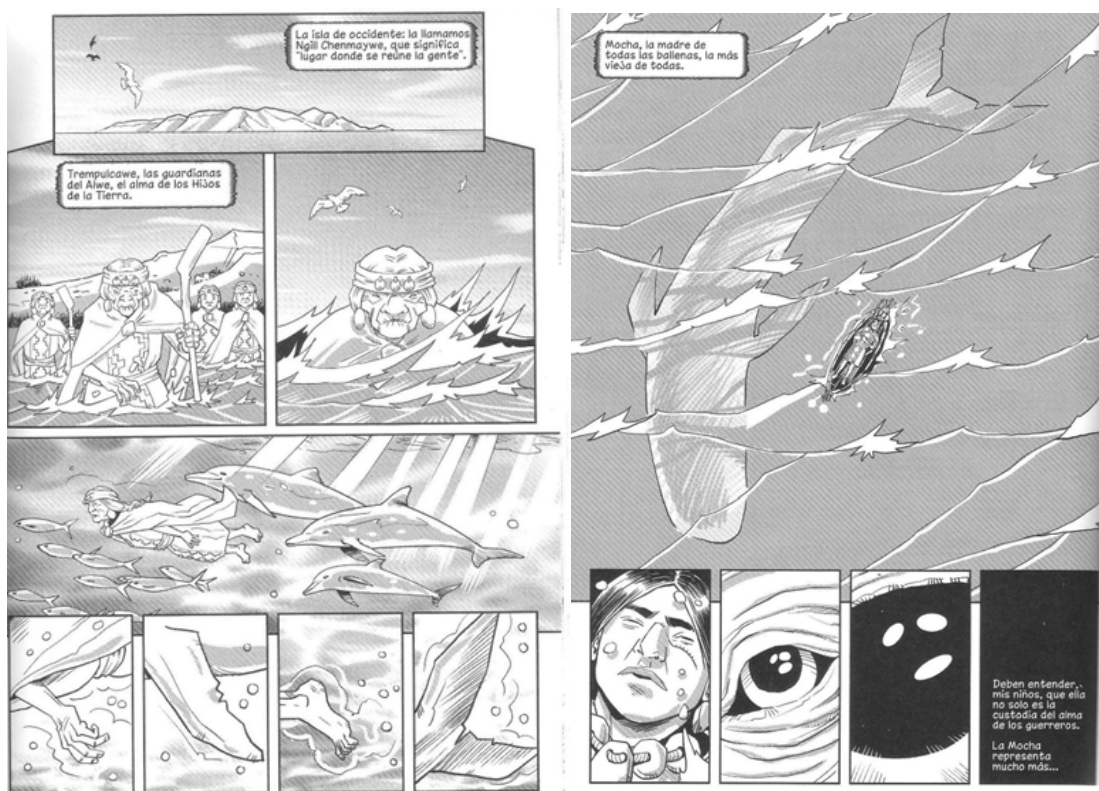


FIG. 3. Secuencia de dos páginas en las que se advierte la transformación de las guardianas del Alwe en ballenas. MARTÍNEZ, Gonzalo y ORTEGA, Francisco. *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca*. Santiago, Norma Editorial, 2012, pp. 47-48.

<sup>31</sup> CURRÍCULUM NACIONAL. «Mocha Dick: La leyenda de la ballena blanca», en *Unidad de Currículum y Evaluación - Ministerio de Educación de Chile*, s.f. Disponible en <https://www.curriculumnacional.cl/recursos/mocha-dick-leyenda-ballena-blanca>

<sup>32</sup> MARTÍNEZ, Gonzalo y ORTEGA, Francisco. *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca*. Santiago, Norma Editorial, 2012, p. 30.

Según la tradición, los mapuches fallecidos son enviados al mar para encontrarse con la ballena blanca, guardiana de las almas y protectora de los mares. En esta historieta, la ballena blanca simboliza la relación simbiótica entre humanos y no humanos. Primero, en la secuencia de la FIG. 3, se muestran viñetas acción-acción en las que las Trempulcawe (guardianas del Alwe o alma de los hijos de la tierra) se transforman en ballenas. Estas nadan desde la isla Ngil Chenmaywe o «lugar donde se reúne la gente» hasta la costa de los mares del sur Pacífico, donde se encuentran con las almas de los fallecidos a quienes protegen en su forma de ballena blanca<sup>33</sup>. En segundo lugar, la ballena juega un papel fundamental al intervenir en repetidas oportunidades en la caza de cetáceos, cuyo auge se registró a inicios del siglo XIX. Ambientado en 1821, entre el extremo sur de la Araucanía y los archipiélagos australes de Chile, el cómic también establece un diálogo con *Moby Dick* (1851) de Herman Melville, pues su ballena blanca se encuentra inspirada en esta misma leyenda.

En la voz de su abuela, Aliro comprende que la ballena Mocha es responsable de mantener el equilibrio entre el océano y los hombres, por lo que se embarca en la misión de evitar la indiscriminada caza de estos cetáceos por parte de los balleneros del siglo XIX. Según documentos históricos, estos zarpaban de las costas de Nantucket, en Massachusetts (Estados Unidos), lugar del que proviene Caleb Hienam en la ficción gráfica. En *Mocha Dick*, el viaje de Aliro, que comienza con el deseo de convertirse en arponero, se transforma en un proceso de reconexión con su herencia mapuche. Esto le otorga la fuerza para defender a la mítica ballena blanca hasta su propia muerte, con el fin de impedir que los arponeros ingleses continúen la caza de un símbolo sagrado para su pueblo.

*Alegría y Sofía* (2012 – actualidad) es una serie inicialmente publicada en formato físico a través de la editorial Visuales, además de difundida mediante numerosas entregas a través de Webtoon. Al igual que *Mocha Dick*, este cómic ha sido reeditado y continuado en formato físico y digital por Planeta Cómic desde 2018. Además de su amplia difusión y popularidad, no obstante, se diferencia en términos estéticos de otros casos por emplear activamente el estilo del manga, al ser concebido como *shōjo* o manga dirigido a mujeres adolescentes, y por haber sido dibujado y escrito por Daniela Thiers, una de las pocas autoras vinculadas al campo de cómics especulativos en Chile.

