

REVISTA DE ANTROPOLOGÍA VISUAL

Número 32 – Santiago, 2024 – 1/15 pp.– ISSN 2452-5189



Resignificaciones culturales: de la imagen globalizada del superhéroe a la imagen de los pueblos originarios chilenos en las editoriales *Mitómano cómics* y *Nük Cómics*

José Manuel Vera Palacios¹

RESUMEN: En el contexto actual de la historieta en Chile, observamos que el género de superhéroes ha adquirido importancia, en gran medida, al representar personajes que toman su identidad y narrativa gráfica desde culturas originarias del país. En el presente artículo, se analizan algunas de estas representaciones visuales, a partir del cruce entre el punto de vista editorial, el arte y la narrativa presentada en cada cómic, a lo que se incorpora una reflexión desde conceptos provenientes tanto de la antropología visual como de la economía visual. Esto último permite dar nuevas lecturas a la temática, tomando como ejemplo casos de la editorial *Mitómano Cómics* y *Nük Cómics*, en tanto entrelazan fenómenos sociales actuales y el mundo de las viñetas.

PALABRAS CLAVE: superhéroe, antropología visual, economía visual, dispositivo ficción-enganche.

Cultural resignifications:
from the globalized image of the superhero to the image of the Chilean indigenous peoples in the editorials *Mitomano comics* and *Nük Comics*

ABSTRACT: In the current context of comics in Chile, we observe that the superhero genre has acquired importance, to a large extent, by representing characters that take their identity and graphic narrative from cultures originating from the country. In this article, some of these visual representations are analyzed, based on the intersection between the editorial point of view, art and the narrative presented in each comic, to which a reflection is incorporated from concepts coming from both visual anthropology and of the visual economy. The latter allows us to give new readings to the theme, taking as examples the cases of the publishing house *Mitomano Cómics* and *Nük Cómics*, as they intertwine current social phenomena and the world of cartoons.

KEYWORDS: superhero, visual anthropology, visual economy, fiction-hooking device.

¹ Licenciado en Educación, Universidad Católica Silva Henríquez. Magíster en Estudios de la Imagen, Universidad Alberto Hurtado. Investigador independiente, Profesor en Liceo Antonio Hermida Fabres. ORCID: 0009-0002-2811-4213

El consumo de historietas en Chile ha tenido dos importantes hitos en los últimos dieciséis años, uno local y otro internacional. El hito local fue la publicación de la novela gráfica *Road Story*, adaptación a historieta del texto escrito por Alberto Fuguet, a cargo del dibujante Gonzalo Martínez, siendo un punto de inflexión en la narrativa gráfica chilena:

La historieta ha tenido grandes dificultades para encontrar un espacio definido en el mundo, como medio de comunicación, como obra de Literatura o de Arte. La publicación de *Road Story*, de Alberto Fuguet en 2007, dio paso a la nueva etapa de oro que la historieta nacional vive a partir del siglo XXI. Gracias a la masificación de las tecnologías y las redes sociales ha emergido la novela gráfica (Muñoz Hauer, 2018, p.1).

Desde aquella publicación, la cantidad de editoriales independientes, transnacionales y fanzines de cómics chilenos ha crecido de forma exponencial, al igual que sus temáticas. En la actualidad tenemos editoriales internacionales como *Planeta* o *Reservoir Books*, que han publicado obras nacionales. Además, hay eventos como *FIC Santiago* (Festival Internacional del Cómic de Santiago) en los cuales se destacan las distintas publicaciones con premiaciones internas, lo que permite exhibir la diversidad de títulos y temáticas que es posible encontrar en la industria del cómic nacional.

El segundo hito que modificó el consumo de historietas fue la irrupción del Universo Cinematográfico de Marvel. Específicamente, la película *Avengers* (2012) se convirtió en un punto de inflexión que redefinió el consumo de superhéroes. Antes de su estreno, los superhéroes más conocidos por el público y con mayor cantidad de artículos de consumo eran *Superman*, *Batman* y *Spiderman*. Si bien existían otros personajes como *Hulk*, los *X-Men* o *Wonder Woman*, su presencia era más limitada. El impacto de *Avengers* en la cultura popular fue tan significativo, que se experimentó un auge comercial de todo el género de superhéroes.

En ese contexto, en un mercado de historietas nacional que atravesaba una etapa editorial muy prometedora y donde se reconocía a este medio como una opción artística legítima, comenzó a surgir con fuerza la idea de reivindicar las culturas originarias de Chile por medio de los códigos narrativos de este género popular. De esta manera, los superhéroes de estos comics asimilan la imagen, identidad e historia de los pueblos indígenas. Gracias a ello, se buscaba unir el género de superhéroes, que gozaba de una gran audiencia, con una historia que buscaba ser recuperada. Dos editoriales, *Mitomano Cómics* y *Nük Cómics*, llevaron a cabo este ejercicio de manera particular.

A partir del contexto planteado, el presente artículo consiste en analizar las imágenes de los cómics de *Guardianes del Sur* (*Nük Comics*) y de la editorial *Mitómano*, a partir de la mezcla cultural de los pueblos originarios de Chile, con las estéticas y narrativas propias de las influencias seleccionadas para estas representaciones.

Para la realización metodológica del análisis del corpus señalado se aplicará en primera instancia un análisis del discurso, tanto a nivel del referente internacional, los códigos del género de superhéroe, y el cómo se presentan los pueblos originarios en las historietas a estudiar. Además, se empleará el concepto de economía visual propuesto por Poole. Este enfoque nos permite comprender cómo se utilizan los elementos visuales dentro de las historietas para comunicar mensajes, construir identidades y generar impacto en el público lector mediante la hibridación de estéticas. En este sentido, se explorará cómo se emplean los dispositivos visuales para representar tanto los elementos del referente internacional, como los códigos del género de superhéroe, así como la representación de los pueblos originarios.

Es fundamental destacar que la construcción visual de estas historietas siempre implica un proceso de hibridación, donde elementos extranjeros se combinan con elementos locales para crear un producto único y relevante para el público objetivo. A este proceso lo denominaremos

dispositivos de ficción-enganche, pesando en la *teoría del engagement*² de Askwith (2007), los cuales juegan un papel crucial en la conexión emocional y cognitiva del consumidor con la narrativa y los personajes de las historietas, facilitando así su identificación e interés en el universo creado por los autores.

Primera parte: Visión editorial

El caso de *Mitómano* tiene antecedentes que nos llevan hasta su creación como editorial, de hecho, en su visión declaran: “tal y como su nombre lo indica, tiene como base de su fundación al mito como concepto regulador del desarrollo de sus obras. Es un universo cuyos personajes tienen un carácter local pero con una proyección global” (Fernández Leiva, 2019, p. 1). Su planteamiento es el rescate de lo propio, pero vinculado con fenómenos populares, por este motivo, ven en los géneros populares del cómic, como el superhéroe, unos códigos narrativos más apropiados para contar estas historias:

Mitómano comics explora el cómic del género heroico pero sin descartar otras influencias en el manga y el cómic europeo para mostrar distintas visiones de sus personajes, es decir, pretende hacer de las obras una muestra híbrida de las distintas influencias de los artistas que participan en el desarrollo de proyectos de la editorial. Nuestra principal intención es rescatar aspectos patrimoniales y adaptarlos a formatos nuevos de expresión dentro del ambiente de la historieta; refrescando, modernizando y difundiendo lo local, replanteándolo en un formato lúdico para las nuevas generaciones y su vigencia cultural. Siempre nuestro proceso creativo exige la contemplación y análisis de ideas basadas en la cultura chilena y sudamericana, pero utilizando una variedad de recursos para dar a la obra un carácter universal, que es de suma importancia ya que se busca que nuestras historias las pueda disfrutar todo el mundo (Leiva, 2019, p. 2).

Por tanto, observamos que *Mitómano Cómics* (ver imagen 1) plantea de forma explícita la hibridación de las narrativas propias de los pueblos originarios de Chile, con estéticas y estructuras estadounidenses, europeas y japonesas.

Las historietas de *Nük Cómics* son un caso similar al mencionado anteriormente. Estos trabajos, que a su vez son parte de la saga *Guardianes del Sur*, son ilustrados por Guido “Kid” Salinas y escritos por Sebastián Castro.

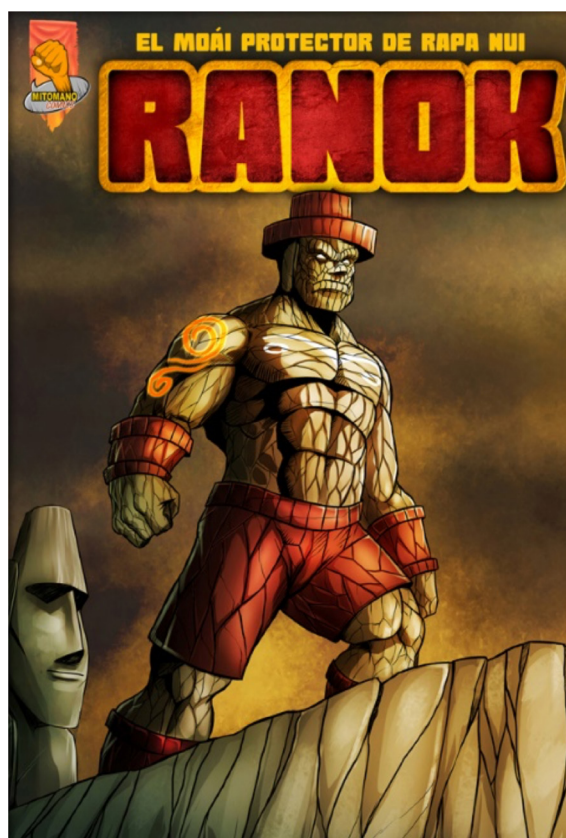


Imagen 1. Portada de *Ranok: El Moai Protector de Rapa Nui*. Arte de Manuel Águila (2011).

² Esta propuesta aparece en su tesis *Television 2.0: reconceptualizing TV as an engagement medium*. En resumen, esta teoría consiste en la identificación de mecanismos o *touchpoints* que usan los productores para generar un enganche entre el fan y un producto específico, que en el caso de ser exitosos son una forma de establecer un vínculo de adoración entre el producto y el fan.



Imagen 2. Portada de *Guardianes del sur: Integral*. Arte de Guido "Kid" Salinas (2022).

En 2017 el dibujante publica en Instagram una parodia de *Wolverine* (héroe mutante perteneciente a los *X Men*, *Marvel Comics*), con un héroe mapuche en su lugar: Galvarino. Para el autor, la imagen se expone con motivos de reivindicación esta cultura indígena del sur de Chile: "Y al personificarlo parodiando a un conocido personaje de Marvel, Salinas buscó también reivindicar a un "personaje histórico", representante de lo que considera la verdadera identidad de Chile: los mapuches" (Hola, 2017, p.2). El éxito de la portada llevó a Castro y Salinas a escribir cuatro relatos de héroes mapuche en código de historieta de superhéroes, siendo los personajes históricos elegidos Galvarino, Caupolicán, Janequeo y Lautaro. El año 2022 la transnacional *Planeta* llegó a un acuerdo y editó en un tomo integral todas las aventuras *Guardianes del Sur*, nombre que usan los autores para hablar de este universo de historietas. En la edición integral, el periodista mapuche Pedro Cayuqueo señala: "Fusiona, por primera vez en la historieta chilena, el mundo de los superhéroes con toda la épica del pueblo Mapuche, protagonistas en el periodo colonial..." (Cayuqueo, 2022, p.1). Esta aseveración señala la diferencia entre el *mitomanoverso* y

el *mapuverso* (así denominó Planeta a la saga de *Guardianes del sur*; ver imagen 2): mientras el primero rescata relatos y tradiciones de distintas culturas originarias del país, el segundo rescata los hechos históricos de la Guerra de Arauco.

En resumen, ambas editoriales utilizan los códigos y estéticas de historietas *mainstream* para recuperar, actualizar y reivindicar las culturas originarias, siendo las fuentes su diferencia para contar estos relatos. En *mitomanoverso* importa más la representación, mientras que el *mapuverso* la fuente histórica.