La narrativa que da inicio a las numerosas aventuras de sus homónimas protagonistas, «El secreto de la abuela», se revela ante la inminente muerte de la abuela de Sofía, una machi afectada por una enfermedad proveniente de otro plano. Esta ha sido gestada por un espíritu maligno que intenta apropiarse de las místicas llaves que dan acceso a una dimensión secreta y de las cuales las curanderas mapuche han sido sus custodias durante siglos. La activación del talismán de Sofía —con motivos que remiten a los símbolos del kultrun mapuche y que representan la base cosmológica de dicho pueblo—, la conduce a ella y a Alegría hasta una dimensión alternativa donde se desarrollan la mayoría de los arcos argumentales que acompañan el crecimiento de ambas personajes, desde la niñez hasta la adolescencia. Estos se desarrollan en volúmenes como *Portales*, *Círculo divino* y *Clase*. Ahora bien, la

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, pp. 47-48.

aventura estrictamente ligada a los elementos mapuche del inicio de la saga se reactiva en su volumen más reciente, *Kaos* (2021 – actualidad).

En el mismo año 2012 se publicó el primer volumen de la saga, *Varua Rapa Nui: El hundimiento de Hiva*<sup>34</sup>. Este cómic destaca por ser publicado por Rapa Nui Press, una editorial dedicada exclusivamente a la difusión de la cultura rapa nui. Al mismo tiempo, sus tres entregas han sido posibles gracias al trabajo de investigación de la antropóloga y guionista Berna O. Labourdette, una autora y gestora clave en la escena del cómic chileno durante el *boom* del segundo periodo, que estuvo ampliamente dominado por autores cisgénero masculinos.

La Isla de Pascua o Rapa Nui fue explotada por esclavistas peruanos, saqueada por la corona británica y comprada por el gobierno chileno a fines del siglo XIX. En *Varua*, los espacios de resistencia aparecen al cuestionar el historicismo occidental. A través de distintas leyendas y mitos de la tradición oral rapa nui, la obra contrasta las «versiones oficiales» —recopiladas en su mayoría por exploradores y académicos europeos— con las narraciones locales transmitidas en la isla. Dado que no existe una única narrativa, aunque sí elementos comunes, el relato secuencial se centra en la superposición de versiones para subrayar la dificultad de reunir antecedentes históricos de una cultura eminentemente oral, cuyos protagonistas no necesariamente participaron de los primeros registros escritos. La narrativa gráfica conduce al lector por una serie de relatos que contradicen lo documentado, pero a la vez incorporan elementos nuevos de las diferentes versiones orales existentes. En conjunto, todos estos registros reconstruyen una tradición dispersa en fragmentos, de manera que se articula un coro plural de voces.

Dichas versiones, por lo demás, se conducen con la forma en que aparecen representadas, a través de paneles dinámicos, asimétricos y en muchos casos sin bordes, lo que enfatiza la distancia con el historicismo moderno. Este privilegia una única versión lineal de los hechos en lugar de reconocer la coexistencia de múltiples perspectivas. Por ejemplo, como se observa en la FIG. 4, los bordes rectos de los paneles que narran el viaje de navegación de los tres hermanos hacia la isla de Rapa Nui se transforman en bordes oblicuos tras la aparición de la tortuga Honu<sup>35</sup>. Según la tradición oral, además de un ser sagrado, la tortuga guió la última etapa de la travesía en busca de un nuevo asentamiento. Fue ella quien puso fin a la discordia entre los hermanos, motivada por la competencia de ser el primero en arribar a la isla y convertirse en el nuevo Arika o líder de la comunidad.

En 2012 también se registra la publicación del primer volumen de la saga *Ñeke* (2012-2018) del ya mencionado Dreg y Javier Ferreras. Este último, cabe recordar, es el fundador

<sup>34</sup> Berna O. Labourdette e Ismael Hernández elaboraron el primer y segundo tomo, *El Hundimiento de Hiva* (2012) *Luces y sombras* (2014), mientras que la tercera entrega, *El Ocaso* (2016), estuvo a cargo de la misma Labourdette en conjunto con el dibujante Francisco Pinto.

<sup>35</sup> LABOURDETTE, Berna O. y HERNÁNDEZ, Ismael. *Varua Rapa Nui: El hundimiento de Hiva*. Chile, Rapanui Press, 2012, p. 11.



zalo Oyanedel<sup>36</sup>. Dicha serie derivó en ediciones integrales publicadas por Dogitia entre los años 2014 y 2022, en las que participaron diferentes exponentes nacionales y latinoamericanos como Cristian Decolomansky, Rodrigo Campos, Ximena Rodríguez, Juan «Nitrox» Márquez, Geraldo Borges y Quique Alcatena.

Mientras el proyecto literario de Ortega en torno a cofradías y conspiraciones cultistas en Chile resuena en la colección de cómics *Futuro Esplendor*, el trabajo de Jorge Baradit constituye un antecedente directo para caracterizar el interés por la temática indígena desde la literatura especulativa. A través de sus novelas *Ygdrasil* (2005) y *Trinidad* (2007), Baradit inauguró un subgénero que la crítica y la prensa han denominado «ciberchamanismo» y que el propio autor ha descrito como «realismo mágico 2.0»<sup>37</sup>. En estas historias se entrelazan el esoterismo, la mitología, el folclore nacional, la religión y las cosmovisiones amerindias con redes cibernéticas, escenarios distópicos y regímenes totalitarios. El universo narrativo ciberchamánico o de realismo mágico 2.0 de Baradit se amplió con títulos como *Kalfukura* (2009), *Llussuma* (2013) y *La guerra interior* (2017). Asimismo, se expandió junto al dibujante Martín Cáceres en la novela gráfica *Policía del Karma* o *PDK* (2011) y, más recientemente, en la adaptación secuencial de la novela *Synco* (2005) del mismo Baradit, siendo un proyecto que aún se encuentra en desarrollo.

En este marco, *PDK* resulta especialmente relevante por la manera en que articula una distopía que combina tecnología con un discurso místico sustentado en un sincretismo de creencias católicas, tradiciones del folclore local y saberes de pueblos originarios de América, particularmente con respecto a la cosmología mapuche. Una estrategia narrativa similar aparece en *El informe Tunguska* (2009) de Alexis Figueroa y Claudio Romo, pues esta incorpora imaginarios folclóricos y misterios populares asociados a la mitología de la isla de Chiloé junto con especulación científica y escenarios postapocalípticos. Tanto en *PDK* como en *Tunguska*, el colapso ambiental aparece como una preocupación central vinculada a la pérdida de cosmovisiones ancestrales que conciben relaciones simbióticas con el ecosistema. Estas ficciones subrayan cómo la degradación ecológica y la desconexión de saberes milenarios —que articulan una sincronía entre los ciclos de las estrellas y de la tierra— acontecen tras la separación del ser humano respecto de las demás especies no humanas, en un proceso de impacto eminentemente antrópico.

Ahora bien, la importancia de *PDK* y *Tunguska* en esta tercera etapa radica, en primer lugar, por sus referencias a comunidades indígenas o territorios específicos de Chile. Si bien estos se integran como componentes suplementarios dentro de universos híbridos más am-

<sup>36</sup> REPTILIANO. «El Viudo: Fin del Luto» (2014) de Gonzalo Oyanedel, Rodrigo Campos y Cristian Docolomansky», en *Cuarto Mundo*, 1 de noviembre de 2017 [12 de junio de 2015]. Disponible en <https://www.cuartomundo.cl/2015/06/12/el-viudo-fin-del-luto-de-gonzalo-oyanedel-rodrigo-campos-y-cristian-docolomansky/>

<sup>37</sup> ROJAS, Alberto. «Jorge Baradit, escritor: “Ya no es posible hacerle el quite a la ciencia ficción”», en *Emol*, 14 de noviembre de 2007. Disponible en <https://www.emol.com/noticias/magazine/2007/11/14/281823/jorge-baradit-escritor-ya-no-es-posible-hacerle-el-quite-a-la-ciencia-ficcion.html>

plios, dichos títulos despertaron un interés académico y crítico por narrativas especulativas ancladas en historias locales y creencias populares, en contraste con modelos de ciencia ficción de alcance universalista o globalista. En segundo lugar, ambos cómics contribuyeron a consolidar el tránsito de sus autores desde el ámbito editorial independiente hacia sellos consolidados<sup>38</sup>. Por último, el interés por *PDK* y *Tunguska* también se reflejó en la crítica especializada.

En el circuito internacional, el libro *Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America* (2017) de Edward King y Joanna Page abordó dichos cómics, pero también otros tres títulos nacionales: *Las playas del otro mundo* (2009) de Cristian Barros y Demetrio Babul, *1899. Cuando los tiempos chocan* (2011) de Francisco Ortega y Nelson Dániel y *e-Dem. La conspiración de la vida eterna* (2012) de Cristián Montes-Lynch. No obstante, de las cinco publicaciones chilenas estudiadas, tres pertenecen al circuito profesional. Respectivamente, Norma Editorial y Ediciones B publicaron las primeras versiones de *1899* y *PDK*, mientras que LOM Ediciones difundió *Tunguska*. En el contexto de esta tercera etapa, cabe destacar la relevancia de estudiar *Las playas del otro mundo*, pues esta adaptación literaria hace referencia al imaginario mesoamericano y articula una narrativa de tiempos superpuestos. La obra sitúa un mítico espejo azteca como vínculo entre múltiples temporalidades: la expedición de Hernán Cortés y la conquista, el reinado de Isabel I y un periodo futuro posatómico.

En el marco del acontecer nacional, tanto los estudios en torno a *PDK* y *Tunguska* como el interés por el trabajo del pionero Félix Vega se repiten en los libros *El arte de la historieta: conversaciones sobre narrativa gráfica contemporánea* (2016) de Claudio Aguilera y Carlos Reyes y *Non sequitur: Variaciones de las historietas en Chile* (2022) de Paloma Domínguez, Hugo Hinojosa y Jorge Sánchez. De esta manera, los diversos elementos que se solapan en ambas compilaciones nacionales visibilizan el interés por narrativas secuenciales de corte especulativo, que integran elementos locales e indígenas en la construcción de identidades culturales. Sin embargo, dicho fenómeno solo fue posible porque, en el campo chileno de la historieta, existió primero una eventual transición desde el circuito editorial independiente hacia casas editoriales consolidadas<sup>39</sup>.

Al respecto, la tendencia de publicar volúmenes originales y ediciones integrales o reeditadas por parte de editoriales multinacionales es un fenómeno particular de esta tercera etapa. En el contexto actual, por ejemplo, la novela gráfica *PDK* fue reeditada en 2021 por el sello

---

<sup>38</sup> En el ámbito de la genealogía en torno a las representaciones indígenas, esta práctica encuentra su antecedente en el ya mencionado cómic *Aravco*, serie que fue publicada directamente en el circuito profesionalizante por Planeta Comics Chile, una filial de la empresa multinacional Grupo Planeta.

<sup>39</sup> Estas dos contribuciones fueron realizadas por miembros asociados a la Red Investigadora de Narrativa Gráfica en Latinoamérica (RING) y contaron con apoyos económicos de fondos concursables ofrecidos por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (MINCAP). En el caso de iniciativas de principios de los años 2000, los fondos concursables fueron gestionados por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA), creado en 2003, pero reestructurado durante el segundo gobierno de Michelle Bachelet Jeria (2014-2018).

Reservoir Books de Penguin Random House tras la adquisición de Ediciones B en 2017. Asimismo, el sello Planeta Cómic ha publicado ediciones aumentadas de diversos trabajos del dibujante Félix Vega. Específicamente, ha distribuido varios tirajes de *Juan Buscamares* (2017), *Duam* (2018) y *Thor y La mujer águila* (2022)<sup>40</sup>. En la misma línea de proyectos colaborativos, Planeta Cómic también fue la encargada de la edición integral de la saga de los *Guardianes del Sur* (2022) de Sebastián Castro y Guido Salinas, cuyos cuatro volúmenes originales habían sido autogestionados bajo el sello Ñük! entre 2017 y 2021<sup>41</sup>.