Segunda parte: Superhéroes y narrativas visuales

El superhéroe ha sido estudiado como concepto debido a la hibridez de sus códigos narrativos. Para Coogan el género de superhéroe es una sumatoria de elementos, puesto que el relato superheroico puede ser narrado desde distintos géneros (*Swamp Thing* suele ser narrado como historia de terror, *Jonah Hex* como un western, *Los cuatro fantásticos* como ciencia ficción, etc.), es por este motivo que su definición es una suma de tres partes: "Las características definitorias de su misión, poderes e identidad son centrales [...] Superman proporciona la base de mi definición del género"³ (Coogan, 2006, p. 30). Las características mencionadas son los elementos que configuran el relato del superhéroe y siempre deben estar, independientes del medio. Entonces, al hablar de género de superhéroes se refiere a un relato donde el protagonista tendrá tres ejes en su construcción, una misión, un poder y una identidad.

³ Traducción del autor.

A modo de ejemplo, con un caso conocido en la cultura popular, según Coogan, la misión es el propósito de los distintos héroes (por ejemplo, *Batman* busca evitar que otra persona sufra la pérdida que vivió él con la muerte de sus padres). Los poderes son las características propias del personaje para cumplir su propósito, que no tienen que ser fantásticas de forma obligatoria (por ejemplo, *Batman* tiene entrenamiento marcial y detectivesco sumado a artilugios tecnológicos que suelen tener forma de murciélago o el prefijo bat-). Finalmente, la identidad corresponde a todos los rasgos icónicos del héroe que permiten definir su carácter dual, es decir, diferenciar al alter ego del superhéroe (Por ejemplo, el alter ego de *Batman* es Bruce Wayne que corresponde a un millonario filántropo, mientras que su versión heroica se reconoce por sus colores oscuros como el azul, gris o negro).

En este sentido, las historias de superhéroes nos presentan la flexibilidad de los códigos narrativos, los autores pueden seleccionar en qué género quieren contar su relato, siempre que respeten las tres características que definen a estos personajes, la misión, poder e identidad. Es aquí donde este tipo de relato otorga una libertad para jugar con los personajes, dependiendo del efecto que desee el autor, optará por un determinado tipo de relato.

Otra característica del género de superhéroe es su narrativa. Los superhéroes están pensados para que su relato no tenga un fin, por lo tanto cada historia —independiente del medio⁴— aporta su expansión al relato sin fin de estos personajes. Además, usa como base una vinculación con los textos del Rey Arturo, cuyo principal aporte a la construcción de la narrativa del superhéroe es la idea de la multiplicidad de relatos. En conjunto a lo anterior, la serialización estilo rey Arturo caracteriza el relato del superhéroe en torno a ciertas características que tuvo la literatura artúrica como: “bifurcación de tramas y personajes en un bosque de narraciones paralelas; ampliación constante de nuevas aventuras intermedias; referencias al origen y un y a un posible final; y un uso de abundantes tramas paralelas interrumpidas por abruptos *cliffhangers*” (de Adana, 2021, p.148).

Estas historias de superhéroes nacen en el medio del cómic, el cual se vincula a las narrativas visuales. Este campo de estudio ha sido estudiado en los últimos años y autoras como Pimenta y Poovaiah plantean tres formas en que se aprecian las narrativas visuales, las cuales son estáticas, dinámicas e interactivas⁵. El primer caso se refiere a cuando el lector opera el tiempo en su cabeza, por ejemplo al leer una revista que mezcla imágenes y texto. En el segundo caso, a cuando la narración visual va cambiando como ocurre en el cine donde el lector no puede controlar el tiempo. El último caso se refiere a los medios que permiten crear vínculos o ir a distintas partes dentro del texto, como en las páginas webs.

Para el presente artículo el foco estará en las narrativas visuales estáticas debido a que el medio a analizar son historietas que están dentro de esta categoría. Esta se entiende cuando el relato tiene elementos visuales que no tienen temporalidad, pero el lector (o espectador), el cual le da un dinamismo en su cabeza: “Contrariamente al término ‘estático’, las narraciones visuales estáticas (Static visual narrative/SVN) poseen dinamismo. Pero este es un tipo diferente de ‘dinamismo’”⁶ (Pimenta y Poovaiah, 2010, p. 35). Un ejemplo de este tipo de narrativa visual son las historietas, que ofrecen imágenes congeladas en las viñetas, pero el dinamismo lo crea el lector de estos medios: “Este fenómeno puede ocurrir porque nuestra imaginación, a diferencia de nuestra percepción, está bajo el control de nuestra voluntad (y experimentada como tal)”⁷ (Pimenta y Poovaiah, 2010, p. 36).

⁴ En este caso, los superhéroes pueden ser consumidos en la actualidad en historietas, televisión, cine, videojuegos, podcasts. Por esto la relevancia de hablar de múltiples medios.

⁵ En el texto emplea los términos Static Visual Narrative (SVN), Dynamic Visual Narrative (DVN) e Interactive Visual Narrative (IVN).

⁶ Traducción del autor.

⁷ Traducción del autor.

Tercera parte: Aportes desde la antropología visual

En general, se entiende por antropología a una disciplina científica que tiene sus metodologías y diversidad de campos de acción propio (Bonte e Izard, 1996) que estudian aspectos sociales y culturales del ser humano. Sin embargo, esta disciplina tiene varios campos de estudios que van desde lo legal, marxista, feminista, entre otros. Para esta investigación, el campo que nos interesa es la antropología visual que se entiende como: “estudio visual y perceptivo de la cultura y de sus aspectos materiales, así como de las formas de comportamiento humano en diferentes comunidades y entornos” (Barfield, 2000, p. 102). Este campo se ha desarrollado en gran parte por el desarrollo de medios de comunicación audiovisuales como el cine y la fotografía, resaltando el cine antropológico. Además, este campo entiende que a medida que avanza las tecnologías, hay nuevas formas de llevar las imágenes materiales de las culturas a nuevas audiencias:

la antropología ha de crear un espacio para lo visual habrá de abstenerse de condenar las discontinuidades entre los medios fílmicos y escritos y de todo intento de transformar uno en otro, y hallar modos innovadores para aprovechar los ya altos niveles de conocimiento de lo visual y de los medios de comunicación entre los estudiosos y las audiencias actuales (Barfield, 2000, p. 105).