A propósito del interés académico por la ya mencionada saga *Metahulla*, también resultan relevantes los trabajos del dibujante Nelson Dániel en colaboración con el escritor Francisco Ortega, como la reedición de Planeta Cómic de *1899: Metahulla 1* (2018) y la continuación inédita *1959: Metahulla 2* (2018). En esta saga, el hallazgo del desconocido mineral metahulla reescribe la historia de Chile y de la humanidad, pues proyecta al país como una potencia tecnocrática de alcance global que emprende un afán imperialista desbordante y bélico. A pesar de que dicho mineral es encontrado en las minas de Lota de la zona araucana —cuna del pueblo mapuche—, los autores deciden estructurar su universo narrativo a partir de las bases del imaginario lovecraftiano.

En este marco, el dibujante chileno Martín Cáceres es el encargado de expandir el universo ficcional de *Metahulla* en una tercera entrega, *Leviatán: Arturo Prat en las montañas de la locura* (2020). En este cómic, la figura histórica de Arturo Prat se convierte en un agente interdimensional encargado de impedir que la humanidad repita el otrora colapso del mundo a manos de los Dioses Arquetípicos del imaginario lovecraftiano. Ahora bien, a diferencia de casos ya mencionados en este artículo, la inclusión de figuras indígenas como los ch'amakanis —curanderos o chamanes de los Andes— no potencia la agencia restitutiva del pueblo aymara: en lugar de actuar como sabios o guías espirituales, los ch'amakanis son perfilados como seres dóciles y zombificados, alineados con las fuerzas oscuras de El Eje, cuyo propósito es frustrar las tentativas de Prat. Este grupo antagonico, por lo demás, incluye versiones ficcionalizadas de figuras históricas como el dictador Augusto Pinochet y el general nazi Otto Skorzeny.

<sup>40</sup> *Duam. La piedra de la luz* (2018) y *Thor y La mujer águila* (2022) fueron publicados originalmente en francés por la editorial Clair de Lune en dos tomos, respectivamente titulados: *Duam Tome 1: Le Dieu Prédateur* (2010), *Duam Tome 2: L'Hiver des Morts* (2011), *Vinland: La Colère de Thor* (2017) y *Vinland: Yggdrasil* (2021).

<sup>41</sup> El Grupo Planeta se ha caracterizado en los últimos años por publicar diversos cómics chilenos en ediciones de alta factura no solo en torno a las temáticas indígenas, sino también en relación a narrativas gráficas de género. Entre estos destacan la publicación inédita *Durmiente* (2022) de Nelson Dániel, las reediciones de los cuatro volúmenes de *Mientras Yubooch duerme* (2020-2023) de Paulina Palacios y de las seis entregas de *Clandestino* (2021) de Amancay Nahuelpan. También son relevantes otros de los trabajos colaborativos del escritor chileno Francisco Ortega, como la reedición del cómic infanto-juvenil *Álex Nemo. La hermandad del Nautilus* (2021) junto al dibujante nacional Gonzalo Martínez y la ficción histórica *Los fantasmas de Pinochet* (2021) junto a Félix Vega.

*El rol de las editoriales independientes en el «Boom del cómic chileno»*

En este tercer periodo, diversas editoriales independientes destacaron por publicar cómics que abordan lo indígena desde distintas perspectivas. Proyecto adjudicado con el Fondo Nacional de Fomento al Libro y la Lectura, *Chajnantor* (2016) de Pablo Monreal sitúa una aventura futurista en los observatorios astronómicos del desierto de Atacama. La historia transcurre en un árido altiplano, con limitaciones de oxígeno y las inclemencias de un inminente declive ecológico en el año 2032. Este cómic pone al centro a un grupo de adolescentes provenientes de comunidades asociadas a pueblos originarios de diferentes regiones que históricamente han habitado las montañas más altas del mundo, incluidas Popocatepetl (México), Batián (Kenia), Kangchenjunga (India y Nepal), McKinley (Alaska, EE. UU), Elbrús (Rusia) y Damavand (Irán). Entre estos, por lo demás, se encuentran Paqari Koyasuki, una joven kunza del altiplano andino, y Ankatu Antillanca, un adolescente mapuche de la zona de Aconcagua. Desde niños, los jóvenes del «Proyecto Transhumancia» reciben entrenamiento para resistir las duras condiciones del llano de Chajnantor y proteger el proyecto Aura, destinado a dilucidar el origen del universo. Además de ampliar el concepto de «indigeneidad» al integrar personajes de todo el mundo, la particularidad de este cómic radica en su estética inspirada en el manga, coherente con el estilo de Pablo Monreal. Dicho artista es el fundador de Wolu Studio, proyecto dedicado a la publicación de mangas y la producción de animación en Sudamérica.

Otra editorial independiente que incursionó en las representaciones indígenas fue Arcano IV, que desde 2018 reorientó su labor y se centró exclusivamente en la edición de cómics con temáticas indígenas y del género manga a través de su nueva línea editorial *Arcano Ñau*. Un ejemplo fundacional de este cambio es *La noche de los invunches* (2018) de Miguel Ferrada, Jade González y Felipe Benavides, una publicación dirigida al segmento infanto-juvenil que utiliza la mitología mapuche y chilota en las aventuras de dos hermanas, Zizi y Lina. Estas se enfrentan a su propio origen al combatir al mismísimo invunche: un legendario ser monstruoso cuya cara se alinea con la espalda, tiene una pierna pegada a la nuca y camina de mano y pie. No es fortuito, sin embargo, que el invunche sea la figura elegida para dicho cómic, ya que, junto a los brujos de la isla de Chiloé, el invunche es una de las figuras míticas más representadas en la literatura y las artes chilenas. Al mismo tiempo, el alcance de ambos ha sido tal que ya en 1986 lograron posicionarse como una de las pocas figuras originarias del territorio chileno incluidas en el universo de DC Comics, como parte de las aventuras del antihéroe y maestro de las artes ocultas John Constantine.

A las editoriales independientes ya mencionadas, como Mitomano Comics y Dogitia, se suma Desastre natural. Esta destaca por publicar *El despertar de los silentes* (2022) de Rodolfo Aedo, una distopía eugénica que afecta a una comunidad indígena no identificada en el sur del mundo, pero que hace eco del genocidio que enfrentaron los pueblos fueguinos. En la misma línea, *Parangón. Tierra arrasada* (2019) de Editorial Cafuné y el autor Mario Moreno («Sofrenia») extrapola el conflicto mapuche y la defensa de los bosques nativos en la voz de los Mabülls, una comunidad nativa ficcional cuyo propósito es actuar como defensores de la naturaleza frente al embate extractivista de las explotaciones forestales. De

manera paralela, Acción Comics publicó *El último detective* (2020-2021) de Geraldo Borges y Claudio Álvarez, una obra de dos volúmenes en la que el pueblo mapuche y las comunidades patagónicas se representan como un grupo de resistencia frente a la hegemonía del llamado imperio de *Nueva Amazonía*. En la ficción, este se convirtió en una fuerza global dominante desde Sudamérica gracias al poder del «vitrium», un mineral multipropósito capaz de proveer energía no combustible. En esta aventura policial, los mapuches se niegan a extraer el vitrium de sus tierras y consolidan un territorio autónomo donde este se considera parte del ecosistema social.

A su vez, Áurea Ediciones incorporó en 2020 el sello Wanglen, dedicado exclusivamente a publicaciones secuenciales de género. Su primera novela gráfica *Witranantü: las guerras del sol muerto* (2020) de Inti Carrizo-Ortiz y Diego «Novanim» Zúñiga Millán integra conceptos de la cosmología mapuche y una estética formal influenciada por el manga, para construir una fantasía épica al sur de Abyanaca (Abya Yala o América). Entre otros elementos, el cómic retoma la noción del Pu-Am o energía vital del universo, la figura del newen como ser capaz de canalizar dicha energía y la presencia de los wekufes, criaturas inquietantes que carecen de ella. Este también presenta un *worldbuilding* detallado, con mapas, crónicas, archivos y un glosario de términos nipo-mapuche, mediante los cuales se construye una alegoría de la degradación ecológica actual en un tiempo y espacio anteriores al mundo contemporáneo. A través de ángulos dinámicos, líneas cinéticas, primeros planos y transiciones que enfatizan la acción, emula secuencias características del manga japonés, mientras que la hipertecnología del género mecha se fusiona con la cultura mapuche: la entidad robótica colosal Lukutuwe (ser que se arrodilla) funciona como una antena cósmica, para canalizar la energía del universo, y los personajes utilizan exoesqueletos combinados con poderes sobrenaturales, como el protagonista heroico Ankatu (el ser que toca el cielo) y la milenaria oráculo Suyai (la esperanza).

*Witranantü* representa, además, un punto cúlmine en esta tercera etapa, al recibir la medalla de plata en la categoría Mejor Novela Gráfica en la vigésima tercera edición del International Latino Book Awards (ILBA) en 2021. Dicho galardón marcó un hito en la consolidación del cómic chileno dentro del circuito internacional y fue reforzado por la obtención de la medalla de oro en la misma categoría por parte de *Mecha Selk'nam: Sorren* (2020) de Daniel Leal y Fabián Todorović, un cómic publicado por la ya mencionada editorial Arcano iv. Este último forma parte de una saga de dos volúmenes que imagina la inesperada reaparición de una comunidad indígena ultratecnológica siglos después de haber enfrentado los embates sistemáticos del colonialismo, las enfermedades contagiosas traídas por comunidades europeas, las campañas de evangelización y el genocidio estatal en la Patagonia. A lo largo de la historia fáctica del pueblo selk'nam, este proceso de exterminio progresivo ha sido perpetrado por distintos agentes: los misioneros católicos, los llamados «zoológicos humanos» y los gobiernos de Chile y Argentina. De esta manera, la narrativa ficcional de *Mecha Selk'nam* se articula como una reclamación histórica que problematiza la falacia generalizada en torno a la extinción de dicho pueblo. En el cómic, la comunidad selk'nam ha permanecido protegida en un asentamiento remoto, desde donde emerge para defender a comunidades despojadas, prisioneros políticos y otros grupos indígenas a través de sus

sorren, robots gigantes pilotados desde su interior<sup>42</sup>. Dicha versión de los mechas japoneses amplía la tendencia ya descrita en el caso de *Witranantü*, esto es, construir objetos visual y simbólicamente liminales entre los imaginarios indígenas del sur de América y las estéticas visuales del campo cultural nipón.

### **El término de un ciclo y proyecciones en el campo del cómic chileno especulativo**

Este tercer momento del campo cultural del cómic especulativo con representaciones indígenas (2012-2022) no puede entenderse sin el contexto sociopolítico que lo propició. Desde el retorno a la democracia en los años noventa se consolidó un marco político-económico que permitió la emergencia de editoriales patrimoniales como Rapa Nui Press en 1999, responsable de la publicación de la saga *Varua Rapa Nui* entre 2012 y 2016. Más adelante, el auge de las narrativas gráficas apoyadas por fondos concursables como *Rokunga* (2008) —especialmente en el contexto del bicentenario—, coincidió con hitos institucionales del cómic chileno durante el año 2006, como la inauguración del Museo del Cómic de San Miguel y la entrega del primer reconocimiento Altazor de las artes nacionales a Hervi. En paralelo, surgieron propuestas profesionales y autogestionadas que maduraron de forma simultánea a la movilización social iniciada por el movimiento estudiantil de 2006 y profundizada por la crisis política que desembocó en el estallido social de 2019. Es más, el programa de gobierno del segundo mandato de Michelle Bachelet (2014-2018) declaró como objetivo saldar la deuda histórica del Estado con los pueblos indígenas, mediante el reconocimiento constitucional de su identidad, lenguas, costumbres y derechos colectivos<sup>43</sup>. Dicho programa estatal fue la base de un proceso constituyente ciudadano iniciado en 2015, que adquirió forma institucional durante el estallido de 2019 y culminó en dos propuestas fallidas de nueva constitución presentadas en 2022 y 2023.