Esta disciplina tiene metodologías y conceptos que permiten analizar las imágenes de los pueblos originarios con rigurosidad académica necesaria.

Un primer término para la presente investigación es transculturación, la cual consiste en la recepción de un pueblo de formas culturales de otro pueblo. Para Pratt este proceso, desde la etnografía, consiste en: “Los etnógrafos han utilizado esta palabra para describir como los grupos marginales o subordinados seleccionan e inventan a partir de los materiales que les son transmitidos por una cultura dominante o metropolitana” (1997, p. 32). En este espacio de invención entre las culturas subordinadas y dominantes aparece la propuesta de la zona de contacto. Este término hace alusión a la idea lingüística del contacto, que se refiere a lenguajes improvisados entre hablantes de distintas lenguas (como el spanglish).

Es a partir de la idea de transculturación que la autora propone otro concepto, la zona de contacto, la cual se define como: “Al espacio de los encuentros coloniales, el espacio en el que personas separadas geográfica e históricamente entran en contacto entre sí y entablan relaciones duraderas, que por lo general implican condiciones de coerción, radical inequidad e intolerable conflicto” (1997, p. 32). Un ejemplo, que influye en el *mapuverso*, es la obra de *La Araucana* escrita por Alonso de Ercilla, épica europea que da cuenta de la Guerra de Arauco.

En adición a la idea anterior, Pratt plantea que la zona de contacto es un desvío del foco histórico cultural al impacto que tuvo la relación directa las dos culturas que chocan: “La “zona de contacto” desplaza el centro de gravedad y el punto de vista hacia el espacio y el tiempo del encuentro, al lugar y al momento en que individuos que estuvieron separados por la geografía y la historia ahora coexisten en un punto, el punto en que sus respectivas trayectorias se cruzan” (1997, p. 34). Por tanto, este concepto es un análisis de las culturas en un momento específico de la historia y que permite estudiar cómo influye la relación entre ambas. En el caso de las historietas a analizar, hay dos zonas de contacto: la primera la visión que tienen los autores en esta época contra los relatos provenientes de las culturas originarias y relatos de conquistadores (como *La Araucana*). La segunda, es el propio contacto entre las estéticas de los pueblos originarios y los códigos de texto superheróico. Además de otorgar a estos personajes una misión, poder e identidad, la hibridación permite jugar con los elementos narrativos de este género, siendo el principal la idea de historias paralelas o jugar con líneas de tiempo para crear nuevos relatos,

Otro concepto útil para la investigación es la economía visual de Deborah Poole. Éste hace alusión al cómo el fenómeno visual visto desde una óptica económica permite entender mejor las relaciones involucradas en la construcción de imágenes de las culturas originarias: “así como

con la producción e intercambio de bienes materiales o mercancías, que forman el alma de la modernidad. Finalmente, el concepto de economía visual nos permite pensar más claramente en los canales globales —o por lo menos transatlánticos— a través de los cuales las imágenes —y los discursos sobre las imágenes— han fluido entre Europa y los Andes” (Poole, 2000, p. 16). Para la autora, el concepto se articula en tres niveles: un primer nivel centrado en la organización de la producción la cual debe entender las tecnologías involucradas en la elaboración de imágenes. Un segundo nivel en la circulación de imágenes-objetos, donde entrarían las mercancías. El último nivel consiste en los sistemas culturales y discursivos a través de los cuales las imágenes gráficas se aprecian, se interpretan, y se les asigna valor histórico, científico y estético (Poole, 2000, p. 18-19). Esta concepción teórica-metodológica aporta formas de cuantificar el valor de las imágenes transculturales de los cómics a estudiar.

Para complementar los otros postulados, las ideas sobre el colonialismo en el cine, y que también se ven en otros medios como los cómics y la televisión, según Shohat y Stam, donde resalto la visión que las imágenes sobre pueblos originarios vienen con una carga desde la perspectiva de un pueblo soberano y uno subordinado. Una idea fuerte, que sirve para indagar en las viñetas es la perspectiva redentora de estas historias: “«ideas redentoras»: la batalla contra el salvajismo, la lucha por la abolición de la esclavitud, la lucha contra el fascismo” (Shohat y Stam, 2002, p. 128). Si bien, el argumento señala que este contexto se emplea con un fin colonialista, que permite la expansión imperialista, también se puede entender como un verdadero fin idealista contra el colonialismo. Esta visión es perfectamente aplicable a los cómics.

Finalmente, hay estudios sobre cómo en otras partes del mundo han representado a culturas originarias en historietas. En esta línea Pimenta-Silva propone una visión importante del cómo el arte y la narrativa visual en cómics tiene un discurso político intrínseco:

De una forma más global, los cómics contienen la imagen de su contemporaneidad y del tiempo antes de la producción del propio cómic, lo que significa que antes de llegar a su creación, el autor de la publicación, es un ser humano lleno de influencias, lecturas, e ideas propias. Su trazo lleva mucho más que su imaginación, lleva en parte una carga inconsciente de un imaginario global (Pimenta-Silva, 2022, p. 80).

La relación entre el autor, sus convicciones y el cruce de imágenes convierte a la imagen dentro de la viñeta en una fuente con relecturas y resignificaciones de la historia visual propia de las culturas originarias.

Cuarta parte: el *mitomanoverso*

Ayanema (2009) fue un título de cómic escrito por Oliver Figueroa y dibujado por Francisco Fernández Leiva. Es la historia de una descendiente *Selk nam* que vuelve al país y encuentra un otrora Tótem que contiene el espíritu de uno de sus antepasados (ver imagen 3).

En la cultura *Selk nam* se denominó a los antepasados míticos como *hoowin*, quienes



Imagen 3. Portada de *Ayanema*. Arte de Fernández Leiva (2009).

se convirtieron posteriormente en animales, estrellas y accidentes geográficos, es decir, son personajes vinculadas al relato de la creación en la cosmovisión del pueblo (Memoria Chilena). El espíritu presente, que será la fuente de los poderes de *Ayanema*, corresponde a estos seres.