El proceso constitucional en Chile se fraguó de manera simultánea al circuito cultural que culminó en la visibilización de proyectos independientes como *Guardianes del Sur*, el cual ganó popularidad en el marco de las protestas ciudadanas y, posteriormente, fue reeditado por Planeta Cómics en 2022. El proyecto nació como un concepto de arte que el dibujante Guido «Kid» Salinas difundió en sus redes sociales, a partir de una ilustración que hacía homenaje a Wolverine de la saga *X-Men* de Marvel Comics. En ella se proponía una reinterpretación de Galvarino, un guerrero mapuche cuyas manos fueron amputadas por los colonizadores españoles, de acuerdo a fuentes históricas y literarias que incluyen el poema

---

<sup>42</sup> Dos casos más alejados de la ficción, pero relevantes para la representación selk'nam y la búsqueda de justicia ante el genocidio perpetrado a lo largo de los siglos XIX y XX: *Pikinini* (2017) de José Miguel Varas y Raquel Echenique, basado en el testimonio de Clementina Fidret Bonard, se centra en los horrores del exterminio y de la imposición cultural civilizatoria; y *Nosotros los Selk'nam* (2021) de Carlos Reyes y Rodrigo Elgueta integra voces académicas, comunitarias y ficcionales para reconstruir una historia fragmentada y cuestionar el creciente fetiche de su representación.

<sup>43</sup> S.A. «Programa de Gobierno Bachelet 2014–2018», en *Subsecretaría de Desarrollo Regional y Administrativo (SUBDERE) – Gobierno de Chile*, octubre 2013, p. 34. Disponible en [https://www.subdere.gov.cl/sites/default/files/noticias/archivos/programamb\\_1\\_0.pdf](https://www.subdere.gov.cl/sites/default/files/noticias/archivos/programamb_1_0.pdf)

épico *La Araucana* (1569-1589) de Alonso de Ercilla. La imagen, publicada inicialmente en 2017, marcó el inicio de un recorrido gráfico que se extendió a lo largo de cuatro volúmenes autopublicados que utilizan la figura del superhéroe para construir el universo alternativo de weichafes (guerreros), también conocido como Mapuverso (2017-2021)<sup>44</sup>. En esta saga, Salinas y Castro ponen en diálogo la cultura mainstream del cómic de aventuras y superhéroes con retazos de la historia indígena de los mapuches, al utilizar los vacíos historiográficos del periodo de la conquista y las elipsis biográficas de cuatro personajes indígenas invisibilizados por la historia: Galvarino, Caupolicán, Janequeo y Lautaro<sup>45</sup>.

Considero la reedición de *Guardianes del Sur* en 2022 como un punto clave que conecta el consolidado interés por los pueblos originarios, tanto en la industria del cómic como en el escenario cultural y social. El punto álgido de este fenómeno se desarrolló durante y después del estallido social de 2019, momento en que las intenciones de programas de gobierno anteriores se alinearon con el interés ciudadano por materializar políticas públicas inclusivas, no especistas y plurinacionales. Dichas iniciativas, incluidas en el primer borrador constitucional de 2022, instalaron en el centro del debate público conceptos ancestrales como el *Sumak kawsay* o Buen vivir (artículo 8), la necesidad de conceder autodeterminación a los pueblos originarios como en el caso de la comunidad rapa nui (artículo 236), la consolidación de un programa de restitución territorial para los pueblos indígenas ancestrales (artículo 79) y la legitimación de los pueblos aymara y mapuche como preexistentes al Estado de Chile, así como del pueblo selk'nam como etnia viva (artículo 5)<sup>46</sup>.

No obstante, el fallido proceso constitucional que culminó en 2023 coincidió con un declive en la producción de cómics en Chile, no solo de corte indígena, sino también en términos de narrativas contraculturales, lo que refleja el ambiente sociopolítico actual, tendiente al conservadurismo. En este sentido, a pesar de la intención de reconocer la herencia y tradición no occidental, tanto los cómics producidos en este periodo como las políticas públicas desde el retorno a la democracia apenas abordaron la superficie de problemas históricos profundos. Las diversas políticas de corte progresista enunciadas en los programas de gobierno, principalmente de izquierda, desde el preludio del bicentenario hasta la actualidad, no han sido suficientes para resolver los conflictos históricos en torno a la identidad nacional ni para impulsar iniciativas efectivas de reparación histórica.

A los periodos ya propuestos (FIG. 5), una posible proyección consiste en establecer una correlación entre los distintos programas y marcos legislativos impulsados por el Estado chileno en diversos periodos sociopolíticos y las producciones de cómic publicadas en dichos

<sup>44</sup> La imagen de la publicación original en redes sociales se integró más tarde en la edición integral de 2022.

<sup>45</sup> El guionista Sebastián Castro tiene una amplia experiencia en colaboraciones que involucran tanto ficciones superheroicas como la adaptación de historias populares en códigos especulativos, como sus trabajos en *Historia de Chile en cómics* (2008), *Fausto Sudaca* (2016), *Atómica: Evolución* (2018), entre otros.