En esta historieta se utilizan estos elementos sobrenaturales para la explicación del origen superheroico de esta (ver imagen 4), tal como en títulos de superhéroes de terror, por ejemplo *Swamp Thing* o *Spawn*. Se propone al espíritu *Selk'nam* como un ser de la naturaleza, algo propio de los estilos coloniales de representar a los pueblos originarios como seres vinculados a la naturaleza. En este relato, se toma este concepto y le dan a *Ayanema* una misión y visión como personaje superheroico de protectora de las zonas australes. A partir de prejuicios construidos en esta idea del colonialismo, el cómic reinterpreta estas caricaturas con el fin de dar un nuevo relato a la tradición del pueblo originario.

En este cómic, se fusionan las tradiciones de la cultura *Selk'nam* con el mundo del terror y los superhéroes. La zona de contacto donde los límites entre lo histórico y lo ficticio se desdibujan. Los personajes principales, inspirados casos como *Spawn* o *Swamp Thing*, se ven envueltos en una trama intensa y llena de misterio. Ambientado en los vastos paisajes de la Patagonia, este cómic lleva al lector a un viaje lleno de mitología y leyendas ancestrales de los *Selk'nam*, adentrándose en un oscuro universo donde los espíritus de la naturaleza y las fuerzas sobrenaturales se entrelazan con la realidad humana (ver imagen 5).



Imagen 4. Página interior de *Ayanema*. Arte de Fernández Leiva (2009).

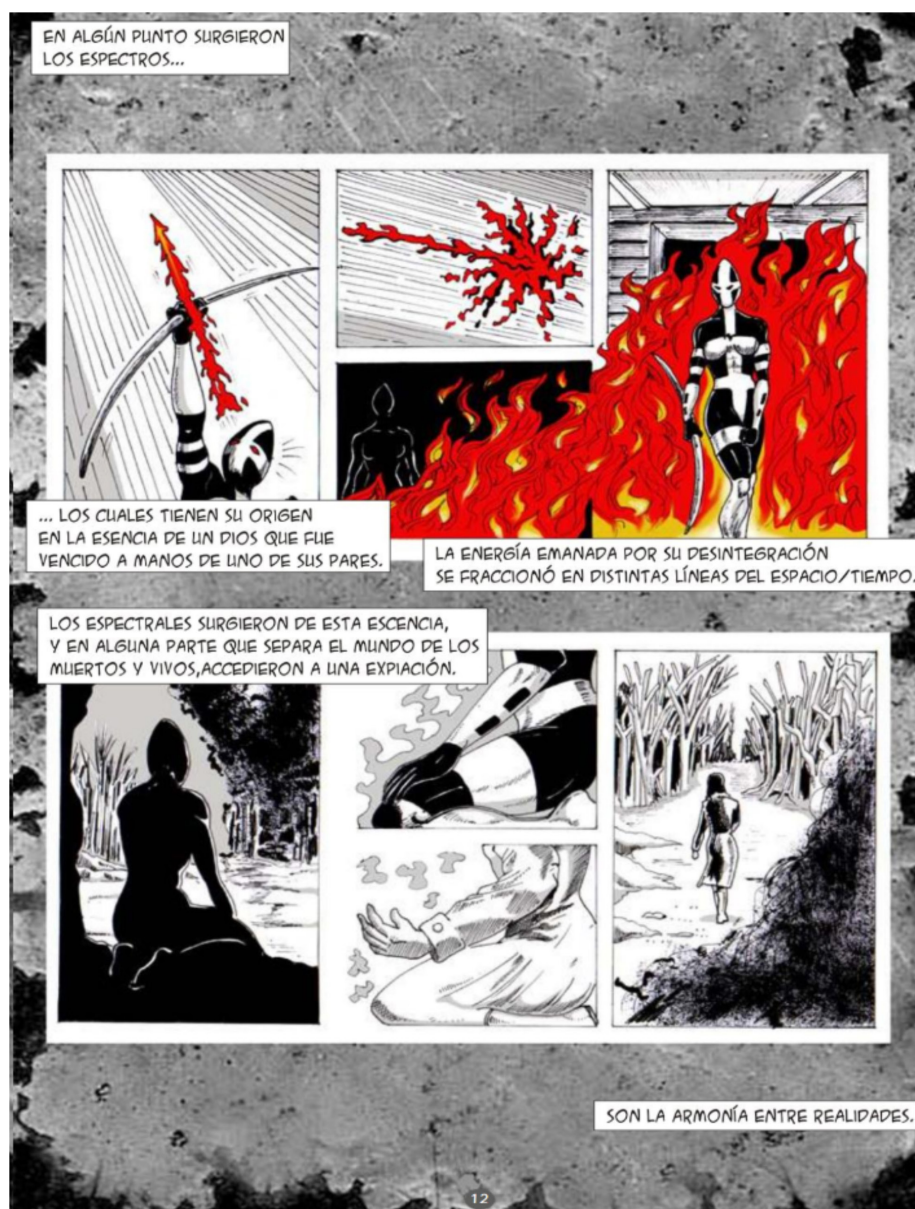


Imagen 5. Página interior de *Ayanema*. Arte de Fernández Leiva (2009).

En la imagen producida se ve cómo aparecen imaginarios de la estética Selk'nam (las cabezas puntiagudas, la pintura corporal, el espiritismo) como el conjunto que da parte a la identidad superheorica del relato, siguiendo a Coogan. Es interesante este proceso porque el dispositivo de ficción-enganche está pauteado por la dualidad del alterego, elemento característico del superhéroe, el cual viene acompañado por un dispositivo visual de los pueblos originarios, la vestimenta. Para Margarita Alvarado, el vestir opera como un indicador social y étnico (2005). Para la propia autora, emplea el término que las fotos con indumentaria "tradicional", según las construcciones sociales, son denominados *Super Fueguinos*. Este traje cae en el uso del dispositivo del vestir en sus dos niveles, aproximar al lector del superhéroe mediante la dualidad o alterego y aproximar a los interesados en el estudio de los pueblos originarios con los dispositivos del vestir.



Planeta Cómic

Imagen 6. Portada de *Spawn*, recopilatorio integral. Arte de Todd Macfarlane (2016).

La oscuridad y el terror se presentan en las viñetas, mientras los héroes enfrentan desafíos sobrenaturales, exploran sus propias identidades y luchan contra poderes malignos. Esta fusión transcultural abre las puertas a nuevas interpretaciones de las historias de superhéroes y ofrece una oportunidad única para apreciar y difundir la riqueza cultural de los *Selk'nam* a través del género del cómic de superhéroe. Sin embargo, la referencia a los cómics super heroicos, en particular a *Spawn* (ver imagen 6) podría llevar a la interrogante de cuál referente, superhéroe o cultura *Selk'nam*, es prioridad al momento de la elaboración de la historieta.

El concepto de dispositivo de ficción-enganche, al ser tomado de Askwith, plantea que la hibridación busca crear lectores que se vuelvan fans del nuevo personaje. Emplear un referente conocido en el medio, *Spawn*, permite vincular emocionalmente a lectores relacionados con este. De la misma forma a los lectores interesados en los pueblos originarios, entonces ¿cómo se podría evaluar esta fusión? Por lo comentado anteriormente, los temas visuales desde el código, medio (cómic) y técnicas narrativas hacia el mundo de los superhéroes. En los temas de contenido de la revista, a los pueblos originarios. El uso de la vestimenta es el máximo dispositivo de ficción-enganche que logra unificar ambos lectores mediante su funcionalidad como la dualidad alterego y presentar a un Super Fueguinos.

Desde una economía visual este cómic ha sido difundido de manera física, en revistas a menos de \$3.000 pesos chilenos, y de forma online gratuita a través de la página de la editorial⁸. El uso de los colores negros y poco color (a excepción de la portada y ciertas viñetas) refuerza que este intento es de carácter semi profesional (en el mercado del cómic, la falta de colorista no le otorga un carácter profesional). Es en el tercer nivel del valor donde la discusión toma fuerza, dentro de la narración hacen alusión a momentos históricos del genocidio *Selk'nam* por parte del Estado de Chile y en su diégesis presentan referencias hechos históricos como el genocidio hacia la cultura *Selk'nam*.

Sobre el arte, el diseño alterna entre representar las conocidas fotos de esta cultura y añadir elementos sobre la misión del héroe, que en estos primeros números aparece desde la venganza y los juramentos, replicando el arquetipo de *Batman*. Es en esta sumatoria donde aparece la idea del dibujante con sus propias ideologías, el superhéroe es un personaje que decide abordar la justicia por sus convicciones, el tomar este género y unirlo ante una tragedia nacional es una revisión a la historia oficial. La venganza como motor de reparación.

Otro personaje del universo mitómano es *Rayen*, quien es una superheroína juvenil quien tiene sus poderes por ser una machi (ver imagen 7). Esta tuvo su debut en *Mitomano cómic: Orígenes* (2009).

⁸ Historieta disponible en <https://www.mitomanocomics.cl/mitomano-comics-ayayema-1/>

Según la información oficial de la página web este personaje tiene la siguiente función dentro de este universo:

Rayen es la hermana menor de Aucán. Ella va a la universidad y trata de ser una adolescente como cualquier otra. Sus padres le han inculcado desde pequeña el honor de ser una mapuche y de lo necesario que es que ella aprenda las costumbres y tradiciones de su pueblo para que pueda perdurarlas en el tiempo y así en algún futuro ser una machi de la comunidad que sepa sanar tanto el cuerpo como el alma de los suyos (Leiva, 2012, p. 5).



Imagen 7. Ilustración de *Rayen*. Arte de Fernández Leiva (2009).

En este ejemplo se utiliza como referente superhéroe la identidad juvenil y la búsqueda del propósito en la vida, teniendo como referente directo a *Jean Gray*, la telépata del equipo *X Men*. Es interesante esta zona de contacto, Stan Lee y Steve Ditko cuando pensaron en el grupo de superhéroes recién mencionados siempre lo vieron como una alegoría al problema racial en Estados Unidos, estos personajes no obtienen sus poderes por un accidente derivado del progreso científico, ellos obtienen sus poderes por ser genéticamente diferentes, a lo cual la sociedad humana optó por llamarlos mutantes. El querer juntar en esta viñeta una alusión directa a un personaje de este equipo, de marginados sociales, con la situación actual que atraviesa el pueblo mapuche en nuestro país es una relectura interesante al cómo esta transculturación permite dar nuevas lecturas utilizando los códigos visuales-narrativo del cómic de superhéroe.

En este personaje se replica el dispositivo ficción-enganche de *Ayanema*. Para el lector de superhéroe tiene un referente popular, mientras que la dualidad del héroe en este caso se ve con la vestimenta "tradicional" de las machis en la cultura mapuche. Es interesante cómo la presente editorial encontró en el vestir una imagen que es un dispositivo ficción-enganche que funciona muy bien a nivel de estética y de códigos narrativos de la hibridación deseada.

Finalmente, en ambos casos se da que la narrativa visual estática permite crear una imagen fuera de tiempo, no es pasado ni presente. En adición a la idea del relato artúrico de los cómics de superhéroes, estas imágenes se pueden comprender como un nuevo universo donde el discurso histórico y estético de los pueblos originarios da paso a nuevas lecturas, como la idea de la venganza o los marginados adquieren nuevos significados en una sociedad que esta viviendo transformaciones sociales.

Quinta parte: *Mapuverso*

Galvarino (ver imagen 8) fue el primer personaje de los *Guardianes del Sur* o *Mapuverso* en llegar a las viñetas. En esta historia *Galvarino* inicia su venganza contra los españoles después de ser apresado y ser castigado con el desmembramiento de sus dos manos.

La trama de este comic comienza con una alusión a la imagen creada en la epopeya de Ercilla, los autores del cómic aprovechan la oportunidad para unirlo al personaje de *Arma-X*, *Wolverine*, para crear un relato de un héroe que tiene sed de sangre y un enemigo claro: el pueblo opresor.