<sup>46</sup> VV.AA. *Propuesta de Constitución política de la República de Chile*. Chile, Consejo Constitucional-Oficina de Diseño y Publicaciones Cámara de Diputadas y Diputados de Chile, 2022. Disponible en <https://www.chileconvencion.cl/wp-content/uploads/2022/07/Texto-Definitivo-CPR-2022-Tapas.pdf>

momentos. Este cruce permitiría analizar cómo el medio se sitúa en momentos de redefinición de la identidad nacional y de sus marcos de representación en torno a la indigeneidad, en relación a políticas culturales, concursos estatales, premios e incentivos a la producción de narrativa gráfica, ya sea desde el retorno a la democracia o desde la denominada Edad de Oro del cómic chileno hasta la actualidad. Como segunda línea de proyección, resulta relevante considerar la presencia sostenida del manga en Chile, perceptible desde la década de 1990 a través de la animación japonesa. En este marco, es importante destacar el auge en la producción de mangas chilenos en formato webcómic, así como sus reediciones en papel por parte de editoriales independientes y multinacionales. Este fenómeno forma parte de un ciclo de producción cultural que se desarrolla de manera paralela al periodo de consolidación de las representaciones indígenas hasta la actualidad, como se observa en *Mientras Yubooh Duerme* (2020–2023) de Paulina Palacios, *Carta Prat* (2018 y 2024) de Pablo Monreal y *Arcagen* (2023) de Diego «Novanim» Zúñiga Millán.

**Periodización del cómic especulativo con representaciones indígenas en Chile**

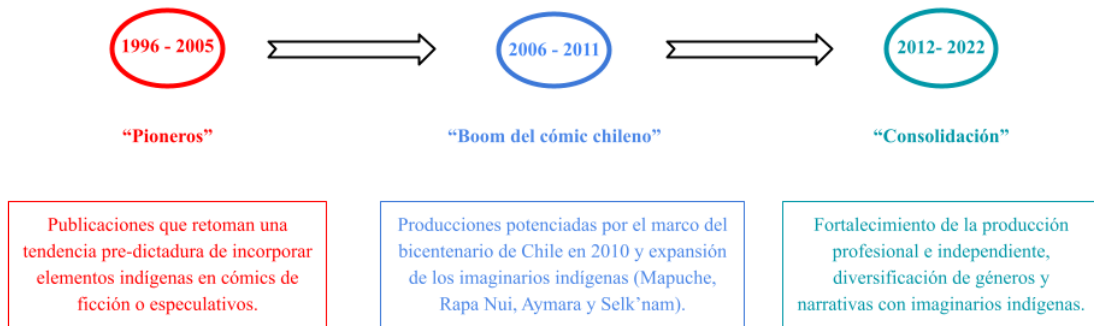


FIG. 5. Diagrama en torno a la periodización propuesta en este artículo. Elaboración propia.

Ahora bien, lo relevante de esta perspectiva es que diversos cómics abordados en este artículo establecen diálogos explícitos entre la estética manga y comunidades indígenas: las representaciones colosales de «kaijus» y mechas en *Rokunga* y *Mecha Selk'nam*; la experimentación formal con la estructura de página propia del manga en *Chajnantor* y *Witrantan-tü*; y la influencia del manga dirigido a adolescentes mujeres (*shōjo*) en *Alegría y Sofía* y *La noche de los invunches*. A estos se suma *Príncipe Yu* (2019) de Kote Carvajal y Jade González, dirigido a adolescentes hombres (*shōnen*) y que solo establece una referencia puntual con la cultura rapa nui. También se contemplan otras publicaciones que exceden a la periodización propuesta como *Cazador de Kalku* (2023) de Fernando Valenzuela, centrada en las aventuras de un aprendiz de machi y cuya construcción de mundo se basa en una interpretación libre del imaginario cultural mapuche y de las leyendas del sur de Chile. Tanto en los casos pesquisados como en otros por indagar, los lenguajes visuales y narrativos del manga operan como marcos liminales que permiten reinscribir imaginarios locales y no occidentales en formatos de circulación global. Dicha tendencia colinda con la periodización propuesta y,

además, plantea un desafío investigativo en torno a modos adicionales de hibridación genérica y étnico-cultural que adquieren los cómics chilenos especulativos con representaciones indígenas.

## Bibliografía

CURRÍCULUM NACIONAL. «Mocha Dick: La leyenda de la ballena blanca», en *Unidad de Currículum y Evaluación - Ministerio de Educación de Chile*, s.f. Disponible en <https://www.curriculumnacional.cl/recursos/mocha-dick-leyenda-ballena-blanca>

DAVID, Jorge y LETELIER, Carolina. *Rayén: La hora más oscura*, vol. 3. Santiago, Dédalos Editores, 1999.

DAVID, Jorge, BABUL, Demetrio y RODRÍGUEZ, Dan. *Rayén: La unión de la serpiente*, vol. 7. Santiago, Dédalos Editores, 2000.

DÍAZ CASTRO, Cristian Eric. «La historieta en Chile (5)», en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, vol. 3, n.º 10 (2003), pp. 107-124.

FERNÁNDEZ, Francisco y FIGUEROA, Oliver. *Ayayemá #1*. Chile, Mitomano Comics, 2009.

GAETE, Tomás. «Las representaciones visuales del pueblo rapanui en el trabajo de Ismael Hernández. Un análisis de caso de la novela gráfica *Varua Rapa Nui*», en *Bajo la Lupa, Subdirección de Investigación - Servicio Nacional del Patrimonio Cultural*, 2023, pp. 1-23. Disponible en <https://www.investigacion.patrimoniocultural.gob.cl/publicaciones/las-representaciones-visuales-del-pueblo-rapanui-en-el-trabajo-de-ismael-hernandez-un>

—CASTRO, María Loreto y VARGAS, Sebastián. «Representaciones de pueblos originarios en la historieta chilena contemporánea. Un catastro de publicaciones entre 1998-2023», en *Revista Alpha*, n.º 61 (2025), pp. 33-50.

GARCÍA CASTRO, Mauricio. «Caleuche Comic. Una revista de superhéroes made in Chile», en *Ergocomics*, 9 de mayo de 2011. Disponible en <https://web.archive.org/web/20110509044612/http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php?idele=20060528195002>

GUTIÉRREZ, Christian. «Historieta chilena post dictadura. Renaciendo en la década del ochenta», en *Revista Latinoamericana de Estudios Sobre la Historieta*, n.º 2 (2002).

HASSON, Moisés. *Comics en Chile. Catálogo de Revistas (1908-2000)*. 2.ª edición. Santiago, Nauta Colecciones, 2016 [2014].