Durante la historia, *Galvarino* ayuda a mapuches secuestrados en un campamento español. En las últimas páginas se ve una conversación entre el agresivo héroe y un escribano, quien

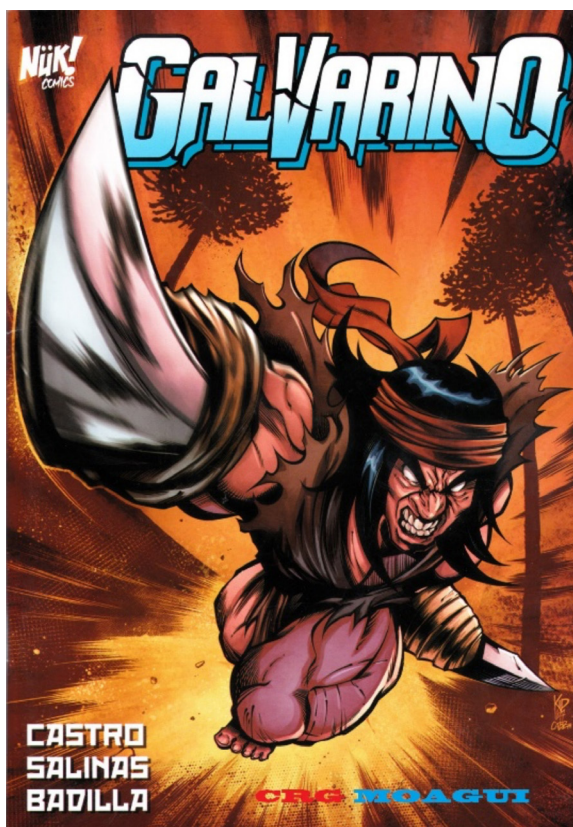


Imagen 8. Portada de *Galvarino*. Arte de Guido "Kid" Salinas (2017).

resulta ser Alonso de Ercilla, donde el protagonista le dice que no lo asesinará para que cumpla su rol de escribir un mensaje, relacionando el oficio del español con el rol de los *weupifes*⁹ en la cultura mapuche. Es importante resaltar que la obra de Ercilla ha sido cuestionada su credibilidad debido a la forma en que retrata al pueblo Mapuche. Es justo esta mezcla entre lo ficticio y lo real de la obra literaria que nutre en mejor medida a la historieta analizada, una ficción de la ficción con referentes históricos-culturales.

En esta zona de contacto, reaparece uno de los tópicos más abordados en el género de superhéroe: el uso de la violencia como solución a los problemas. El cómic aborda al pueblo mapuche como un pueblo guerrero. Esta idea se sostiene en el concepto de la redención, como un mensaje a favor de la causa mapuche en contra de un modelo de colonización ibérico. De esta manera, se entiende que esta lectura puede generar ambigüedad, pero hay que resaltar el contexto en la cual los autores desarrollan este relato (2017), con un fuerte auge a la reivindicación de los derechos y autonomía del pueblo mapuche. Este cómic utiliza al personaje derivado de *Arma-X*, que es una forma recurrente para referirse a *Galvarino* en el cómic, como un arma, para relatar el

conflicto mapuche con una revisión ficticia sobre la conquista de Chile.

Desde la economía visual, este cómic presenta un profesionalismo dentro de la materialidad y construcción de una historieta, ya que presenta a un colorista profesional (Bobadilla, ver imagen 4). A diferencia del *Mitomanoverso*, este universo inicia con un profesionalismo que conlleva un valor de producción y comercialización más alto que el caso anterior en relación a los valores culturales y estéticos¹⁰.

A diferencia del otro caso, esta historieta es más directa con su referente de la cultura pop, haciendo alusiones desde la portada (ver imagen 9). El uso de una paleta de colores similar en ambas revistas. Además de enfatizar como poder de estos héroes, y elemento distintivo en ambos personajes, sus manos como armas.

En adición al profesionalismo del uso del color, el dinamismo en esta narrativa visual muestra elementos de acción delimitados por los autores. En la portada, se aprecia que el personaje está en dirección de atacar a otro y está moviendo mediante las líneas de tiempo, que dan la sensación de que la imagen está avanzando. Esta idea refuerza la idea que el protagonista es un guerrero, no está posando, está actuando en la imagen.

En el caso del dispositivo de ficción-enganche hay operaciones distintas. Si bien se retoma el vestir en la construcción dual del superhéroe, aquí el uso de la parodia gráfica es más potente. No solo hay una imagen referente, es una base que permite al lector del género de superhéroe

⁹ Los *weupifes* en la cultura Mapuche son oradores que transmiten la historia de su pueblo de generación en generación.

¹⁰ La portada presenta elementos culturales de la cultura mapuche como la vestimenta o la presencia de Araucarias. También estéticos del género del superhéroe como los ojos blancos.

tener un apego mayor con el objeto. El referente histórico es usado en este caso a nivel de construcción de discurso, como el mundo histórico referenciado es de ficción (La Araucana) se emplea el relato artúrico para reinventar esta narración y darle un nuevo sentido mediante los pilares de la misión, poder e identidad del género de superhéroe. La venganza de *Galvarino*, que no tuvo en el texto literario base, no es solo por él, es por su pueblo. Es este recurso del código del género superhéroe, en conjunto a las voces del movimiento de reivindicación del pueblo Mapuche que crean el dispositivo de ficción-enganche.

El vestir difiere un poco, estos cómics no plantean la dualidad del superhéroe, en su lugar se usa la vestimenta "tradicional" con la anatomía de los superhéroes. En *La Araucana*, Alonso de Ercilla ya realizaba descripciones exageradas de los mapuches, dando características de personajes que pueden levantar muchos troncos y pelear, aguantar minutos peleando pese al desmembramiento de sus manos, entre otras cualidades muy ficcionalizadas. Con este planteamiento, para reconocer al superhéroe como tal el cómic usa la anatomía superheroica, es decir, los personajes históricos de Los Guardianes del Sur posan con su vestimenta tradicional luciendo un cuerpo hipermarcado, tal como se ve en las imágenes de los superhéroes. Se aleja a la persona real en su producción ficticia para la historieta.

Con todo lo anterior, la imagen del pueblo Mapuche como una nación guerrera que es capaz de dar vuelta la historia oficial impuesta por un *otro* es una épica muy propia del género de superhéroe. En universos donde existen los multiversos o historias *What if* (que significa recontar la historia desde otra perspectiva; otra forma de narrativa artúrica) la reconstrucción de la historia oficial con las perspectivas de estos personajes de la cultura pop, en conjunto a estéticas populares en el mercado de la historieta mainstream estadounidense, permiten proponer una nueva visión de mundo. En relación a estos puntos se puede decir que esta transculturación de cultura originaria a superhéroe presenta una nueva forma de resignificar a los (super)héroes mapuches en los tiempos actuales.

Conclusión

Las editoriales *Nük Cómics* y *Mitomano Cómics* presentan nuevas narrativas visuales a partir de la transculturación de las imágenes de los pueblos originarios de Chile, superponiendo las estéticas y narrativas verbales de personajes clásicos del género de superhéroe. No sólo hacen una relectura de fenómenos sociales actuales con los relatos históricos oficialistas de estos pueblos, también es una relectura con las narrativas sociales asociadas a los personajes internacionalmente conocidos, como el caso de *X Men* con *Rayen*.



Imagen 9. Portada de *Wolverine*, 27. Arte de Guido John Buscema (1990).

Es en esta zona de contacto donde la hibridez que ofrece el género de superhéroes para contar relatos en múltiples géneros y/o códigos narrativos da una versatilidad que hace de estos personajes de ficción un buen ejemplo para recuperar y actualizar tradiciones de las culturas originarias a un nuevo público, que quizás no se interese por estos relatos en otros medios.

Para encontrar la zona de contacto se desarrolló en el artículo El concepto de “dispositivo ficción-enganche” se refiere a un proceso fundamental en la construcción de historietas, donde se combinan elementos extranjeros con locales para crear una experiencia única y relevante para el público objetivo. Este dispositivo, influenciado por la *teoría del engagement* de Askwith (2007), desencadena una conexión emocional y cognitiva del consumidor con la narrativa y los personajes, facilitando su identificación e interés en el universo creado por los autores. Se manifiesta a través de elementos visuales y narrativos que atraen a los lectores y los vinculan tanto a través de referentes conocidos como de temas de interés, como en el caso del uso de la vestimenta y la representación simbólica de las culturas originarias en el contexto de superhéroes como Galvarino. Este dispositivo no solo busca crear fans del nuevo personaje, sino también unificar a diferentes tipos de lectores mediante la funcionalidad de elementos como la dualidad del alterego y la exploración de temas relevantes para distintos públicos.

Para cerrar, el análisis de las imágenes de los cómics de *Guardianes del Sur* y de la editorial *Mitomano cómics* revela una interesante fusión entre las estéticas y narrativas propias de las influencias seleccionadas y la rica mezcla cultural de los pueblos originarios de Chile. Al adentrarnos en los cómics mapuche y selk'nam, pudimos apreciar cómo estas obras de arte, tanto visual como narrativa, se convierten en poderosas herramientas para preservar y difundir la identidad y cosmovisión de estos pueblos ancestrales.

A través de la combinación de elementos visuales tradicionales y contemporáneos, se logra transmitir no solo historias fascinantes, sino también un profundo respeto y valoración por la herencia cultural de los pueblos originarios. Estas obras son un testimonio del papel que el arte y la creatividad desempeñan en el fortalecimiento y empoderamiento de las comunidades indígenas, así como en la construcción de puentes entre tradiciones ancestrales y el mundo moderno. Este estudio destaca la importancia de fomentar el reconocimiento y la valoración de la diversidad cultural en los cómics y en el ámbito artístico en general, y nos invita a reflexionar sobre el potencial transformador del arte en la promoción de la inclusión y el diálogo intercultural.

Bibliografía

- Alvarado, Margarita, and Peter Mason. “Fuegia Fashion’. Fotografía, Indumentaria y Etnicidad.” V *Congreso Chileno de Antropología*. Colegio de Antropólogos de Chile AG, 2004.
- Askwith, Ivan D. *Television 2.0: Reconceptualizing TV as an engagement medium*. Diss. Massachusetts Institute of Technology, 2007.
- Barfield, T. (Ed.). (2000). *Diccionario de antropología*. Siglo XXI.
- Biblioteca nacional de Chile. “Antepasados míticos”, en: Rito, chamanismo y música Selknam. Memoria Chilena. Recuperado de: <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-97550.html>
- Biblioteca nacional de Chile. “La Araucana”, en: Alonso de Ercilla y Zúñiga (1533-1594). Memoria Chilena. Recuperado de <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3286.html>.
- Cayuqueo, P (2022). *Weichafes*. En *Guardianes del Sur Integral* (p. 1). Santiago: Planeta Cómics.
- Coogan, P. (2006). *The secret origin of the superhero: The origin and evolution of the superhero genre in America*. Michigan State University.
- De Adana, F. S. (2021). *Una historia del cómic norteamericano*. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Fernández Leiva, F (2019). Sobre Mitómano [En línea]. En Mitómano Cómics web. Recuperado de <https://www.mitomanocomics.cl/mision-vision-objetivos/>
- Hola, C. (2017). “Galvarine”, el héroe mapuche convertido en cómic que parodia a Wolverine de X-Men [En línea]. En BBC News. Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-39793284>

- Pimenta, S., & Poovaiah, R. (2010). On defining visual narratives. *Design Thoughts*, 3, 25-46.
- Pimenta-Silva, M. (2022). Representando los mayas en los cómics: Arte, historia y (con) textos. En *La construcción de imaginarios: Historia y cultura visual en Iberoamérica (1521-2021)* (pp. 75-92). Santiago: Ariadna Ediciones.
- Poole, D., (2000). *Visión, raza y modernidad: una economía visual del mundo andino de imágenes*. Lima: Casa de Estudios del Socialismo.
- Pratt, M. L. (1997). *Ojos imperiales*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Shohat, E. & Stam, R., (2002). *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación: crítica del pensamiento eurocéntrico*. Barcelona: Paidós.