IRIBARREN, Javiera. «Catástrofe ambiental, viaje en el tiempo y el ser mestizo en *Juan Buscamares* de Félix Vega», en *Kamchatka*, n.º 22 (2023).

—*Descolonizar la imaginación en el Antropoceno: Alter-Nativas en cómics de ficción especulativa en Brasil y Chile* [tesis doctoral inédita]. Columbia University, 2025.

LABOURDETTE, Berna O. y HERNÁNDEZ, Ismael. *Varua Rapa Nui: El hundimiento de Hiva*. Chile, Rapanui Press, 2012.

LARRAÍN, Jorge. «Identidad chilena y el bicentenario», en *Estudios Públicos*, n.º 120 (2010), pp. 5-30. Disponible en <https://www.estudiospublicos.cl/index.php/cep/article/view/388>

LEY INDÍGENA n.º 19 253, 5 de octubre de 1993, por la que se establecen normas sobre protección, fomento y desarrollo de los indígenas, y crea la Corporación Nacional de Desarrollo Indígena (CONADI). Ministerio de Planificación y Cooperación – Gobierno de Chile. Disponible en [https://www.conadi.gob.cl/storage/docs/Comunicaciones/Leyes/Ley\\_Indigena\\_19253.pdf](https://www.conadi.gob.cl/storage/docs/Comunicaciones/Leyes/Ley_Indigena_19253.pdf)

MARTÍNEZ, Gonzalo y ORTEGA, Francisco. *Mocha Dick. La leyenda de la ballena blanca*. Santiago, Norma Editorial, 2012.

MOLINA, María Isabel. «Las prácticas editoriales en Quimantú», en MOLINA, María Isabel, FACUSE, Marisol y YÁÑEZ, Isabel (eds.). *Quimantú: prácticas, política y memoria*. Santiago, Grafito Ediciones, 2018, pp. 19-88.

PIERNAS, Jesús. «5 x INFINITO” (1970, ZIG-ZAG / QUIMANTÚ)», en *Tebeosfera*, 2020. Disponible en [https://www.tebeosfera.com/colecciones/5\\_por\\_infinito\\_1970\\_zig-zag\\_quimantu.html](https://www.tebeosfera.com/colecciones/5_por_infinito_1970_zig-zag_quimantu.html)

RAPIMAN, Melina. «Representaciones de la otredad en el personaje Mawa de la revista *Jungla* (editorial Zig-Zag, 1967–1969)», en *Amoxтли*, n.º 13 (2024), pp. 1-29.

REDACCIÓN EL OBSERVADOR. «Superhéroes 100 por ciento chilenos protagonizan nuevos cómics quillotanos», en *El Observador*, 2 de abril de 2013. Disponible en <https://www.mitomanocomics.cl/wp-content/uploads/2012/03/art%C3%ADculo-observador2.jpg>

REYES, Carlos. «Breve e incompleta mirada a la antigua - nueva historieta independiente chilena», en *Revista de Teoría del Arte*, n.º 14/15 (2016), pp. 215-233.

REPTILIANO. «“El Viudo: Fin del Luto” (2014) de Gonzalo Oyanedel, Rodrigo Campos y Cristian Docolomansky», en *Cuarto Mundo*, 1 de noviembre de 2017 [12 de junio de 2015]. Disponible en <https://www.cuartomundo.cl/2015/06/12/el-viudo-fin-del-luto-de-gonzalo-oyanedel-rodrigo-campos-y-cristian-docolomansky/>

ROJAS, Alberto. «Jorge Baradit, escritor: “Ya no es posible hacerle el quite a la ciencia ficción”», en *Emol*, 14 de noviembre de 2007. Disponible en <https://www.emol.com/noticias/>

---

[magazine/2007/11/14/281823/jorge-baradit-escritor-ya-no-es-posible-hacerle-el-quite-a-la-ciencia-ficcion.html](https://magazine/2007/11/14/281823/jorge-baradit-escritor-ya-no-es-posible-hacerle-el-quite-a-la-ciencia-ficcion.html)

S.A. «Programa de Gobierno 2005: Michelle Bachelet Jeria», en *Biblioteca del Congreso Nacional – Gobierno de Chile*, 2005. Disponible en [https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/13433/1/2005\\_programa-MB.pdf](https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=documentos/10221.1/13433/1/2005_programa-MB.pdf)

S.A. «Comic chileno será promovido como producto de exportación nacional», en *Secretaría de Relaciones Económicas Internacionales (SUBREI) – Gobierno de Chile*, 30 de septiembre de 2010. Disponible en <https://www.subrei.gob.cl/sala-de-prensa/noticias/detalle-noticias/2010/10/01/comic-chileno-sera-promovido-como-producto-de-exportacion-nacional>

S.A. «Resultados 2012 Fondos Cultura», en *Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA)-Gobierno de Chile*, 2012. Disponible en <https://www.fondosdecultura.cl/wp-content/uploads/2015/06/resultados-fondos-2012.pdf>

S.A. «Programa de Gobierno Bachelet 2014–2018», en *Subsecretaría de Desarrollo Regional y Administrativo (SUBDERE) – Gobierno de Chile*, octubre 2013. Disponible en [https://www.subdere.gov.cl/sites/default/files/noticias/archivos/programamb\\_1\\_0.pdf](https://www.subdere.gov.cl/sites/default/files/noticias/archivos/programamb_1_0.pdf)

S.A. «Editora Nacional Quimantú (1971–1973)», en *Memoria Chilena – Biblioteca Nacional de Chile*, noviembre de 2020. Disponible en <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3362.html>

S.A. «El “boom” del cómic chileno, diez años después», en *Acción Comics*, 8 de enero de 2023. Disponible en <https://accioncomics.cl/index.php/2023/01/08/el-boom-del-comic-chileno-diez-anos-despues/>

VV. AA. *Propuesta de Constitución política de la República de Chile*. Chile, Consejo Constitucional - Oficina de Diseño y Publicaciones Cámara de Diputadas y Diputados de Chile, 2022. Disponible en <https://www.chileconvencion.cl/wp-content/uploads/2022/07/Texto-Definitivo-CPR-2022-Tapas.pdf>